

## GUITAR SYNTHESIZER

# GR-30

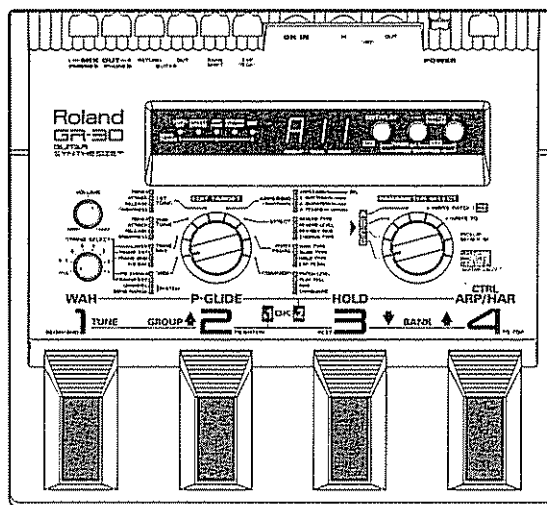
## MODE D'EMPLOI

• Avant d'utiliser cette unité, veuillez lire attentivement les sections intitulées : «EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITE» et «REMARQUES IMPORTANTES» (p 2; p 6) Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, ce manuel doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.

### A propos des symboles employés dans le texte

Pour expliquer clairement et de façon concise le fonctionnement de cet équipement, les notations suivantes sont employées dans ce manuel

- Un texte entre crochets («[]») indique des boutons de la façade. Par exemple [EDIT/PLAY] correspond au bouton EDIT/PLAY.
- La notation (p. 00) vous renvoie à une page de référence.
- Les explications précédées de «\*» sont des avertissements.
- Les explications précédées de «>>» sont des remarques informatives.



Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION  
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION

Pour commencer

Produire des sons

Sélection des sons

Pédales

Modes de base

Réglages des sons

Effets intégrés

Pédales d'effet

Arpeggiateur

Harmoniste

MIDI



Autres fonctions

Appendice







# EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ

## INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURES

### A propos des symboles Avertissement et Précaution







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

### A propos des symboles





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

## OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

### AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veuillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne. 
- N'essayez pas de réparer l'unité, ni de remplacer ses éléments internes (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour cela). Faites faire toute intervention par votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. 
- N'utilisez pas et ne stockez pas l'unité dans des lieux : 
  - Sujets à des températures extrêmes (comme au soleil dans un véhicule fermé, près d'un conduit de chauffage ou encore sur un appareil de chauffage)
  - Moites (salles de bains, buanderies, sur des sols mouillés)
  - Humides
  - Poussiéreux
  - Sujets à de hauts niveaux de vibration.
- Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan sûr et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer. 
- N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni avec cette unité. Assurez-vous que la tension électrique de votre installation correspond bien à celle indiquée sur l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent employer une polarité différente ou bien être conçus pour une autre tension et leur emploi pourrait causer mauvais fonctionnements, dommages ou chocs électriques. 

### AVERTISSEMENT

- Évitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. 
- Cette unité, seule ou en combinaison avec un ampli et des écouteurs ou des enceintes, peut produire des niveaux sonores risquant d'entraîner une perte auditive permanente. Ne l'employez pas durant de longues périodes à fort niveau de volume ni à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte auditive ou des bourdonnements d'oreille, cessez immédiatement toute utilisation et consultez un spécialiste de l'audition. 
- Ne laissez aucun objet (élément inflammable, pièce, épingle, etc.) ou liquide d'aucune sorte (eau, soda, etc.) pénétrer dans l'unité. 
- Éteignez immédiatement l'unité, débranchez de la prise murale l'adaptateur et contactez le SAV de votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié lorsque : 
  - L'adaptateur, le cordon d'alimentation ou la fiche a été endommagé
  - Des objets sont tombés dans l'unité ou du liquide s'est répandu à l'intérieur
  - L'unité a été exposée à la pluie (ou d'une façon ou d'une autre a été mouillée)
  - L'unité ne semble pas fonctionner normalement ou montre une altération de ses performances

## ⚠ AVERTISSEMENT

- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité. ⚠
- Protégez l'unité des chocs violents (ne la laissez pas tomber) ⚠
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion. ⚠
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. ⚠
- Comme le générateur de sons du GR-30 est conçu pour produire une grande variété de changements de sons, en fonction du réglage, les niveaux sonores peuvent grandement varier. Particulièrement lorsque vous utilisez l'effet wah-wah, ou lorsque vous ajustez certains sons, pour éviter tout dommage causé à vos oreilles, amplis, baffles et autres en raison d'un brutal changement de niveau de sortie, veillez à ne pas régler trop haut les niveaux de volume ⚠

## ⚠ PRECAUTIONS

- L'unité et l'adaptateur secteur doivent être placés de façon à ce que leur position n'interfère pas avec leur propre ventilation. ⚠
- Si l'appareil doit resté inutilisé durant une longue période, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale ⚠
- Evitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants ⚠
- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd. ⚠
- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités. ⚠
- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes. ⚠
- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p. 6). ⚠
- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. ⚠

# Sommaire

EMPLOI DE L'UNITE SANS DANGER.....	2
REMARQUES IMPORTANTES .....	6

## Pour commencer

A propos du synthétiseur pour guitare .....	7
Ce que vous pouvez faire avec le GR-30.....	7
Description externe .....	8

## Chapitre 1 : Produire des sons

Ce qu'il vous faut .....	11
Installation du GK-2A .....	11
Faire les connexions .....	12
Étapes nécessaires—De la mise sous tension ....	13
A propos du mode Play .....	13
Réglage de la sensibilité d'entrée .....	14
Accord de la guitare (Fonction Tuner) .....	15
Correspondance avec la hauteur d'autres instruments .....	15
Jeu des sons de synthétiseur interne depuis la guitare .....	16
Que faire s'il n'y a pas de son quand vous jouez de la guitare.....	16

## Chapitre 2: Sélection et jeu des sons (Patches)

Qu'est-ce qu'un Patch?.....	17
Patches réinscriptibles (Patches User) .....	17
Patches uniquement destinés à la lecture (Patches Preset) .....	17
Sélection des Patches : Trois méthodes.....	18
Emploi de la guitare (GK-2A) pour sélectionner des Patches .....	18
Emploi du module de base pour sélectionner les Patches .....	18
Sélection de Patches depuis un pédalier de commande MIDI externe .....	20
Changement de l'ordre des Patches.....	21

## Chapitre 3: Contrôle des fonctions et effets par les pédales du module

"Mode pédales d'effet": Ce que c'est et comment l'appeler..	22
Obtenir le même effet même en mode de jeu .....	22
Réglage On/Off des fonctions Arpeggiator et Harmonist ..	23
Actions sur les sons avec les pédales .....	24
Obtention d'un effet de pédale wah-wah (Wah) .....	24
Changement dynamique de hauteur (Pitch Glide) .....	24
Maintien d'un son de synthétiseur après immobilisation de la corde .....	24
Appel de la fonction accordeur par une pédale.....	25

## Chapitre 4: Les trois modes de base

Mode de jeu (Play) .....	26
Mode pédales d'effet .....	27
Mode d'édition : ce que cela signifie, comment il fonctionne.....	28
Passage dans les différents modes .....	28

## Chapitre 5: Réglages des sons (Patches)

Détails de constitution d'un Patch .....	29
Son (Patch)—Composé de deux Tones .....	29
Enregistrement et réglage de chaque Patch .....	29
Relation entre Arpeggiateur / Harmoniste et Patches .....	29
Sauvegarde des Patches.....	30
Choix du Patch avant la sauvegarde (WRITE TO) .....	30
Précautions en sauvegarde .....	30
Sauvegarde de Patches du GR-30 dans des séquenceurs ou autres appareils MIDI (Bulk Dump) .....	31
(1ST/2ND TONE)	
Sélection et création de sons de synthétiseur ...	32
Sélection de Tones : matériel de base (n° de Tone) .....	32
Augmentation/diminution de la durée d'attaque (ATTACK) .....	32
Chute du Tone (RELEASE) .....	33
Changement de brillance du son (BRIGHTNESS) .....	33

### (TONE MIX)

Combinaison/superposition de deux sons (Tones).....	34
Choix des Tones produits (LAYER) .....	34
Léger désaccord (Detune) .....	34
Transposition par demi-tons (TRANS 1ST/2ND) .....	34
Choix de différents réglages pour différentes cordes (STRING SELECT) .....	35
Choix de la balance de volume de deux Tones (1:2 BAL) .....	35
Que faire quand un Tone supposé joué n'est pas produit .....	36

### (COMMON)

Réglage du niveau de volume de chaque Patch (PATCH LEVEL) .....	36
Changement de la réponse au jeu (PLAY FEEL) .....	37
Suivi de l'enveloppe du son de guitare (Envelope Follow) .....	38
Augmentation de la vitesse d'expression (Accélération) .....	38
Changement de place du son (PAN).....	39
Division en demi-tons de changements continue hauteur (CHROMATIC) .....	40
Pour qu'un accord résonne superbement .....	41
Pour reproduire des changements de hauteur de type piano .....	41

## Chapitre 6: Utilisation des effets intégrés

A propos des processeurs d'effets et des effets disponibles ..	42
Réglage des effets (EFFECT) .....	42
Sélection du type de reverb (REVERB TYPE) .....	42
Sélection des niveaux et durées de Reverb (REVERB LEVEL, REV/DLY TIME) .....	43
Sélection du type de Chorus (CHORUS TYPE) .....	43
Désactivation temporaire des effets (EFFECT BYPASS) ..	44
Que faire si les effets intégrés ne sont pas entendus ..	44

## Chapitre 7: Réglage des fonctions des pédales d'effet

### (FOOT PEDAL)

Sélection des types de Wah-Wah (WAH TYPE) ..	45
Sélection du type de glissement de hauteur (GLIDE TYPE) ..	46

<b>Sélection du type de maintien (HOLD TYPE).....</b>	<b>47</b>
<b>Emploi des pédales d'expression externes (EV-5 or autre)..</b>	<b>49</b>
Pour ajouter des effets .....	49
Pour changer d'effets (EXP PEDAL) .....	49

## Chapter 8: La fonction arpégiateur

<b>A propos de l'arpégiateur .....</b>	<b>51</b>
"Motifs (Patterns) d'arpège" .....	51
<b>Exemples d'application de l'arpégiateur.....</b>	<b>52</b>
Reproduction d'arpèges depuis la guitare	
et autres instruments .....	52
Arpèges techno (Dance) .....	52
Reproduction d'effets tremolo .....	52
Autres façons d'utiliser l'arpégiateur .....	52
<b>Emploi efficace de la fonction Hold</b>	
<b>avec les arpèges .....</b>	<b>53</b>
<b>Changement du son des arpèges.....</b>	<b>55</b>
Réglages On/Off de l'arpégiateur .....	55
Sélection des Tones à arpégier	
(ARPEGGIO SEL) .....	55
Réglages du tempo et synchronisation	
sur un appareil externe (A-TEMPO) .....	56
Tap Tempo .....	57
Adjustement de la durée du son (A-DURATION) .....	57
Sélection des notes et du Rythme (A-RHYTHM) .....	58
<b>Copie de motifs d'arpèges d'un autre Patch ....</b>	<b>59</b>
<b>Création d'un motif d'arpège .....</b>	<b>60</b>
Programmation d'une note à la fois:	
méthode pas à pas .....	60
Comme un magnétophone: la méthode en temps réel .....	61
Programmation avec ordinateur ou séquenceur .....	62
Que faire si vous avez des difficultés à produire les Patterns 63	

