

Roland® GR-09

GUITAR SYNTHESIZER

Avant de commencer...

Merci et félicitations pour votre choix du synthétiseur pour guitare GR-09 Roland.

Le GR-09 a été conçu pour être aussi simple d'emploi qu'un multi-effet. Il est parfait pour virtuellement tout guitariste, du professionnel de studio au musicien jouant dans des clubs en passant par l'amateur éclairé. Son design compact et léger réunit un ensemble de fonctions impressionnant et des sonorités de haute qualité spécialement adaptées aux besoins des guitaristes.

Le GR-09 fournit au guitariste d'immenses possibilités d'expression – des possibilités qui ont longtemps été l'exclusivité des claviers ! Nous sommes certains que le GR-09 mettra grandement en valeur vos idées musicales, que ce soit sur scène ou en studio !

Copyright © 1993 Roland Corporation

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission de Roland Corporation.

Concept

Réponse extrêmement rapide

Une nouvelle technologie de traitement permet à cet appareil de répondre fidèlement et très rapidement en éliminant les deux plus grands problèmes typiques des autres synthétiseurs pour guitare.

Concept familier de pédalier

Le GR-09 est conçu pour être posé sur le sol, comme un pédalier conventionnel. Comme il dispose d'un circuit de détection de hauteur, d'un générateur de sons et de pédales en un seul ensemble compact, sa configuration et son utilisation restent d'une simplicité phénoménale !

Conception compacte et légère

Le GR-09 est vraisemblablement le plus léger synthétiseur polyphonique qui ait jamais été conçu. Cela est dû au fait qu'il ait été spécifiquement conçu pour être aussi compact que possible, et qu'il incorpore le plus haut degré d'intégration. Cette fonction sera bien sûr appréciée par les guitaristes professionnels qui voyagent fréquemment, ainsi que par les semi-professionnels qui doivent transporter tout leur équipement eux-mêmes.

Fonctionnement simple

Avec le jeu de commandes simples du GR-09, notamment les deux grandes molettes de sélection, même un utilisateur novice peut obtenir rapidement des résultats. Comme tous les paramètres sont imprimés sur la façade, trouver ce que vous cherchez est très simple.

Sonorités de haute qualité

Le GR-09 contient la plupart des données d'onde trouvées dans le célèbre GR-1 Roland (*). Il contient 180 sonorités différentes, des sons d'instruments acoustiques aux sons synthétisés. En installant une carte d'extension (GR9E-1; optionnelle), vous pouvez ajouter 180 sons supplémentaires pour un total de 360.

** En raison des différences de traitement des données d'onde, les sons du GR-09 ne sont pas identiques à ceux du GR-1.*

Effets numériques

Le chorus et la reverb interne peuvent s'appliquer aux sons de synthèse générés en interne. Comme ces effets ont une qualité équivalente à celle d'unités dédiées, le fonctionnement est grandement simplifié grâce à l'utilisation des presets.

Commande au pied

Les quatre pédales de l'appareil vous permettent non seulement de sélectionner les sons, mais également de les employer comme commutateurs pour appliquer sustain, modulation et changement de hauteur aux sons de synthèse. De plus, vous pouvez piloter au pied le volume, la hauteur ou le timbre des sons si vous connectez une pédale d'expression (EV-5; optionnelle).

Interface sophistiquée

Les prises MIDI (IN/OUT) vous permettent d'aisément commander des générateurs de sons externes ou d'enregistrer dans un séquenceur. Les prises GUITAR OUT et GUITAR RETURN vous permettent de traiter le son de guitare normal avec une unité externe et/ou de diriger le son de guitare normal et les sons de synthèse vers des amplificateurs différents.

Remarques importantes

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni avec l'unité. L'utilisation de tout autre adaptateur secteur pourrait entraîner des dommages, mauvais fonctionnements ou chocs électriques.

Alimentation

- Avant de connecter cet appareil à d'autres appareils, éteignez-les tous; cela prévient les dommages et mauvais fonctionnements.
- N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites; un moteur électrique ou un système variateur de lumière par exemple.
- L'alimentation nécessaire à cette unité est indiquée sur sa plaque d'identification (face arrière). Assurez-vous que la tension de votre installation correspond bien.
- Évitez d'endommager le cordon d'alimentation, de marcher sur lui, de placer un objet lourd dessus, etc.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale, saisissez la fiche et jamais le cordon.
- Si l'unité doit rester inutilisée une longue période, déconnectez le cordon d'alimentation.

Emplacement

- Ne soumettez pas l'unité à des températures extrêmes (comme en exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Évitez d'utiliser ou de stocker l'unité dans des lieux poussiéreux ou humides, ou sujets à de hauts niveaux de vibrations.
- Utiliser cet appareil près d'amplificateur de puissance (ou d'autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites («ronflette»).
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio ou de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas l'appareil à des températures extrêmes et ne l'installez pas près d'appareils émettant de la chaleur. L'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé peut déformer ou décolorer l'unité.

Maintenance

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

Précautions additionnelles

- Protégez l'appareil des chocs violents.
- Ne laissez aucun objet ou liquide d'aucune sorte pénétrer dans l'appareil. Si cela se produisait malgré tout, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Si un mauvais fonctionnement se produit, ou si vous suspectez qu'il y a un problème, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Pour éviter le risque de choc électrique, n'ouvrez pas l'appareil ni son adaptateur secteur.

Sauvegarde de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui maintient le contenu de la mémoire de l'appareil lorsque ce dernier n'est plus sous tension. La durée de vie estimée de cette pile est de cinq ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte des données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer cette pile tous les cinq ans. Sachez que la durée de vie réelle dépendra de l'environnement physique –particulièrement de la température– dans lequel l'appareil est utilisé. Lorsqu'il est temps de changer la pile, contactez un service de maintenance qualifié.
- Lorsque la pile s'affaiblit, le message suivant apparaît dans l'afficheur:



Veillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire.

- Sachez que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu; quand l'appareil est envoyé pour réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Les données importantes doivent donc être stockées dans un autre appareil MIDI (comme un séquenceur) ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte de données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit concernant la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de recouvrer les données.

Sommaire

Concept.....	2
Remarques importantes.....	3
Description externe.....	6
Face avant.....	6
Face arrière.....	8

Chapitre 1

Introduction Ecoutons donc les sons !9

1-1 Installation du GK-2A sur votre guitare/Connexion à d'autres appareils.....	10
1-2 Allumons ! Accord de la guitare.....	12
Mode Play.....	12
Accord de la guitare.....	13
1-3 Réglage de la sensibilité du capteur.....	14
Capteur multiple.....	14
1-4 Jouez de la guitare et écoutez le GR-09.....	15
1-5 Changement de son.....	16
Patch.....	16
A propos de la prise Bank Shift.....	19
1-6 Essayez d'appliquer sustain, modulation et transposition avec les pédales.....	20
Mode de fonction des pédales.....	20
Les effets obtenus par chaque pédale.....	21
1-7 Ecoute de la démonstration.....	22

Chapitre 2

Bases d'organisation et procédures fondamentales du GR-09 ...23

2-1 Différence entre mode Play et mode Edit.....	24
Mode Edit.....	24
2-2 Paramètres de système et paramètres de Patch...25	
2-3 Modification de l'ordre des Patches.....	26
2-4 Accord avec un autre instrument.....	27
2-5 Retour aux réglages d'usine.....	28
Recouvrement des Patches preset (Groupes A/B).....	28
Initialisation de tous les réglages.....	28

Chapitre 3

Edition de Patch (1)

...Edition sonore de base.....29

3-1 Patches et Tones.....	30
Tone (Tone d'origine).....	30
3-2 Sélection d'un Tone pour un Patch.....	31
Sélection du Tone principal à assigner à un Patch.....	31
Pour sélectionner un Tone secondaire.....	31
3-3 Changement de l'attaque, du relâchement et de la brillance d'un son.....	32
3-4 Réglages de superposition/désaccord pour les Tones principal et secondaire.....	34
3-5 Transposition du son de synthé par rapport aux sons de guitare (Note Shift).....	35
3-6 Réglage de la balance de volume entre Tone principal et Tone secondaire.....	36
3-7 Sauvegarde du volume de chaque Patch.....	37
3-8 Variation de hauteur par paliers/émulation d'instruments comme le Piano.....	38

Chapitre 4

Edition de Patch (2)

Edition d'effets et fonction des pédales 39

4-1 Sélection du type de Reverb et du volume de Reverb.....	40
4-2 Réglage de la façon dont le Chorus s'applique....	42
4-3 Sélection de vos préférences de jeu.....	44
Les effets qui peuvent être obtenus par changement de Play Feel.....	45
4-4 Edition d'un Tone seul (Edit Target).....	46
Les résultats obtenus par changement d'Edit Target.....	47
4-5 Transposition (Pitch Shift).....	48
Les résultats obtenus par changement de Pitch Shift.....	49
4-6 Emploi d'une pédale d'expression.....	50
Les effets qui peuvent être obtenus avec une pédale d'expression.....	51

Chapitre 5

Extension du système

Association de l'instrument à des appareils MIDI53

A propos du MIDI 53

5-1 Utilisation du GR-09 et d'une guitare pour piloter un générateur de sons MIDI.....54

Canal MIDI 54

Mode Mono / Mode Poly 55

Plage d'action du Pitch Bend (Bend Range) 55

Réglage du canal, du mode de transmission et de la plage d'action du Pitch Bend 56

5-2 Changement du volume et de Patches d'un module de sons/processeur d'effets externe57

Emploi du volume et du commutateur du GK-2A 57

Emploi d'une pédale d'expression 57

Emploi de fonction fournies par les pédales de l'unité 58

Régler si les données MIDI de jeu seront ou non produites pour chaque Patch 59

5-3 Utilisation du GR-09 comme module de sons pour un clavier MIDI.....60

Activation de la «réception polyphonique» pour utiliser le GR-09 en générateur de sons MIDI 60

5-4 Emploi d'une guitare pour programmer un séquenceur.....61

Local ON/OFF 62

Réduction des données de Pitch Bend 62

5-5 Emploi d'un autre appareil MIDI pour sauvegarder les données des Patches du GR-0963

Chapitre 6

Référence65

MAUVAIS FONCTIONNEMENT66

Extension des Tones d'origine72

Liste des Tones73

Tones internes 73

Tones de l'extension 74

Tones utilisés dans les Patches preset75

Liste des paramètres (tableau vierge)76

MESSAGES EXCLUSIFS ROLAND77

Équipement MIDI79

Tableau d'équipement MIDI83

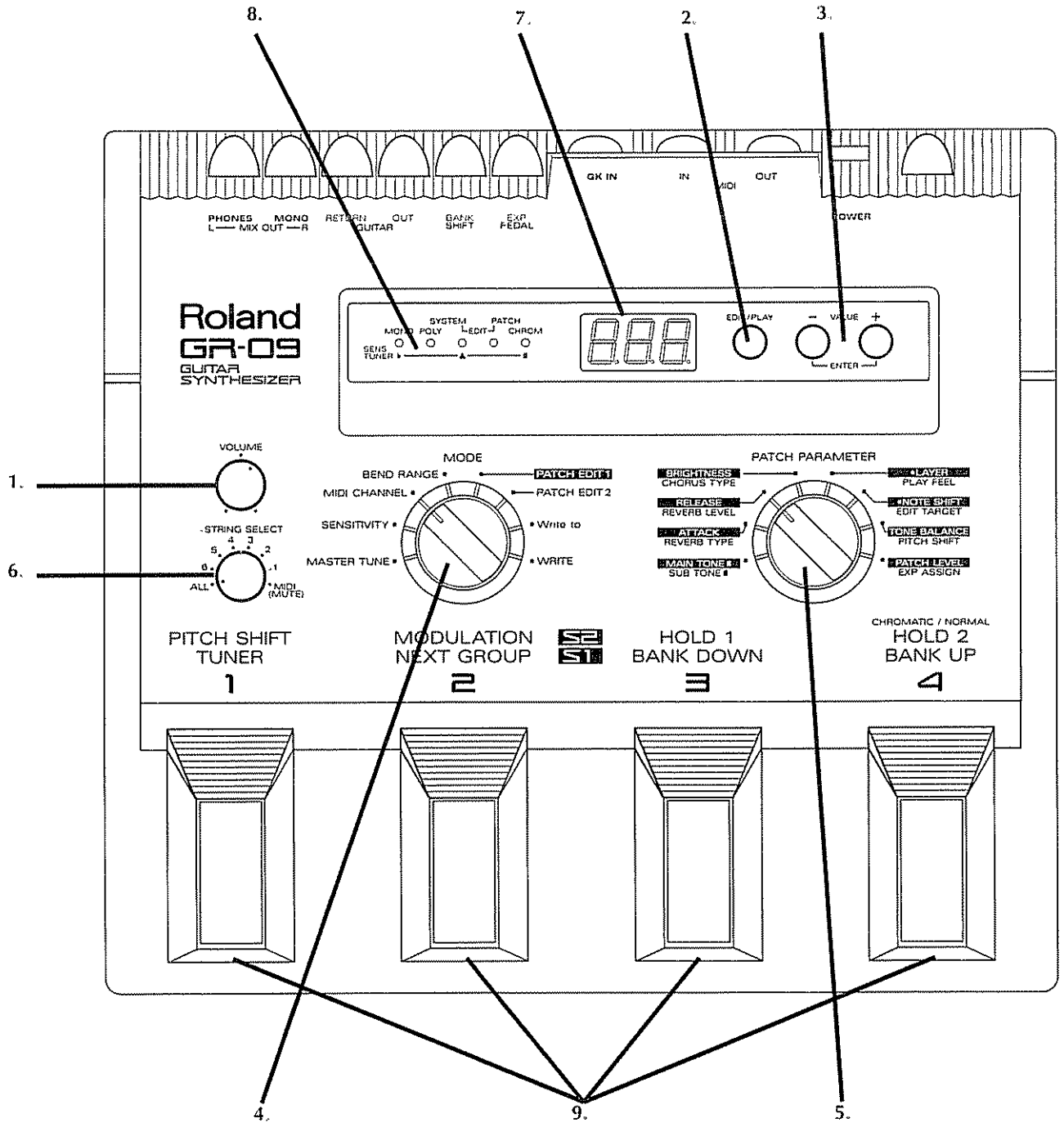
Caractéristiques84

REFERENCE RAPIDE AUX PROCEDURES.....85

INDEX88

Description externe

Face avant



1. Molette [VOLUME]

Cette molette règle le volume des signaux produits par les prises MIX OUT. Une position proche de la marque centrale est habituellement la meilleure pour relier le GR-09 à un amplificateur d'instrument ou à une table de mixage.

* Cette molette ne commande pas le niveau de sortie de la prise GUITAR OUT.

2. Bouton [EDIT/PLAY]

Presser ce bouton fait alterner entre le mode Play et le mode Edit (p. 24).

3. Boutons VALUE [+]/[-]

Les Patches peuvent être changés en mode Play en pressant les boutons [+] ou [-]. En mode Edit, ces boutons changent la valeur du paramètre sélectionné. Chaque fois que le bouton [+] est pressé, la valeur augmente d'une unité. La valeur changera de façon continue si ce bouton est tenu enfoncé. Si vous tenez enfoncé [-] simultanément, la valeur changera encore plus rapidement. Ces fonctions s'appliquent au bouton [-] de façon équivalente.

Ces boutons peuvent également servir à l'écriture de Patches (p. 26).

4. Molette [MODE]

Cette molette sert à sélectionner la zone dans laquelle vous travaillerez en mode Edit. L'aire système (accord, etc., p. 25) ou l'aire Patch (sons, effets, etc., p. 30).

5. Molette [PATCH PARAMETER]

Après que PATCH EDIT1 ou 2 ait été sélectionné à l'aide de la molette [MODE], cette molette sert à sélectionner le paramètre de Patch que vous allez éditer. Deux paramètres sont assignés à chacune des huit positions de la molette. A chaque position, la fonction supérieure (écrite en blanc sur fond noir) est sélectionnée quand PATCH EDIT1 est aussi sélectionné et c'est la fonction inférieure qui est sélectionnée quand PATCH EDIT2 est sélectionné.

6. Molette [*STRING SELECT]

Cette molette sert à sélectionner la corde concernée lors de l'édition des paramètres "Layer" ou "Note Shift" du Patch (p. 34, 35).

De plus, en tournant cette molette à fond dans le sens des aiguilles d'une montre (pour l'un des paramètres de Patch), l'unité peut être réglée sur MUTE (MIDI Local Off) (p. 62).

7. Afficheur

L'afficheur donne les numéros de Patch en mode Play. En mode Edit, il indique la valeur réglée pour des paramètres spécifiques. De plus, il affiche une variété de messages d'aide.

8. Diodes

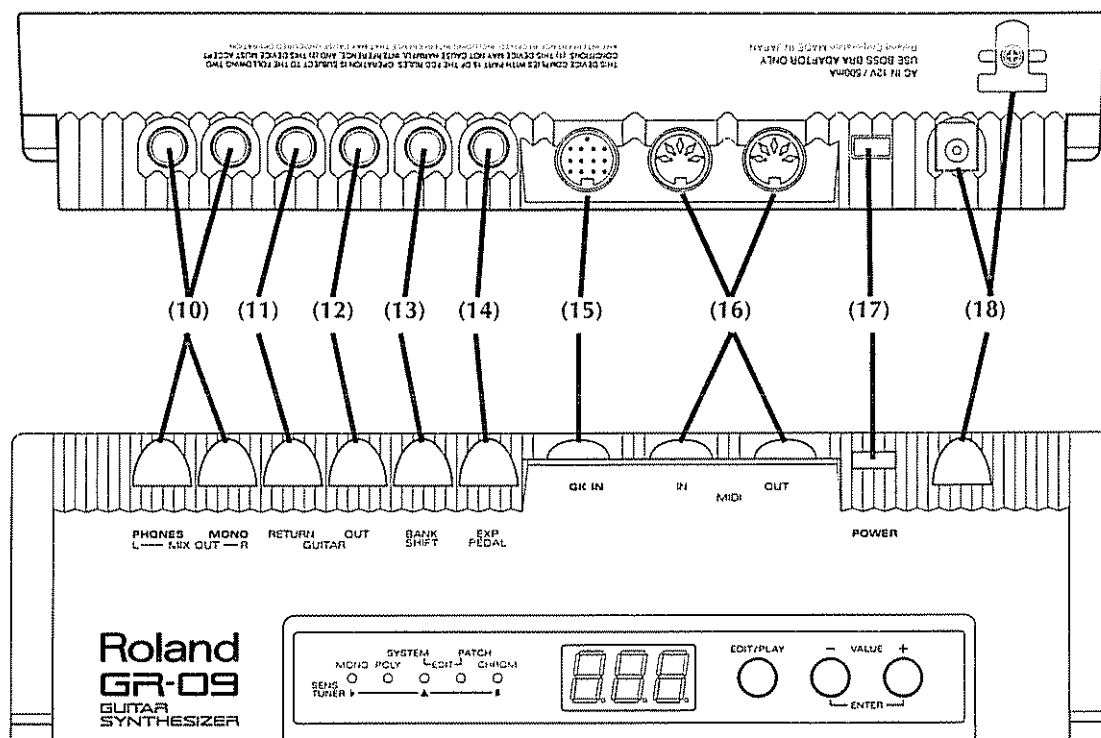
Ces cinq diodes électro-luminescentes servent de guide de mesure lorsque la fonction accordeur (Tuner) est utilisée et lors du réglage de la sensibilité.

De plus, en mode Edit, ces diodes indiquent le statut de l'unité (Edition du système ("EDIT SYSTEM") ou du patch "EDIT PATCH", par exemple.)

9. Pédales (1 – 4)

Cette section est dotée de quatre pédales commutateurs en mode Play, utilisez-les avec le commutateur S1 du GK-2A pour sélectionner les Patches. En mode Fonction des pédales, utilisez-les avec le commutateur S2 du GK-2A pour obtenir différents effets (tel que le sustain ou «hold»). Quand vous éditez un Patch, vous pouvez régler la fonction «CHROMATIC» (avec la pédale n°4).

Face arrière



10. Prises MIX OUT (L/PHONES, R/MONO)

Ces prises produisent le son du synthétiseur. Quand rien n'est connecté à la prise GUITAR OUT, le son de la guitare est mélangé avec celui de l'appareil et produit au travers de ces prises.

Si vous utilisez une sortie stéréo (L/R ou gauche/droite), vous pourrez bénéficier totalement des effets internes (n'utilisez que la prise R/MONO si une sortie mono est nécessaire).

Comme la prise L/PHONES accepte également une prise jack stéréo 6,35 mm, elle peut servir de prise pour écouteurs (dans ce cas, vous ne devez rien connecter à la prise R/MONO)

11. Prise GUITAR RETURN

Lorsque vous utilisez la prise GUITAR OUT pour envoyer des signaux à des unités d'effets externes, cette prise accepte les signaux de retour de cette unité (p. 13)

12. Prise GUITAR OUT

Lorsque vous désirez produire indépendamment le son direct de la guitare, utilisez cette prise (connectez la sortie de cette prise à un amplificateur pour guitare ou à une unité d'effets externes pour les meilleurs résultats).

13. Prise BANK SHIFT

Cette prise accepte une pédale spécialisée (optionnelle) qui vous donne un contrôle du changement de banque de Patches [utilisez deux pédales-commutateurs, une pour augmenter le numéro de banque, l'autre pour le diminuer, avec un câble spécial (PCS-31; vendu séparément).]

14. Prise EXP PEDAL

Vous pouvez piloter au pied le volume du son de synthé, la coloration tonale ou la hauteur lorsque vous connectez une pédale d'expression à cette prise.

15. Prise GK IN

Connectez ici le capteur GK-2A (optionnel) à l'aide du câble spécifique à 13 broches.

* *Le capteur GK-2 de Roland peut également être utilisé.*

16. Prises MIDI IN/OUT

Ces connecteurs servent à la liaison avec des appareils MIDI. Une fois connecté, vous pourrez piloter un module de sons ou vous servir du MIDI pour envoyer/recevoir des données de jeu.

17. Commutateur POWER

Il allume et éteint l'appareil

18. Alimentation/Crochet pour cordon

Connectez l'adaptateur secteur fourni à cette prise d'alimentation. Pour éviter la déconnexion accidentelle du cordon de l'adaptateur, enroulez ce cordon autour du crochet prévu à cet effet.

* *N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni. L'utilisation de tout autre adaptateur pourrait entraîner dommages, mauvais fonctionnements ou chocs électriques.*



Chapitre 1

Introduction Ecoutons donc les sons !

<Sujet de ce chapitre>

Dans ce chapitre, nous verrons comment installer le capteur GK-2A sur votre guitare et comment faire jouer les sons de synthèse du GR-09. En assimilant simplement les informations contenues dans ce chapitre, vous saurez la majeure partie de ce qu'il est nécessaire de connaître pour utiliser cet instrument (tant que vous vous limitez aux patches preset).

1-1 Installation du GK-2A sur votre guitare/connexion à d'autres appareils

Avant tout, vous devez installer le GK-2A sur votre guitare. Une explication détaillée de la façon d'accomplir l'installation se trouve dans le mode d'emploi du GK-2A.