## Chapter 9: Ajout d'harmonies dans une tonalité spécifique

<b>A propos de l'harmoniste .....</b>	<b>64</b>
<b>Que faire avec l'harmoniste .....</b>	<b>65</b>
Ajouter des sons de synthé aux sons de guitare .....	65
Création d'harmonies avec deux sons de synthétiseur .....	65
<b>Procédure .....</b>	<b>65</b>
Le réglage On/Off de l'harmoniste .....	65
Sélection des Tones pour l'harmonie (harmony SEL) .....	66
Réglages des intervalles (h-style) .....	66
Réglage de transposition et "h-style" .....	67
Réglage de la tonalité (h-key) .....	68
Changement de tonalité depuis une pédale externe ou un	
autre appareil par messages MIDI de note (h-remote) .....	69
Commutation entre majeur et	
mineur durant le jeu .....	69

## Chapter 10: Connexion à des générateurs de sons externes et des séquenceurs

<b>A propos du MIDI .....</b>	<b>70</b>
<b>(MIDI)</b>	
<b>Commande d'un module de sons MIDI externe ...</b>	<b>70</b>
Connexion à un module de sons MIDI externe .....	70
Le flux des messages MIDI et les réglages nécessaires	
(CHANNEL, BEND RANGE) .....	71

Transmission en mode mono ou en mode poly .....	72
Changement de Patch et autres paramètres par transmission	
de messages MIDI depuis le GR-30 (PG CHNG #) .....	72
Pour avoir différents sons programmés	
pour différentes cordes .....	73
Sélection de plus de 128 Tones	
(MIDI BANK SELECT) .....	73
Comment appliquer l'arpégiateur ou	
l'harmoniste à un générateur de sons externe .....	75
Relation entre fonction de suivi d'enveloppe	
(Envelope Follow) et message MIDI .....	75
A propos de la commande au pied d'appareils MIDI externes .....	75
<b>Transposition de données de jeu pour un générateur</b>	
<b>de sons externe (TRANPOSE) .....</b>	<b>76</b>
<b>Que faire si un module externe ne produit pas</b>	
<b>le son souhaité .....</b>	<b>76</b>
<b>Emploi du GR-30 pour programmer</b>	
<b>un séquenceur externe .....</b>	<b>77</b>
Procédure de programmation et réglage de chaque appareil .....	77
Connexion à un séquenceur .....	77
A propos de "Local Control Off" .....	78
Création de sons d'instruments à cordes grattées	
réalistes (données) .....	78
Enregistrer les prestations de l'arpégiateur	
et de l'harmoniste .....	78
Réduction de la taille des messages MIDI de Pitch Bend .....	79
Emploi pratique des canaux MIDI .....	80
<b>Que faire quand vous avez des difficultés</b>	
<b>pour faire des séquences.....</b>	<b>80</b>

## Chapter 11: Autres fonctions utiles

<b>Retour des réglages à leur valeur par défaut</b>	
<b>(Initialisation) .....</b>	<b>81</b>
Enregistrement des numéros de changement de	
programme depuis le début .....	81
<b>Emploi du GR-30 comme générateur sonore</b>	
<b>supplémentaire pour des claviers ou autres</b>	
<b>appareils MIDI (réception en mode Poly).....</b>	<b>82</b>
<b>Emploi du GR-30 avec plusieurs guitares</b>	
<b>(GUITAR SELECT) .....</b>	<b>82</b>
<b>Suppression de la transmission de la</b>	
<b>commande MIDI No. 7 (Volume).....</b>	<b>83</b>
<b>Arrêt des transmissions de messages</b>	
<b>de demande de bend range .....</b>	<b>84</b>

## Chapter 12: Appendices

<b>Mauvais fonctionnement .....</b>	<b>85</b>
<b>Caractéristiques.....</b>	<b>89</b>
<b>Messages exclusifs Roland .....</b>	<b>90</b>
<b>Équipement MIDI .....</b>	<b>92</b>
<b>Tableau d'équipement MIDI .....</b>	<b>98</b>
<b>Liste des paramètres (Tableau vierge).....</b>	<b>99</b>
<b>Index .....</b>	<b>100</b>
<b>Liste des sons .....</b>	<b>104</b>
<b>Informations .....</b>	<b>106</b>
<b>Liste des Patches preset .....</b>	<b>108</b>

# REMARQUES IMPORTANTES

En plus des éléments donnés dans "EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ" en page 2, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

## Alimentation

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière)
- L'adaptateur secteur commencera à générer de la chaleur après plusieurs heures d'emploi consécutives. Cela est normal et n'est pas une cause de problèmes
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils

## Emplacement

- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs
- N'exposez pas l'unité directement au soleil, près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé, ou en aucune manière en un lieu la soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.

## Maintenance

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

## Réparations et données

- Sachez que toutes les données de la mémoire de l'unité peuvent être perdues si l'unité est envoyée en réparation. Les données importantes doivent être sauvegardées dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de recouvrer les données et Roland n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte.

## Sauvegarde de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui maintient intact le contenu de la mémoire quand l'alimentation électrique est coupée. Quand cette pile s'affaiblit, le message suivant s'affiche. Une fois ce message aperçu, veuillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire. Pour obtenir cette pile, veuillez consulter votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié.



## Précautions additionnelles

- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l'unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de faire périodiquement dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l'unité.
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées sur une disquette une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.
- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des courts-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée, si possible. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.

## A propos du synthétiseur pour guitare

Le synthétiseur pour guitare GR-30, bien que petit et compact, est grand en terme de fonction et de sons de haute qualité.

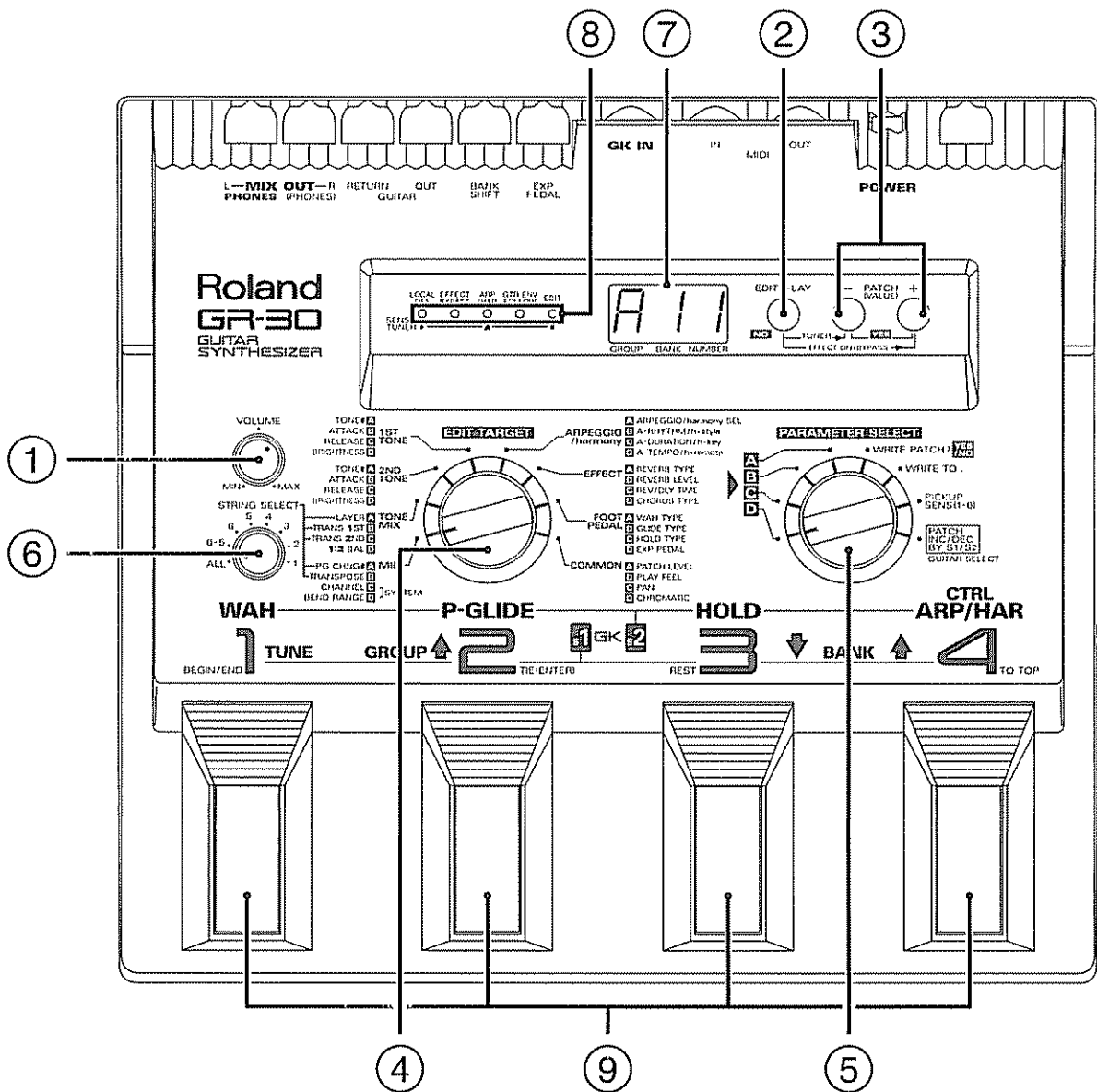
Dites "synthétiseur", et les gens pensent généralement à un clavier. Toutefois, comme les touches d'un synthétiseur à clavier sont en fait de simples versions un peu sophistiquées de commutateurs de type On/Off, les synthétiseurs ne peuvent pas réellement offrir une expression fidèle du jeu avec des instruments à cordes ou à vent.

D'un autre côté, avec la guitare, la partie de l'instrument qui vibre réellement (la corde) est directement touchée. Le résultat est une excellence en terme de puissance d'expression qui va des plus légers changements de hauteur — parfois même inférieurs à un demi-ton — jusqu'au vibrato ou à l'étouffement d'une corde. Et comme les guitares sont simples à jouer, il y a plus de musiciens pour la guitare que les claviers.

## Ce que vous pouvez faire avec le GR-30

- En jouant avec les sensations d'une guitare ordinaire, vous pouvez librement choisir parmi une vaste sélection de sons de synthétiseur, 384 au total.
  - Vous pouvez réaliser des solos avec seulement des sons de synthé, ou avec des sons mixtes de guitare et synthé; vous pouvez même alterner entre les deux modes
  - Quand vous jouez des accords, vous pouvez obtenir les riches et complets sons d'ensemble offerts par le synthétiseur.
  - Passer d'une guitare électronique à d'autres sons instrumentaux (guitare acoustique, basse, orgue, vents, instruments ethniques et autres) en un instant — sans réellement changer d'instrument.
- Correctement installé, le capteur GK-2A (vendu séparément) peut également être utilisé avec une guitare acoustique sur laquelle sont montées des cordes métalliques.
- Vous pouvez non seulement superposer deux sons de synthétiseur et librement assigner des sons à chaque corde, et vous pouvez également enregistrer de fins réglages pour des paramètres tels que brillance et attaque, et obtenir une différence entre la hauteur de la guitare et celle des sons de synthétiseur (p. 32—36).
- Avec la fonction Synth Harmonist, vous pouvez ajouter de magnifiques harmonies de synthétiseur, dans les tonalités que vous aurez désignées, aux sons de guitare, (ou à un autre son de synthé) — p. 64),
- En gardant ces points à l'esprit, le synthétiseur pour guitare a été développé en tant qu'instrument qui, bien que joué comme une guitare, peut servir à créer des sons comme les autres synthétiseurs.
- Le synthétiseur pour guitare est doté de capteurs indépendants pour chacune des cordes métalliques de la guitare. Ces capteurs enregistrés envoient des informations de fréquence et d'amplitude correspondant à la vibration de chaque corde au synthétiseur qui à son tour exprime les données en termes de hauteur, volume et tonalité.
- En connectant un appareil MIDI externe (tel qu'un autre générateur de sons) à la prise MIDI OUT, vous pouvez également exporter les données de jeu à la guitare tout en faisant jouer le générateur de sons interne de l'instrument.
- Vous pouvez obtenir différents effets d'arpège avec l'arpégiateur intégré (p. 51).
- En appliquant des effets (Reverb et Chorus) aux sons de synthétiseur, vous pouvez obtenir des sons plus riches et plus pleins (p. 42)
- Vous obtiendrez une variété d'effets panoramiques - placez deux sons de synthétiseur différents en stéréo (G-D), positionnez les sons des 6 cordes de la guitare, distribuez les sons dans l'ordre de gauche à droite, ainsi de suit (p. 39).
- Avec les 4 pédales commutateurs, vous pouvez obtenir différents effets tels que wah-wah et barre de tremolo (p. 45 - 48).
- Avec une pédale d'expression externe (telle que le modèle EV-5), vous pouvez changer volume, hauteur et tempo de l'arpège ainsi que d'autres éléments pour les sons joués (p. 49)
- Vous pouvez également convertir votre jeu à la guitare en messages MIDI pour faire jouer un générateur de sons externe (p. 70).
- Quand vous utilisez votre guitare pour programmer un séquenceur MIDI, vous pouvez créer des parties réalistes d'instruments à cordes pincées (avec leur son) ce que les claviers ne peuvent correctement faire, ajoutant ainsi plus d'expression aux parties mélodiques (p. 77).
- L'accord est un jeu d'enfant lorsque vous utilisez la fonction Accordeur (p. 15).

## Description externe



### ① Bouton VOLUME

Ce bouton ajuste le volume de sortie du signal par la prise MIX OUT. Le marquage central est une référence de réglage facile lorsque vous connectez un ampli pour instrument ou une table de mixage.

\* Le niveau de sortie par la prise GUITAR OUT est piloté indépendamment

### ② Bouton EDIT/PLAY

Ce bouton vous fait alterner entre le mode de jeu (Play) et le mode d'édition (Edit).

Presser le bouton alors que vous êtes en mode Play fait passer le GR-30 en mode Edit, ce qui permet à chaque commande de sélectionner différents réglages et ainsi de créer et sauvegarder les sons, d'ajuster la sensibilité et ainsi de suite. Presser le bouton à nouveau ramène l'unité en mode Play.



### ③ Bouton PATCH (VALUE) [+] / [-]

En mode Play (le statut de départ), pressez ces boutons pour passer en revue les différents Patches (sons).

En mode Edit, pressez ces boutons pour changer les réglages ou les options sélectionnés avec les grands sélecteurs.

➔ *Presser le bouton [+] une fois augmente d'une unité la valeur de réglage. Quand le bouton est tenu enfoncé, la valeur change de façon continue. Si vous tenez alors enfoncé simultanément le bouton [-], la vitesse de changement augmente. Presser les boutons de façon inverse fait diminuer les valeurs.*

Les boutons [+] et [-] servent également à d'autres tâches, notamment l'écriture dans les Patches (p. 30), le réglage obtenu quand l'effet est désactivé (p. 44), l'appel de l'accordeur (p. 15), et ainsi de suite.

### ④ Sélecteur EDIT TARGET

Ce sélecteur sert à déterminer laquelle des 8 cibles ou "targets" (groupes de réglages) — 1ST TONE, TONE MIX, EFFECT, etc. — sera modifiable. Ce sélecteur n'a pas d'effet ailleurs qu'en mode Edit.

### ⑤ Sélecteur PARAMETER SELECT

Ce sélecteur sert à déterminer lequel des groupes [A] à [D] verra ses réglages visés. Il est également utilisé dans d'autres procédures telles que l'ajustement de la sensibilité du capteur (p. 14) et la sauvegarde des sons (p. 30).

Ce sélecteur n'a généralement pas d'effet hors du mode Edit, mais en mode Play seul "PATCH INC/DEC BY S1/S2" peut être sélectionné quand le sélecteur est tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans cette position, vous pouvez monter et descendre dans des séquences de numéro de Patch juste en utilisant les boutons "S1/S2" du capteur (GK-2A) (p. 18).

### ⑥ Bouton STRING SELECT

Quand vous faites des changements d'assignation des Tones 1ST/2ND (1er et 2ème en mode), de transposition (TRANSPOSE), et d'autres réglages individuels de cordes, utilisez ce bouton pour déterminer quelle corde est visée.

### ⑦ Indicateur à trois caractères

En mode Play (le mode de démarrage), cet indicateur affiche le numéro de Patch.

En mode Edit, il affiche les valeurs et le statut des réglages de l'élément actuellement sélectionné. Différents autres messages s'y affichent également.

### ⑧ Indicateur à cinq diodes

Cet indicateur lumineux est constitué de 5 diodes. Pour la fonction accorder (Tuner p. 15) et l'ajustement de sensibilité (p. 14), la totalité des diodes de cet indicateur fonctionne comme un indicateur de niveau. En d'autres cas, cet indicateur affiche les status suivants :

#### LOCAL OFF

Commencer avec la commande Local sur Off (p. 77) est indiqué quand la diode verte est allumée.

#### EFFECT BYPASS

Quand, en pressant le bouton [+] tout en tenant enfoncé [EDIT/PLAY], les effets internes sont temporairement désactivés (Off), cela est indiqué par l'allumage de la diode verte.

#### ARP/HAR

La diode verte s'allume quand l'arpégiateur est activé et la diode s'allume en rouge quand l'harmoniste est activé.

#### GTR-ENV FOLLOW

Quand des réglages de "PLAY FEEL" sont faits avec "EF1" ou "EF2" (p. 37), la diode verte s'allume, indiquant que la chute de vibration de la corde est accompagnée par un changement correspondant du son de synthétiseur.

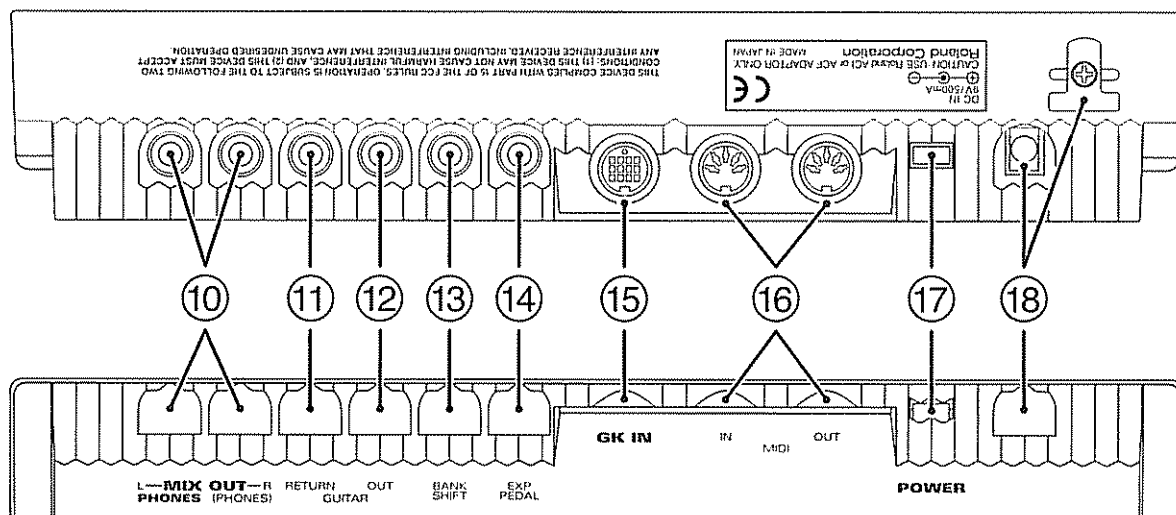
#### EDIT

La diode verte s'allume quand vous passez en mode Edit. Quand un changement est apporté aux réglages du Patch, il est indiqué par le clignotement de la diode. Si vous revenez en mode Play sans accomplir la procédure d'écriture, la diode rouge clignote et si vous changez de Patch, un message s'affiche pour vous indiquer que vous venez de perdre les changements effectués.

### ⑨ Pédales

Il y a 4 commutateurs à commander au pied. En mode Play, avec le bouton "S1" du GK-2A, ces pédales servent principalement à changer de Patch. Après avoir pressé le bouton "S2" du GK-2A pour passer en mode de pédale d'effet, vous pouvez les employer pour obtenir des effets de jeu tels que wah-wah, glissé de hauteur et maintien (même en mode Play, ces effets sont activés quand le sélecteur 5 pointe sur PATCH INC/DEC BY S1/S2).

De plus, cela peut être utilisé quand vous appelez des fonctions spéciales afin d'effectuer des procédures telles que la création de motifs d'arpégiateur (p. 60), l'envoi de données de sélection de banque à un appareil MIDI externe (p. 73), l'initialisation (p. 81), ou le transfert de données.



### ⑩ Prise MIX OUT L-MIXOUT-R/PHONES (PHONES)

Le synthétiseur produit ses sons ici. Ordinairement, deux câbles sont branchés dans les prises L (gauche) et R (droite) et le signal est envoyé à un amplificateur stéréo (p. 12).

De plus, comme les deux prises L et R acceptent des fiches standard stéréo, elles peuvent aussi être utilisées comme deux prises pour écouteur (toutefois, notez que les sorties gauche et droite de la prise R (PHONES) sont inversées. Sachez également que vous ne pouvez pas simultanément utiliser une prise comme sortie ligne tandis que vous utilisez l'autre comme prise pour écouteur).

Lorsqu'il n'y a rien de connecté en prise GUITAR OUT, le son de la guitare elle-même est également mélangé dans cette prise.

*\* Pour faire bien jouer le son des Patches programmés en usine, utilisez un amplificateur ou des écouteurs stéréo si c'est possible. Si vous devez utiliser des écouteurs mono, veillez à mettre l'unité sous tension en tenant enfoncée la pédale 1 à la gauche du module (p. 13)*

### ⑪ Prise GUITAR RETURN

Quand vous utilisez la prise GUITAR OUT (décrite ensuite) comme un envoi de la guitare à un effet externe, utilisez-la pour faire revenir le signal de l'effet externe (p. 13). Avec un ampli à une seule entrée, bien que le son du synthétiseur et celui de la guitare soient combinés, l'effet ne s'appliquera qu'à la guitare.