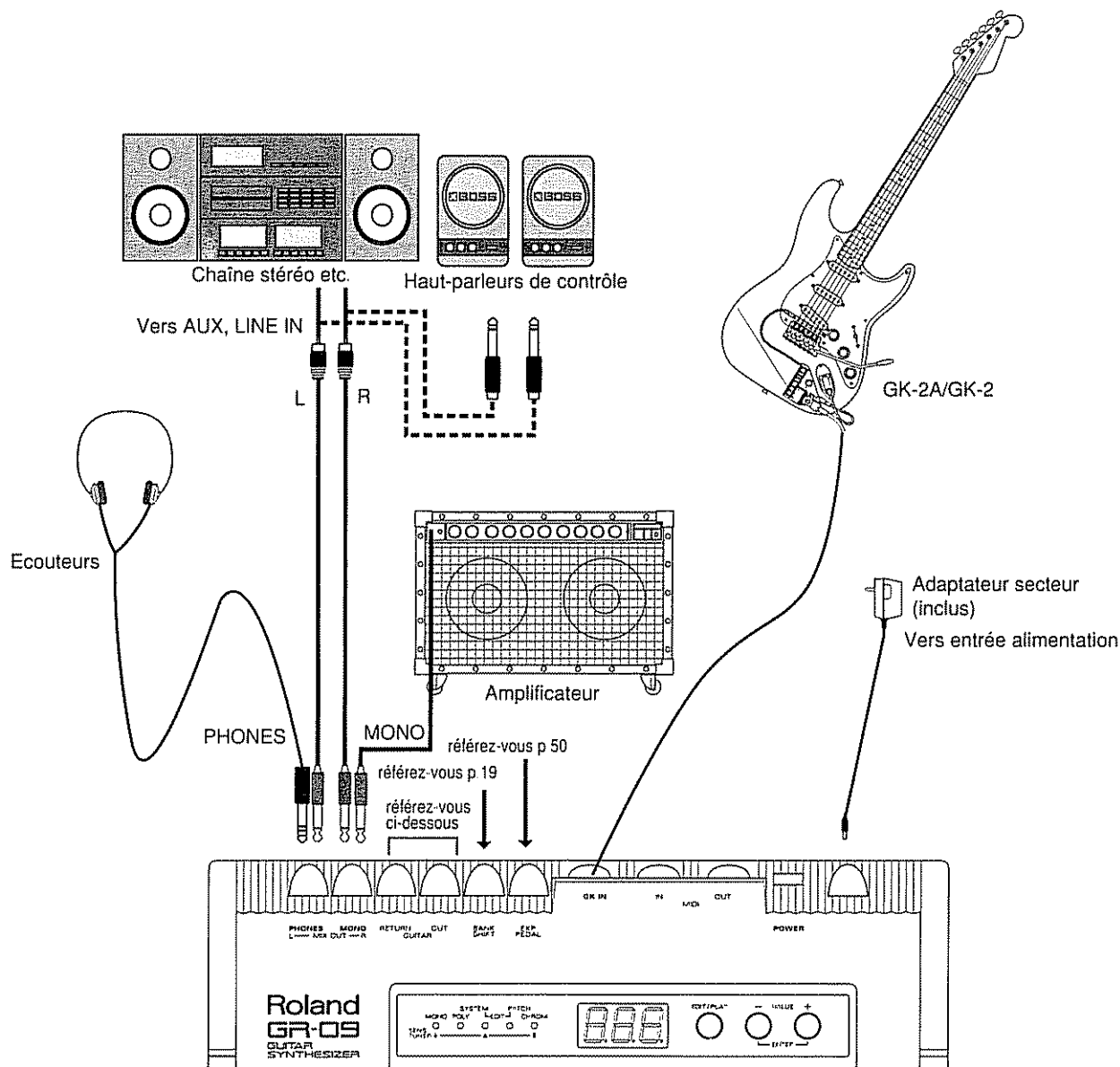
Important ! *La conception compacte du GK-2A signifie qu'il peut être installé sur la grande majorité des guitares. Toutefois, certains instruments ne permettent pas son installation :*

A. *Guitare-12 cordes, pedal steel guitars ou autres instruments ayant une configuration de cordes particulière. De plus, le GK-2A ne fonctionnera pas correctement avec des cordes nylon ou des guitares basses – même si le capteur est correctement installé.*

B. *Les guitares qui, en raison de leur conception, n'ont pas assez d'espace pour l'installation correcte du capteur GK-2A.*

Notez que dans le cas "B" ci-dessus, certaines guitares permettent l'installation après des modifications relativement mineures (n'essayez jamais de modifier le GK-2A lui-même !).
Veuillez contacter le magasin dans lequel vous avez acquis l'instrument.

Une fois que le GK-2A est correctement installé, connectez chaque élément de votre système comme indiqué dans l'exemple ci-dessous:



Si vous ne connectez pas de câble en prise GUITAR OUT, le son de la guitare elle-même sera mélangé avec le son du synthé. Ces sons combinés seront ensuite produits par les prises MIX OUT. Cela vous permet d'utiliser de façon pratique un unique ampli pour produire à la fois le son du synthé et celui de la guitare.

Dans l'exemple ci-dessus, si vous désirez ajouter des effets externes uniquement à la guitare, faites les connexions suivantes:

Prise GUITAR OUT du GR-09 → Entrée de l'unité d'effet externe
Prise GUITAR RETURN du GR-09 ← Sortie de l'unité d'effet externe

Si vous n'utilisez pas d'amplificateur de guitare pour la sortie, il est préférable d'utiliser une unité d'effet externe ayant une fonction de simulateur d'ampli (tel que le ME-10, SE-70 BOSS, etc.) Ainsi, une couleur tonale souhaitable peut être obtenue à la fois pour le son de synthé et le son de guitare.

Si vous désirez produire le son de guitare séparément du son de synthé, connectez un câble à la prise GUITAR OUT. La sortie produite par cette prise alimentera ensuite un amplificateur pour guitare.

Lorsque vous utilisez les écouteurs, connectez-les à la prise L/PHONES de la paire MIX OUT. Dans ce cas, ne connectez rien au côté R/MONO (la sortie ligne et la sortie écouteurs ne peuvent être utilisées simultanément.)

1-2 Allumons ! Accord de la guitare

Lorsque vous pressez le commutateur [POWER] en face arrière, l'appareil est mis sous tension

Vérifiez que "A11" apparaît dans l'afficheur. Cela indique le Patch actuellement sélectionné. Les Patches sont les «unités» dans lesquelles le GR-09 mémorise les différents sons. Ces Patches peuvent être appelés à tout moment durant le jeu à l'aide des pédales (pour des détails, référez-vous à la page 32)



.... Patch actuellement sélectionné: [A11] (A11)

(Terme important) Mode Play

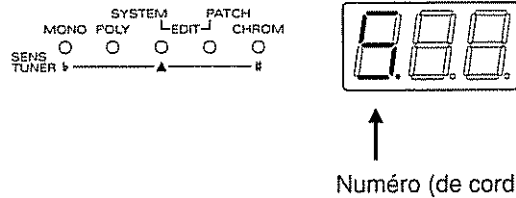
Lorsque l'unité apparaît comme ci-dessus, avec un numéro de Patch affiché, nous dirons qu'elle est en «mode Play» ou mode de jeu. Virtuellement tout ce qui est joué l'est en mode Play. Ce mode est celui où vous ferez les procédures de base. Lorsque vous êtes encore au stade de l'étude de l'instrument et si vous voyez s'afficher quelque chose que vous ne comprenez pas, vous pouvez toujours retourner au mode Play en éteignant l'appareil et en le rallumant.

Avant de commencer à jouer, utilisez l'accordeur intégré pour accorder votre guitare. Il vous permet de vous accorder de la même façon qu'un accordeur automatique conventionnel.

<Procédure> Accord de la guitare

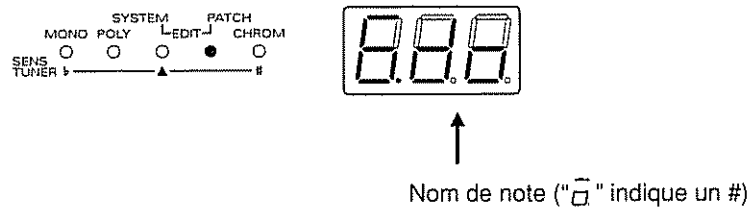
1. Enfoncez la pédale 1 (marquée TUNER) en tenant enfoncé le commutateur S1 du GK-2A.

-> La fonction accordeur est activée quand vous voyez l'affichage suivant:

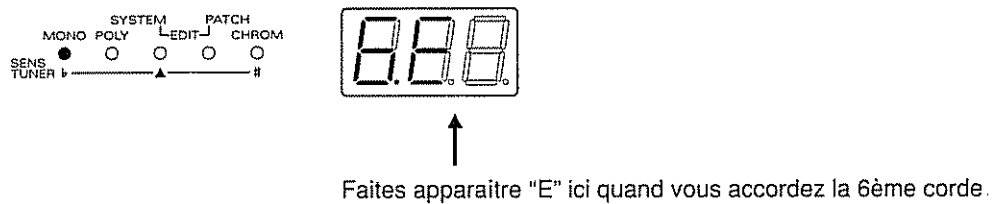


2. Jouez la sixième corde de la guitare. L'appareil passe automatiquement sur la corde numéro 6.

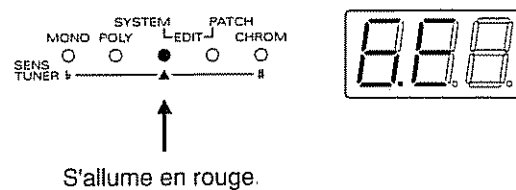
-> Le nom de note (approximatif) actuel de la sixième corde s'affiche (dans l'exemple de l'illustration, il s'agit de D# ou ré#)



3. Accordez la sixième corde jusqu'à ce que vous voyiez «E» (mi) apparaître dans l'afficheur.



4. Ensuite, faites les réglages fins en observant le groupe de cinq diodes. Quand les diodes passent du vert au rouge (et que seule la diode centrale s'allume), cela signifie que la sixième corde est bien accordée sur le mi.



5. Suivez la même procédure pour les cordes 5 à 1, avec respectivement A (la), D (ré), G (sol), B (si), et E (mi).
6. Quand l'accord est terminé, pressez n'importe quelle pédale ou pressez le commutateur S1 ou S2. Cela vous ramène au mode Play.

Important ! A sa sortie d'usine, le GR-09 a une hauteur standard réglée sur la = 440 Hz. Si vous devez faire des changements de hauteur standard, référez-vous à la procédure décrite en 2-4 (p. 27).

1-3 Réglage de la sensibilité du capteur

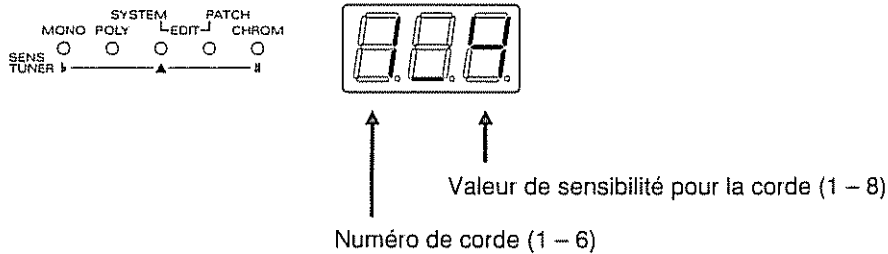
Lorsque vous réglez cette unité pour la première fois avec votre guitare, vous devez régler la sensibilité pour chaque corde. C'est une procédure à faire une seule fois car les réglages effectués seront conservés dans la mémoire du GR-09 même après extinction.

(Terme important) Capteur multiple

Un capteur multiple (tel que le GK-2A) est un capteur qui détecte les vibrations individuelles de chaque corde.

<Procédure> Réglage de la sensibilité du capteur

1. Pressez [EDIT/PLAY] depuis le mode Play (p. 12)
2. Réglez la molette [MODE] sur "SENSITIVITY".
→ La fonction de réglage de sensibilité est appelée et vous voyez l'affichage suivant :



3. Quand vous jouez la sixième corde de votre guitare, l'unité passe automatiquement sur la corde numéro 6.
→ Le groupe de diodes devient un indicateur de niveau dont les diodes s'allument en réponse à votre force de jeu.
4. Réglez la sensibilité (avec les boutons VALUE [+]/[-]) pour que l'indicateur le plus à droite s'allume en vert quand vous jouez fort. Si la diode la plus à droite passe du vert au rouge (saturation), vous devez baisser le niveau car il est trop haut.
5. Réglez la sensibilité des cordes 5 à 1 de la même façon.
6. Pressez [EDIT/PLAY] une fois que vous avez fini de faire les réglages. Vous retournerez en mode Play.

Important ! Vous aurez à faire à nouveau les réglages de sensibilité dans les cas suivants :

- Quand vous préparez l'appareil pour utilisation avec une autre guitare.
- Quand tous les réglages ont été initialisés (p. 30).
- Quand la configuration du GK-2A a changé en raison de réglages faits sur la guitare (tels qu'un changement de taille de corde).

Quelquefois, même si vous baissez au minimum la sensibilité, certaines guitares peuvent dépasser le niveau approprié. Dans ce cas, vous devez augmenter l'espace entre le GK-2A et les cordes de la guitare.

1-4 Jouez de la guitare et écoutez le GR-09

Une fois que vous avez fini de connecter tous vos appareils et avez réglé l'accord et la sensibilité, vous êtes prêt à essayer le GR-09 !

<Procédure> Jeu d'un Patch (A11) depuis la guitare

1. Contrôlez que le GR-09 est en mode Play.
2. Sélectionnez pour la molette [*STRING SELECT] n'importe quelle position **excepté MIDI (MUTE)**.

** Avec un réglage MUTE, le GR-09 ne produit aucun son (cela signifie que le GR-09 est réglé sur MIDI «Local OFF». Référez-vous à la page 62).*
3. Placez le commutateur de sélection du GK-2A en position "SYNTH".
4. Réglez le volume du GK-2A (SYNTH VOL) au maximum en le tournant à fond dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Réglez la molette [VOLUME] du GR-09 sur une valeur moyenne

A ce stade, la préparation pour le jeu est terminée. Lorsque vous jouez maintenant de la guitare, le générateur de sons du GR-09 produit le son du Patch sélectionné

S'il n'y a pas de son...

Contrôlez le réglage de volume de l'amplificateur et les connexions entre tous vos appareils (p. 11).

Pour que le son de la guitare soit également produit...

Placez le commutateur de sélection du GK-2A sur le réglage "MIX" Il peut également être réglé sur "GUITAR", auquel cas le son du synthé est coupé et seul le son de la guitare est entendu

Pour modifier le volume du générateur de sons...

Réglez la molette SYNTH VOL du GK-2A, ou réglez la molette [VOLUME] du GR-09

Important ! *Quand vous tournez la molette [VOLUME] du GR-09, le volume général produit en MIX OUT change. Par conséquent, quand le son de guitare est également produit par les sorties MIX OUT, le volume de la guitare change conjointement au volume du son de synthé. Toutefois, le volume produit par la sortie GUITAR OUT ne change pas. De même, le volume de la guitare n'est pas affecté par la molette SYNTH VOL du GK-2A.*

1-5 Changement de son

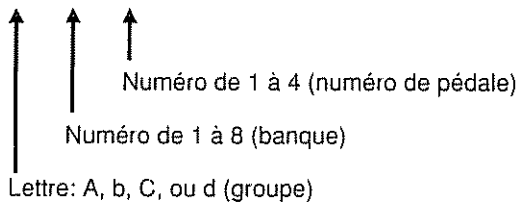
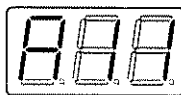
Lorsque l'instrument fonctionne correctement, vous êtes prêt à changer de Patch et à entrer dans le monde de la synthèse !

(Terme important) Patch

Les Patches sont les «unités de son» utilisées en mode Play. Vous pouvez aisément changer de Patch quand vous le désirez. Le GR-09 peut stocker 128 Patches

En mode Play, les Patches s'affichent comme ci-dessous.

Les noms de Patch sont composés de 3 caractères. Le Patch de cet exemple est "A11"



Les groupes A et B (A11 à 84, B11 à 84) contiennent les 64 Patches Preset. (p. 75)

Les groupes C et D (C11 à 84, D11 à 84) offrent 64 emplacements de stockage vides pour écrire vos propres Patches (Patches programmables ou «utilisateur»)

(Toutefois, vous pouvez stocker vos réglages dans les groupes A et B)

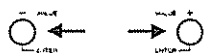
[Informations supplémentaires]

Les Patches peuvent être sélectionnés en mode Play à l'aide des boutons VALUE [+]/[-].

A chaque pression de [+], vous pouvez passer au Patch suivant. Les Patches changent de façon continue si vous tenez enfoncé le bouton. Si vous pressez son opposé ([-]) simultanément, les Patches changent encore plus rapidement.

Le bouton [-] agit de la même façon excepté qu'il fait diminuer les numéros de Patch.

... A13, A14, A21, A22, A23, A24, A31, A32, ... D84

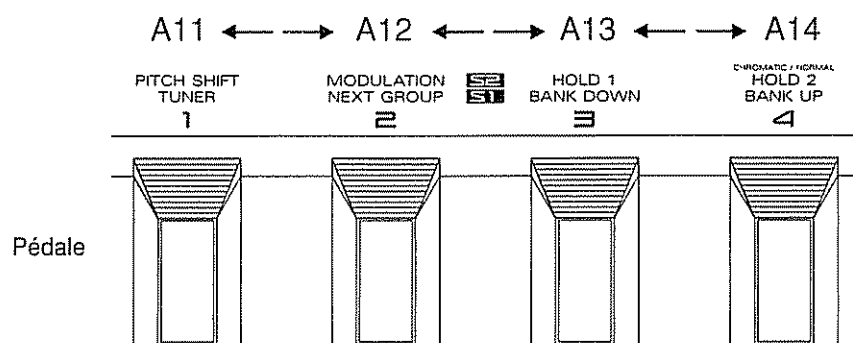


Sélectionnez les différents Patches Preset (avec VALUE [+]/[-]) pendant que vous jouez de votre guitare.

A propos de la fonction de démonstration

Le GR-09 contient une démonstration qui met en valeur les superbes sonorités de l'instrument. Pour des détails, veuillez vous référer à la page 22.

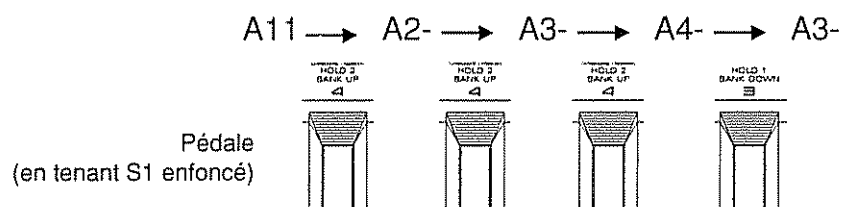
Vous pouvez bien sûr utiliser les 4 pédales de l'appareil pour changer de Patch. Pour passer à un Patch de même groupe et de même banque que celui actuellement sélectionné, pressez simplement une pédale de 1 à 4 (en mode Play). Le plus petit chiffre de l'afficheur donnera le numéro du Patch que vous venez de sélectionner. De cette façon, vous pouvez rapidement passer à l'un des 4 Patches situés dans le même groupe et la même banque.



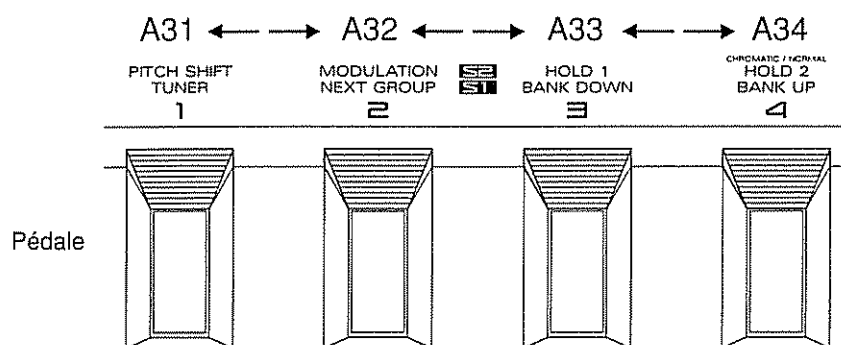
Pour sélectionner un Patch d'un groupe ou d'une banque différente à l'aide des pédales, suivez ces étapes :

<Procédure> Utilisation des pédales pour sélectionner des Patches de groupe ou banque différents

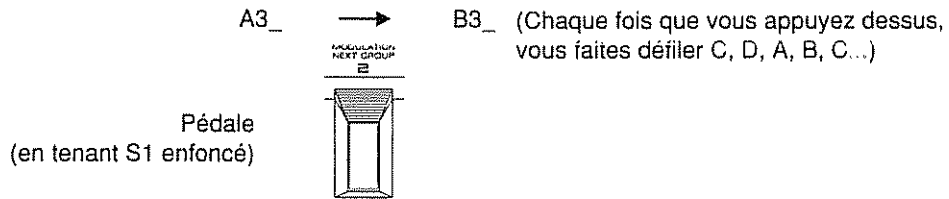
1. En tenant enfoncé le commutateur S1 du GK-2A, pressez la pédale BANK UP (3) ou BANK DOWN (4). Quand S1 est tenu enfoncé, la pédale 4 fonctionne comme pédale Bank Up (accès à la banque supérieure) et la pédale 3 comme la pédale Bank Down (accès à la banque inférieure). L'afficheur commencera à clignoter et le chiffre du milieu montera ou descendra chaque fois que vous appuyerez sur la pédale correspondante.



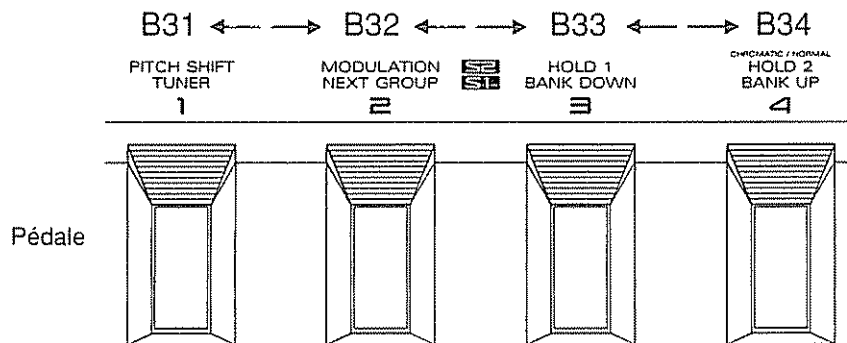
2. Quand vous atteignez la banque voulue, relâchez le commutateur S1. Vous pouvez alors sélectionner le Patch voulu dans cette banque à l'aide des pédales. Lorsque vous pressez une pédale, le Patch correspondant est instantanément sélectionné.



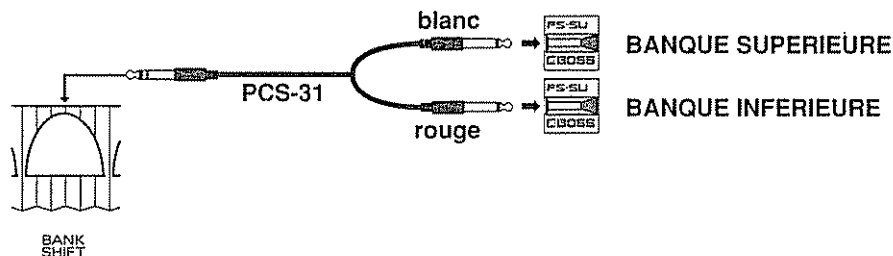
3. Si vous désirez changer de groupe, pressez la pédale NEXT GROUP (2) en tenant enfoncé le commutateur S1. Quand S1 est tenu enfoncé, la pédale 2 peut servir à passer au groupe suivant (chaque fois que vous appuyez dessus, vous passez au groupe suivant).



4. Une fois que vous avez sélectionné le groupe et la banque voulus, vous pouvez relâcher le commutateur S1. Ensuite, vous aurez à presser la pédale voulue (1 – 4) pour obtenir le Patch recherché.

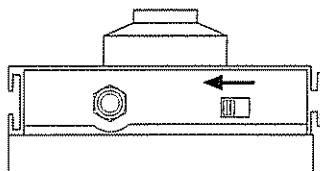


Vous n'avez pas besoin de presser le commutateur S1 pour sélectionner les banques (étape 1 et 2) si vous connectez une pédale commutateur à la prise BANK SHIFT en face arrière. Une fois que vous avez connecté ici une DP-5 (optionnelle), vous pouvez faire défiler les banques en pressant la pédale. Plus encore, en combinant deux FS-5U BOSS connectées à l'aide d'un câble en Y (PCS-31, optionnel) vous pouvez avancer et reculer dans les banques en pressant ces deux pédales



Important ! Lorsque vous connectez ou déconnectez des pédales commutateur, la banque peut changer et le Patch peut être placé en mode d'attente (clignotant). Ce n'est pas un mauvais fonctionnement. Vous pouvez retourner au Patch d'origine si vous pressez en premier le bouton VALUE [+], puis le bouton VALUE [-].

* Le commutateur de polarité de la FS-5U doit être réglé comme suit:



1-6 Essayez d'appliquer Sustain, modulation et transposition avec les pédales

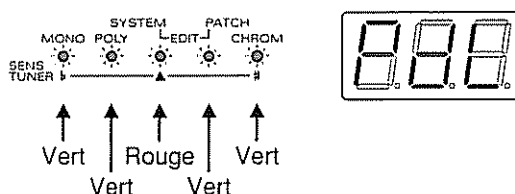
Avec les pédales, vous pouvez également apporter toute une panoplie d'effets au son synthétique. Ce qui suit vous montre comment ajouter ces effets (Hold ou Sustain, Pitch Shift ou transposition, etc.)

(Terme important) Mode de fonction des pédales

En mode Play, les 4 pédales servent principalement à changer de Patch. En mode de fonction des pédales, celles-ci servent à piloter certains effets, tels que le Sustain ou «Hold». Une fois que vous êtes passé en mode de fonction des pédales, vous pouvez sélectionner Pitch Shift (transposition), modulation, Hold 1 ou Hold 2. Pressez le commutateur S2 du GK-2A pour passer du mode Play au mode de fonction des pédales.

<Procédure> Passage en mode de fonction des pédales et utilisation des fonctions des quatre pédales

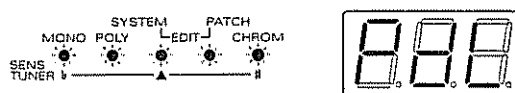
1. Pressez le commutateur S2 du GK-2A alors que vous êtes en mode Play.
Vous êtes maintenant en mode de fonction des pédales. "PdL" apparaît dans l'afficheur et le groupe de diodes clignote.



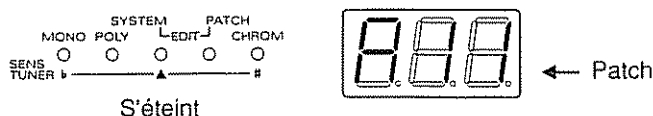
2. Pressez et tenez enfoncé n'importe quelle pédale pendant que vous jouez de votre guitare. Cela applique la transposition (Pitch Shift), la modulation ou un autre effet au son du synthé, selon l'effet assigné à la pédale que vous avez enfoncée (voir en page suivante des détails sur chaque effet). Quand la pédale est enfoncée, chaque diode s'allume en vert.



3. Relâchez la pédale. L'effet disparaît et l'indicateur recommence à clignoter.



4. Pressez S2 sur le GK-2A. Vous retournez en mode Play.



Remarque ! En mode de fonction des pédales, vous pouvez changer de Patch à l'aide des boutons [+]/[-]. Toutefois, si le Patch sélectionné a été édité, vous ne pouvez pas changer de Patch.

Les effets qui peuvent être obtenus sont les suivants.

Pédale 1 PITCH SHIFT (transposition)

L'effet Pitch Shift décale la hauteur du son de synthé mais produit aussi un changement de hauteur continu. Comme vous pouvez modifier grandement la hauteur tout en conservant l'harmonie des accords (tous les intervalles), vous pouvez obtenir un effet différent de celui qui est obtenu avec le vibrato d'une guitare. Vous pouvez choisir la durée et l'intensité de la variation de hauteur nécessaire, car huit configurations sont prévues pour la montée et la descente de hauteur. Quelle que soit la configuration choisie, elle peut être mémorisée comme partie d'un Patch (pour savoir comment faire la sélection, voir page 50)

Remarque ! *Le degré de changement peut être limité en fonction du son sélectionné et de la façon dont l'appareil est utilisé.*

Pédale 2 MODULATION

Quand vous pressez la pédale de modulation, un vibrato ample s'applique aux notes jouées. Contrairement à ce que vous obtenez avec un vibrato au doigt, cet effet donne un vibrato mécanique typique des synthétiseurs. Avec le GR-09 vous pouvez utiliser l'un ou l'autre de ces effets vibrato.

Remarque ! *La vitesse du vibrato obtenu est préalablement déterminée pour chaque son.*

Pédale 3 HOLD1

Lorsque vous pressez la pédale 3, vous déclenchez le maintien du son de synthétiseur pour les cordes encore en vibration (au moment où la pédale a été pressée) – même après arrêt des vibrations de ces cordes (notez que tout son de synthé qui était déjà dans sa phase de chute ou de réverbération ne sera pas maintenu). Lorsque vous relâchez la pédale, le son s'arrête.

Lorsque la pédale Hold 1 est maintenue enfoncée, ce qui est joué sur la guitare n'est pas affecté. Cela vous permet de maintenir les accords avec le son de synthé pendant que vous jouez en solo par-dessus.

Pédale 4 HOLD2

Comme avec Hold 1, cet effet vous permet de faire tenir les sons de synthé pour les cordes encore en jeu – même après qu'elles aient cessé de vibrer. Lorsque vous relâchez la pédale, le son s'arrête. La différence entre Hold 2 et Hold 1 est que, même sans relâcher la pédale, les cordes qui n'étaient pas jouées peuvent l'être. Cela vous permet par exemple de faire tenir le son de synthé pour les cordes 5 et 6 pendant que vous jouez par-dessus une mélodie avec les cordes 1 à 4.

1-7 Ecoute de la démonstration

Le GR-09 dispose d'une démonstration qui présente les Patches Preset. C'est une bonne opportunité pour vous d'écouter quelques exemples représentatifs des 64 Patches Preset de l'instrument, puisqu'ils sont joués automatiquement l'un après l'autre à l'aide de phrases simples. Essayez donc en suivant les étapes ci-dessous

<Procédure> Ecoute de la démonstration

1. D'abord, éteignez l'appareil.
2. La pédale 1 étant tenue enfoncée, allumez l'instrument.
3. Vérifiez que "Stb" (Standby) apparaît dans l'afficheur, puis pressez le bouton [EDIT/PLAY]. Après que "PLy" se soit affiché, la reproduction automatique commence.
4. Essayez de presser les boutons [+] / [-] durant la reproduction automatique. Cela entraîne un changement pour la phrase suivante (ou précédente), à partir de laquelle la reproduction se poursuivra.
5. Une fois encore, pressez [EDIT/PLAY]. La reproduction automatique s'arrête.
6. Pour retourner au statut normal de l'unité, éteignez l'appareil et rallumez-le.



Chapitre 2

Bases d'organisation et procédures fondamentales du GR-09

<Sujet de ce chapitre>

Le chapitre 2 présente un certain nombre de procédures de base que vous devez connaître. Cela comprend le ré-arrangement des Patches et l'accord du générateur de sons interne. Même si vous êtes déjà convaincu que vous ne ferez pas de Patches vous-même, et si vous avez décidé de vous limiter aux Patches preset, vous devriez lire ce chapitre pour au moins connaître les informations utiles qu'il contient.

2-1 Différence entre mode Play et mode Edit

En plus du mode Play et du mode de fonction des pédales présentés au chapitre 1, le GR-09 offre également un autre mode, le mode Edit

(Terme important) Mode Edit

Après avoir sélectionné un Patch adapté en mode Play, vous pouvez presser [EDIT/PLAY], et l'indicateur EDIT SYSTEM ou EDIT PATCH dans le groupe de diodes s'allumera. Le GR-09 est alors en mode Edit

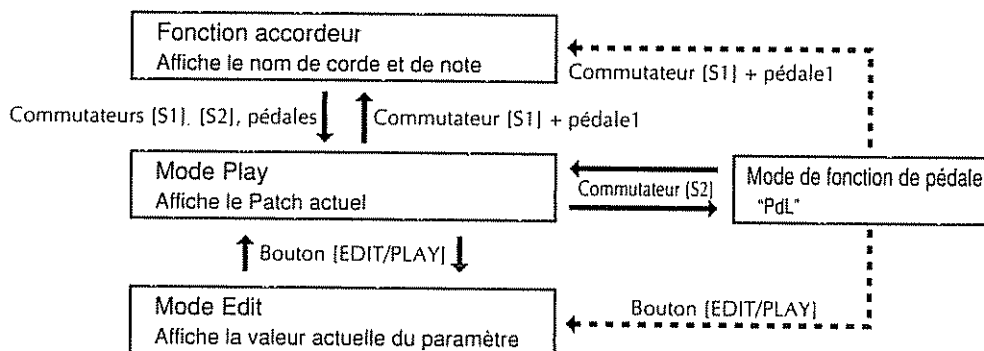
Une fois en mode Edit, vous pouvez sélectionner ce que vous éditez à l'aide de la molette [MODE] ou de la molette [PATCH PARAMETER]. Ensuite, vous pourrez faire les changements de réglages voulus à l'aide des boutons [+]/[-].

Une fois encore, pressez [EDIT/PLAY] pour retourner au mode Play (la diode EDIT s'éteindra).

Important ! Lorsque vous faites des changements de réglage de Patch (décrits au chapitre 3 et 4), l'indicateur EDIT PATCH clignote. Dans ce cas, l'indicateur continue à clignoter même si vous retournez en mode Play. L'unité vous indique ainsi que bien que le contenu d'un Patch ait été modifié, aucune procédure d'écriture de ces modifications n'a été effectuée.

* En réglant la sensibilité (SENSITIVITY), "EDIT PATCH" ne s'allume pas car les 5 diodes agissent comme indicateur de niveau.

Relations entre les modes



2-2 Paramètres de système et paramètres de patch

Les " paramètres " sont les différents types de réglages qui peuvent être modifiés en mode Edit. Ils comprennent la sensibilité, la sélection de son, la quantité de reverb, etc. Ils peuvent être répartis entre paramètres de système et paramètres de Patch.

La valeur d'un paramètre de système est automatiquement stockée en mémoire lorsqu'elle est changée. Elle reste conservée en mémoire même après extinction de l'appareil. Il y a quatre paramètres de système :

MASTER TUNE (accord général)
SENSITIVITY (sensibilité)
MIDI CHANNEL (canal MIDI en mode de transmission)
BEND RANGE (plage de transmission/réception du Pitch Bend)

Tous les paramètres — autres que ceux ci-dessus — sont des paramètres de Patch. Ils peuvent être stockés indépendamment avec chacun des 128 patches et sélectionnés lorsque c'est nécessaire.

Important ! *Les changements que vous apportez aux réglages d'un paramètre de Patch ne sont pas automatiquement stockés en mémoire. Lorsque vous désirez sauvegarder vos changements, vous devez accomplir la procédure d'écriture («Write»). Si vous éteignez l'instrument ou si vous revenez en mode Play et passez à un autre Patch (sans d'abord accomplir une procédure d'écriture), vos changements seront perdus. Pour stocker le Patch édité dans le même numéro de Patch que celui ayant servi à l'édition originale, tournez la molette [MODE] sur "WRITE" (alors que vous êtes en mode Edit), puis pressez simultanément [+] et [-].*

2-3 Modification de l'ordre des Patches

Au cours de l'utilisation des Patches Preset, vous trouverez probablement un certain nombre de Patches qui seront bien adaptés à votre utilisation à certains moments, comme lors d'une intro ou d'un pont. Si ces Patches se trouvent dans des emplacements très distants l'un de l'autre, passer de l'un à l'autre risque d'être assez périlleux. Toutefois, le GR-09 vous permet de réarranger l'ordre des Patches. Cela signifie que vous pouvez placer vos deux Patches favoris dans le même groupe et la même banque (comme par exemple B21 et B22). Ensuite, une simple pression sur une pédale vous fera passer au Patch voulu.

Vous pouvez utiliser la fonction "Write to" (écrire dans) en mode Edit pour réarranger les Patches. Elle vous permet de choisir l'emplacement (numéro de Patch) où vous désirez que soient stockées les données du Patch actuellement sélectionné (ou actuellement édité).

<Procédure > Réarrangement des Patches Preset

Exemple: Echange du contenu de A21 et B62 . . .

Avant tout, pour vous assurer que le contenu du Patch A21 ne sera pas perdu, vous pouvez le déplacer temporairement dans un autre emplacement de Patch, non utilisé (C11). Ensuite, en écrivant B62 → A21, et C11 → B62, A21 et B62 auront été efficacement échangés.

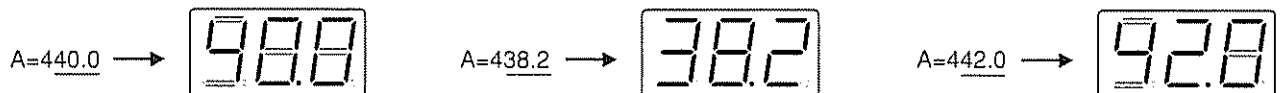
1. Pressez [EDIT/PLAY] alors que le Patch A21 est sélectionné en mode Play. Vous êtes en mode Edit.
2. Réglez la molette [MODE] sur "Write to".
"A 2 1" s'affichera comme numéro de destination d'écriture.
3. Pressez le bouton [+] ou [-]. Ce qui est indiqué comme destination d'écriture changera. Faites s'afficher "C 1 1", ce qui permet de sélectionner l'emplacement vide C11.
4. Tournez la molette [MODE] sur "WRITE," puis pressez simultanément [+] et [-]. "Ent" (Enter) apparaît dans l'afficheur. Lorsque l'unité a fini d'écrire le Patch, elle retourne automatiquement en mode Play.
5. Répétez les étapes 1 – 4 ci-dessus, cette fois en écrivant B62 → A21, de la même façon que vous avez effectué A21 → C11.
6. Maintenant, vous pouvez écrire C11 → B62, et le réarrangement est terminé.

2-4 Accord avec un autre instrument

Le GR-09 vous permet de régler la hauteur générale de l'appareil pour l'adapter à d'autres instruments ou à de la musique enregistrée. Lorsque vous voulez faire des changements d'accord général (Master tune), la hauteur standard de l'accordeur pour guitare change également. De plus, la hauteur du son du synthé sera accordée à la hauteur spécifiée si l'unité est réglée sur CHROMATIC ON (p. 40)

<Procédure> Changement de l'accord général (Master Tune)

1. Pressez [EDIT/PLAY] depuis le mode Play. Cela fait passer l'appareil en mode Edit.
2. Tournez la molette [MODE] sur "MASTER TUNE". Les trois derniers chiffres correspondant à la hauteur (en Hertz) du *la* médian s'affichent, comme ci-dessous



3. Réglez la valeur désirée avec [+]/[-] (Lorsque vous sortez pour la première fois l'appareil de sa boîte, *la* = 440.0 Hz)
4. Une fois encore, pressez [EDIT/PLAY]. Vous retournerez en mode Play.

Remarque ! Comme l'accord général ou «Master Tune» est un paramètre de système, vous n'avez pas besoin de faire de procédure d'écriture.

2-5 Retour aux réglages d'usine

Le GR-09 vous permet de retrouver tous les Patches Preset (dans l'ordre qu'ils avaient à la sortie d'usine) même après avoir édité ou réarrangé certains d'entre eux.

Lorsque vous effectuez les étapes ci-dessous, seuls les Patches des groupes A et B (où se trouvaient originellement les Patches Preset) sont initialisés (ramenés à leur réglage d'usine). Ensuite, vous aurez accès à tous les Patches Preset d'usine. Tous les Patches des groupes C et D et les paramètres de système ne sont pas affectés.

<Procédure> Recouvrement des Patches Preset (Groupes A/B)

1. Si certains de vos Patches des groupes A ou B ne doivent pas être effacés, vous devez les copier dans les groupes C ou D (Cela peut se faire de la même façon que «Réarrangement des Patches Preset» p. 26).
2. Eteignez l'appareil.
3. La pédale 2 étant enfoncée, allumez le GR-09. "PAT." (Patch) apparaîtra dans l'afficheur.
4. Pressez [EDIT/PLAY]. "Ent." s'affichera, et les Patches Preset seront rappelés. Une fois terminé, l'instrument revient automatiquement en mode Play et est prêt à un fonctionnement normal.

Vous pouvez également initialiser tous les paramètres de système et les paramètres de Patch (les ramener à leur réglage d'usine).

Important ! *Toutes les données que vous avez créées seront perdues une fois que vous aurez effectué l'initialisation. S'il y avait des données dans l'instrument que vous désiriez conserver, transférez-les dans un séquenceur MIDI grâce auquel vous pourrez les stocker sur disquette (p. 63). Une autre option serait de simplement écrire les réglages sur papier.*

<Procédure> Initialisation de tous les réglages

1. Eteignez le GR-09.
2. La pédale 2 étant enfoncée, allumez l'appareil. "PAT." (Patch) apparaîtra.
3. Pressez [+]
"ini" (Initialisation) apparaîtra dans l'afficheur.
4. Pressez [EDIT/PLAY]. "Ent." (Enter) apparaît dans l'afficheur et l'initialisation est effectuée.

Une fois terminé, l'unité retourne en mode Play et est prête à un fonctionnement normal.

Chapitre 3

Edition de Patch (1) ... Edition sonore de base

<Sujet de ce chapitre>

Vous devez maintenant être capable de sélectionner et de faire jouer les Patches Preset. Ensuite vous pouvez essayer de créer vos propres Patches pour qu'ils soient adaptés à la musique que vous désirez jouer. Ce chapitre explique les différents paramètres de Patches. Il donne également des instructions pour éditer les sons.

3-1 Patches et Tones

(Terme important) Tone (Tone d'origine)

Lorsque vous créez des nouveaux sons pour le GR-09, vous devez d'abord choisir un son le plus proche de ce que vous désirez créer. Ce son peut servir de base pour votre nouveau son. Vous aurez simplement à l'éditer pour qu'il soit mieux adapté à l'atmosphère et au style voulus. Les 180 sons fournis par le GR-09 sont dits «Tones d'origine» ou parfois simplement «Tones».

* Le nombre de Tones originaux peut être amené à 360 à l'aide d'un kit spécial d'extension (GR9E-1 : optionnel) (p. 72).

Les Tones et Patches sont tous les deux des unités de son. Ils diffèrent toutefois par les points suivants :

Tones

Il y a 180 Tones de base, tels que "Synth Lead", "Nylon Guitar", ou "Organ" dans le GR-09.

En mode Edit, et si vous réglez la molette en position appropriée, les boutons [+]/[-] peuvent servir à sélectionner ces Tones (p. 31).

Patches

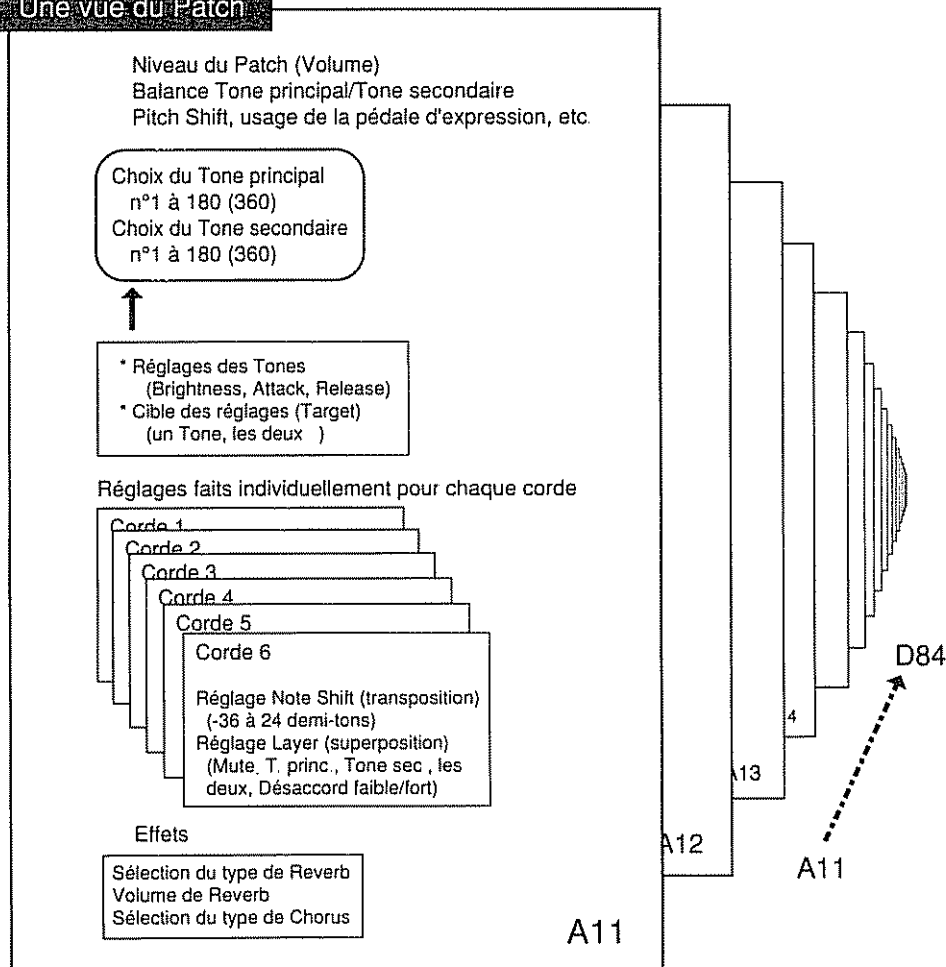
Un Patch est un unique Tone ou une combinaison de deux Tones et est doté de plusieurs réglages de paramètres (pour les effets par exemple). Les Patches peuvent être édités de la façon voulue pour obtenir le son le plus adapté à une situation musicale spécifique.

Le GR-09 permet le stockage d'un maximum de 128 Patches en mémoire.

Les Patches peuvent être sélectionnés depuis le mode Play à l'aide des pédales.

Deux Tones (parmi les 180 d'origine) peuvent être sélectionnés pour chaque Patch. Ils peuvent également être assignés individuellement aux cordes et peuvent être produits en superposition. Des deux Tones qui peuvent être sélectionnés pour un Patch, le premier est dit Tone principal, l'autre Tone secondaire.

Une vue du Patch



3-2 Sélection d'un Tone pour un Patch

Le son qui sera produit par un Patch est déterminé à la base par le choix des Tones principal et secondaire. Pour vous habituer à la création de Patch, choisissez d'abord un emplacement de Patch vide, puis sélectionnez un Tone principal.

<Procédure> Sélection du Tone principal à assigner à un Patch

1. Sélectionnez un Patch vide depuis le mode Play (si votre instrument est neuf, C12 fera l'affaire).
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Cela vous place en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT1".
4. Réglez la molette [PATCH PARAMETER] sur MAIN TONE# (numéro de Tone principal). "1" s'affiche, vous indiquant que le Tone numéro 1 est actuellement sélectionné comme Tone principal. Vous pouvez jouer de la guitare pour contrôler ce son si vous le désirez.
5. Pressez [+] / [-] en écoutant les sons pour rechercher le Tone voulu.
6. Une fois que vous avez trouvé le Tone que vous désirez utiliser, passez la molette [MODE] sur "WRITE". "C.1.2." s'affichera.
7. Pressez [+] et [-] simultanément pour accomplir l'écriture (Write).

Ainsi, le Tone d'origine sélectionné a été assigné comme Tone principal au Patch C12. Ensuite, vous retournez automatiquement au mode Play.

Pour sélectionner un Tone secondaire. . .

Cela se fait globalement de la même façon que pour un Tone principal. Toutefois, à l'étape 3, vous devez régler la molette [MODE] sur "PATCH EDIT2", et à l'étape 4, la molette [PATCH PARAMETER] sur "SUB TONE#" (numéro de Tone secondaire). Notez toutefois que les Patches vides sont programmés pour que seul le Tone principal soit entendu. Avant d'effectuer les réglages ci-dessus, changez le réglage de superposition (Layer p.34) pour que le Tone secondaire soit également entendu.

3-3 Changement de l'attaque, du relâchement et de la brillance d'un son

Ensuite, vous essayerez d'apporter quelques modifications au Tone principal sélectionné en page précédente (3-2). Le GR-09 offre trois paramètres qui peuvent servir à changer un Tone : attaque, relâchement et brillance.

<Procédure> Modification de l'attaque, du relâchement ou de la brillance

1. Sélectionnez le Patch que vous désirez éditer depuis le mode Play.
Pour notre cas, sélectionnons C12 (le nouveau Patch que nous venons de créer).
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Cela vous amène en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT1".
4. Réglez la molette [PATCH PARAMETER] sur l'élément que vous désirez changer : "ATTACK" (attaque), "RELEASE" (relâchement), ou "BRIGHTNESS" (brillance).
La valeur actuelle s'affiche, dans une plage de -50 à 50.
5. Pressez [+] / [-] pour modifier la valeur pendant que vous jouez sur la guitare pour contrôler le son.
6. Une fois que vous avez le son voulu, faites passer la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez [+] et [-] simultanément. Vos changements seront maintenant écrits dans le Patch.

Important ! *Si vous ne choisissez pas de destination d'écriture, la version d'origine du Patch sera perdue lorsque vous effectuerez l'étape 6 ci-dessus. Pour conserver la version d'origine du Patch, après l'étape, placez la molette [MODE] sur "Write to...", et utilisez les boutons [+] / [-] pour sélectionner un autre Patch de destination (un qu'il ne vous importe pas de conserver). Vous pouvez ensuite passer à l'étape 6.*

Remarque ! *Selon le réglage de la cible d'édition, vous pouvez ne pas avoir accès à l'édition des Tones secondaires mentionnés précédemment (p. 46).*

Effets qui peuvent être obtenus en changeant attaque, relâchement et brillance.

Les effets qui peuvent être obtenus (avec les paramètres sélectionnés à l'étape 4 de la page précédente) sont les suivants. Essayez de changer les valeurs pour entendre vous-mêmes comment cela affecte le son. La plage de variation va de -50 à 50. Lorsque vous choisissez une valeur 0, le Tone est entendu sous sa forme d'origine. Le réel degré de modification du son variera d'un Tone à un autre.

ATTACK

Ce paramètre vous permet de modifier la durée d'attaque. En augmentant la valeur (en direction du +), vous entraînez une attaque plus longue pour le son. Quand vous la diminuez (avec une valeur -), vous obtenez une attaque plus rapide, plus percussive.

RELEASE

Ce paramètre sert à modifier la durée du relâchement du son. Avec des valeurs plus hautes (en plage +), le son de synthé se poursuit après que les cordes aient cessé de vibrer et chute ensuite progressivement. Quand vous diminuez la valeur, les cordes sont étouffées plus rapidement, et le son chute vite de façon parallèle.

BRIGHTNESS

Ce réglage modifie la brillance du son. Plus vous augmentez la valeur dans la direction +, plus brillant devient le son. Le Tone devient plus feutré quand vous baissez la valeur (selon le Tone, l'effet réel diffère légèrement).

Ces réglages agissent normalement à la fois sur le Tone principal et le Tone secondaire, mais vous pouvez décider de ne les appliquer que sur le Tone principal si nécessaire. Pour cela, changez le réglage de la cible d'édition (Edit Target) sur «Sin» ou «int» (p 46).