### ⑫ Prise GUITAR OUT

Utilisez cette prise lorsque vous désirez produire le son de la guitare indépendamment du son synthétiseur. Connectez cette prise à votre propre ampli ou à des unités d'effet pour guitare.

### ⑬ Prise BANK SHIFT

Cette prise sert à connecter une pédale pour changer de banque de Patches. Vous pouvez connecter deux pédale commutateur FS-5U BOSS avec un câble PCS-31 (chacun étant vendu séparément). Ces pédales

d'extension commandent différentes fonctions dans tous les modes excepté le mode Play. (p. 26—28)

### ⑭ Prise EXP PEDAL (Pédale d'expression)

Une pédale externe (tel qu'un modèle EV-5 vendu séparément) connecté à cette prise peut servir à effectuer différentes fonctions de contrôle, dont celui du volume de synthétiseur, de la tonalité, d'intervalles, de tempo d'arpégiateur, etc. (p. 49).

### ⑮ Connecteur GK IN

Utilisez le câble spécial à 13 broches fourni avec le GR-30 pour lui connecter le capteur GK-2A (vendu séparément).

➔ Le GK-2 (modèle original) peut s'utiliser de la même façon.

*\* Pour une connexion à une guitare du commerce qui accepte un synthétiseur pour guitare, consultez le fabricant de la guitare ou votre revendeur.*

### ⑯ Connecteurs MIDI (MIDI IN/OUT)

Ces connecteurs servent à relier par câble MIDI un appareil MIDI externe. Utilisez cette connexion lorsque vous désirez que le module de base contrôle le son d'un module générateur de sons externe ou pour échanger des données de son avec un appareil MIDI.

### ⑰ Commutateur Power

Interrupteur général mettant l'unité sous/hors tension.

### ⑱ Prise pour adaptateur secteur/prise pour cordon

L'adaptateur secteur fourni avec le GR-30 se branche ici. De plus, accrocher le cordon de l'adaptateur au cordon prévu à cet effet aide à prévenir l'arrachement accidentel du cordon pendant que vous jouez.

*\* N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni avec ce synthétiseur pour guitare. (Il diffère de ceux compatibles avec le GR-09)*

# Chapitre 1: Produire des sons

## Ce qu'il vous faut

Les éléments suivants sont nécessaires pour tirer des sons de votre GR-30:

- Module de base GR-30, avec les accessoires fournis (adaptateur secteur, câble 13 broches)
- Amplificateur, enceintes et câbles (un système stéréo de préférence); sinon, écouteurs stéréo
- Capteur GK-2A
- Guitare montée avec des cordes métalliques et un GK-2A correctement installé

En plus des éléments ci-dessus, vous pouvez également avoir besoin des éléments suivant:

- Amplificateur pour guitare, effets pour guitare (lorsque vous ajoutez des sons de guitare)
- Pédale d'expression (par exemple le modèle EV-5 : optionnel) (p. 49)
- Commutateur de changement de banque externe (deux pédales commutateur FS-5U BOSS, un câble de branchement (stéréo x 1  $\text{AE}$  mono x 2, fiche jack 6,35mm): optionnel) (p. 19)
- Pédalier de commande MIDI (FC-200 ou unité similaire : optionnel) (p. 20, 69, 74)

## ○ Installation du GK-2A

Avant connexion de tout autre équipement, le GK-2A doit être installé.

En suivant la procédure donnée dans le manuel du GK-2A, montez de façon sûre le capteur en une position qui ne gênera pas le jeu de l'instrument. (Des instructions de montage pour l'emploi du GR-09 peuvent apparaître dans le mode d'emploi du GK-2A; toutefois avec le GR-30, utilisez juste votre bon sens pour placer le capteur.)

Pour confirmer la bonne installation du GK-2A, veuillez noter les points suivants:

- Assurez-vous que l'espace entre chaque corde et son capteur est exactement d'un mm quand vous pressez la frette supérieure (ne laissez pas la corde trop s'approcher non plus).
- Ne laissez pas un espace dépassant 20 mm entre le pontet de la guitare et le GK-2A.
- Vérifiez que l'emplacement de chacun des 6 capteurs individuels est correct par rapport à chaque corde.

Pour des instructions plus détaillées, veuillez vous référer au mode d'emploi du GK-2A.

### <Guitares qui ne peuvent être utilisées avec le GK-2A>

Bien que le design compact du GK-2A lui permette de s'accomoder d'un grand nombre de guitares, veuillez noter les types de guitare sur lesquelles il ne peut être utilisé:

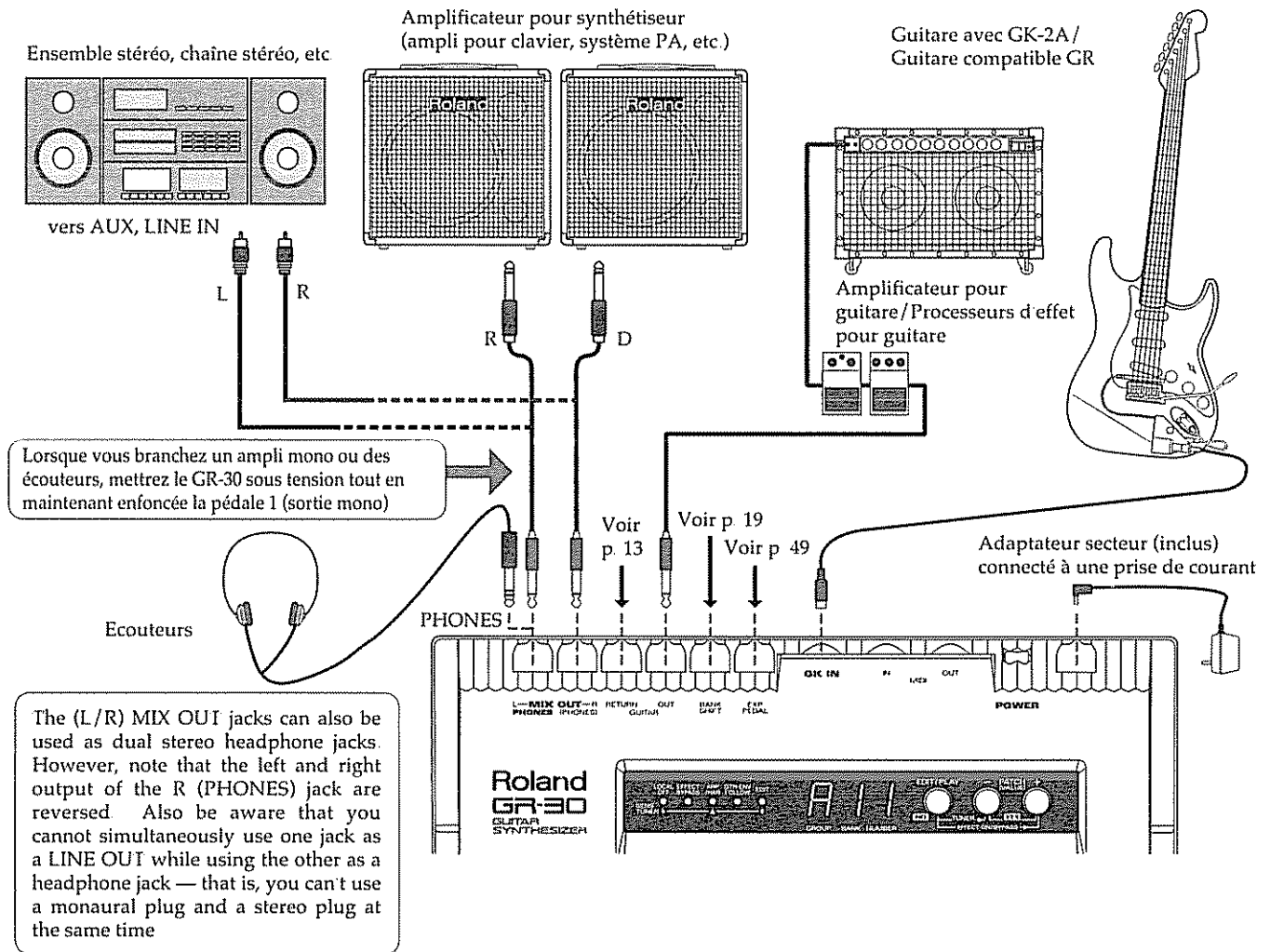
- a. 12-cordes, pédale steel et autres guitares à montage spécial: nylon, boyaux et autres; et guitares basses (même si vous installez le GK-2A sur de tels instruments, il ne fonctionnera pas normalement).
- b. Guitares qui, en raison de leur structure, n'ont pas la place nécessaire au bon montage du GK-2A.

En ce qui concerne la situation "b." ci-dessus, il y a certains moyens pour permettre l'installation avec une intervention relativement mineure sur la guitare. Veuillez consulter le revendeur auprès duquel vous avez acquis votre GK-2A.

➤ Les fabricants de guitares produisent actuellement des guitares pour synthétiseur de guitare, non pas pour y monter un GK-2A, mais pour être connecté directement grâce au câble à 13 broches de la série GR. Pour plus d'informations, demandez à votre revendeur ou à votre fabricant de guitares.

\* Prenez garde avec les guitares ayant plus de 25 frets ou avec des accords inhabituellement hauts, car l'expression peut en être limitée vers la frette supérieure.

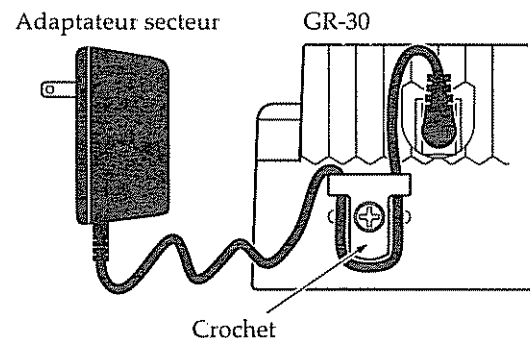
## Faire les connexions



Après avoir configuré le côté guitare de votre système, connectez votre équipement suivant les exemples du schéma de connexion ci-dessous.

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

\* Pour prévenir l'interruption accidentelle d'alimentation (au cas où la fiche de son adaptateur serait accidentellement décrochée), et pour éviter tout effort excessif occasionné à la prise de l'adaptateur secteur, enroulez le cordon d'alimentation autour du crochet prévu à cet effet, comme indiqué dans l'illustration.



**<IMPORTANT: Sortie stéréo et sélection d'amplificateurs>**

Pour obtenir des performances satisfaisantes des fonctions du GR-30, et pour bien faire sonner les Patches Preset fournis avec le GR-30 quand vous l'avez acquis, il est important de connecter votre configuration à un amplificateur ou des enceintes (ou des écouteurs (stéréo)). Veillez à utiliser un équipement stéréo (à 2 canaux).

➔ Si vous devez utiliser un amplificateur mono.

• Quand vous mettez l'appareil sous tension en tenant enfoncé la pédale 1, "Mno" (Mono) s'affiche durant le démarrage de l'unité. Ce status temporaire de sortie mono reste en effet tant que l'appareil n'est pas éteint.