3-4 Réglages de superposition/désaccord pour les Tones principal et secondaire

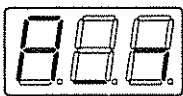
Comme mentionné précédemment, deux Tones peuvent être sélectionnés pour un seul Patch. La façon dont ces Tones se comportent ensemble est déterminée par le paramètre de Patch LAYER (superposition). Le paramètre Layer offre six choix différents: Mute (coupure), Tone principal uniquement, Tone secondaire uniquement, les deux Tones, Désaccord (faible) et Désaccord (fort). Avec les réglages de désaccord, les deux Tones seront entendus mais l'un d'entre eux sera légèrement désaccordé par rapport à l'autre, donnant un son plus gros. Le désaccord fort offre bien entendu un effet de désaccord plus prononcé que le désaccord faible. Les réglages peuvent être faits pour s'appliquer à toutes les cordes simultanément, ou uniquement à certaines cordes. Vous pouvez, par exemple, individualiser les cordes 1 – 4 et les cordes 5 – 6 en deux zones de jeu différentes avec des configurations de Tone différentes.

<Procédure> Faire les réglages de superposition (Layer) pour les Tones principal et secondaire

1. Sélectionnez le Patch que vous désirez éditer depuis le mode Play.
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Vous êtes maintenant en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT1", puis la molette [PATCH PARAMETER] sur "*LAYER".
4. Réglez la molette [*STRING SELECT] sur "ALL" (toutes les cordes). Les six réglages possibles pour Layer apparaissent dans l'affichage comme suit. La première colonne indique le numéro de corde, "A" signifiant ALL (toutes les cordes).



(Coupure)



(Tone principal uniquement)



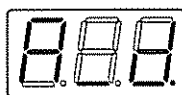
(Tone secondaire uniquement)



(Les deux)



(Désaccord faible)



(Désaccord fort)

← Le point s'allume

5. Pressez [+]/[-] pour faire le réglage de toutes les cordes simultanément. Si vous désirez faire des réglages indépendants pour chaque corde, changez le commutateur [*STRING SELECT] pour 6 – 1. La première colonne de l'afficheur change pour refléter le numéro de corde sélectionné, et lorsque vous pressez [+]/[-], le réglage de superposition (Layer) n'affecte que cette corde. (Après cela, si vous réglez la molette [*STRING SELECT] sur "ALL," l'affichage clignote. Cela indique que les réglages des différentes cordes ne sont pas identiques)
6. Une fois que vous avez fait les réglages voulus, réglez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez [+] et [-] simultanément. Vos changements ont maintenant été écrits dans le Patch.

Important ! Si vous ne spécifiez pas de destination d'écriture, la version originale du Patch sera perdue, lorsque vous effectuerez l'étape 6 ci-dessus. Pour conserver la version originale du Patch, après l'étape 5, amenez la molette [MODE] sur "Write to...", (écriture dans) puis utilisez les boutons et les crochets [+]/[-] pour sélectionner un autre Patch de destination (un qu'il vous importe peu d'effacer). Vous pouvez ensuite passer à l'étape 6.

Remarque ! A l'étape 5 ci-dessus, lorsque vous réglez la molette [*STRING SELECT] sur "MIDI", l'afficheur indique "On" ou "OFF". Vous pouvez déterminer si la GR-09 transmet les messages de jeu ou non au module de sons externe en pressant [+]/[-].

3-5 Transposition du son de synthé par rapport au son de guitare (Note Shift)

Ordinairement, le son de synthé du GR-09's a la même hauteur que celui de la guitare. Toutefois, lorsque c'est nécessaire, vous pouvez transposer cette hauteur par demi-tons. La fonction qui offre cette possibilité est appelée NOTE SHIFT. Grâce à elle, vous pouvez créer des Patches avec un son de synthé situé à l'octave supérieure ou inférieure à celle du son de guitare. Vous pouvez également faire des réglages de transposition indépendants pour chaque corde.

<Procédure> Réglage de transposition

1. Sélectionnez le Patch que vous désirez éditer depuis le mode Play.
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Cela vous amène en mode Edit .
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT1", puis la molette [PATCH PARAMETER] sur "*NOTE SHIFT".
4. Réglez la molette [*STRING SELECT] sur "ALL" (toutes les cordes). La valeur de transposition s'affiche.
5. Pressez [+] ou [-]. Les réglages pour toutes les cordes changent simultanément (dans une plage de -36 à 24). Ensuite, vous devez régler le commutateur de sélection du GK-2A sur MIX, puis faire le réglage en jouant sur la guitare.
6. Si vous désirez faire des réglages indépendants pour chaque corde, réglez la molette [*STRING SELECT] sur 6-1. La première colonne de l'afficheur indiquera le n° de corde actuellement sélectionné. A cet instant, si vous réglez la molette [*STRING SELECT] sur "MIDI," vous pouvez affecter les données de jeu qui seront émises vers un appareil externe.
7. Pressez [+] ou [-]. Quels que soient les changements que vous faites à présent pour le réglage de transposition, cela n'affectera que la corde sélectionnée.
(Ensuite, si vous réglez la molette [*STRING SELECT] sur "ALL," l'afficheur clignotera. Cela indique que chaque réglage de corde est différent.)
8. Une fois que vous avez fait les réglages selon vos désirs, réglez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez simultanément [+] et [-]. Cela écrit vos changements dans le Patch.

Important ! *Si vous ne spécifiez pas de destination d'écriture, la version d'origine du Patch sera perdue lorsque vous effectuerez l'étape 8 ci-dessus. Pour conserver la version originale du Patch telle quelle, après l'étape 7, amenez la molette [MODE] sur "Write to...," puis utilisez les boutons [+] / [-] pour sélectionner un autre Patch de destination (un qu'il vous importe peu d'effacer). Vous pouvez alors passer à l'étape 8.*

Plutôt que les réglages de transposition ne s'appliquent à la fois au Tone principal et au Tone secondaire, vous pouvez les faire s'appliquer qu'au Tone secondaire si vous changez la cible d'édition (Edit Target, p. 46). Cela vous permet de faire des Patches qui utilisent deux sons de synthé transposés l'un par rapport à l'autre.

Important ! *Certains réglages de transposition peuvent être limités vers le haut (comme lors d'un glissé, etc.) en raison de limites de la plage de changement de hauteur.*

Remarque ! *Selon le réglage de la cible d'édition (Edit Target), la transposition peut ne pas affecter le Tone principal. Si nécessaire, changez le réglage Edit Target (p. 46).*

3-6 Réglage de la balance de volume entre Tone principal et Tone secondaire

Lorsqu'un Tone principal et un Tone secondaire sont produits ensemble en superposition, vous devez régler la balance de volume entre eux deux. Cela peut également être fait à l'aide du paramètre de Patch TONE BALANCE

<Procédure> Réglage de la balance de volume : Tones principal/secondaire

1. Sélectionnez le Patch que vous désirez éditer depuis le mode Play.
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Vous êtes maintenant en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT1", et réglez la molette [PATCH PARAMETER] sur "TONE BALANCE". La valeur de balance s'affiche. La plage de réglage va de -50 à 50.
4. Pressez [+] ou [-] et changez la valeur. Aux alentours de 0, il n'y a virtuellement pas de changement de volume. Le volume du Tone principal augmente quand la valeur se rapproche de 50 alors que celle du volume du Tone secondaire augmente lorsque la valeur approche de -50.
5. Une fois que vous avez fait les réglages voulus, réglez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez simultanément [+] et [-]. Vos changements sont maintenant écrits dans le Patch.

Important ! Lorsque vous désirez conserver la version d'origine du Patch, transférez-le dans un autre emplacement avant de commencer l'édition (p. 26).

Remarque ! Lorsque vous réglez ce paramètre, vous devez régler Layer (p. 34) pour que les deux Tones (principal et secondaire) soient produits.

3-7 Sauvegarde du volume de chaque Patch

Lorsque vous affinez les Patches que vous utilisez régulièrement, vous voudrez sans doute régler le volume des Patches d'accompagnement plus bas que celui des Patches solo. Le GR-09 vous permet de sauvegarder des réglages de volume de chaque Patch grâce au paramètre PATCH LEVEL.

<Procédure> Réglage du volume de chaque Patch

1. Depuis le mode Play, sélectionnez le Patch que vous désirez éditer.
2. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT1" et réglez la molette [PATCH PARAMETER] sur "PATCH LEVEL". La valeur actuelle de volume s'affiche. La plage possible va de 0 à 100.
4. Pressez [+] ou [-] pour régler la valeur vous donnant le volume désiré. Il est préférable d'envoyer la plus haute valeur possible pour réduire le bruit, excepté, bien entendu, quand de bas niveaux sont nécessaires.
5. Une fois que vous avez fait le réglage voulu, passez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez [+] et [-] simultanément. Vos changements sont maintenant écrits avec le Patch.

Important ! *Pour conserver la version d'origine du Patch, transférez-la dans un autre emplacement avant de commencer l'édition (p. 26).*

3-8 Variation de hauteur par paliers/émulation d'instruments comme le piano

Le GR-09 reproduit fidèlement les infimes fluctuations de hauteur qui se produisent normalement en réponse à la pression appliquée aux cordes et à d'autres facteurs. Mais il peut également être réglé pour que les changements de hauteur ne se fassent que par paliers d'un demi-ton. Cela vous permet de créer des Patches conçus pour imiter des instruments à hauteur fixe (tels que le piano). Dès lors, les infimes variations de hauteur ne seront pas exprimées. Cela s'appelle la fonction CHROMATIC.

<Procédure> Réglez Chromatic sur On pour que les changements de hauteur se fassent par demi-ton

1. Sélectionnez le Patch que vous désirez éditer depuis le mode Play.
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Cela vous amène en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT2" ou "PATCH EDIT1".
4. Pressez la pédale 4 (CHROMATIC/NORMAL). L'indicateur "CHROM" (la diode la plus à droite du groupe proche de l'afficheur) s'allume, indiquant que l'unité est maintenant réglée sur "Chromatic."
Lorsque vous appuyez à nouveau sur la pédale 4, vous retournez en mode normal.
5. Lorsque vous avez sélectionné le mode de fonctionnement désiré, réglez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez simultanément [+] et [-]. Cela écrit vos changements dans le Patch.

Important ! *Si vous désirez conserver la version d'origine du Patch, transférez-la dans un autre emplacement avant de commencer l'édition (p. 28).*

Remarque 1 *En mode Play, la diode CHROM ne s'allumera pas — même si la fonction est active.*

Remarque 2 *Les messages de Pitch Bend reçus d'un appareil externe continueront à faire fluctuer de façon précise et même minime le Patch sélectionné - même si la fonction CHROMATIC est activée pour ce Patch. Si vous désirez que le GR-09 ignore les messages de Pitch Bend, vous devez régler Bend Range sur "0" (p. 56).*

Chapitre 4

Edition de Patch (2) ... Edition d'effets et fonctions des pédales

<Sujet de ce chapitre>

En plus des paramètres expliqués au chapitre précédent, vous pouvez également conserver dans un Patch les réglages de pédale d'expression et ceux des deux groupes d'effets (Reverb et Chorus) que l'instrument fournit pour l'utilisation avec le son de synthé. Ce qui suit explique comment faire les réglages de ces paramètres

4-1 Sélection du type de Reverb et du volume de Reverb

La Reverb est un effet qui simule la réponse acoustique d'un grand espace clos – une salle de concert par exemple.

Lorsque vous utilisez les effets de Reverb du GR-09, vous devez d'abord sélectionner un des 31 types de Reverb (REVERB TYPE), puis son niveau de volume. Certaines des sélections offrent un effet de type Delay, pour que vous puissiez obtenir un son répété, comme un écho. (Sélectionnez OFF lorsque vous désirez éliminer la Reverb.)

<Procédure> Changement des réglages de type et de volume de Reverb

1. Depuis le mode Play, sélectionnez le Patch pour lequel vous désirez faire des réglages de Reverb.
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Vous êtes maintenant en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT2".
4. Amenez la molette [PATCH PARAMETER] sur "REVERB TYPE".
5. Pressez [+] / [-] pendant que vous jouez. Ecoutez les différents effets jusqu'à ce que vous ayez trouvé celui voulu. Pour des informations sur ce qui s'affiche et une explication des différents types d'effets disponibles, référez-vous à la page suivante.
6. Amenez la molette [PATCH PARAMETER] sur "REVERB LEVEL".
7. Pressez [+] / [-] pour régler le volume de Reverb voulu. La plage de réglage va de 0 à 100.
8. Une fois les réglages effectués, ramenez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez [+] et [-] simultanément. Vos changements sont maintenant écrits dans le Patch.

Important ! Si vous désirez conserver la version d'origine du Patch, transférez-la dans un autre emplacement avant de commencer l'édition (p. 26).

Effet obtenu par chaque type de Reverb (31 types)

Les types de Reverb suivants sont disponibles.

OFF : Aucun effet Reverb n'est obtenu.

Groupe Room (pièce)

- ro1 à 3: Donne la réverbération d'une pièce relativement petite. La durée de réverbération croît avec le numéro (de 1 à 3).
- ro4 à 6: Donne la réverbération d'une pièce de taille moyenne. La durée de réverbération croît avec le numéro (de 4 à 6).
- ro7,ro8 : Une simulation de pièce donnant une Reverb très courte et très dense (2 réglages).

Groupe Hall

- HL1 à 3: Donne la réverbération d'un hall de taille moyenne. La durée de réverbération croît avec le numéro (de 1 à 3).
- HL4 à 6: Donne la réverbération d'un grand hall. La durée de réverbération croît avec le numéro.

Reverb à plaque

- PL1 à 3: Ces réglages recréent l'effet obtenu par un système de réverbération dans lequel les signaux sont générés par les vibrations d'une plaque en acier suspendu. Ces réglages apportent une brillance caractéristique au son. La durée de réverbération croît avec le numéro (de 1 à 3).

Delay (retard)

- dL1 à 8: Donne un effet de retard pour lequel une réinjection (du son répété) s'est faite plusieurs fois. Il y a huit réglages, pour lesquels la durée de retard et le nombre de répétitions diffèrent.

Délai Panoramique

- Pd1 à 6: Donne un effet de retard caractéristique qui fait se produire le son répété alternativement par la sortie droite et la sortie gauche de MIX OUT. Il y a 6 réglages, pour lesquels la durée de retard et le nombre de répétitions diffèrent.

4-2 Réglage de la façon dont le Chorus s'applique

Le Chorus est un effet qui donne une sensation de présence et d'ampleur, avec des ondulations caractéristiques du son. L'effet simule également le jeu simultané d'un grand nombre d'un même instrument. Si vous utilisez les effets de chorus du GR-09, vous devez d'abord sélectionner un des 25 types Preset (CHORUS TYPE). Selon le type sélectionné, vous pouvez obtenir un effet Flanger (métallique et agressif) ou un effet de retard très court. Sélectionnez OFF si vous désirez ne pas avoir de Chorus.

<Procédure> Sélection du type de Chorus

1. Depuis le mode Play, sélectionnez le Patch pour lequel vous désirez faire les réglages de Chorus.
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Vous serez maintenant en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT2".
4. Réglez la molette [PATCH PARAMETER] sur "CHORUS TYPE".
5. Pressez [+]/[-] pendant que vous jouez. Ecoutez les différents effets et sélectionnez celui que vous désirez utiliser. Pour des informations sur ce qui s'affiche et une explication des différents types de Chorus disponibles, référez-vous à la page suivante.
6. Amenez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez simultanément [+] et [-]. Votre choix pour le type de Chorus a maintenant été écrit dans le Patch.

** Le volume de l'effet Chorus est d'origine déterminé pour chaque type.*

Important ! *Si vous désirez conserver la version d'origine du Patch, transférez-la dans un autre emplacement avant de commencer l'édition (p. 26).*

Effet obtenu par chaque type de Chorus (25 types)

Les effets de Chorus suivants sont disponibles.

OFF : Aucun Chorus n'est obtenu.

Groupe Chorus

Cr1 à 3: Un effet Chorus conventionnel. Les ondulations du son s'accélèrent avec les numéros (de 1 à 3).

Cr4 à 6: Un effet de Chorus profond. Les ondulations s'accélèrent avec les numéros (de 4 à 6).

Cr7 à 9: Un effet donnant une ampleur naturelle avec moins d'ondulations. L'effet est plus prononcé avec un numéro élevé (de 7 à 9).

Groupe Flanger

FL1 à 3: Un effet Flanger assez atténué. Les fluctuations du son s'accélèrent de 1 à 3.

FL4 à 6: Un effet puissant de Flanger avec une résonance métallique proéminente. Les fluctuations du son s'accélèrent de 4 à 6.

FL7,FL8 : Un effet de Flanger délicat proche du Chorus. 8 est plus rapide que 7.

Short Delay (retard court)

Sd1 à 6: Un effet de retard très court. Il y a huit réglages, qui diffèrent par leur durée de retard et leur nombre de répétitions.

Effets Spéciaux

SE1, SE2 : Apportent des sonorités d'effets spéciaux au son de synthé (deux réglages).

4-3 Sélection de vos préférences de jeu

Une guitare, contrairement à un clavier, permet une commande précise de l'intensité sonore. Cela est dû au fait que vous touchez réellement les portions vibrantes (les cordes) de l'instrument. Pour tirer au mieux parti de cette différence, un synthétiseur pour guitare doit vous permettre de choisir sa réponse en fonction de la façon dont la guitare est jouée. Le GR-09 vous permet de faire cela grâce aux paramètres de Patch PLAY FEEL. Il vous autorise à obtenir un degré de commande plus naturel sur l'intensité des sons pour mieux correspondre à votre style de jeu (notamment selon que vous jouez avec vos doigts ou avec un médiateur).

<Procédure> Sélection de Play Feel

1. Sélectionnez le Patch pour lequel vous désirez faire des réglages depuis le mode Play.
2. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT2".
4. Réglez la molette [PATCH PARAMETER] sur "PLAY FEEL".
5. Pressez [+] ou [-] pour sélectionner le réglage désiré. Pour des informations sur ce qui s'affiche et les différents types de Play feel, voir la page suivante.
6. Passez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez simultanément [+] et [-]. Votre sélection de Play feel est maintenant écrite dans le Patch.

IMPORTANT *Si vous désirez conserver la version d'origine du Patch, transférez-la dans un autre emplacement avant de commencer l'édition (p. 26).*

Les effets qui peuvent être obtenus par changement de Play Feel (6 types)

Les types suivants de Play Feel sont disponibles

nor ...(Normal)

Le réglage standard, souhaitable pour jouer avec des techniques de mediator traditionnelles.

Fin ...(Finger Picking)

Ce réglage vous permet d'obtenir une sensation plus appropriée pour le picking au doigt. Lorsque vous utilisez ce réglage, la sensibilité est un peu plus importante que la normale.

Hrd ...(Hard Picking)

Ce réglage est adapté à ceux qui utilisent le mediator avec une technique un peu plus dure. La sensibilité est un peu plus faible.

** Lorsque le GK-2A est installé un peu trop près des cordes (en raison de la structure de la guitare), vous pouvez parfois compenser cela à l'aide de ce réglage.*

Sft ...(Soft Picking)

Ce réglage est souhaitable pour ceux qui utilisent le mediator avec une technique plutôt douce. La sensibilité est alors un peu plus élevée que la normale.

tAp ...(Tapping Play)

Ce réglage donne une meilleure stabilité de hauteur lorsque vous utilisez des techniques de jeu moins conventionnelles telle que le jeu en tapping, pull-offs ou hammer-ons. Notez toutefois que la plage de variation de volume est alors étroitesse.

no.d ...(No Dynamics)

Quelle que soit votre force de jeu, ce réglage entraîne une constance du volume et du timbre. Ce réglage est utile si vous désirez volontairement qu'un Tone (tel qu'un son de synthé solo ou d'orgue) soit joué sans dynamique.

4-4 Edition d'un Tone seul (Edit Target)

Pour l'attaque, le relâchement, la brillance et la transposition, vous pouvez choisir que votre réglage s'applique à la fois au Tone principal et au Tone secondaire ou uniquement à un Tone (principal ou secondaire). Le paramètre de Patch qui permet ce choix est appelé «EDIT TARGET».

<Procédure> Sélection du Tone qui sera modifié (Edit Target)

1. Sélectionnez le Patch pour lequel vous désirez faire des réglages depuis le mode Play.
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Vous êtes maintenant en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT2".
4. Réglez la molette [PATCH PARAMETER] sur "EDIT TARGET".
5. Pressez [+] ou [-] et faites votre choix pour le réglage. Pour des informations sur ce qui s'affiche et les types de réglage possibles, voir la page suivante.
6. Amenez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez simultanément [+] et [-]. Votre sélection est alors écrite dans le Patch.

Important ! *Si vous désirez conserver également une version d'origine du Patch, transférez-la dans un autre emplacement avant de commencer l'édition (p. 26).*

Les résultats obtenus par changement de Edit Target (4 types)

Les types de choix suivants pour Edit Target sont disponibles. La façon dont l'édition s'appliquera changera l'attaque, le relâchement, la brillance ou la transposition

dUL (Dual)

Tone principal et Tone secondaire seront affectés lorsque les quatre paramètres mentionnés ci-dessus seront édités.

Sin (Single)

L'édition de paramètre ne s'applique qu'à un Tone. Seul le Tone principal est affecté lorsque vous modifiez l'attaque, le relâchement ou la brillance. Seul le Tone secondaire est affecté quand vous modifiez la transposition.

int (Intervalle)

Excepté pour la transposition, les paramètres des deux Tones sont affectés. Le changement de transposition ne s'applique qu'au Tone secondaire
Ce réglage vous permet de façon pratique de superposer le même son de synthé comme son principal et son secondaire, tout en décalant la hauteur de l'un d'entre eux d'une octave ou d'une quinte (par exemple).

Un.b (Unison Bass)

Excepté pour la transposition, seuls les paramètres du Tone principal seront affectés. Les changements de transposition s'appliqueront aux deux Tones.
Ce réglage vous permet de façon pratique de baisser à la fois le son du Tone principal et celui du Tone secondaire pour créer un Patch de synthé basse.

4-5 Transposition (Pitch Shift)

Comme expliqué en 1 – 6 (p. 22), les fonctions de pédale permettent des variations de hauteur du son de synthèse. Huit motifs pour ces variations de hauteur sont disponibles. Chacun offre un type de changement de hauteur différent (sa durée, quelles hauteurs sont changées, etc.) et peut servir pour monter ou baisser la hauteur. Le réglage choisi peut également être stocké comme partie de Patch.

<Procédure> Sélection de la façon dont l'effet Pitch Shift s'applique

1. Depuis le Mode Play, sélectionnez le Patch pour lequel vous désirez faire les réglages.
2. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT2".
4. Réglez la molette [PATCH PARAMETER] sur "PITCH SHIFT".
5. Pressez [+] ou [-] pour sélectionner le réglage voulu. Pour des informations sur ce qui s'affiche et les types de réglages, voir la page suivante.
6. Passez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez simultanément [+] et [-]. Votre sélection pour le paramètre Pitch Shift est écrite dans le Patch.

Important ! *Si vous désirez conserver la version d'origine du Patch, transférez-la dans un autre emplacement avant de commencer l'édition (p. 26).*

Les résultats obtenus par changement de Pitch Shift

Les types suivants de Pitch Shift sont disponibles. Comme chacun d'eux peut servir à la fois à faire monter et faire descendre la hauteur, ce sont au total seize effets qui peuvent être obtenus. Dans l'afficheur, l'instrument les distinguera de cette façon: "Up, Type 5" qui signifie vers le haut, type 5 et s'affiche sous la forme "uP5" alors que "Down, Type 3" s'affiche sous la forme "dn3" et signifie vers le bas, type 3.

- 1: Lorsque vous pressez la pédale, la hauteur se décale d'une quarte juste. Quand vous relâchez la pédale, la hauteur d'origine revient.
- 2: Comme avec l'effet 1, la hauteur change d'une quarte juste, mais le temps pour l'atteindre est plus long.
- 3: Quand vous pressez la pédale, la hauteur change d'une quinte juste. Quand vous relâchez la pédale, la hauteur d'origine revient.
- 4: Quand vous pressez la pédale, la hauteur change d'une octave. Quand vous relâchez la pédale, la hauteur d'origine revient.
- 5: Ce réglage donne également un décalage d'une octave, mais qui est un peu plus long à obtenir. (Toutefois, le retour à la hauteur d'origine se fait à la même vitesse que dans le type 4).
- 6: Cet effet donne un changement d'une octave mais considérablement plus lent — à la fois pour atteindre la nouvelle hauteur et pour retourner à celle d'origine.
- 7: Quand vous pressez la pédale, la hauteur change de deux octaves. Quand vous relâchez la pédale, la hauteur d'origine revient.
- 8: Donne un changement de deux octaves, mais très lent (y compris lors du retour à la hauteur d'origine).

4-6 Utilisation de la pédale d'expression

Quand vous connectez une pédale d'expression (EV-5 : vendu séparément) (à la prise EXP PEDAL en face arrière), vous pouvez appliquer au pied toute une gamme d'effets. Il y a 7 effets différents disponibles, notamment commande de volume et de hauteur. Les réglages de cette fonction peuvent être individuellement stockés dans les Patches.

<Procédure> Sélection de l'effet pour la pédale d'expression

1. Sélectionnez en mode Play le Patch pour lequel vous désirez faire les réglages
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Cela vous amène en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT2".
4. Réglez la molette [PATCH PARAMETER] sur "EXP ASSIGN".
5. Pressez [+] ou [-] pour sélectionner l'effet désiré. Pour des informations sur ce qui s'affiche et les types d'effets disponibles, voir la page suivante.
6. Réglez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez [+] and [-] simultanément. Votre sélection pour la pédale d'expression est écrite dans le Patch.

Important ! *Pour conserver également la version originale du Patch, transférez-la dans un autre emplacement avant de commencer l'édition (p. 26).*

Les effets qui peuvent être obtenus avec une pédale d'expression (7 types)

Sept effets différents (numérotés de 1 à 7 dans l'afficheur) sont disponibles.

1: Volume

Le volume du synthé changera dans une plage de 0 au niveau fixé avec la molette de volume du GK-2A.

2: Balance

La balance de volume entre Tone principal et Tone secondaire changera. Avec la pédale relâchée, seul le Tone principal sera entendu. Avec la pédale enfoncée à fond, seul le Tone secondaire sera entendu.

3: Brillance

Permet un changement continu de la brillance du son de synthé.

4: Wah-wah

C'est une variation de l'effet de brillance (ci-dessus). Similaire à une pédale wah-wah, cela donne une tonalité unique.

5: Modulation

Vous permet de modifier l'amplitude des variations de hauteur qui s'appliquent au son de synthé (la vitesse de ces fluctuations est prédéterminée pour chaque Tone d'origine).

6: Bender

Vous permet de grandement altérer la hauteur du son de synthé tout en préservant l'harmonie des accords. La hauteur d'origine est retrouvée en relâchant la pédale (excepté pour certains Tones). La hauteur qui sera obtenue lorsque la pédale est totalement enfoncée dépendra de la plage sélectionnée pour la fonction de transposition au pied (Voir p. 48 – 49).

7: Commande N°16

Transmet le statut de la pédale d'expression par la MIDI OUT à l'aide de messages de changement de commande N°16 (commande générale N°1). Cette fonction peut être utilisée lorsque vous désirez piloter un paramètre d'une unité d'effets externe. Notez toutefois que cela n'affecte pas le générateur de son interne.

Important ! *Après avoir utilisé la pédale d'expression pour appliquer un effet à un Patch, si vous passez à un autre Patch, l'effet cesse d'être reproduit, quelle que soit la position de la pédale. Le nouveau Patch jouera d'abord normalement, en accord avec ses réglages mémorisés. C'est seulement au moment où la pédale d'expression sera à nouveau déplacée que cela entraînera un effet sur le nouveau Patch. Toutefois, si les deux Patches (avant et après le changement) sont associés à la fonction "1" (volume), le réglage préalable de pédale d'expression s'appliquera toujours.*

Chapitre 5

Extension du système ... Association de l'instrument à des appareils MIDI

<Sujet de ce chapitre>

Le GR-09 est doté de prises MIDI (IN/OUT). Avec les possibilités MIDI du GR-09, une guitare peut piloter différents générateurs de son externes (tels que synthétiseurs et échantillonneurs). Une guitare peut également servir à la programmation d'un séquenceur MIDI (enregistreur de données de jeu). Vous pouvez également utiliser le MIDI pour transférer des données de Patch du GR-09 dans un appareil externe en vue d'un stockage. Ce chapitre explique ces fonctions MIDI

A propos du MIDI

MIDI est l'acronyme de "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique).

Le MIDI est un standard internationalement reconnu et servant à véhiculer des messages (données) entre instruments de musique électronique et appareils périphériques.

Le MIDI est utilisé par tous les fabricants dans tous les types d'appareils. Cela signifie que vous pouvez, par exemple, utiliser un synthétiseur pour guitare d'un fabricant A pour faire jouer un générateur de sons d'un fabricant B, et enregistrer des données dans un séquenceur d'un fabricant C.

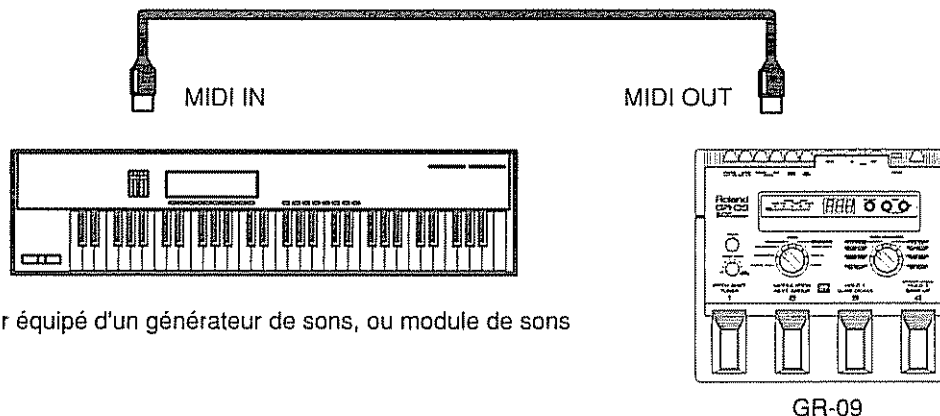
Messages MIDI traités par le GR-09 :

- Messages "Note On" – informations de hauteur et de dynamique générées par le jeu de notes.
- Messages "Note Off" – informations de relâchement de notes tombées en-dessous d'un certain niveau de volume.
- Messages de Bender véhiculant de légères variations de hauteur, telles que celles produites lorsque vous tirez sur les cordes, glissez sur elles ou jouez en «hammering».
- Messages de changement de programme pour les changements de Patch
- Messages de changement de commande pour les changements de volume ou de réglage d'effets.
- Messages de système exclusif servant à transférer le contenu des Patches vers des appareils externes etc.

5-1 Utilisation du GR-09 et d'une guitare pour piloter un générateur de sons MIDI

Le GR-09 peut convertir ce qui est joué sur la guitare en messages MIDI. Cela signifie qu'une guitare peut servir à faire jouer les sons d'un clavier ou d'un module de sons MIDI.

(Faire les connexions)



Clavier équipé d'un générateur de sons, ou module de sons

GR-09

Vous devez régler les éléments suivants de façon correcte pour pouvoir piloter convenablement un appareil externe (pour savoir comment faire les réglages, voir p. 56).

- Réglez le mode de transmission (mono/poly) pour qu'il soit adapté à l'appareil récepteur et à votre configuration.
- Faites correspondre le canal MIDI de transmission avec le canal MIDI de réception du récepteur.
- Faites correspondre la plage de variation de Pitch Bend avec celle utilisée par le récepteur.

(Terme important) Canal MIDI

Les "canaux MIDI" utilisés sur les deux appareils doivent être les mêmes pour que l'échange de données de jeu MIDI puisse se faire. N'importe quel canal MIDI de 1 à 16 peut être sélectionné (par exemple, si le canal 1 est réglé sur l'appareil émetteur, le canal 1 doit également être réglé sur l'appareil récepteur).

Lorsque vous constituez un système incluant un générateur de sons multitimbral (un générateur qui contient plusieurs parties) ou un séquenceur (pour l'enregistrement/reproduction des données), vous devez sélectionner un canal qui n'entre pas en conflit avec une autre partie instrumentale (pour des informations sur la façon de faire les réglages, voir p. 56).

(Terme important) Mode Mono/Mode Poly

Le GR-09 vous permet de choisir deux méthodes de transmission des données de jeu MIDI à un appareil externe; la transmission en mode mono et la transmission en mode poly (pour des informations sur la façon de faire les réglages, voir p 56). La différence entre ces deux modes est la suivante :

(Transmission en mode mono)

Nombre de canaux utilisés : Un canal est utilisé pour chaque corde.

Six canaux sont automatiquement sélectionnés, en commençant par le numéro sélectionné en premier lors de la sélection de canal en mode Edit.

Exemple : Quand "3ch" (canal 3) a été sélectionné.

Les six canaux de 3 à 8 serviront respectivement aux six cordes de la 1 à la 6. (Pour cette raison, en transmission mono, les canaux 12-16 ne peuvent pas être sélectionnés comme premier canal sur le GR-09)

Avantages :

Permet des messages décrivant les fluctuations continues de hauteur pour chaque corde (messages de Pitch Bend MIDI dissociés pour chaque canal). Les styles de jeu caractéristiques, tels que ceux avec bras de vibrato et le tiré de corde à l'harmonie peuvent être reproduits.

Configurations pour lesquelles ce mode est adapté :

- Lorsque vous utilisez un générateur de sons multitimbral contenant 6 parties ou plus.
- Lorsque vous utilisez un appareil pouvant recevoir en mode mono, même s'il ne contient pas 6 parties (tels qu'un D-50/550 Roland. Le récepteur doit également être réglé en mode mono).

(Transmission en mode poly)

Nombre de canaux utilisés :

Un seul canal est utilisé pour toutes les cordes. Le numéro sélectionné lors de la sélection du canal de transmission en mode Edit est utilisé.

Avantages :

Comme la partie guitare n'utilise qu'un seul canal, vous économisez des canaux MIDI. Aussi, en utilisant ce mode, vous pouvez piloter des générateurs de sons qui ne peuvent pas simultanément recevoir sur 6 canaux. Toutefois, lorsque 2 cordes jouent, les messages de Pitch Bend ne peuvent pas être transmis, aussi les changements de hauteur sont-ils envoyés par intervalles d'un demi-ton. Pour cette raison, le son de synthé peut ne pas fidèlement refléter la hauteur réelle produite par la guitare.

Configurations pour lesquelles ce mode est adapté :

- Lorsque vous utilisez un module de sons externe avec moins de 6 parties.
 - Lorsque vous désirez minimiser le nombre de canaux MIDI utilisés.
-

(Terme important) Plage d'action du Pitch Bend (Bend Range)

Les messages MIDI de Pitch Bend servent à transmettre les fluctuations continues de hauteur que vous pouvez obtenir avec des techniques de jeu sur les cordes telles que tiré de cordes, vibrato au doigt, glissé, etc. Pour que la hauteur soit correctement transmise, un paramètre intitulé «Bend Range» (plage d'action du Pitch Bend) doit être réglé sur la même valeur dans le GR-09 et l'appareil récepteur. Cette plage de variation doit être réglée sur une valeur aussi grande que possible, pour exprimer de façon progressive les fluctuations de hauteur sur une grande plage. Toutefois, la plage réglable diffère en fonction du générateur de sons récepteur. Par conséquent, vous devez régler le récepteur sur la valeur la plus grande possible, puis le GR-09 pour qu'il corresponde à cette valeur.

<Procédure> Réglage du canal, du mode de transmission et de la plage d'action du Pitch Bend

1. Pressez [EDIT/PLAY] depuis le mode Play. Vous êtes maintenant en mode Edit.
2. Réglez la molette [MODE] sur "MIDI CHANNEL".
3. Pressez [+] / [-] pour sélectionner 6 canaux (1-11) pour la transmission en mode mono, puis poursuivez et sélectionnez un canal 1-16 pour la transmission en mode poly. Les numéros de canaux sélectionnés s'affichent. "MONO" ou "POLY" (dans le groupe de cinq diodes) s'allument pour indiquer le mode de transmission sélectionné.
Dans cette situation, vous ne pouvez pas régler le GR-09 en mode de réception Poly (p. 62).
4. Passez la molette [MODE] sur "BEND RANGE".
5. Pressez [+] / [-].
Ce réglage sert à la plage de Pitch Bend pour la transmission et la réception. Vous pouvez choisir parmi 8 tessitures offertes : 0, 1 demi-ton, 2 demi-tons, 4 demi-tons, 5 demi-tons, 7 demi-tons, 12 demi-tons, et 24 demi-tons. Avec "0" sélectionné, Les messages MIDI de Pitch Bend ne sont pas transmis et à la place, l'instrument utilise le mode chromatique (changement de hauteur uniquement en cas d'intervalle d'un demi-ton) pour la transmission.
6. Une fois que vous avez tout réglé comme vous le vouliez, pressez [EDIT/PLAY]. Vous retournez alors en mode Play.

Comme ce sont des paramètres de système, l'écriture dans le Patch n'est pas nécessaire (les réglages restent en mémoire même après l'extinction de l'appareil).

Si vous avez connecté à un module de sons multitimbral et si vous sélectionnez le mode mono à l'étape 3, vous devez assigner les sons que vous voulez utiliser pour les 6 parties sur le module. De plus, vous devez faire correspondre les canaux du récepteur avec les 6 canaux consécutifs sélectionnés sur le GR-09 (référez-vous à la page expliquant le mode mono).

Ensuite, quand vous jouez de votre guitare (équipée du GK-2A), le générateur de sons MIDI externe joue.

Si aucun son n'est produit, essayez de monter au maximum le volume sur le GK-2A. Essayez également de faire passer le commutateur de sélection du GK-2A sur "SYNTH" ou "MIX". Vous pouvez également vérifier si la production de notes MIDI est sur "ON" dans le paramètre "LAYER" pour les Patches utilisés, en accord avec la procédure de la page 34. S'il n'y a toujours pas de son, vérifiez les autres réglages, tels que le volume du générateur de sons, et contrôlez toutes les connexions par câble.

5-2 Changement du volume et de Patches d'un module de sons/processeur d'effets externe

En utilisant le MIDI pour que le GR-09 pilote un module de sons externe, vous pouvez piloter le volume de l'appareil externe ou lui faire changer ses sons

Utilisation du volume et du commutateur de sélection du GK-2A

Lorsque vous changez le volume sur le GK-2A, un message de changement de commande (n° 7) est transmis par la MIDI OUT du GR-09 (vous devez bien sûr avoir réglé l'appareil récepteur pour qu'il reconnaisse le message de changement de commande n° 7). Le résultat est que vous pouvez piloter le volume de l'appareil externe depuis la molette de volume du GK-2A. De même, si le commutateur de sélection du GK-2A est réglé sur "GUITAR," une valeur de "0" est transmise au module de sons externe et celui-ci ne produit plus de son. Si le commutateur est placé sur "MIX" ou "SYNTH", la valeur actuelle du volume du GK-2A ou la valeur du réglage de pédale d'expression (si c'est l'effet 1 qui est choisi pour la pédale d'expression) est émise et la reproduction de son par le module externe reprend.

Important ! *A propos de la fonction "Suppression du changement de commande n° 7"*
Certaines unités d'effets (qui ont des fonctions MIDI limitées) ne peuvent pas être réglées pour ignorer les changements de commande n° 7 reçus. Si vous utilisez ces unités d'effets avec le GR-09 (connecté par MIDI dans le but d'appliquer des effets au son de guitare) le son de la guitare elle-même peut ne pas être entendu lorsque vous amenez le commutateur de sélection du GK-2A sur "GUITAR".
Si vous devez inclure une telle unité d'effets dans votre système, tenez enfoncé le bouton [EDIT/PLAY] pendant que vous allumez le GR-09. Vous verrez alors "C" (commande n° 7 supprimée) affiché dans les unités de l'écran avant que l'appareil ne revienne en fonctionnement normal. Ensuite (jusqu'à la prochaine extinction), le GR-09 n'enverra plus de message de changement de commande n° 7.
Notez que cette fonction peut être utilisée en tandem avec la «réception polyphonique» (p. 60) et la «réduction de données de Pitch Bend» (p. 62). Si nécessaire, vous pouvez simultanément tenir enfoncés tous les commutateurs correspondants pendant la mise sous tension.

Utilisation d'une pédale d'expression

Quand l'effet 1 (volume) est assigné à la pédale d'expression (p. 50), des messages de changement de commande n° 7 sont transmis lorsque vous utilisez la pédale d'expression. Comme dans la fonction ci-dessus, cela permet de piloter le volume de l'appareil récepteur. Dans ce cas, si vous désirez régler le volume au maximum, vous devez mettre au niveau maximum à la fois la molette de volume du GK-2A et la pédale d'expression.

Quand l'effet 5 (modulation) est sélectionné pour la pédale d'expression, des messages de changement de commande n° 1 (modulation) sont transmis à l'appareil externe lorsque vous faites fonctionner la pédale d'expression.

Quand l'effet 6 (Bender) est choisi pour la pédale d'expression, la hauteur de l'appareil récepteur change lorsque vous utilisez la pédale d'expression. En fait, les messages MIDI de Pitch Bend servent à commander la hauteur. En relâchant totalement la pédale, la hauteur d'origine revient. La hauteur obtenue lorsque la pédale est complètement enfoncée dépend de la plage sélectionnée pour la fonction de transposition par pédale (pour savoir comment faire le réglage, voir p. 48)

Remarque ! *Selon le module de sons externes utilisé, certaines limitations peuvent affecter la plage de variation. De plus, cet effet peut ne pas être parfaitement transmis en mode poly.*

Quand les effets 2, 3, 4, ou 7 sont sélectionnés pour la pédale d'expression, des messages de changement de commande n° 16 (commande générale 1) sont transmis quand vous utilisez la pédale d'expression. Vous pouvez choisir le paramètre qui doit être piloté sur l'appareil récepteur en assignant ce paramètre à la commande N° 16. La pédale d'expression le pilotera alors. Plus encore, quand les effets 2, 3 ou 4 sont sélectionnés pour la pédale d'expression et que le GR-09 reçoit des messages de changements de commande N° 16, le module synthétiseur interne répondra comme si la pédale d'expression était utilisée.

Utilisation de fonctions fournies par les pédales de l'unité

Mode Play

Lorsque vous utilisez les pédales de l'unité pour sélectionner des Patches, des messages de changement de programme sont transmis à l'appareil MIDI externe. Vous pouvez utiliser cela pour changer de son sur l'appareil externe (la même chose se produit lorsque vous changez de Patch à l'aide des boutons[+]/[-]).

(Relation entre les Patches du GR-09 et les numéros de changement de programme transmis)

A11—A14 = 1 — 4	C11—C14 = 65 — 68
A21—A24 = 5 — 8	C21—C24 = 69 — 72
A31—A34 = 9 — 12	C31—C34 = 73 — 76
A41—A44 = 13 — 16	C41—C44 = 77 — 80
A51—A54 = 17 — 20	C51—C54 = 81 — 84
A61—A64 = 21 — 24	C61—C64 = 85 — 88
A71—A74 = 25 — 28	C71—C74 = 89 — 92
A81—A84 = 29 — 32	C81—C84 = 93 — 96
b11—b14 = 33 — 36	d11—d24 = 97 — 100
b21—b24 = 37 — 40	d21—d24 = 101 — 104
b31—b34 = 41 — 44	d31—d34 = 105 — 108
b41—b44 = 45 — 48	d41—d44 = 109 — 112
b51—b54 = 49 — 52	d51—d54 = 113 — 116
b61—b64 = 53 — 56	d61—d64 = 117 — 120
b71—b74 = 57 — 60	d71—d74 = 121 — 124
b81—b84 = 61 — 64	d81—d84 = 125 — 128

En utilisant cette fonction, vous pouvez faire jouer simultanément un Patch du générateur de sons interne et le son ayant le numéro de changement de programme correspondant dans le module de sons MIDI externe. Si vous désirez qu'un Patch ne fasse jouer que le module de sons externe, vous pouvez modifier ses réglages Layer et régler toutes ses cordes sur "Mute" (coupure).

D'un autre côté, si vous désirez que seul le générateur de sons interne produise du son, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour régler le GR-09 afin qu'il ne transmette pas de données de jeu

<Procédure> Régler si les données MIDI de jeu seront ou non produites pour chaque Patch

1. Depuis le mode Play, sélectionnez le Patch que vous désirez éditer.
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Cela vous amène en mode Edit.
3. Réglez la molette [MODE] sur "PATCH EDIT1", puis la molette [PATCH PARAMETER] sur "*LAYER "
4. Réglez la molette [*STRING SELECT] sur "MIDI".
5. Pressez [+] ou [-].
Changez le réglage ON/OFF en regardant l'afficheur. Réglez sur OFF les Patches pour lesquels vous ne désirez pas que les données MIDI soient transmises.
6. Une fois tout réglé comme vous le voulez, amenez la molette [MODE] sur "WRITE", puis pressez [+] et [-] simultanément. Vos changements sont maintenant écrits dans le Patch.

Important ! Même avec ce réglage sur OFF, certains messages (comme les changements de programme) restent transmis.

A propos de la transmission des messages MIDI en mode de fonction des pédales

Quand vous utilisez les fonctions Pitch Shift, Modulation, Hold 1, ou Hold 2 des pédales, vous pouvez obtenir un effet similaire sur un appareil externe quand les messages MIDI correspondants sont transmis.

Avec la fonction Pitch Shift, un effet identique à l'effet interne s'applique par le biais de messages de Pitch Bend.

Toutefois, dans certains cas, le module externe peut imposer des restrictions quant à la plage de changement. Notez qu'en transmission en mode Poly, les fluctuations de hauteur ci-dessus ne peuvent pas être obtenues.

Avec la fonction Modulation, quand vous pressez la pédale, une valeur "127" pour le changement de commande n°1 est transmise. Quand vous relâchez la pédale, la valeur revient instantanément à "0". Sur l'unité externe, l'effet obtenu dépendra de la fonction assignée au changement de commande n°1

Avec Hold 1 et Hold 2, quand la pédale est pressée, l'instrument ne transmet pas de message Note Off. Cela donne un effet identique à celui obtenu en interne (p. 21).

Notez que pour assurer un contrôle indépendant sur chaque corde, les changements de commande ne sont pas utilisés. Notez aussi qu'en transmission en mode Poly, ces effets ne peuvent pas être fidèlement transmis (cela est dû au fait que l'instrument ne peut pas reconnaître la position de frette dans ce mode. Par conséquent, différentes frettes peuvent donner la même hauteur).

5-3 Utilisation du GR-09 comme module de sons pour un clavier MIDI

Ordinairement, le générateur de sons du GR-09 utilise un mode de réception Mono et 6 canaux MIDI. Si vous essayez d'employer le GR-09 comme générateur de sons additionnel dans une configuration avec d'autres appareils (clavier et/ou séquenceur), vous noterez qu'il ne peut produire que des notes simples s'il reste en fonctionnement normal. Pour que plusieurs notes puissent être produites simultanément, vous devez régler le GR-09 en «réception polyphonique» (en suivant les étapes ci-dessous). Une fois dans ce mode, vous pourrez l'utiliser comme module de sons polyphonique, et n'employer qu'un seul canal MIDI.

<Procédure> Activation de la "réception polyphonique" pour utiliser le GR-09 en générateur de sons MIDI

1. D'abord, éteignez l'instrument.
2. Rallumez-le en tenant enfoncé le bouton [-]. Après que "P" (Polyphonique) se soit affiché dans la deuxième colonne de l'écran, l'instrument poursuit son démarrage normal.
3. Pressez [EDIT/PLAY]. Vous êtes maintenant en mode Edit.
4. Réglez la molette [MODE] sur "MIDI CHANNEL".
5. Pressez [+] ou [-] pour sélectionner le canal MIDI que l'appareil externe utilise pour la transmission. Sur le GR-09, transmission et réception se font sur le même canal. Le mode de transmission (MONO ou POLY) n'a pas d'importance.
6. Pressez [EDIT/PLAY]. Vous retournerez en mode Play.

L'instrument peut maintenant jouer polyphoniquement en réponse à des messages MIDI d'un appareil externe.

Important 1 Notez ce qui suit concernant le fonctionnement de l'instrument quand la réception polyphonique est active :

- * Quel que soit le réglage MUTE par la molette [*STRING SELECT], le GR-09 est toujours en Local OFF (p. 62).
- * L'instrument jouera avec le son du Patch actuellement sélectionné. 28 voix peuvent être produites (la polyphonie maximale varie avec le type des Tones et les réglages de superposition ou «Layer»).
- * Les réglages Note Shift et Layer correspondent à ceux effectués pour la première corde.
- * Quand un nombre excessif de messages Note On est reçu, les notes les plus anciennes sont coupées en premier (priorité à la dernière note).
- * Cette fonction peut être employée en conjonction avec la désactivation de la commande n°7 (p. 57) et la réduction des données de Pitch Bend (p. 62). Tenez simplement enfoncés les boutons correspondants à la mise sous tension.
- * Quand vous éteignez et rallumez l'instrument, la réception Mono redevient active.

Important 2 Quand vous utilisez cet instrument comme module de sons pour un autre appareil, vous ne pouvez pas vous servir des possibilités offertes par le mode de fonction des pédales (excepté de la modulation).