• Si vous utilisez ordinairement un amplificateur mono, veuillez régler le panoramique de chaque Patch à "0" (p. 39). De plus, quand vous utilisez la Reverb interne comme un Delay, utilisez "dL1" à "dL6" (Delay) et non pas "Pd1" à "Pd6" (Delay panoramique) (p. 42)

➔ Le générateur de sons du GR-30 est un synthétiseur PCM qui peut reproduire une grande variété de timbres. Pour mieux reproduire ces riches sons de synthétiseur, il est préférable d'utiliser un amplificateur pour clavier, un amplificateur pour instrument généraliste, une sonorisation ou tout autre équipement plutôt qu'un amplificateur pour guitare.

○ Ordinairement, la prise GUITAR OUT est utilisée avec un câble blindé polyvalent pour connecter des effets externes pour guitare ou votre propre ampli guitare. Avec cet arrangement, vous pouvez contrôler le son de la guitare exactement comme si celle-ci n'était pas connectée au GR-30.

○ Lorsqu'il n'y a pas de câble branché en prise GUITAR OUT, le son de la guitare est mélangé avec le son de synthétiseur et produit en prise MIX OUT. Ainsi, le son de la guitare et celui du synthétiseur est produit par un seul ampli. Pour n'ajouter des effets qu'au son de guitare, connectez-vous de la façon suivante:

**Prise GUITAR OUT du GR-30 Æ Entrée de l'effet externe**

**Sortie de l'effet externe Æ Prise GUITAR RETURN du GR-30**

Ainsi, si vous utilisez une unité d'effets pour guitare (GT-5 ou ME-8 BOSS) simulant un ampli guitare, vous obtenez la meilleure qualité sonore pour à la fois le son de guitare et de synthétiseur

○ Les prises (L/R) MIX OUT peuvent également servir comme double prise pour écouteurs stéréo. Toutefois, notez que les sorties gauche et droite de la prise R (PHONES) sont inversées. Sachez également que vous ne pouvez pas utiliser une prise comme sortie ligne pendant que vous utilisez l'autre comme prise pour écouteurs — cela étant, vous ne pouvez donc pas avoir à la fois une sortie mono et une sortie stéréo en même temps.

## Étapes nécessaires — De la mise sous tension au jeu

\* Après avoir fait toutes les connexions (p. 12), veillez à absolument suivre les étapes suivantes quand vous mettez sous tension. Une erreur de procédure pourrait entraîner un mauvais fonctionnement ou même endommager enceintes ou autres composants.

Après avoir terminé le contrôle des connexions, le son complètement baissé (le bouton de volume du GR-30 tourné à fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre), pressez le commutateur Power de la face arrière pour mettre l'unité sous tension.

(Presser à nouveau ce commutateur éteindra l'appareil.)

➔ Si nécessaire, utilisez la procédure donnée en page 80 pour ramener les réglages du GR-30 à leur valeur d'origine avant de commencer.

\* Pour protéger les circuits de l'instrument, après la mise sous tension, il vous faudra attendre quelques secondes avant que toute procédure puisse commencer.

## A propos du mode Play

Après avoir allumé le GR-30, vérifiez que "A11" s'affiche dans l'écran à 3 caractères (cette valeur correspond au Patch actuellement sélectionné. Les Patches sont des unités représentant les sons qui peuvent être librement appelés grâce aux pédales, etc. durant le jeu. → Pour des détails, voir p. 29.)



← Patch actuellement sélectionné (A11)

### <Mode Play>

Quand un numéro de Patch tel que "A11" apparaît juste après la mise sous tension, cela indique que vous êtes en mode Play.

Vous vous produirez habituellement dans ce mode. A moins d'être familier avec le fonctionnement de chaque chose, rappelez-vous ceci : vous pourrez toujours retourner en mode Play en éteignant l'appareil et en le rallumant. (Pour en savoir plus sur les sélecteurs et boutons et leur fonctionnement en mode Play, voir p. 26).

\* "Pd1" peut apparaître un fois toutes les quelques secondes. Si cela se produit, tournez simplement le sélecteur PARAMETER SELECT dans une autre position que PATCH INC/DEC BY S1/S2. (Ce message est expliqué plus loin en page 26).

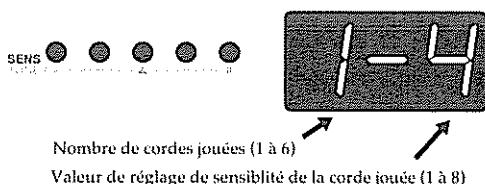
## Réglage de la sensibilité d'entrée

L'appareil étant sous tension, ajustez la sensibilité d'entrée de chaque corde en fonction de la façon dont est monté le GK-2A, ainsi qu'en fonction de votre propre dynamique de jeu. Comme ces réglages sont automatiquement enregistrés, et ne sont pas perdus même si vous éteignez l'appareil, il n'est pas nécessaire de les refaire à chaque fois que vous aurez à jouer.

### <Ajustement de la sensibilité d'entrée>

1. En mode Play, pressez [EDIT/PLAY].
2. Tournez le sélecteur PARAMETER SELECT vers PICKUP SENS (1—6) —les réglages de sensibilité pour les cordes 1 à 6.

La fonction de réglage de sensibilité est appelée et la fenêtre suivante s'affiche :



3. Quand la corde 6 est jouée, le numéro de corde dans l'afficheur passe automatiquement sur "6".

L'indicateur à 5 diodes agit comme indicateur de niveau, avec les diodes s'allumant en séquence à partir de la gauche en fonction de la force de jeu de la corde.

4. Si vous notez que quand vous jouez plus fort, l'indicateur le plus à droite s'allume faiblement en rouge, utilisez les boutons VALUE [+] et [-] pour

ajuster la sensibilité. Si l'indicateur s'allume en rouge vif, cela signifie que le niveau est trop élevé, aussi utilisez le bouton [-] pour baisser la sensibilité.

\* Si la sensibilité est trop élevée, il peut y avoir des disparitions du son, où vous pouvez ne pas être à même d'exprimer votre dynamique. Un réglage de sensibilité trop faible peut également entraîner un fonctionnement anormal, aussi prenez le temps nécessaire pour faire ces réglages avec soin.

5. Ajustez les cordes 5 à 1 de la même façon.

6. Après avoir fini les réglages, pressez [EDIT/PLAY] pour retourner au mode Play.

### <Dans n'importe laquelle des situations suivantes, réajustez les réglages de sensibilité!>

- Quand vous utilisez une guitare dont les réglages n'ont pas encore été faits
- Quand vous effectuez la procédure de retour du GR-30 aux réglages d'usine (p. 81)
- Quand vous changez le montage du GK-2A pour vous accommoder d'un changement dans la guitare, quand par exemple vous changez la hauteur des cordes
- Quand vous remplacez une corde par une autre de taille différente

Selon la guitare, et dans certains cas rares, l'indicateur de niveau peut afficher une saturation même avec la sensibilité réglée au plus bas. Si cela se produit, faites plus de réglages pour légèrement augmenter l'espace entre les capteurs du GK-2A et les cordes.

### Si vous voulez passer à une autre guitare équipée d'un GK-2A

○ Avec le GR-30, vous pouvez faire 4 réglages de sensibilité de corde différents, qui peuvent être appelés en fonction de la guitare que vous allez utiliser. Si vous tournez le sélecteur PARAMETER SELECT, mentionné juste après l'étape 1 ci-dessus sur GUITAR SELECT, "Gt1" s'affichera. (C'est le réglage d'usine). Utilisez les boutons [+] et [-] pour sélectionner "Gt.1" à Gt.4", et pour chacun des réglages, en commençant à l'étape 2, effectuez les procédures décrites précédemment pour faire l'ajustement de sensibilité destiné à 4 guitares différentes.

○ Tant que l'appareil est sous tension, les derniers réglages sélectionnés sont ceux qui restent en effet. Si vous désirez appeler un des trois autres réglages, depuis le mode Play, pressez [EDIT/PLAY], tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur GUITAR SELECT, utilisez les boutons [+] et [-] pour choisir un autre réglage de guitare parmi "Gt.1"-"Gt.4", puis pressez [EDIT/PLAY] à nouveau pour retourner en mode Play.

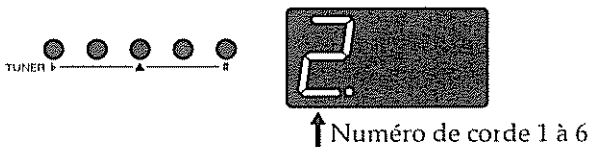
## Accord de la guitare (Fonction Tuner)

Pour régler finalement la hauteur, essayez d'utiliser l'accordeur (Tuner) intégré au GR-30 pour accorder la guitare dont vous jouez. Cet accordeur fonctionne exactement de la même façon que les autres accordeurs du marché. Avec l'appareil sous tension, tournez le sélecteur (PARAMETER SELECT en toute autre position que "PATCH INC/DEC BY S1/S2", et suivez les étapes ci-dessous.

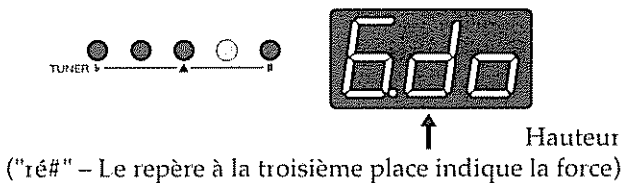
### <Comment accorder la guitare>

1. En pressant [S1] sur le GK-2A, appuyez sur la pédale la plus à gauche (TUNER). (Vous pouvez également presser [-] en tenant enfoncé [EDIT/PLAY]).

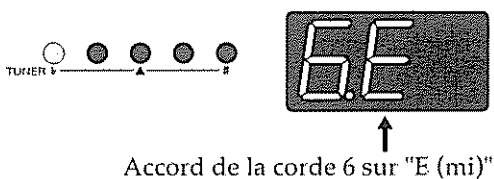
La fonction accordeur (Tuner) est appelée et l'affichage suivant apparaît:



2. Jouez la corde 6 sur la guitare. Le numéro de corde passe automatiquement sur "6". La note actuellement réglée pour la corde 6 (les notes sont accordées par demi-ton) s'affiche à la seconde place dans l'écran. ("D#" ou ré# dans le cas ci-dessous)

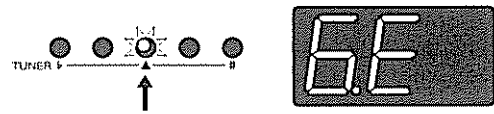


3. Tendez votre corde tout en la jouant jusqu'à obtention de l'accord correct.



4. Tout en faisant le réglage le plus fin possible, vous pourrez vous aider de la diode verte centrale dans l'indicateur à 5 diodes qui s'allumera lorsque l'accord sera le plus proche de la perfection.

Quand la diode passe du vert au rouge, cela signifie que la corde 6 est maintenant accordée en mi (E).



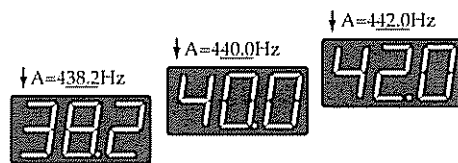
La diode passe au rouge

5. Accordez chacune des autres cordes, 5 à 1 sur la (A), ré (D), sol (G), si (B), et mi (E) respectivement.
6. Quand vous avez fini l'accord, pressez n'importe quelle pédale ou [S1] ou [S2] sur le GK-2A, pour retourner au mode Play.

## Correspondance avec la hauteur d'autres instruments

L'accord général (hauteur de base) fixé en usine pour les sons du GR-30 et son accordeur interne est avec  $la = 440\text{Hz}$ . Lorsque vous devez vous adapter à la hauteur d'un autre ou si vous désirez changer la hauteur de base, en effectuant les étapes ci-dessous, vous pouvez changer l'accord général.

1. En pressant [EDIT/PLAY], pressez le bouton [-] et après appel de la fonction accordeur décrite précédemment, pressez encore une fois le bouton [-] en tenant enfoncé [EDIT/PLAY].
2. Le  $la$  médian s'affiche en hertz.



3. Pressez les boutons [+] et [-] pour régler la hauteur voulue (ici, la hauteur peut être changée pour n'importe quelle fréquence de 427.2 à 452.7 Hz.)
4. Pressez [EDIT/PLAY] à nouveau pour retourner au mode Play.

\* Excepté quand "CHROMATIC" a été réglé sur "on" (p. 40), changer l'accord général du GR-30 ne produit pas de changement correspondant dans la hauteur du son. Lorsque vous contrôlez le son depuis un appareil MIDI externe ou lorsque "CHROMATIC" dans un Patch est réglé sur "on1" à "on3", les sons de synthétiseur pilotés par la guitare n'ont pas de relation avec l'accord général, mais plutôt avec la hauteur réelle de la guitare. Si vous utilisez l'accordeur interne pour réaccorder votre guitare après les réglages décrits ci-dessus, toutes les hauteurs, y compris celles de la guitare, seront accordées.

## Jeu des sons de synthétiseur interne depuis la guitare

Après avoir contrôlé les connexions à l'amplificateur utilisé, terminé les réglages de sensibilité et enfin accordé la guitare, essayons de jouer quelques sons.

### <Comment jouer avec la guitare les sons du GR-30>

1. Assurez-vous que A11 est affiché. (p. 13)
2. Réglez le sélecteur du GK-2A sur SYNTH.
3. Tourner SYNTH VOL sur le GK-2A dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour monter le volume à un niveau souhaitable.
4. Réglez le VOLUME sur le GR-30 en position centrale.
5. Quand vous pressez la pédale 3, le numéro affiché devient "A13", et le Patch (son) est changé.

Une fois ces étapes suivies, vous êtes maintenant prêt à jouer. Jouez sur votre guitare tout en montant progressivement le volume de votre amplificateur et vous entendrez le son choisi, le Patch A13, produit par le générateur de sons interne du GR-30.

○ Pour entendre le son normal de guitare...

Réglez le sélecteur du GK-2A sur MIX. Si vous passez alors sur GUITAR, le générateur de son du synthétiseur sera coupé et seul le son de la guitare restera.

○ Pour changer le volume du générateur de son de synthétiseur...

Ajustez le volume, soit avec le bouton SYNTH VOL du GK-2A, soit avec le bouton VOLUME du GR-30.

» Utiliser le bouton VOLUME du GR-30 change le volume total par les prises MIX OUT. Par conséquent, quand le son de guitare est produit par la prise MIX OUT, le niveau de la guitare est changé en même temps que celui du son de synthétiseur

(La sortie du son de guitare par la prise GUITAR OUT n'est pas affectée. Le volume de la guitare est également inchangé quand vous utilisez le bouton SYNTH VOL du GK-2A)

### ⚠ WARNING

- Comme le générateur du son du GR-30 est conçu pour produire une grande variété de changements de sons, en fonction du réglage, les niveaux sonores peuvent grandement varier. Particulièrement lorsque vous utilisez l'effet wah-wah, ou lorsque vous ajustez certains sons, pour éviter tout dommage causé à vos oreilles, amplis, baffles et autres en raison d'un brutal changement de niveau de sortie, veillez à ne pas régler trop haut les niveaux de volume.



## Que faire s'il n'y a pas de son quand vous jouez de la guitare

Vérifiez d'abord les points suivants:

- Vérifiez que l'amplificateur et vos autres équipements ont des niveaux de volume corrects et assurez-vous que tout cet équipement est correctement connecté (p. 11).
- Assurez-vous que le volume du GR-30 et du GK-2A sont montés. Assurez-vous également que le commutateur guitare/synthé n'est pas réglé sur GUITAR.

### Quand le son d'un Patch (Tones: p. 29) n'est pas produit sur toutes les cordes (ou sur une corde spécifique)

- Si une pédale d'expression (p. 49) est connectée, essayez d'enfoncer la pédale autant que vous le pouvez.
- Quand vous utilisez une connexion mono avec votre ampli, veillez à mettre l'appareil sous tension en tenant enfoncée la pédale 1.
- Vérifiez que les sons de synthétiseur pour toutes les cordes n'ont pas été coupés par une commutation sur LAYER (p. 34).
- Même si l'arpégiateur est activé, vérifiez s'il y a réellement des données de motifs d'arpège (p. 55—63).

\* Si les niveaux de volume des cordes varient grandement, vérifiez à nouveau les réglages de sensibilité ou PICKUP SENS (p. 14)



# Chapitre 2: Sélection et jeu des sons (Patches)

## Qu'est-ce qu'un Patch?

"Patch" est le terme pour les sons du GR-30 qui peuvent être appelés à tout instant par une pédale ou un autre appareil. Il y a 256 Patches stockés dans le GR-30.

A titre d'exemple, le "A11" qui apparaît à l'écran à la mise sous tension indique que le Patch numéro A11 a été appelé et que l'unité est prête à le jouer.

L'unité de base du son dans cette unité est appelée un "tone". Ces Tones sont un ensemble de formes d'ondes utiles telles que "Synthé solo", "Guitare nylon", "Orgue", etc. Un total de 384 Tones différents sont fournis avec le GR-30 (Comment choisir les Tones → p. 32; liste des Tones → p. 104).

Dans chaque Patch, vous pouvez combiner jusqu'à 2 Tones, puis faire différents réglages et ajustements, tels que brillance, attaque, différence entre hauteur du synthétiseur et celle de la guitare, et bien d'autres. L'utilisateur a toute liberté pour faire ces réglages afin que le Patch s'adapte le mieux au morceau à jouer.

Un autre résultat du changement de ces réglages est que vous pouvez écrire et stocker 128 Patches (dans la première moitié de la banque de Patches. (Pour une explication plus détaillée sur ces Patches, veuillez vous référer en page 29).

Les numéros de Patch sont indiqués par un code à 3 caractères : une lettre de l'alphabet (A-H) suivie d'un numéro (1 à 8) puis d'un autre numéro (1 à 4). (Exemple: A83, D24, F61, etc.).



- Numéros de 1 à 4 (Numéros de pédale)
- Numéros de 1 à 8 (Banque)
- Lettres A, b, C, d, E, F, G, H (Groupe)

➔ Si pour une raison quelconque il est nécessaire de le faire, des numéros consécutifs de 001 à 256 peuvent également être utilisés (p. 20).

## Patches réinscriptibles (Patches User)

**Patches des groupes A à d**  
(A11 à A84, b11 à b84, C11 à C84, et d11 à d84)

Ici, vous pouvez créer des Patches adaptés à un morceau ou pour d'autres besoins, puis stocker ces Patches en mémoire.

(Quand vous avez acquis votre GR-30, les Patches stockés dans ces groupes étaient les mêmes que les Patches Preset qui les suivent. Si vous désirez ramener les Patches du GR-30 tels qu'à leur origine à la sortie d'usine, veuillez suivre la procédure d'initialisation expliquée en p. 81).

## Patches uniquement destinés à la lecture (Patches Preset)

**Patches des groupes E à H**  
(E11 à E84, F11 à F84, G11 à G84, et H11 à H84)

C'est une collection de 128 Patches Preset qui ont d'ors et déjà été totalement préparés par Roland. Ces Patches ne sont destinés qu'à la lecture et bien qu'ils puissent être modifiés, ils ne peuvent pas être écrits dans ces mêmes emplacements. Toutefois, cela a l'avantage de vous éviter tout souci quant à leur effacement accidentel.

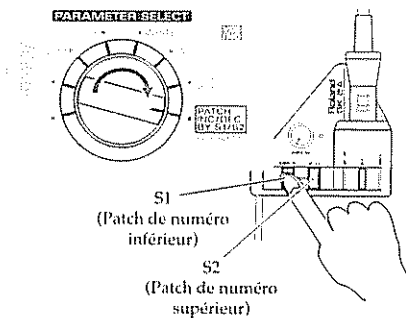
Les Patches Preset s'utilisent et s'appellent comme des Patches User. De plus, ce sont des références pratiques comme matériel de base pour l'utilisateur qui désire s'en inspirer pour créer des Patches originaux.

## Sélection des Patches: Trois Méthodes

### Emploi de la guitare (GK-2A) pour sélectionner des Patches

Quelquefois (comme lorsque vous désirez écouter tous les Patches l'un après l'autre dans l'ordre), vous voudrez sélectionner les Patches en utilisant que la guitare (GK-2A). Dans ces cas, suivez les étapes ci-dessous (il n'est pas nécessaire de toucher une pédale ou quoique ce soit d'autre du module de base)

1. En mode Play, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur PATCH INC/DEC BY S1/S2. A présent, vous pouvez changer de Patch avec [S1] et [S2] sur le GK-2A



2. Presser le GK-2A [UP/S2] vous amène au Patch de numéro supérieur; en tenant enfoncé le commutateur, vous pouvez obtenir un changement continu. De plus, si vous pressez également l'autre bouton (dans ce cas le bouton [DOWN/S1]), le changement est plus rapide. L'inverse vous fera au contraire descendre vers des Patches de numéro inférieur.

A présent, en utilisant les boutons du GK-2A pour changer de Patch, essayez de jouer de la guitare pour écouter les Patches à la suite.

#### <Emploi des pédales>

Avec le GR-30 dans le statut juste décrit, vous pouvez obtenir différents effets de pédale (expliqués plus tard). Maintien, glissement de hauteur et autres peuvent être obtenus par pression sur les 4 pédales de l'unité de base (pour des détails, voir p. 24). Pour indiquer ce statut quand PATCH INC/DEC BY S1/S2 est sélectionné, l'affichage "PdL" apparaît (environ toutes les 4 secondes), entre l'affichage des Patches et leur numéro correspondant.

De plus, avec l'unité dans le même statut, une pédale de changement de banque externe peut être utilisée pour changer de numéro de Patch, vers le haut et le bas, comme avec les boutons [+] et [-] ou les boutons [S1] et [S2] du GK-2A

\* Quand PATCH INC/DEC BY S1/S2 est sélectionné, avec certains Patches, des messages tels que "C" peuvent apparaître dans l'afficheur approximativement toutes les 4 secondes tandis que le numéro de Patch est affiché. Cela indique la tonalité de ce Patch quand la fonction Harmonist est activée.