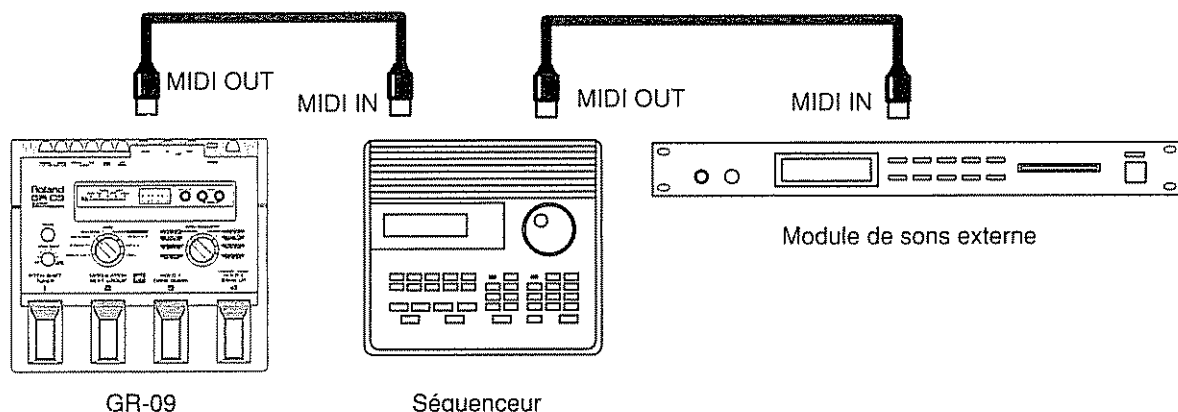
Important 3 Quand vous utilisez cet instrument en réception Mono (avec six canaux), vous devez régler le canal de transmission de l'instrument externe pour qu'il corresponde au premier des six canaux du GR-09.

5-4 Utilisation d'une guitare pour programmer un séquenceur

En reliant le GR-09 à un séquenceur MIDI (un appareil d'enregistrement/reproduction de données), les guitaristes peuvent, sans savoir jouer d'un clavier, enregistrer en temps réel dans un séquenceur. De plus, en employant le GR-09 pour programmer des parties d'instruments à cordes, vous obtiendrez une expressivité difficile à obtenir avec un clavier et pourrez mieux reproduire la façon dont se déclenchent les accords. Enfin, avec la transmission en mode Mono, vous pourrez enregistrer les fluctuations typiques de la guitare.

<Procédure> Enregistrement des données de jeu de la guitare dans un séquenceur

1. Connectez les appareils comme ci-dessous



2. Réglez sur le GR-09 le canal de transmission, le mode de transmission et l'action du Pitch Bend ou «Bend Range» (en suivant les étapes p. 56) pour les adapter au module de sons utilisé.
3. Réglez "Soft Thru" (ou l'équivalent) sur ON dans le séquenceur (pour l'enregistrement, réglez les paramètres pour que le séquenceur reçoivent les données du GR-09 et les ré-émette par sa MIDI OUT).
4. Réglez la molette [*STRING SELECT] sur "MIDI (MUTE)", ce qui donne un réglage Local OFF.
5. Ensuite, jouez avec la guitare pour contrôler que le module de sons répond correctement. Si'il n'y a pas de problème, lancez l'enregistrement sur le séquenceur. A la fin de l'enregistrement, lancez la reproduction sur le séquenceur pour écouter le résultat.
6. Si vous désirez également utiliser dans vos morceaux le générateur interne du GR-09, vous devez ajouter un autre câble (non indiqué en illustration 1), pour relier la MIDI THRU du module et la MIDI IN du GR-09. Alors, vous pouvez utiliser dans votre enregistrement les sons produits par le GR-09, tout en écoutant les parties jouées par le module de sons externe (dans ce cas, vous devez vous assurer que le canal MIDI de transmission n'entre pas en conflit avec le canal réglé sur le module de sons externe).

Important 1 Quand le séquenceur utilisé ne peut pas enregistrer plusieurs canaux MIDI à la fois, vous devez effectuer l'enregistrement/transmission en mode Poly.

Vous pouvez également choisir le mode Poly pour réduire le nombre de canaux MIDI utilisés (si vous désirez que le GR-09 n'utilise qu'un seul canal en réception, référez-vous en p. 60)

Important 2 Quand vous faites jouer le séquenceur, vérifiez le réglage de Bend Range et des canaux MIDI.

(Terme important) Local ON/OFF

Quand le générateur de sons interne du GR-09 et la section de commande par la guitare sont connectés, le statut est dit "Local ON". L'opposé, Local OFF, c'est quand le générateur de sons interne du GR-09 est déconnecté de la section guitare, et seuls les messages MIDI venant d'une source externe (telle qu'un séquenceur) feront produire du son. Simultanément, les données de jeu de la guitare seront émises par la MIDI OUT.

En réglant l'instrument sur Local OFF, vous pouvez éviter les conflits dus à des doubles flux de mêmes données. Cela peut se produire quand on utilise Soft Thru, car les données de jeu provenant directement de la guitare peuvent être à nouveau reçues après passage au travers du séquenceur.

Le GR-09 peut être réglé sur Local Off à tout moment en réglant la molette [*STRING SELECT] sur "MIDI(MUTE)".

De plus, si la fonction de réception polyphonique est activée à la mise sous tension, l'instrument est toujours réglé sur Local OFF (p. 60).

** Comme l'instrument est normalement en Local ON, la molette [*STRING SELECT] doit être en toute autre position que "MIDI (MUTE)".*

Au fait. . .

A propos de la fonction de réduction des données de Pitch Bend

Pour reproduire fidèlement toutes les fluctuations de hauteur, les données MIDI de jeu issues du GR-09 sont généralement énormes. Mais si vous enregistrez ces données dans un séquenceur, vous pouvez parfois saturer la mémoire de ce dernier. La fonction de réduction de données permet d'éviter ce problème en réduisant la quantité de données de Pitch Bend transmises. Par contre, les changements de hauteur ne sont alors plus aussi progressifs qu'ils le devraient, mais vous pouvez gérer la quantité de données MIDI produites.

Pour activer cette fonction, allumez le GR-09 en tenant enfoncé le bouton [+]. Après que "b" (pour bend) se soit affiché en troisième colonne de l'afficheur, l'instrument revient au démarrage normal.

Ensuite (jusqu'au prochain allumage), toutes les transmissions de Pitch Bend sont «épurées» et donc réduites.

** Cette fonction peut être employée en combinaison avec la désactivation du changement de commande n°7 (p. 57) et la réception polyphonique (p. 60). Tenez simplement enfoncés tous les boutons correspondants à la mise sous tension.*

5-5 Emploi d'un autre appareil MIDI pour sauvegarder les Patches du GR-09

Par le MIDI, vous pouvez transférer les données de système et de Patches du GR-09 vers un appareil externe. Par exemple, si vous transférez les données de Patches de l'instrument dans une unité de stockage, vous aurez une copie de sauvegarde de vos Patches. Les messages exclusifs MIDI servent à effectuer ces transferts (notez que seuls les appareils pouvant traiter des messages exclusifs peuvent servir dans ce cas).

A propos. . .

Si vous utilisez la fonction d'enregistrement en temps réel d'un séquenceur ou d'un «Bulk Librarian», vous pouvez sauvegarder sur disquette les données émises par le GR-09. Deux GR-09s peuvent aussi être connectés ensemble, pour un échange direct de leurs données. Ça permet de régler un GR-09 exactement comme un autre.

<Procédure> Transmission de données de système et de Patches vers un appareil MIDI externe

1. D'abord, éteignez le GR-09.
2. Connectez un câble de la MIDI OUT du GR-09 à la MIDI IN de l'appareil externe.
3. Gardez la pédale 3 enfoncée pendant que vous allumez l'instrument.
"ALL" s'affiche.
4. Utilisez les boutons [+] / [-] pour sélectionner le Patch à transmettre, de A11 à D84 (pour n'émettre les données que d'un seul Patch).
Le numéro du Patch sélectionné s'affiche.
Si vous sautez cette sélection ("ALL" est sélectionné) et passez directement à l'étape 5, les données de tous les Patches et les réglages de tous les paramètres de système sont automatiquement transférés à l'appareil externe.
5. Préparez l'appareil externe à la réception des données.
6. Pressez [EDIT/PLAY].
Les données sélectionnées à l'étape 4 seront transférées à l'appareil externe. "Snd." («Sending» ou émission) clignote durant le transfert.
7. Quand vous êtes retourné à ce qui était affiché précédemment, le transfert est terminé. Pour retourner au mode de fonctionnement normal, éteignez et rallumez l'instrument.

* Réception des données de système et de Patches

A la mise sous tension, le GR-09 est prêt à la réception de messages exclusifs. Aussi, toute donnée envoyée à l'appareil externe peut être reçue à tout moment en MIDI IN du GR-09.

Important ! *Quand le GR-09 reçoit des messages exclusifs avec des données de système et de Patches, les données équivalentes présentes en mémoire interne sont «écrasées» (effacées). Vous devez être particulièrement attentif aux données sauvegardées quand "ALL" a été choisi, car lors du renvoi de ces données au GR-09, tous les réglages présents à cet instant dans l'instrument seront effacés. Vous pouvez d'abord vouloir sauvegarder les données internes de l'instrument avant de recevoir de nouvelles données.*

Chapitre 6

Référence

MAUVAIS FONCTIONNEMENT

Extension des Tones d'origine

Liste des Tones

Tones utilisés dans les Patches preset

Liste des paramètres (Tableau vierge)

Messages exclusifs Roland

Équipement MIDI

Tableau d'équipement MIDI

Caractéristiques

REFERENCE RAPIDE AUX PROCEDURES

INDEX

MAUVAIS FONCTIONNEMENT

< Situations de jeu normales >

Le son de synthé n'est pas produit quand on joue de la guitare

Le VOLUME du GR-09 ou la molette SYNTH VOL du GK-2A sont-ils réglés trop bas ?

→ Réglez-les à un niveau souhaitable.

Avez-vous réglé la molette STRING SELECT sur MIDI (MUTE) ?

→ Choisissez toute autre position que MIDI (MUTE).

Avez-vous choisi "Layer" alors qu'aucun Tone principal ni secondaire n'est sélectionné ?

→ Vérifiez que vous avez un Tone principal (secondaire) assigné à chaque corde (p. 31).

Le volume du GK-2A est-il trop bas ?

→ Réglez le commutateur sur SYNTH ou MIX et montez le volume à un niveau correct.

Si vous avez configuré une pédale EV-5 pour piloter le volume, est-elle au minimum ?

→ Appuyez sur la pédale.

Votre réglage du paramètre "Patch Level" est-il trop bas ?

→ Augmentez le réglage jusqu'à un niveau convenable (p. 37).

Utilisez-vous la fonction de réception en mode Poly (p. 60) ?

Si c'est le cas, le GR-09 a été commuté en "Local Off" et ne produit plus normalement les sons (il est dédié à la transmission/réception MIDI)

Avez-vous installé un kit d'extension ?

Rappelez-vous que, sans extension, aucun son n'est produit si vous sélectionnez un Tone d'origine dont le numéro dépasse 180.

La hauteur ne change pas quand on modifie l'accord général (Master Tune)

Seule la hauteur des sons de synthé produits sous le contrôle d'instruments MIDI externes change immédiatement pour refléter une modification du paramètre Master Tune du GR-09. Tous les sons de synthé pilotés par la guitare (excepté quand l'instrument est réglé sur Chromatic) respectent la hauteur réelle de la guitare, ignorant le réglage Master Tune.

→ Pour changer la hauteur globale, y compris de la guitare, faites d'abord le réglage Master Tune (p. 27), puis utilisez l'accordeur interne pour ré-accorder la guitare (p. 13).

Un des Tones ne joue pas même avec un réglage Layer correct

Avez-vous vérifié que le réglage Tone Balance (p. 36) n'est pas totalement en faveur d'un des Tones (principal ou secondaire) ?

→ Ajustez le réglage pour avoir la balance appropriée.

Avez-vous assigné "Tone Balance" à une EV-5, et celle-ci est totalement enfoncée ou relevée ?

→ Si c'est le cas, faites fonctionner la pédale EV-5. Ou bien, assignez-lui une autre fonction (p. 50).

Le volume n'est pas le même pour chaque corde

Avez-vous correctement ajusté la sensibilité pour chaque corde ?

→ Si nécessaire, ajustez ces réglages (p. 14).

La hauteur ne monte pas quand on utilise la fonction Pitch Shift ou Bend de l'EV-5

Avec des fonctions donnant des changements continus de hauteur, vous pouvez rencontrer des restrictions de variation avec certains Tones.

→ Si vous rencontrez ces restrictions, essayez de limiter la plage de changement (p. 49).

Différents changements de timbre sont obtenus (avec une EV-5)

L'instrument apporte des nuances différentes en fonction des Tones lorsque l'on assigne la brillance ou l'effet wah-wah.

→ Il vaut mieux essayer à l'avance les possibilités offertes afin de savoir à quoi vous attendre (p. 73).

Différents types de modulation sont obtenus (avec les fonctions de pédale ou la EV-5)

La vitesse des ondulations de hauteur produites par la modulation dépend du Tone sélectionné.

→ Il vaut mieux essayer tous les Tones à l'avance pour savoir comment la modulation les affecte.

Avec l'effet de modulation produit par les fonctions de pédale, l'amplitude diffère pour chaque Tone car elle est pré-déterminée.

→ Ecoutez à l'avance les différences d'amplitude puis sélectionnez les Tones appropriés.

En utilisant une EV-5 pour changer la balance, un seul des Tones est entendu

N'avez-vous pas réglé Layer pour qu'un seul Tone (principal ou secondaire) soit produit ?

→ Faites le réglage pour que les deux Tones jouent (p. 34)

Le paramètre Tone Balance (p. 36) pour le Tone est-il réglé à 50 (ou -50) ?

→ Ré-essayez après l'avoir réglé autour de 0.

L'effet ne s'arrête pas même avec la pédale complètement redressée

Le volume minimal de la EV-5 est-il réglé sur une grande valeur ?

→ Réduisez le volume minimum.

Les effets n'agissent pas

Avez-vous vérifié que "Reverb Type" (p. 41) ou "Chorus Type" (p. 43) ne sont pas sur OFF ?

→ Sélectionnez un type autre que OFF.

Le niveau de Reverb est-il inversé ? (p. 40)

→ Réglez le niveau de Reverb de façon appropriée.

Sachez que les effets internes du GR-09 sont conçus pour n'agir que sur les sons de synthé. Ils ne peuvent pas s'appliquer au son de la guitare.

→ Pour appliquer des effets au son de guitare, il faut une unité d'effets externe, connectée à la prise GUITAR OUT (si vous utilisez un même amplificateur pour le son de synthé et le son de guitare, la prise GUITAR RETURN est également utilisée).

La hauteur du son de synthé ne change pas avec celle de la guitare

C'est normal pour certains Tones (tels que les effets spéciaux) de ne pas avoir les mêmes changements de hauteur que le son de la guitare

Un bruit cyclique est entendu dans les extrêmes aigus

Cela est causé par un phénomène propre aux synthétiseurs numériques nommé "aliasing". Quand vous jouez en «slide», ou utilisez la fonction Pitch Shift, vous pouvez entendre ce type de bruit. C'est normal. Le GR-09 a été conçu pour minimiser l'aliasing autant que possible, le rendant adapté à l'emploi avec une guitare.

La hauteur ne change pas progressivement

Avez-vous réglé le Patch sur "Chromatic"?

→ Si l'indicateur "CHROM" est allumé après avoir pressé le bouton [EDIT/PLAY] (et soyez passé en mode Edit), éteignez-le en pressant la pédale la plus à droite (vous pouvez écrire ce statut dans le Patch, p. 38).

Utilisez-vous la fonction de réduction des données de Pitch Bend (p. 62) ?

En jeu normal, certaines fluctuations naturelles de hauteur ne sont pas pleinement exprimées quand cette fonction est active.

→ N'utilisez pas cette fonction si elle n'est pas réellement nécessaire.

Le Patch ne change pas quand on presse les boutons (+)/(-) en mode de fonction des pédales

Avez-vous apporté des changements au Patch avant de passer en mode de fonction des pédales ?

Pour prévenir la perte de données non encore sauvegardées (non écrites) dans un Patch, l'instrument ne vous permet pas de quitter un Patch édité alors que vous êtes en mode de fonction des pédales.

→ Vous pouvez accéder à n'importe quel Patch si vous retournez en mode Play.

"bAt" s'affiche à la mise sous tension

C'est un message d'alerte qui vous prévient que la pile interne de l'instrument (nécessaire à la conservation des données de Patches et de système) est quasiment épuisée. En réponse à ce message, vous devez remplacer rapidement la pile, si vous ne désirez pas risquer de perdre vos données.

→ Veuillez contacter votre revendeur Roland ou le service de maintenance Roland le plus proche.

< Durant l'édition de Patches >

L'afficheur/Indicateur a commencé à clignoter soudainement

Quand l'indicateur [EDIT/PATCH] commence à clignoter, cela vous informe que des changements ont été apportés au Patch, mais qu'il n'ont pas été sauvegardés (la même chose se produit en mode Play)

Si le numéro affiché commence à clignoter quand vous modifiez Edit Target ou Note Shift, alors que la molette STRING SELECT est sur ALL, cela signifie que ces paramètres n'ont pas la même valeur pour toutes les cordes.

Le son ne change pas après avoir été édité

Les changements apportés à l'attaque, au relâchement et à la brillance ne s'appliquent parfois qu'au Tone principal, selon le réglage fait pour Edit Target. Pareillement, les réglages de transposition (Note Shift) peuvent parfois n'affecter que le Tone secondaire.

- Contrôlez votre réglage Edit Target et assurez-vous qu'il vous convient (p. 42). Si nécessaire, vous pouvez changer les Tones choisis comme principal et secondaire (p. 31)

Sur le GR-09, les changements apportés à l'attaque, au relâchement et à la brillance nécessitent des ajustements des données d'origine utilisées par le Tone. Pour cela, la plage de changement possible varie en fonction du Tone. Certains Tones ne changeront pas comme les autres.

La Reverb n'est pas obtenue alors que le niveau de Reverb réglé est élevé

N'avez-vous pas réglé le type de Reverb sur "OFF"?

- Sélectionnez un type autre que "OFF" (p. 40).

< Avec un clavier MIDI (ou un autre instrument) faisant jouer le générateur de sons du GR-09 >

Pas de son produit

Les canaux MIDI du récepteur et de l'émetteur correspondent-ils ?

- Réglez de façon appropriée les canaux MIDI (p. 56).

Les accords ne jouent pas/La pédale de sustain du clavier n'a pas d'effet

La réception est-elle en mode Poly ? (p. 60)

Ordinairement, la réception MIDI du GR-09 est en mode Mono (même si vous sélectionnez la transmission en mode Poly lors du réglage de canal MIDI, la réception reste en mode Mono). D'autre part, l'instrument ne répond au changement de commande n°64 (pédale de sustain) seulement en mode Poly (p. 60)

- Réglez l'instrument pour qu'il utilise cette fonction en tenant enfoncé le bouton [-] pendant que vous mettez sous tension.

Les fonctions de pédale du GR-09 ne fonctionnent pas

Lorsque vous employez des messages MIDI venant d'un appareil externe (clavier ou autre) pour faire jouer le GR-09, les pédales de ce dernier n'ont plus leur fonction habituelle. Seule la commande de modulation est encore disponible.

- Utilisez les commandes de l'appareil externe pour appliquer du Pitch Bend ou du sustain.

En mode de fonction de pédale, le Patch ne change pas à réception d'un message de changement de programme

Avez-vous apporté des changements au Patch avant de passer dans ce mode ?

Dans ce mode, pour prévenir la perte de données qui n'auraient pas encore été écrites dans un Patch, l'instrument ne vous permet pas de passer à un Patch autre que celui actuellement édité.

→ L'instrument répondra aux changements de programme après retour au mode Play.

Bien que des notes seules soient produites quand des données sont envoyées par un appareil externe, les changements de programme ne sont pas reçus

Avez-vous envoyé des données MIDI sur un des cinq canaux MIDI autres que le premier canal fixé par "MIDI CHANNEL," alors que le GR-09 a sa réception réglée en mode Mono ?

Vous devez envoyer tous les messages MIDI (excepté messages de note et de Pitch Bend) au premier canal.

→ Même si le GR-09 est réglé pour recevoir sur 6 canaux, vous devez toujours faire transmettre l'appareil externe sur le premier canal.

< Lors de la transmission de données de jeu du GR-09 vers un appareil externe (module de sons, séquenceur) >

L'autre instrument ne produit pas de sons

Les canaux MIDI de l'émetteur et du récepteur correspondent-ils ?

→ Réglez les canaux MIDI pour qu'ils correspondent (p. 56)

Le volume du GK-2A ou de la EV-5 est-il trop bas ?

Le niveau de l'instrument externe peut avoir été baissé par la réception de messages de volume (changement de commande n°7) envoyés par le GK-2A.

→ Essayez de monter le volume sur le GK-2A.

Une seule corde fait jouer l'autre instrument (les autres cordes sont muettes)

Transmettez-vous en mode Mono depuis le GR-09 vers un instrument ne pouvant pas recevoir simultanément sur 6 canaux ?

→ Avec ce type d'appareil, vous devez choisir le mode Poly pour la transmission (p. 55 – 56).

Les notes graves (plus basses que la tessiture de la guitare) ne peuvent pas être produites

→ Lors de l'édition de la transposition (Note Shift), vous pouvez amener la molette STRING SELECT sur MIDI, puis appliquer la transposition voulue pour la sortie en MIDI OUT (p. 35). Ce réglage peut être conservé avec chaque Patch.

La hauteur est étrange

Avez-vous réglé Bend Range sur la même valeur pour les appareils émetteur et récepteur ?

→ Sinon, réglez les appareils pour que leurs valeurs coïncident (p. 56).

La hauteur ne change pas progressivement

Transmettez-vous en mode Poly ?

Lors de la transmission en mode Poly, les transitions de hauteur quand des accords sont joués se font par paliers d'un demi-ton (p. 55 — 56).

→ Jouez donc des notes seules, ou effectuez la transmission en mode Mono.

Utilisez-vous la fonction de réduction des données de Pitch bend (p. 62) ?

→ Ne l'utilisez pas si elle n'est pas nécessaire.

Avez-vous réglé Bend Range sur "1" ou "2" ?

→ Choisissez une valeur de Bend Range aussi grande que possible pour améliorer la compatibilité entre émetteur et récepteur (p. 56).

Avec une valeur de "0" pour Bend Range, tous les changements de hauteur se font par paliers d'un demi-ton.

→ Réglez le paramètre Bend Range des deux appareils sur la valeur appropriée (p. 56).

Quand vous examinez les données programmées dans un séquenceur, elles semblent avoir une hauteur différente de celle jouée

Pour rapidement transmettre l'attaque des notes et fiablement exprimer les nuances dues aux fluctuations de hauteur, le GR-09 utilise une combinaison de messages de Pitch Bend et de messages de note pour exprimer la hauteur des notes jouées. Pour cette raison, si vous examinez ces données après leur enregistrement dans un séquenceur (avec le "microscope" ou une fonction similaire), elles peuvent sembler différentes de ce qui est joué.

→ Si vous n'avez pas besoin de fluctuations continues de hauteur, vous pouvez créer des données bien plus simples en réglant le paramètre Bend Range de transmission à "0".

Le jeu sur un module de sons externe diffère de celui avec le module de sons interne

Le temps de réponse (et d'autres facteurs) peuvent sembler différents, et vous pouvez trouver moins avantageux l'emploi du MIDI pour piloter un instrument externe que la commande directe du module de sons interne. Cela est dû aux restrictions apportées par le MIDI, et non au GR-09 ou à votre module externe.

Extension des Tones d'origine

Si vous installez un kit d'extension spécial (GR9E-1 ; optionnel), vous pouvez doubler le nombre de Tones internes d'origine du GR-09. Vous aurez alors accès à 360 Tones, au lieu de 180. Plus encore, les 180 nouveaux Tones apportés par cette option sont encore plus riches, puisque composés de données d'onde ayant une taille quasiment double de celle des données d'origine. Par conséquent, vous bénéficiez d'une plus grande variété de sons de synthèse avec une qualité encore supérieure.

- * *Vous pouvez installer vous-même le kit d'extension GR9E-1. Pour les instructions d'installation, voir le manuel fourni avec le GR9E-1.*
- * *Pour des détails sur les Tones obtenus grâce à l'extension, voir la liste en page 74.*
- * *Veillez contacter le revendeur auprès duquel vous avez acquis le GR-09 pour obtenir le GR9E-1.*

Remarques sur l'installation

- *N'installez jamais de circuit non fabriqué ou approuvé par Roland.*
 - *Avant toute installation, éteignez l'instrument et débranchez son cordon secteur.*
 - *Ne touchez aucune partie des circuits imprimés ni des connecteurs.*
 - *Ne retirez que les vis spécifiées. Manipulez soigneusement les composants comme indiqué.*
 - *Quand l'installation est terminée, contrôlez votre travail.*
-

Liste des Tones

Tones d'origine

N°	Nom du Tone	Remarques	N°	Nom du Tone	Remarques	N°	Nom du Tone	Remarques	N°	Nom du Tone	Remarques
1	Acoustic Piano1		46	Pick Bass4	D	91	Nylon Scat	D	136	Blow Pipe	
2	Acoustic Piano2		47	Slap Bass1		92	Pluck-Doo	D	137	Harmonica	
3	Honky Tonk	D	48	Slap Bass2	D	93	Brass Section1		138	Whistle	D
4	Electric Piano1		49	Detuned Slap	D	94	Brass Section2	D	139	GR300 Lead	
5	Electric Piano2	D	50	Fretless Bass1		95	Brass Section3	D	140	Plain Lead	
6	Electric Grand		51	Fretless Bass2	D	96	Oct Brass	D	141	Poly Synth1	D
7	POP E Piano	D	52	Mini Bass1		97	Synth Brass1		142	Tweety	D
8	Rhodes		53	Mini Bass2	D	98	Synth Brass2	D	143	Soft Pad	
9	Over Tone	D	54	Oct Bass1	D	99	Synth Brass3	D	144	Metal Pad1	D
10	A Piano + VIB	D	55	Oct Bass2	D	100	Brass Blust	D	145	Square Lead1	D
11	A Piano + VOX	D	56	Reso Bass1		101	Rich Brass	D	146	Synth Lead1	D
12	Clav1	D	57	Pedal Bass	D	102	Trumpet		147	Synth Lead2	H
13	Clav2	D	58	Fast Strings		103	Trombone		148	Synth Lead3	D
14	Vibes1		59	Slow Strings		104	Tuba		149	Synth Lead4	
15	Vibes2	D	60	Oct Strings	D	105	Bright Trumpet		150	Synth Lead5	
16	Marimba		61	Bowed Strings		106	Mute Trumpet		151	5th Lead1	DH
17	Organ1		62	Bright Strings1		107	Alto Sax + Tp	D	152	Saw Lead	D
18	Organ2		63	Dark Strings		108	Tp + Tb	D	153	Fat Lead	D
19	Rock Organ1	D	64	JP Strings1		109	Trombone + Sax	D	154	Saw Pad	
20	Jazz Organ1		65	JP Pad1		110	French Horn	D	155	Pulse Pad	D
21	Jazz Organ2	D	66	Oct JP Strings	D	111	Flugel Horn		156	Techno	D
22	Cheeso	D	67	JP Strings2	D	112	Detuned Horn	D	157	Ominous	D
23	Pipe Organ1	D	68	Hybrid Strings1	D	113	Velocity Horn	D	158	Harp Pad	D
24	Steel Guitar1		69	Hybrid Strings2	D	114	Dual Horn	D	159	Invisible	D
25	Nyln Guitar		70	Hybrid Strings3	D	115	Pulse Horn	D	160	Atmosphere	D
26	12Str Guitar1	D	71	Violin		116	Synth Horn		161	Digital Pluck	D
27	GTR Harmonics1		72	Cello1		117	Breathy Horn	DH	162	Pluck Sweep1	D
28	GTR Harmonics2	D	73	Contra Bass	D	118	Flugel + Trumpet	D	163	Pluck Sweep2	D
29	Distortion GTR1		74	Fiddle		119	Flugel + Flute	D	164	Sweep Pad1	D
30	Distortion GTR2	D	75	Wire String		120	Alto Sax		165	Octave Pad1	D
31	Guitar Clav	D	76	Harp		121	Tenor Sax		166	Hellow Pad	D
32	Guitar Lead	D	77	Synth Harp	D	122	Soprano Sax		167	Choir Pad	D
33	Feed Back1	D	78	Synth Vox1		123	Alto Growl	D	168	Digital Bow	D
34	Feed Back2	D	79	Synth Vox2		124	Tenor Growl	D	169	Digital Vox1	
35	Only Feedback	D	80	Double Vox	D	125	Alto + Tenor	D	170	Soundtrack	D
36	Pedal Steel		81	Vox Lead1		126	Piccolo		171	Bowed Glass	D
37	Banjo		82	Haunt Vox		127	Flute		172	Heaven	D
38	Electric Sitar1		83	Chiff Pad	DH	128	Oboe		173	Fanta Bell	
39	Electric Sitar2	D	84	Breath		129	Clarinet		174	Tinkle Bell	
40	Acoustic Bass1		85	Wind Vox	D	130	Chiff Flute	DH	175	Synth Bell	D
41	Acoustic Bass2	DPH	86	Inversion	DH	131	Mute TP + Flute	D	176	Sparkle Bell	D
42	Electric Bass1		87	Synth Harm	D	132	Vibe + Flute	D	177	Fantasia1	D
43	Pick Bass1		88	Echo Vox	D	133	Ocarina	D	178	Fanta Pad	D
44	Pick Bass2	D	89	Scat Vox		134	Calliope	D	179	Whisper	D
45	Pick Bass3	D	90	Double Scat	D	135	Bottle Blow		180	Steel Drum	

* Les Tones marqués d'un "D" sont des Tones qui nécessitent deux voix par note produite (les autres n'utilisent qu'une seule voix).

* Les Tones marqués d'un "H" permettent des changements de nuance différents par rapport aux autres Tones. Cela se produit quand vous éditez leur brillance, ou quand la brillance ou l'effet wah-wah a été assigné à la EV-5 (cela est dû au fait que les filtres numériques internes au générateur de sons ont été réglés pour se comporter différemment).

* Les Tones marqués d'un "P" sont des Tones qui offrent souvent des changements différents de ceux offerts par des Tones ordinaires quand la fonction Bend est utilisée avec la EV-5, ou quand les pédales de l'instrument servent à la variation de hauteur.

Tones de l'extension (GR9E-1 : Kit d'extension)

N°	Nom du Tone	Remarques	N°	Nom du Tone	Remarques	N°	Nom de Tone	Remarques	N°	Nom de Tone	Remarques
181	60's E Piano1	D	226	Bass Solo	D	271	Reso Lead2	D	316	Temple	
182	60's E Piano2		227	Triud Bass		272	Square Lead2	D	317	Digital Chime	D
183	Spacy Piano	D	228	Sing Flute		273	Digital Lead		318	Alpha Bell	D
184	Electric Piano3		229	Bassoon		274	Backwards	D	319	Bell Aah	D
185	Electric Piano4	D	230	Soft Trumpet		275	Fuzz Lead	D	320	Bell Strings	D
186	Clav Stack	D	231	Solo Horn		276	5th Lead2	D	321	Crystal	
187	Pain Clav	H	232	Hornz	D	277	Soft Lead	D	322	Glass Wave	D
188	Detuned Clav	D	233	Breathy Sax		278	Newage Lead	D	323	Sara Baby	D
189	Clav 3		234	Baritone Sax		279	Rock Lead	D	324	Bell Pluck	
190	Pipe Organ2		235	Baritone + Tenor	D	280	Sweep Lead	DH	325	GTR Pluck	
191	Juno Organ	D	236	Trumpet + Sax2	D	281	GTR Orchestra	D	326	Brass Pluck	
192	Full Organ	D	237	Bag Pipe		282	Crunch	D	327	Orchestra Hit1	
193	Dual Pipe	D	238	Shakuhachi		283	Klack Lead		328	Orchestra Hit2	D
194	Road Organ	D	239	Indopipe	DP	284	Digital Low		329	China Cymbal	
195	60's Organ1		240	Cello2		285	Rip Lead		330	Ride Bell	
196	Rock Organ2	D	241	Dynamic Cello	D	286	Brass Lead	D	331	Tambourine	
197	Accordion	D	242	Pizzicato		287	Pulse Wave1		332	Bongo	
198	Steel Guitar2		243	JP Strings3		288	Pulse Wave2		333	Timbales	
199	12Str Guitar2		244	Bright Strings2		289	Saw Wave1		334	Cabasa	
200	18Str Guitar	D	245	Choir		290	Saw Wave2		335	Hard Snare	
201	Detuned Guitar	D	246	Airy Vox	D	291	Square Wave		336	Mondo Kick	
202	Funk Guitar	D	247	Male Vox		292	Triangle Wave		337	Agogo	
203	Guitar Pad	D	248	Double Male	D	293	Spectrum	P	338	Wood Block	P
204	12Str GTR Pad	D	249	Spectrum Vox	DP	294	Utopia	DH	339	Conga Set	
205	Stratus	D	250	Doo Lead	D	295	Big Sweep	D	340	Conga	
206	Bright Guitar	D	251	Percussive Vox	D	296	Square Sweep	D	341	Mute Conga	
207	Synth Harpsicord	D	252	Vox Tree	DP	297	Beehive	DH	342	Synth Drum	
208	Koto		253	Vox + Strings	D	298	Poly Synth2	D	343	Triangle	
209	Shamisen		254	Pipe + Vox	D	299	JP Pad2	D	344	Timpani	
210	Suntur		255	Bell Vox1	D	300	Vecter Pad1		345	Drum Kit	D
211	Pick Bass5		256	Digital Vox2	DH	301	Vecter Pad2	D	346	Concert Bass Drum	P
212	8Str Bass	D	257	Vocoder	D	302	Octave Pad2	D	347	Taiko Drum	P
213	Fretnot Bass		258	Trombone Section		303	Hybrid Pad	D	348	Applause	DP
214	Detuned Fretless	D	259	Brass Section4	D	304	Sweep Pad2		349	Bird	DP
215	Rock Bass	D	260	siz Brass	D	305	Full Out Pad	D	350	Smash	DP
216	Attack Bass	D	261	Big Brass	D	306	Metal Pad2	D	351	Explosion	DP
217	Muted Rock Bass		262	Synth Brass4	D	307	Pad Tree	DP	352	Gun Shot	P
218	Saw Bass	D	263	Breathy Brass	DP	308	Fantasy2	D	353	Laser Gun	P
219	Wow Bass	D	264	JP Brass	D	309	E.Piano + Pad	D	354	Scratch	P
220	Wet Bass	D	265	Soft Brass		310	Sparkle Pad	D	355	Thunder	P
221	Techno Bass	D	266	Spit Brass	D	311	Converge	DH	356	Wind	P
222	Nasty Bass		267	Fluff Brass		312	Eternity	DH	357	Air	DP
223	Reso Bass2	D	268	GR700 Lead		313	Glocken		358	Wind Chime	P
224	Rasp Bass	D	269	Sync Lead		314	Sanza		359	Double Chime	DP
225	Sync Bass	D	270	Reso Lead1		315	African	D	360	Pink Bomb	D

* Les Tones marqués d'un "D" sont des Tones qui nécessitent deux voix par note produite (les autres n'utilisent qu'une seule voix).

* Les Tones marqués d'un "H" permettent des changements de nuance différents par rapport aux autres Tones. Cela se produit quand vous éditez leur brillance, ou quand la brillance ou l'effet wah-wah a été assigné à la EV-5 (cela est dû au fait que les filtres numériques internes au générateur de sons ont été réglés pour se comporter différemment).

* Les Tones marqués d'un "P" sont des Tones qui offrent souvent des changements différents de ceux offerts par des Tones ordinaires quand la fonction Bend est utilisée avec la EV-5, ou quand les pédales de l'instrument servent à la variation de hauteur.

Tones utilisés dans les Patches preset

* Tous les Patches sans Tone secondaire ont néanmoins un Tone réservé assigné, soigneusement choisi pour une bonne association avec le Tone principal si vous utilisez la fonction Layer (p. 34).

No.	Tone employé (principal, princip. et second.)	Tone réservé	No.	Tone employé (principal, princip. et second.)	Tone réservé
A11	[17] Organ2	[18](Organ1)	B11	[24] Steel Guitar1 & [27] GTR Harmonics1	_____
A12	[89] Scat Vox	[25] (Nyln Guitar)	B12	[37] Banjo	[74] (Fiddle)
A13	[100] Brass Blust	[110](French Horn)	B13	[36] Pedal Steel	[89] (Scat Vox)
A14	[25] Nyln Guitar & [70] Hybrid Strings3	_____	B14	[15] Vibes2	[106] (Mute Trumpet)
A21	[44] Pick Bass	[56](Reso Bass1)	B21	[41] Acoustic Bass2	[1] (Acoustic Piano1)
A22	[178] Fanta Pad & [79] Synth Vox2	_____	B22	[48] Slap Bass2	[50] (Fretless Bass1)
A23	[127] Flute	[112](Detuned Horn)	B23	[50] Fretless Bass1	[40] (Acoustic Bass1)
A24	[1] Acoustic Piano1 & [59] Slow Strings	_____	B24	[56] Reso Bass1	[52] (Mini Bass1)
A31	[1] Acoustic Piano1	[59](Slow Strings)	B31	[150] Synth Lead5 & [147] Synth Lead2	_____
A32	[7] POP E.Piano	[65] (JP Pad1)	B32	[139] GR300 Lead & [33] Feed Back1	_____
A33	[20] Jazz Organ1 & [20] Jazz Organ1	_____	B33	[146] Synth Lead1	[100] (Brass Blust)
A34	[12] Clav1	[75] (Wire String)	B34	[142] Tweety	[130] (Chiff Flute)
A41	[123] Alto Growl	[103](Trombone)	B41	[71] Violin	[72] (Cello1)
A42	[111] Flugel Horn	[127] (Flute)	B42	[129] Clarinet	[119] (Flugel + Flute)
A43	[103] Trombone	[120] (Alto Sax)	B43	[63] Dark Strings & [108] "Tp + Tb"	_____
A44	[106] Mute Trumpet	[10] (A Piano + VIB)	B44	[23] Pipe Organ1	[59] (Slow Strings)
A51	[136] Blow Pipe	[99] (Synth Brass3)	B51	[38] Electric Sitar1	[81] (Vox Lead1)
A52	[137] Harmonica & [122] Soprano Sax	_____	B52	[180] Steel Drum	[16] (Marimba)
A53	[139] GR300 Lead	[115] (Pulse Horn)	B53	[27] GTR Harmonics1	[83] (Chiff Pad)
A54	[145] Square Lead1	[152] (Saw Lead)	B54	[19] Rock Organ1	[18] (Organ2)
A61	[58] Fast Strings	[79] (Synth Vox2)	B61	[160] Atmosphere & [82] Haunt Vox	_____
A62	[59] Slow Strings	[65] (JP Pad1)	B62	[177] Fantasia1	[178] (Fanta Pad)
A63	[68] Hybrid Strings1	[79] (Synth Vox2)	B63	[163] Pluck Sweep2	[110] (French Horn)
A64	[64] JP Strings1	[65] (JP Pad1)	B64	[77] Synth Harp & [166] Hellow Pad	_____
A71	[96] Oct Brass & [103] Trombone	_____	B71	[68] Hybrid Strings1 & [80] Double Vox	_____
A72	[98] Synth Brass2	[102] (Trumpet)	B72	[174] Tinkle Bell	[27] (GTR Harmonics1)
A73	[105] Bright Trumpet	[123] (Alto Growl)	B73	[96] Oct Brass & [109] "Trombone + Sax"	_____
A74	[110] French Horn	[141] (Poly Synth1)	B74	[131] "Mute TP + Flute" & [14] Vibes1	_____
A81	[67] JP Strings2 & [65] JP Pad1	_____	B81	[20] Jazz Organ1 / [50] Fretless Bass1	_____
A82	[79] Synth Vox2	[89] (Scat Vox)	B82	[15] Vibes2 / [41] Acoustic Bass2	_____
A83	[143] Soft Pad	[164] (Sweep Pad1)	B83	[141] Poly Synth1 / [55] Oct Bass2	_____
A84	[101] Rich Brass	[98] (Synth Brass2)	B84	[50] Fretless Bass1 / [6] Electric Grand	_____

Liste des paramètres (tableau vierge)

* Vous pouvez remplir ce tableau avec vos réglages (pensez d'abord à en faire des photocopies).

TABLEAU VIERGE pour le GR-09, synthétiseur pour guitare								
Paramètres de Patch		PATCH []						nom :
N° du Tone principal = []								
N° du Tone secondaire = []		1 >> 180 (1 >> 360)						
ATTACK = []								
RELEASE = []								
BRIGHTNESS = []		-50 >> 0 >> 50						
SUPERPOSITION (LAYER)								
corde								
	ALL	6	5	4	3	2	1	MIDI
coupure (mute)	-	-	-	-	-	-	-	
Tone principal seul	7	7	7	7	7	7	7	
Tone second. seul	7	7	7	7	7	7	7	ON
les deux Tones	7	7	7	7	7	7	7	:
désaccord faible	d	d	d	d	d	d	d	OFF
désaccord fort	d	d	d	d	d	d	d	
NOTE SHIFT	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
								-36 >> 24
TONE BALANCE = []								-50 >> 0 >> 50
PATCH LEVEL = []								0 >> 100
REVERB TYPE = ro, HL, PL, dL, Pd []								1 >> 2 (>> 8)
REVERB LEVEL = []								0 >> 100
CHORUS TYPE = Cr, FL, Sd, SE []								1 >> 2 (>> 9)
PLAY FEEL = nor. Fin. Hrd, Sft. tAP. no.d								
EDIT TARGET = duL. Sin. int. un.b.								
PITCH SHIFT= UP / dn []								1 >> 8
EXP ASSIGN = []								1 >> 7
Paramètres de système		MASTER TUNE A = [4 .] Hz					27.2 >> 52.2	
		SENSITIVITY 6 = [], 5 = [], 4 = [], 3 = [], 2 = [], 1 = []					1 >> 8	
		MIDI CHANNEL = Canal []			M / P		BEND RANGE = []	
		1 >> 11 (>> 16)					0, 1, 2, 4, 5, 7, 12, 24	

MESSAGES EXCLUSIFS ROLAND

1. Format des données de message exclusif

L'équipement MIDI Roland utilise le format de donnée suivant pour tous les messages exclusifs (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

• Statut MIDI : F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut, l'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0)

• Numéro de fabricant : 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland.

• Numéro d'unité : UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments MIDI. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité), ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbraux (à multiples canaux MIDI).

• Numéro de modèle : MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données.

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

• Numéro de commande : CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à une fonction spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

• Données : Corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande.

2. Transfert de données par carte d'adressage

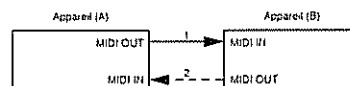
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de son et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message.

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (Oneway).

• Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way) (voir section 3 pour plus de détails)

Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur.

Schéma de connexion

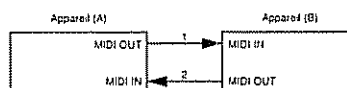


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3).

• Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake) (cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake="poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données.

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont indispensables.

Remarques sur les procédures ci-dessus

- Il existe un numéro de commande propre à chacune
- Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication

3. Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception

Pour les messages longs, le récepteur doit assimiler les messages au rythme du transfert, avec un intervalle d'au moins 20ms entre les messages

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request data 1"	RQ1 (11H)
Demandes de données 1 "Data set 1"	DT1 (12H)

• Request data #1: RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande.

À réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille demandées. S'il les trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
11H	Numéro de commande (RQ1)
aaH	Adresse (Octet de poids fort)
⋮	⋮
	(Octet de poids faible)
ttH	Taille (Octet de poids fort)
⋮	⋮
	(Octet de poids faible)
somme	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

- La taille des données demandées ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues.
- Certains modèles ont des limitations de format de données utilisables dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressage prédéterminées avant leur transfert.
- Le même nombre d'octets détermine l'adresse et la taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil.
- La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui, additionné aux octets d'adresse et de taille, donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0.

• Data set 1: DT1 (12H)

Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses.

Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif. C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru". Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages.

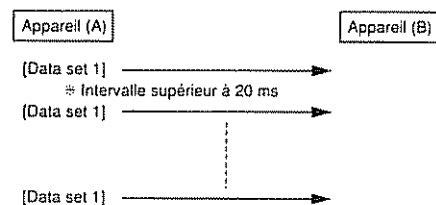
Octet	Description
F0H	Octet de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
12H	Adresse
aaH	Adresse (Octet de poids fort)
⋮	⋮
	(Octet de poids faible)
ddH	Données
⋮	⋮
somme	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

- Un message DT1 ne peut fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1.
- Certains modèles ont des limitations de format de données utilisables dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressage prédéterminées avant leur transfert.
- Le nombre d'octets d'adresse et de taille varie avec le modèle.
- La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0.

• Exemples d'échanges de messages

- L'appareil A envoie des données à l'appareil B.

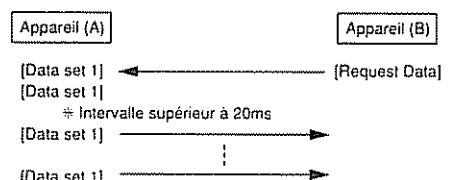
Seul le transfert de messages DT1 s'effectue.



- L'appareil B demande des données à l'appareil A.

B envoie un message RQ1 à A.

Après contrôle, A envoie un message DT1 à B.



1. Données reçues et reconnues

■ Messages de voix par canal

○ Note Off

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 kk=Numéro de note :00H - 7FH (0 - 127)
 vv=Dynamique :ignorée

○ Note On

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
9nH	kkH	vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 kk=Numéro de note :00H - 7FH (0 - 127)
 vv=Dynamique :01H - 7FH (1 - 127)

○ Changement de commande

• Modulation

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
BnH	01H	vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 vv=Amplitude de modulation :00H - 7FH (0 - 127)

* N'est reçue que sur le canal de base

• Volume

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
BnH	07H	vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 vv=Volume :00H - 7FH (0 - 127)

* N'est reçu que sur le canal de base.

• Commande générale n°1

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
BnH	10H	vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 vv=Valeur de commande :00H - 7FH (0 - 127)

* N'est reçue que sur le canal de base.

* A réception de ce message le GR-09 réagit comme si l'on utilisait la pédale d'expression (seulement si vous sélectionnez la fonction "2", "3" ou "4" pour la pédale d'expression)

• Hold1 (sustain)

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
BnH	40H	vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 vv=Valeur de commande :00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

* N'est reçu que sur le canal de base

* N'est reconnu qu'en mode de réception Poly

○ Changement de programme

STATUT	DEUXIEME
CnH	ppH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 pp=Numéro de programme :00H - 7FH (0 - 127)

* N'est reçue que sur le canal de base

○ Pitch Bend Change

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
EnH	llH	mmH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 mm ll=Valeur :00H.00H - 7FH.7FH (-8192 - +8191)

■ Messages de mode par canal

○ All Note Off

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
BnH	7BH	00H

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

* N'est reçue que sur le canal de base

* Coupe toutes les notes en cours

○ OMNI OFF

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
BnH	7CH	00H

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

* N'est reçue que sur le canal de base

* Agit comme All Note Off.

○ OMNI ON

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
BnH	7DH	00H

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

* N'est reçue que sur le canal de base.

* Agit comme All Note Off.

○ MONO

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
BnH	7EH	mmH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 mm=Nbre de canaux individuels :ignoré

* N'est reçue que sur le canal de base

* Agit comme All Note Off.

○ POLY

STATUT	DEUXIEME	TROISIEME
BnH	7FH	00H

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

* N'est reçue que sur le canal de base

* Agit comme All Note Off.

■ Messages exclusifs de système

STATUT	OCTETS DE DONNEES		
FOH	iiH	ddH	eeH
F7H			

FOH : Système exclusif
 ii = Identification du fabricant :41H (65)
 dd ee = Données :00H - 7FH (0 - 127)
 F7H : EOX (Fin de message exclusif ou «End Of eXclusive»)

* Référez-vous aux sections 3. 4. et aux pages "Messages exclusifs Roland" pour des informations plus détaillées

■ Messages de système en temps réel

○ Active Sensing

STATUT

FEH

* A réception de ce message, le GR-09 s'attend à recevoir des informations sous un statut quelconque dans un intervalle de 400msec. Si le GR-09 ne reçoit aucun message dans cet intervalle, il se comporte comme s'il avait reçu un message All Note Off, et reprend un fonctionnement normal (sans plus examiner l'intervalle entre messages)

2. Données transmises

■ Messages de voix par canal

○ Note Off

STATUT

9nH

DEUXIEME

kkH

TROISIEME

00H

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
kk=N° de note :00H - 7FH (0 - 127)

○ Note On

STATUT

9nH

DEUXIEME

kkH

TROISIEME

vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
kk=N° de note :00H - 7FH (0 - 127)
vv=Dynamique :01H - 7FH (1 - 127)

○ Changement de commande

• Modulation

STATUT

BnH

DEUXIEME

01H

TROISIEME

vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
vv=Amplitude de modulation :00H - 7FH (0 - 127)

• Volume

STATUT

BnH

DEUXIEME

07H

TROISIEME

vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
vv=Volume :00H - 7FH (0 - 127)

• Commande générale n°1

STATUT

BnH

DEUXIEME

10H

TROISIEME

vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
vv=Valeur de commande :00H - 7FH (0 - 127)

○ Changement de programme

STATUT

CnH

DEUXIEME

ppH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
pp=Numéro de programme :00H - 7FH (0 - 127)

○ Pitch Bend Change

STATUT

EnH

DEUXIEME

llH

TROISIEME

mmH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
mm,ll=Valeur :00H 00H - 7FH 7FH (-8192 - +8191)

■ Messages de système en temps réel

○ Active Sensing

STATUT

FEH

* Ce message est régulièrement transmis toutes les 270msec

■ Messages exclusifs de système

STATUT

F0H

F7H

OCTETS DE DONNEES

iiH ddH eeH

F0H

:Système exclusif

ii = Identification du fabricant :41H (65)

dd .ee = Données : 00H - 7FH (0 - 127)

F7H : EOX (Fin de message exclusif ou «End Of eXclusive»)

* Référez-vous aux sections 3, 4, et aux pages "Messages exclusifs Roland" pour des informations plus détaillées

3. Communications exclusives

Le GR-09 peut transmettre (et recevoir) des paramètres de Patches et de système par messages exclusifs

L'identification de modèle du GR-09 est 67H

L'identification d'unité du GR-09 est fixée à 10H

○ Demande de données ou «Request Data 1»: RQ1 (11H)

Ce message sert à demander au GR-09 de transmettre ses réglages de paramètres

Le GR-09 n'émet pas lui-même ce message

Quand le GR-09 reçoit ce message, il donne les réponses appropriées si les conditions suivantes sont remplies :

1. L'adresse formulée par le RQ1 correspond à l'adresse de base d'un des paramètres du GR-09
2. La taille des données demandées dépasse 1.