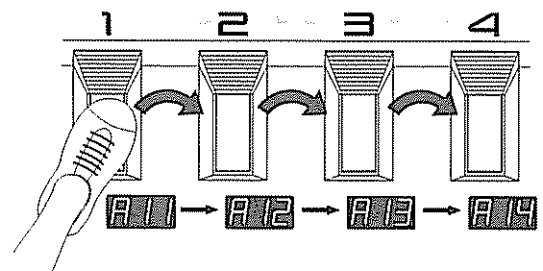
### Emploi du module de base pour sélectionner les Patches

- Sélection au pied (Pédale)

Quand vous jouez en direct ou en studio, en utilisant les pédales du module de base, vous pouvez instantanément sélectionner un des 4 Patches d'un groupe ou de la même banque.

#### <Utiliser les pédales afin d'appeler les Patches d'un même groupe ou d'une même banque>

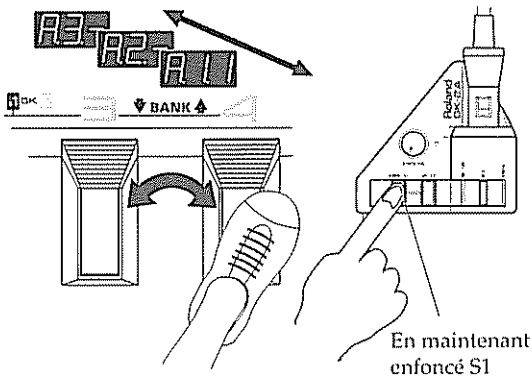
1. En mode Play, vérifiez que le sélecteur PARAMETER SELECT est réglé sur PATCH INC/DEC BY S1/S2; si c'est le cas, tournez ce sélecteur vers un autre réglage.
2. Quand vous pressez les pédales 1 à 4, vous pouvez instantanément sélectionner un Patch de la même banque de 4 Patches dans un groupe, le numéro à droite de l'écran changeant pour le numéro de la pédale pressée.



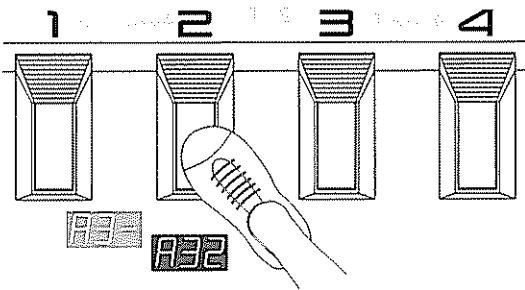
#### <Pour utiliser le pédalier afin d'appeler les Patches d'un autre groupe ou banque>

En conjonction avec le bouton [S1] du GK-2A, vous pouvez utiliser le pédalier pour changer de Patch.

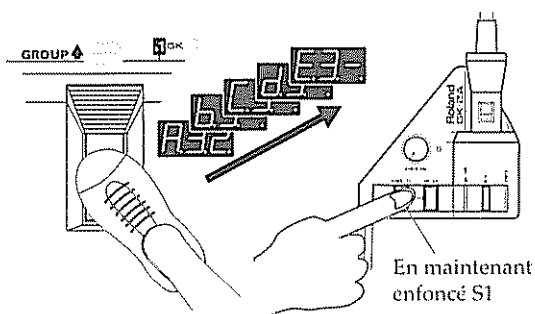
1. En mode de jeu (Play), pressez la pédale 4 ou la pédale 3 en tenant enfoncé le bouton [S1] du GK-2A. Tant que le bouton [S1] est tenu enfoncé, la pédale 4 agit comme [BANK ↑] (banque supérieure), et la pédale 3 comme [BANK ↓] (banque inférieure). L'affichage commence à clignoter et quand vous appuyez sur la pédale 3 ou 4, les numéros correspondant aux chiffres de banque (le numéro médian dans l'afficheur) augmente ou diminue.



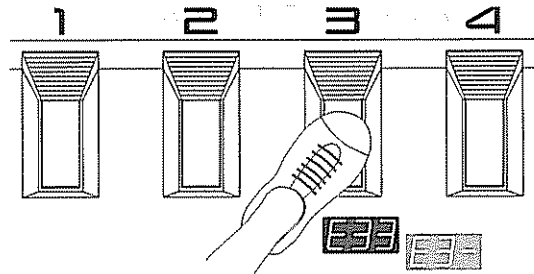
2. Après avoir sélectionné la banque désirée, relâchez le commutateur S1 et vous pouvez maintenant sélectionner un Patch parmi les 4 existants dans cette banque, à l'aide des 4 pédales.



3. Pour changer de groupe, pressez [GROUP ↑] (pédale 2) en tenant enfoncé [S1] comme à l'étape 1. La pédale 2 ne sert à passer au groupe supérieur que si [S1] reste maintenu; presser la pédale vous permet de passer au groupe suivant.

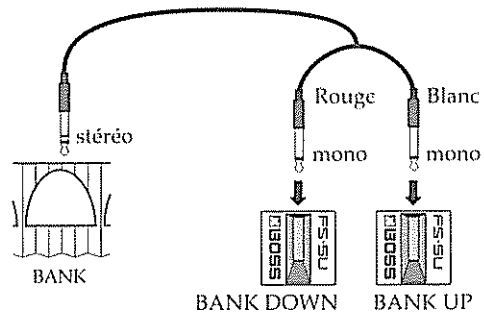


4. Après avoir sélectionné le couple groupe/banque désiré, relâchez le bouton [S1] comme à l'étape 2 et vous pourrez choisir le Patch à l'aide des pédales.

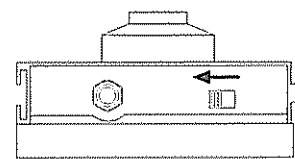


En branchant une pédale commutateur en prise BANK SHIFT de la face arrière, vous pouvez changer de banque (étapes 1 et 2) sans presser [S1].

Avec une DP-5 (vendue séparément) pour passer en revue les numéros de banques de Patchesh ou avec deux pédales FS-5U BOSS et un câble de branchement (vendus séparément) pour monter ou descendre dans les numéros de banques de Patches, il est possible d'accomplir cette procédure uniquement au pied.



\* Quelquefois, quand vous pressez et relâchez la pédale commutateur pour changer de banque, vous pouvez trouver que bien que la banque change, le numéro de Patch ne clignote pas; cela n'indique toutefois pas un mauvais fonctionnement. En pressant d'abord le bouton [+] puis le bouton [-], vous pouvez retourner en Patch précédent, vous pouvez également faire le réglage avec le commutateur de polarité de la FS-5U, comme dans le schéma ci-dessous.



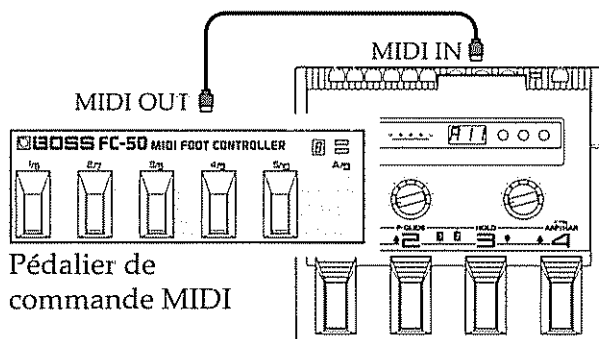
\* Si le sélection PARAMETER SELECT a été réglé sur "PATCH INC/DEC BY S1/S2", l'action de la pédale commutateur juste décrite change pour la montée ou desce au numéro de Patch contigu (comme PATCH [+] et [-] sur l'unité).

## Sélection de Patches depuis un pédalier de commande MIDI externe

Alors que les 4 pédale du module de base servent comme pédale dédiée (p. 24) pour des effets tels que maintien (Hold) et wah-wah, vous pouvez également vouloir changer de Patch au pied.

Dans de tels cas, vous devez brancher un pédalier de commande MIDI externe (par exemple FC-200, FC-50 BOSS, etc.).

1. Connectez votre équipement comme ci-dessous.



2. L'affichage de numéro de Patch correspond à l'affichage du pédalier de commande MIDI, mais avec des numéros de 1 à 56 à la place des symboles alpha-numériques utilisés pour les numéros de Patch par le GR-30.

Avec la pédale 4 enfoncée, quand vous mettez sous tension le GR-30, "G.b.n" (Groupe/banque/numéro) apparaît dans l'afficheur; pressez le bouton [+] pour changer cela en "dci" (décimal).

3. Pressez [EDIT/PLAY] pour lancer le GR-30. (Le numéro de Patch affiché sera le 001 et non plus le A11).
4. Réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur PATCH INC/DEC BY S1/S2.
5. Réglez le canal d'émission MIDI du pédalier de commande MIDI sur la même valeur que le canal du GR-30 (p. 71; le réglage d'usine est le canal 11).
6. Utilisez le pédalier de commande MIDI pour changer de Patch, en utilisant le pédalier suivant les instructions de son mode d'emploi.

\* L'afficheur purement numérique du numéro de Patch qui a été demandé à l'étape 2 est conservé en mémoire même après extinction de l'appareil. Si nécessaire, ramenez l'affichage au format groupe/banque/numéro (mettez l'appareil sous tension en pressant la pédale 4, pressez le bouton [-] pour que l'affichage «dci» se transforme en «G.b.n.», puis [EDIT/PLAY] pour lancer le GR-30).

De plus, les Patches programmables ou User (001 à 128, ou A11 à d84) peuvent être sélectionnés quand des données de changement de programme MIDI sont envoyées par le pédalier de commande MIDI immédiatement après la mise sous tension.

\* Les numéros de changement de programme MIDI reçus par le GR-30 ont une correspondance directe et fixe avec les Patches (001 à 128, ou A11 à d84); cette correspondance ne peut être changée (à l'opposé, quand des Patches sont sélectionnés sur le GR-30, vous avez la liberté de changer et de sauvegarder les numéros de changement de programme MIDI qui leur correspondent et seront donc envoyés à un équipement externe → p. 72)

---

## Changement de l'ordre des Patches

---

Lorsque vous enchaînez des Patches durant une interprétation, ou quand vous êtes sur scène, si les Patches sont dans le même groupe/banque (par exemple A11 et A14), vous pouvez aisément changer de Patch en utilisant les pédales du module de base.

Pour changer l'ordre des Patches, avant d'accomplir la procédure d'écriture de Patch (p. 30), vous utiliserez la fonction "WRITE TO..." (qui spécifie l'endroit où les données iront). Cela désigne le numéro de Patch (l'adresse) où les données de Patch de la sélection actuelle seront écrites.

### <Changement de l'ordre des Patches>

Exemple: pour échanger le contenu de A21 et B62

D'abord, pour éviter l'effacement et donc la perte du contenu du Patch A21, effacez un numéro de Patch non utilisé. (Comme les groupes A à D des Patches User sont les mêmes que les groupes E à H des Patches Preset, vous pouvez les effacer sans inquiétude).

Dans l'emplacement ainsi libéré, vous écrirez temporairement le Patch A21, puis en écrivant le Patch B62 en remplacement A21, puis le Patch écrit dans l'emplacement temporaire dans l'emplacement B62, les positions des Patches A21 et B62 auront été interverties

1. Réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO..."
2. Après avoir appelé le Patch A21, pressez le bouton [EDIT/PLAY].

Le numéro proposé pour l'écriture s'affiche comme "A.2.1."