Quand ces conditions sont remplies, le GR-09 transmet les réglages des paramètres spécifiés dans la demande par un message d'envoi de données ou «Data Set 1» (DT1)

La structure d'un RQ1 est donnée ci-dessous

Octets	Commentaires
F0H	Statut de système exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
10H	Identification de l'unité (UNIT=10H)
67H	Identification du modèle (GR-09)
11H	Identification de la commande (RQ1)
aaH	Adresse (MSB ou octet de poids fort)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (LSB ou octet de poids faible)
ssH	Taille (MSB ou octet de poids fort)
ssH	Taille
ssH	Taille (LSB ou octet de poids faible)
sum	Octet de checksum (vérification)
F7H	EOX (fin de message exclusif ou «End Of eXclusive»)

○ Envoi de données ou «Data Set 1»: DT1 (12H)

* A réception de ce message, le GR-09 réagit comme suit

Si l'adresse coïncide avec celle d'un des paramètres du GR-09, les données reçues sont stockées à cette adresse dans la mémoire

Le GR-09 transmet ce message dans les cas suivants

1. Quand le GR-09 répond à un message RQ1.
2. L'utilisateur exécute la fonction Bulk Dump de transfert global de données

Pour des détails sur les paramètres, veuillez consulter la carte d'adresses des paramètres

La structure d'un message DT1 est la suivante

Octets	Commentaires
FOH	Statut de système exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
10H	Identification d'unité (UNT=10H)
67H	Identification de modèle (GR-09)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB ou octet de poids fort)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (LSB ou octet de poids faible)
ddH	Données
:	:
iiH	Données
sum	Octet de checksum (vérification)
F7H	EOX (fin de message exclusif ou «End Of eXclusive»)

• Identification de modèle

L'identification de modèle du GR-09 est 67H

• Identification d'unité

L'identification d'unité du GR-09 est fixée à 10H

/ Exemple de création de message exclusif /

Si vous désirez changer le type de Reverb en room2, créez les données suivantes et envoyez-les à votre GR-09

FOH	41H	10H	67H	12H	02H	00H	19H	02H	63H	F7H
1	2	3	4	5	6	7	8	9		

- 1 FOH est le statut exclusif
- 2 41H est l'identification de Roland comme fabricant
- 3 C est l'identification de l'unité (fixée à 10H pour le GR-09)
- 4 67H est l'identification de modèle du GR-09
- 5 12H est l'identification de la commande DT1 (envoi de données)
- 6 C est l'adresse du paramètre type de Reverb
Recherchez l'adresse de départ du Patch temporaire dans le tableau des blocs d'adresses de paramètres. Vous trouverez "02H 00H 00H"

Ensuite, recherchez l'adresse offset (l'adresse à l'intérieur du bloc) du type de Reverb dans le tableau 4-2. C est 00H 19H. Ajoutons ces valeurs. Le résultat est 02H 00H 19H

```
02H 00H 00H (adresse de départ du Patch temporaire)
+) 00H 19H (adresse offset du type de Reverb)
-----
02H 00H 19H
```

7 Cherchez la valeur "Room2" pour le type de Reverb. C est 2 (= 02H)

8 C est l'octet de vérification ou «check sum». La procédure de contrôle d'erreur utilise une somme de vérification (checksum) dont les 7 bits les plus faibles doivent valoir 0 après addition de l'adresse, des données (ou de la taille) et de l'octet de vérification.

Si l'adresse est "aa bb ccH" et les données (ou la taille) est "ddd ee ffH"

```
aa + bb + cc + dd + ee + ff = somme
somme ÷ 128 = quotient reste
128 - reste = octet de vérification
```

Dans le cas de notre exemple,

FOH	41H	10H	67H	12H	02H	00H	19H	02H	??H	F7H
					adresse	données	checksum			

En utilisant la formule ci-dessus, le Checksum se calcule comme suit

```
02H + 00H + 19H + 02H = 2 + 0 + 25 + 2 = 29 (somme)
29 (somme) / 128 = 0 (quotient) 29 (reste)
checksum = 128 - 29 (reste) = 99 = 63H
```

Si vous calculez en hexadécimal

```
aa + bb + cc + dd + ee + ff = somme (xxH)
somme (xxH) / 80H = quotient reste
80H - reste = octet de vérification
```

L'octet de vérification ou «checksum» sera donc :

```
02H + 00H + 19H + 02H = 1DH
1DH / 80H = 00H(quotient) 1DH(reste)
checksum = 80H - 1DH(reste) = 63H
```

9 F7H est le symbole de fin de message exclusif

4. Carte des adresses de paramètres

Les adresses sont exprimées par 3 groupes de 7 bits comme indiqué ci-dessous

Adresse	MSB	LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb
7 bit. hex	AA	BB

Adresse	MSB	LSB
Binaire	0sss ssss	0ttt tttt
7 bit. hex	SS	TT

■ Blocs d'adresses de paramètres

Adresse	Contenu et remarques
00 00 00	Aire système '4-1
01 00 00	Patch A11 '4-2
01 7F 00	Patch D84
02 00 00	Patch temporaire '4-2

*4-1 Aire système

Adresse	offset	Données	Contenu et remarques
00 00 00	0000 - 017F		Accord général (LSB) 427.2-452.7Hz
00 00 01			Master Tune (MSB) (+/-50centièmes)
		0000H = 427.2Hz	
		0100H = 440.0Hz	
		017FH = 452.7Hz	
00 00 02	00 - 07		Sensibilité de la corde n°1 1-8
00 00 07			Sensibilité de la corde n°6
00 00 08	00 - 1A		Canal de base NCHO 1-11, POLY 1-16
00 00 09	00 - 07		Bend Range 0.1.2.4.5.7.12.24

/ Exemple d'emploi de RQ1 /

Pour obtenir les réglages de tous les paramètres de système du GR-09, envoyez le message suivant au GR-09

```
FO 41 10 67 11 00 00 00 00 0A 76 F7
```

/ Exemple d'emploi de DT1 /

Pour changer la sensibilité de la troisième corde, envoyez le message suivant au GR-09

```
FO 41 10 67 12 00 00 04 02 7A F7
```

*4-2 Patch

Adresse	offset	Données	Contenu et remarques
00 00 00	0000 - 0267		N° de Tone principal (LSB) 1-360
00 00 01			N° de Tone principal (MSB) [*1]
00 00 02	0000 - 0267		Sub Tone Number LSB 1-360
00 00 03			N° de Tone secondaire (MSB) [*1]
00 00 04	00 - 64		Niveau du Patch 0-100
00 00 05	0E - 72		Balance des Tones -50 - +50 [*2]
00 00 06	00 - 01		Chromatique OFF, ON
00 00 07	0E - 72		Attaque -50 - +50 [*2]
00 00 08	0E - 72		Relâchement -50 - +50 [*2]
00 00 09	0E - 72		Brillance -50 - +50 [*2]
00 00 0A	00 - 05		Type de Layer (corde n°1) Type 1-6
00 00 0F			Type de Layer (corde n°6)
00 00 10	00 - 01		Commutateur MIDI Out OFF, ON
00 00 11	1C - 58		Note Shift (corde n°1) -36 - +24
00 00 16			Note Shift (corde n°6)
00 00 17			Note Shift (sortie MIDI)
00 00 18	00 - 03		Edit Target Type 1-4
00 00 19	00 - 1F		Reverb (Type) [*3]
00 00 1A	00 - 64		Reverb (Niveau) 0-100
00 00 1B	00 - 19		Chorus (Type) [*4]
00 00 1C	00 - 05		Play Feel [*5]
00 00 1D	00 - 0F		Pitch Shift Bas 8-1, Haut 1-8
00 00 1E	00 - 06		EV-5 (Assignment) 1-7

[*1]: 0000H = Tone n°1, 007FH = Tone n°128, 0100H = Tone n°129
0267H = Tone n°360
[*2]: 40H = +/-0
[*3]: Off, Room 1-8, Hall 1-6, Plate 1-3, Delay 1-8, Panning
Delay 1-6
[*4]: Off, Chorus 1-9, Flanger 1-8, Short Delay 1-6, SE 1-2
[*5]: Normal, Finger, Hard, Soft, Tapping, No Dynamics

/ Exemple d'emploi de RQ1 /

Pour obtenir les valeurs de tous les paramètres du Patch "A12", envoyez le message suivant au GR-09

F0 41 10 67 11 01 01 00 00 00 1F 5F F7

/ Exemple d'emploi de DT1 /

Pour régler sur +10 la brillance du Patch temporaire, envoyez le message suivant au GR-09

F0 41 10 67 12 02 00 09 4A 2B F7

○ A-1 Décimal contre hexadécimal

Dans un système MIDI, les valeurs de donnée adresse ou taille d'un message exclusif sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits. Le tableau ci-dessous donne la correspondance entre décimal et hexadécimal.

Décimal	Hex	Décimal	Hex	Décimal	Hex	Décimal	Hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* Pour exprimer un numéro de programme ou de canal MIDI, veuillez noter qu'il faut ôter 1 à la valeur utilisée communément. Par exemple, le canal MIDI se règle de 0 à 15 et non pas de 1 à 16.

* Les combinaisons de 7 bits peuvent produire 128 valeurs de 0 à 127. Pour exprimer une plus grande plage de valeurs, utilisez plusieurs octets de données.

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 — 16	1 — 16	*1
	Modifié	1 — 16	1 — 16	*4
Mode	Par défaut	Mode 3, 4 (M=6) *1	Mode 3, 4 (M=6)	
	Modifié	x	x	
	Altéré	*****		
N° de Note:	Vraiment jouées	<input type="radio"/> 0 — 127 *****	0 — 127	
Dynamique	Enfoncement	<input type="radio"/> 9n v=1 — 127	<input type="radio"/>	
	Relâchement	x 9n v=0	x	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	x	x	
	Par canal	x	x	
Pitch Bend		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Changement de commande	1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> *2	Modulation Volume General Purpose #1 Hold 1
	7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> *2	
	16	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> *2 *5	
	64	x	<input type="radio"/> *3	
Changement de programme	N° réels	<input type="radio"/> *****	<input type="radio"/> *2	
Système exclusif		x	x	
Système commun	Position ds le morceau	x	x	
	Sélection du morceau	x	x	
	Accord	x	x	
Système en temps réel	Horloge	x	x	
	Commandes	x	x	
Messages auxiliaires	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	x	<input type="radio"/> (123 — 127) *2	
	Active Sensing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Ré-initialisation	x	x	
Notes		*1 Peut être mémorisé après extinction. *2 Ne peut être reconnu que sur le canal de base *3 Ne peut être reconnu qu'en mode de réception Poly *4 Ne peut être sélectionné qu'entre 1 à 11 en mode de transmission Mono. *5 Reconnu comme donnée de la fonction pédale d'expression.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui
X : Non

Caractéristiques

Synthétiseur pour guitare: GR-09

Source sonore

1 Partie (Mono mode M=6 / mode Poly commutable)

Polyphonie maximale

28 voices

Mémoire

Système : 1
Tones d'origine : 180
(extensible à 360 avec la carte d'extension)
Patches: 128 (64 pré-réglés en usine)

Effets

Reverb, Chorus

Affichage

7 segments, 3 lignes (LED)

Connecteurs/Prises

Prises de sortie Mix Out (L/PHONES, R/MONO)
Prise de sortie Guitar Out
Prise de retour Guitar Return
Prise de changement de banque Bank Shift
Prise pour pédale externe Exp Pedal
Prise pour GK-2 GK IN
Prises MIDI (In, Out)
Prise pour adaptateur secteur

Alimentation

CC 12V : (adaptateur secteur)

Intensité électrique

230 mA

Dimensions

302 (L) x 274 (P) x 58 (H) mm

Poids

1,6 kg (sans l'adaptateur secteur)

Accessoires

Mode d'emploi
Adaptateur secteur
Câble de connexion au GK (C-13A/5m)

Options

Capteur GK-2A
Kit d'extension des Tones GR9E-1
Câble de connexion au GK (C-13B :10m)

** Dans le but d'améliorer ce produit, ces caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.*

REFERENCE RAPIDE AUX PROCEDURES

< Jeu normal >

Pour changer de Patch :

→ Pressez le bouton [+] ou [-], ou enfoncez une pédale (p. 18).

Pour changer de banque de Patches :

→ Depuis le mode Play, pressez S1 sur le GK-2A et utilisez les pédales de l'unité (p. 19).

Vous pouvez brancher une pédale commutateur en prise BANK SHIFT et l'utiliser à la place (p. 21).

Pour écouter tous les Tones un à un :

→ Sélectionnez un Patch vide (quand l'appareil est neuf, les Patches des groupes C et D) et changez les Tones principaux à l'aide de la procédure de la page 33.

Pour ajuster la hauteur générale du GR-09 à celle d'un autre instrument :

→ Depuis le mode Edit, réglez la molette MODE sur MASTER TUNE puis réglez la hauteur avec les boutons [+] / [-] (p. 29).

Pour sélectionner la fonction d'accordeur de guitare :

→ Depuis le mode Play, tenez enfoncé S1 sur le GK-2A pendant que vous pressez la pédale la plus à gauche (p. 15).

Pour écouter une démonstration de Patches caractéristiques :

→ Allumez l'appareil en tenant enfoncé la pédale la plus à gauche et pressez [EDIT/PLAY] (p. 24).

Pour obtenir l'effet de sustain (Hold), des variations de hauteur continues ou un effet mécanique de vibrato :

→ Pressez S2 sur le GK-2A pour passer en mode de fonction de pédale. Puis pressez une pédale pour obtenir l'effet désiré (p. 22).

Pour obtenir des effets tels que des changements de volume, de timbre ou de hauteur avec la EV-5 :

→ Connectez une EV-5 à la prise EXP PEDAL et choisissez la fonction à obtenir pour chaque Patch (p. 52).

Pour reproduire correctement des styles de jeu tels que technique au doigt ou «tapping» :

→ Sélectionnez un «Play Feel» qui correspond au style de jeu utilisé pour le Patch (p. 46).

Pour appliquer des effets externes au son de guitare en n'ayant qu'un seul amplificateur :

→ Utilisez la prise GUITAR OUT et la prise GUITAR RETURN (p. 13).

Pour régler la sensibilité du capteur pour chaque corde :

→ Depuis le mode Edit, amenez la molette MODE sur SENSITIVITY. Puis faites le réglage pour chaque corde pendant que vous jouez, en utilisant les boutons [+] / [-] (p. 16).

< Edition du son >

Pour sélectionner dans le groupe des Tones d'origine le Tone qui doit être utilisé pour un Patch :

→ Passez en mode Edit et faites le choix du Tone principal (MAIN TONE #) en PATCH EDIT 1 (p. 33).

Vous pouvez également faire le choix du Tone secondaire (SUB TONE #) en PATCH EDIT 2 (p. 33).

Pour superposer deux Tones :

→ Faites les réglages de superposition (Layer) pour que le son principal et le son secondaire soit produit par chaque corde (p. 36).

Pour ne jouer que le Tone principal ou le Tone secondaire selon la corde :

→ En utilisant le réglage Layer, réglez individuellement chaque corde pour que seul le Tone principal ou le Tone secondaire lui soit assigné (p. 36).

Pour désaccorder le Tone principal ou le Tone secondaire :

→ Faites un réglage de désaccord faible (d) ou fort (d.) pour chaque corde (p. 36).

Pour assigner un son de synthé à seulement certaines cordes :

→ Réglez la superposition (Layer) pour que le synthé ne soit pas entendu pour certaines cordes (p. 36).

Pour reproduire des formes différentes d'accord, telles que l'Open Tuning, avec le son de synthé :

→ Faites différents réglages de transposition (Note Shift) pour chaque corde et réglez le commutateur de sélection du GK-2A sur «SYNTH» (p. 37).

Pour changer la balance de volume entre Tone principal et Tone secondaire :

→ Changez TONE BALANCE en PATCH EDIT 1 depuis le mode Edit (p. 38).

Pour éliminer Chorus ou Reverb :

→ Réglez le type de Reverb (p. 42) ou le type de Chorus (p. 44) sur OFF.

Pour utiliser la Reverb comme un Delay :

→ Réglez le type de Reverb sur dL 1 à 8 ou sur Pd1 à 6 (p. 42).

Pour utiliser le Chorus comme Flanger :

→ Réglez le type de Chorus sur FL1 à 8 (p. 44).

Pour régler un volume différent pour un Patch (pour le solo ou l'accompagnement) :

→ Faites les réglages de niveau de Patch adapté à ce Patch (p. 39).

Pour changer la brillance d'un son :

→ Changez BRIGHTNESS en PATCH EDIT 1 depuis le mode Edit (p. 34).

Pour changer la durée de l'attaque ou du relâchement d'un son :

→ Depuis le mode Edit, modifiez ATTACK ou RELEASE en PATCH EDIT 1 (p. 34).

Pour créer une différence d'une quinte ou d'une octave entre le son de synthé et le son de guitare :

→ Réglez la cible d'édition (Edit Target, p. 48) sur «dUL» ou «Un.b» puis utilisez la transposition (Note Shift, p. 37), pour fixer le décalage de hauteur voulue pour chaque corde ou toutes les cordes.

Pour avoir plusieurs intervalles de hauteur entre Tone principal et Tone secondaire :

→ Réglez d'abord la cible d'édition (Edit Target, p. 48) sur «Sin» ou «Int», puis fixez la différence de hauteur entre les Tones pour chaque corde ou toutes les cordes avec la transposition (Note Shift, p. 37).

Pour que l'édition de l'attaque, du relâchement et de la brillance ne s'applique qu'au Tone principal :

→ Réglez d'abord Edit Target sur «Syn» ou «Un.b» (p. 48), puis effectuez l'édition (p. 34).

Pour stocker dans un Patch vos changements (écriture ou «Write») :

→ En mode d'édition, réglez la molette MODE sur WRITE, puis pressez simultanément [+] et [-]. Pour stocker les données dans un autre Patch, utilisez Write to... pour fixer la destination d'écriture (p. 28).

Pour retrouver les Patches Preset en conservant le plus possible de vos propres Patches :

→ Copiez tous les Patches des groupes A et B à conserver dans les groupes C et D (p. 28). Appelez ensuite les Patches Preset à l'aide de la méthode expliquée en page 30.

< MIDI >

Pour changer le canal de transmission MIDI :

- Réglez la molette MODE sur MIDI CHANNEL en mode Edit et changez le canal avec [+] / [-] (p. 58).

Pour piloter un module de sons externe en n'utilisant qu'un seul canal :

- Lorsque vous faites les réglages pour le canal MIDI (MIDI CHANNEL), sélectionnez la transmission en mode Poly sur les canaux 1-16 plutôt que la transmission Mono sur les canaux 1-11 (p. 58).

Pour régler l'unité en statut MIDI Local OFF :

- Réglez la molette STRING SELECT sur MIDI (MUTE).

Pour décaler d'une quinte, d'une octave ou d'un autre intervalle la hauteur d'un module de sons externe par rapport à celle de la guitare et du générateur de sons interne :

- Lors des réglages de transposition (Note Shift, p. 37), réglez la molette STRING SELECT sur MIDI (MUTE) et faites l'édition nécessaire pour transposer les données MIDI envoyées au module de sons externe.

Pour transmettre par le MIDI des notes graves (ou aiguës) extérieures à la tessiture de la guitare :

- Lorsque vous faites les réglages de transposition (Note Shift, p. 37), réglez la molette STRING SELECT sur MIDI (MUTE). Vous pouvez alors sélectionner un réglage pour la transposition qui augmentera ou diminuera la hauteur de toutes les informations de jeu envoyées à un appareil externe (telles que «12» ou «-12» qui, respectivement, font monter ou descendre la hauteur d'une octave).

Pour réduire la quantité de données envoyées à un séquenceur en filtrant les messages de Pitch Bend émis :

- Après avoir allumé l'appareil en tenant enfoncé le bouton [+], la quantité de données de Pitch Bend transmises est réduite (jusqu'à ce que vous éteignez l'unité et la rallumiez à nouveau) (p. 64).

Pour transmettre des données de jeu à un appareil externe ne répondant pas aux données de Pitch Bend :

- Réglez le paramètre Bend Range (p. 58) (paramètre de système) sur «0» (les fluctuations de hauteur se feront par palier d'un demi-ton).

Pour utiliser le GR-09 comme générateur de sons pour un autre instrument :

- Si vous allumez l'appareil en tenant enfoncé le bouton [-], l'instrument agira comme générateur de sons polyphonique jusqu'à ce qu'il soit éteint et rallumé (p. 62). Dans ce cas, il est réglé automatiquement en mode MIDI Local Off.

Pour envoyer des données de Patch à un séquenceur externe ou à un autre GR-09 :

- Allumez l'appareil en tenant enfoncé la pédale 3. Sélectionnez ensuite le Patch que vous désirez envoyer à l'aide des boutons [+] / [-] et pressez [EDIT/PLAY] pour envoyer des données (p. 65).

Pour utiliser une EV-5 afin de piloter un paramètre spécifique sur un appareil externe :

- D'abord, réglez le paramètre EXP ASSIGN sur «7» à l'aide de la procédure décrite en page 53. Puis connectez l'appareil externe à la prise MIDI OUT et réglez les canaux MIDI des deux instruments pour qu'ils correspondent, comme expliqué en page 58. Ensuite, vous devez régler votre appareil externe pour que le paramètre que vous désirez piloter soit modifié lors de la réception de messages de changement de commande n° 16. Ensuite, avec une pédale EV-5 connectée au GR-09, vous piloterez ce paramètre.

< Autres >

Pour retrouver les réglages d'usine d'origine (initialisation) :

- Allumez l'appareil en tenant enfoncé la pédale 2. Puis, pressez le bouton [+], et enfin [EDIT/PLAY]. (Gardez à l'esprit que cela effacera tous les Patches originaux que vous avez créés!) (p. 30).

Pour augmenter le nombre de Tones d'origine :

- En installant le kit d'extension optionnel GR9E-1, vous pouvez augmenter le nombre de Tones d'origine qui passera de 180 (2 Moctets) à 360 (6 Moctets). Consultez pour cela votre revendeur Roland.

Pour utiliser un câble plus long que celui fourni (5 m) :

- Un câble de 10 m (C-13B) existe en option. Veuillez consulter votre revendeur Roland.

INDEX

(A)		(M)	
Accord (Guitare)	13	Mémoire (Sauvegarde de)	3
Accord général	27	MIDI	55
Aliasing	68	MIDI (Canal)	54
Attaque	32	MIDI IN/OUT (Prises)	8
(B)		Mode (Molette)	7
Bank Shift	19	Modulation	21
Banque de Patches	16	Mono (Transmission en mode)	55, 56
Bend Range	55, 56	(N)	
Brillance	32	Note Shift	35
(C)		(P)	
Capteur multiple	14	Patch	16, 30
Capteur pour guitare	10	Patch Level	37
Chorus	42	Patch (Paramètres de)	25, 76
Chromatique (Fonction)	38	Patch Parameter (Molette)	7
(D)		Pédale	7, 17, 20
Delay	41	Pédale (Mode de fonction de)	20
Delay panoramique	41	Pitch Bend (réduction des données de)	62
Démonstration	22	Pitch Shift	21, 48
Désaccord	34	Play Feel	44
(E)		Play (Mode)	12
Edit (Mode)	24	Poly (Réception en mode)	60
[EDIT/PLAY] (Bouton)	7, 24	Poly (Transmission en mode)	55, 56
Edit Target	46	Preset (Patches)	22, 75
Effets spéciaux	43	Programme (Numéros de changement de)	58
EV-5	50	Programmation dans un séquenceur	61
Exclusifs (Messages)	63, 77	(R)	
Expression (Pédale d')	50	Relâchement	32
(F)		Reverb	40
Flanger	42, 43	(S)	
(G)		Sensibilité	14
GK-2A	10	Short Delay	43
Groupe de Patches	16	Sustain (Pédale de)	69
Guitar Out (Prise)	8, 11	Système (Paramètre de)	25
Guitar Return (Prise)	8, 11	String Select (Molette)	7, 34, 35
(H)		(T)	
Ecouteurs	8, 11	Tableau vierge	76
Hold1	21	Tone d'origine	30
Hold2	21	Tone principal	30, 31
(K)		Tone secondaire	30, 31
Kit d'extension	72	Tones (Balance des)	36
(L)		(V)	
Layer	34	Valeur (Boutons [+] [-] de)	7
Local On/Off	62	Volume (Molette de)	7
(M)		(W)	
(N)		Wah-wah	51