3. En pressant les boutons [+] et [-] buttons, changez l'adresse d'écriture. Sélectionnons C11 comme adresse.
4. Après avoir commuté le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", pressez simultanément les boutons [+] et [-]. "don." (done/effectué) apparaît dans l'afficheur, l'unité retourne automatiquement au mode de jeu, ce qui termine la procédure d'écriture.
5. En utilisant les étapes 1 à 4 ci-dessus, écrivez le Patch actuellement présent en B62 dans l'emplacement A21 comme vous venez d'écrire le Patch A21 dans un emplacement temporaire (C11).
6. Complétez votre réagencement en utilisant la même procédure pour transférer le Patch présent dans l'emplacement temporaire (C11) dans l'emplacement B62.

*\* Comme les Patches des groupes E à H sont destinés uniquement à la lecture, vous ne pouvez réarranger leur ordre ou créer à leur emplacement un stockage temporaire (toutefois, vous pouvez les copier pour qu'ils vous servent de base où pour les utiliser lors d'écriture de nouveaux Patches).*



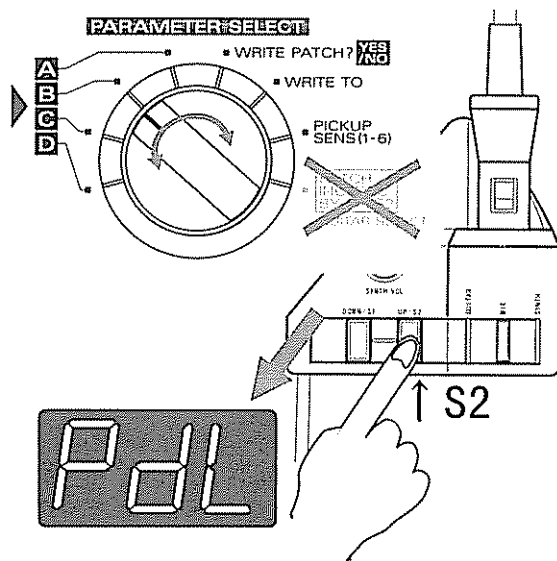
## Chapitre 3: Contrôle des fonctions et effets par les pédales du module

### “Mode pédales d’effet”: Ce que c’est et comment l’appeler

En pressant les 4 pédales après avoir changé de mode, vous pouvez régler On et Off l’arpégiateur (et la fonction Harmonist), et obtenir des effets tels que maintien d’un son de synthé et pédale wah-wah. Ce statut est appelé mode pédales d’effet et comme le mode de jeu, il sert communément durant vos prestations.

#### <Comment passer en mode pédales d’effet>

1. Réglez le sélecteur PARAMETER SELECT dans toute autre position que PATCH INC/DEC BY S1/S2.
2. Pressez [S2] sur le GK-2A pour passer au mode pédales d’effet; ce changement est indiqué par le message “PdL” (Pédale) qui clignote dans l’afficheur.



➔ Pressez [S1] ou [S2] sur le GK-2A pour retourner au mode de jeu.

Même si la même pédale est pressée, l’amplitude d’effet différera d’un Patch à un autre. Cela peut être changé pour un morceau spécifique ou pour tout autre besoin particulier, et vos changements peuvent être sauvegardés dans le Patch.

Pour plus d’informations sur chaque fonction, et sur la façon de changer l’amplitude d’effet, veuillez lire le chapitre 7 (p. 45—48).

### Obtenir le même effet même en mode de jeu

Même en mode de jeu, quand vous tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur PATCH INC/DEC BY S1/S2 pour permettre la sélection des Patches à l’aide des boutons du GK-2A, les 4 pédales fonctionnent automatiquement comme elles le feraient en mode pédales d’effet (dans ces conditions, “PdL” apparaît une fois durant environ 5 secondes, indiquant que les pédales d’effet sont disponibles). Pour plus d’informations sur ces procédures, veuillez vous référer en p. 18.

\* A l’exception du maintien de verrouillage d’arpège (p. 53), presser plusieurs pédales simultanément peut entraîner un fonctionnement anormal, aussi prenez bien garde à ce type d’erreurs.

# Réglage On/Off des fonctions Arpeggiator et Harmonist

## Fonctions

Le GR-30 est doté d'un arpégiateur et d'un harmoniste synthétique (ensuite nommé "Harmonist"), fonctions qui peuvent être réglées On ou Off à l'aide des pédales.

(Pour des détails sur les 2 fonctions, voir p. 51 et p. 64.)

### <Commutation On et Off>

1. Passez en mode de pédales d'effet (p. 22). Sinon, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur PATCH INC/DEC BY S1/S2.
2. Presser la pédale 4 (CTRL ARP/HAR) règle l'arpégiateur (ou l'harmoniste) On et Off; le ARP/HAR au centre de l'indicateur à 5 diodes s'allume et s'éteint conjointement.

L'indicateur ARP/HAR indique si la fonction est On ou Off comme suit:

**Verte** .....Arpeggiateur On  
**Rouge** .....Harmoniste On  
**Eteint** .....Off

Assurez-vous que le son change réellement en réglant On et Off ces fonctions pour un Patch Preset durant le jeu.

➔ L'arpégiateur (p. 51) est une fonction qui crée automatiquement des arpèges (des accords brisés où les notes sont jouées en séquence et non simultanément) quand vous jouez un accord. La fonction harmoniste (p. 64) crée des harmonies dans des tonalités désignées en utilisant soit le son de guitare soit un son de synthétiseur, ou deux sons de synthétiseur ensemble.

Pour chaque Patch, les deux fonctions peuvent être sélectionnées. Même si un Patch est désactivé, si l'arpégiateur et l'harmoniste sont sélectionnés sur le GR-30, quand le Patch est appelé, la couleur de la diode de l'indicateur ARP/HAR indique quelle fonction est actuellement sélectionnée.

➔ Lorsque vous décidez de passer pour un certain Patch de l'arpégiateur à l'harmoniste (ou vice-versa), vous changerez le réglage ARPEGGIO/harmony SEL (p. 55, 66).

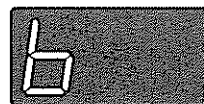
### <Quelques remarques sur l'afficheur>

Quand l'arpégiateur est activé, "ArP" apparaît dans l'afficheur par chiffre.

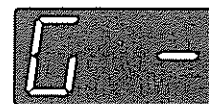
Quand Harmonist est activé, "HAr" s'affiche. Quand l'effet est désactivé, "oFF" apparaît.

Plus encore, lorsque vous réglez ces fonctions On et Off, l'indicateur EDIT rouge clignote, mais comme cela est dû au fait que les données On/Off ont été directement écrites dans le Patch avec la pédale, vous pouvez ignorer cette indication. (Si à cet instant vous écrivez le Patch (p.30), le statut On/Off actuel sera sauvegardé dans le Patch).

De plus, si la fonction Harmonist est activée en mode de pédales d'effet, alors tandis que Pd1 clignote, la tonalité réglée pour cette harmonie s'affiche à l'écran.



↑ B



↑ Gm



↑ F#



↑ C#m

Même en mode de jeu, si PATCH INC/DEC BY S1/S2 est sélectionné (p. 18), quand la fonction Harmonist est activée, la tonalité, comme ci-dessus, s'affiche à la place de "PdL", de façon cyclique entre les numéros de Patch.

Toutefois, quand le réglage "h-style" "dim" (diminué) est sélectionné, alors c'est "diM" et non la tonalité qui est affiché.

---

## Action sur les sons avec les pédales

---

En mode de jeu, vous pouvez obtenir différents effets en pressant chacune des pédales 1 à 4 de la façon suivante.

Passons réellement en mode de pédales d'effet en pressant le bouton [S2] du GK-2A. Essayons ces effets sur différents Patches avec des pédales. Les particularités de chaque effet varieront en fonction de chaque Patch utilisé.

➔ *En mode de jeu, même si le sélecteur PARAMETER SELECT est réglé sur PATCH INC/DEC BY S1/S2 quand vous pressez une pédale, vous pouvez toujours obtenir les mêmes effets.*

### Obtention d'un effet de pédale wah-wah (Wah)

Vous pouvez obtenir plusieurs des effets wah-wah les plus typiques en pressant la pédale A (WAH). Presser et relâcher répétitivement la pédale produit des changements de sons ressemblant à ceux obtenus d'une pédale wah-wah et des effets peuvent s'ajouter aux sons de synthétiseurs.

Vous pouvez choisir parmi plusieurs variations déjà préparées et utilisant différentes combinaisons de vitesse de changement de son, de degré de changement, de panoramique, de particularités de son et ainsi de suite; ces variations peuvent être sauvegardées dans chaque Patch.

De plus, quand vous sélectionnez Modulation (affiché à l'écran comme "Mod") dans les réglages de Patch (p. 45), à la place d'effets de type wah-wah, vous entendrez un vibrato profond (ondulations ou hauteurs fluctuantes) quand vous pressez la pédale. Avec cet effet, vous pouvez obtenir le vibrato mécanique si caractéristique des sons typiques de synthétiseur aussi bien que l'effet plus humain obtenu par un vibrato joué au doigt, vous pouvez choisir lequel utiliser (pour plus d'informations sur ces effets et la façon de les utiliser, voir p. 45).

➔ *Il peut arriver que si vous pressez la pédale 1 (WAH) une fois quand les autres pédales n'ont pas été pressées, le son soit différent par rapport au moment où le Patch a été sélectionné (le son peut être déformé ou avoir une qualité étrange).*

*Retournez au Patch d'origine, changez pour un autre Patch puis rappelez le Patch d'origine à nouveau. Si la pédale de changement de changement de banque est connectée, alors en mode de pédale d'effet, vous pouvez retourner au Patch d'origine en pressant la pédale de banque inférieure.*

### Changement dynamique de hauteur (Pitch Glide)

Pressez la pédale (P-GLIDE) pour obtenir un effet de glissement de hauteur. Cet effet créé un changement continu de hauteur sur des intervalles de temps variables, courts ou longs.

Avec des accords, comme vous pouvez faire des grands changements de hauteur tout en maintenant chacun des intervalles de l'accord, cela diffère des effets de whammy bar ou de bras de vibrato d'une guitare et produit un effet unique.

En ce qui concerne la durée des intervalles de glissement, vous pouvez choisir parmi 9 motifs de montée et de chute de la hauteur, et sauvegarder votre choix dans les Patches (p. 46).

*\* Selon le son sélectionné, les réglages de son et les conditions de jeu, l'amplitude de l'effet peut être limitée.*

### Maintien d'un son de synthétiseur après immobilisation de la corde (Hold)

Pressez la pédale 3 (HOLD) pour obtenir l'effet de maintien. Quand vous utilisez cet effet, le son de synthétiseur continu à jouer même après que la corde de guitare ait cessé de vibrer.

Vous pouvez choisir parmi plusieurs vibrations en fonction de ce que vous avez à l'esprit — maintien de l'accord de synthétiseur tandis que la guitare joue la mélodie, maintien d'un seul des deux sons superposés, maintien des seules cordes 5 et 6 et d'autres — puis sauvegardez vers votre choix dans les Patches (p. 47).

*\* Quand l'arpégiateur est activé (la diode rouge de l'indicateur ARP/HAR est allumée), la façon dont l'effet Hold se comporte et les variations qui peuvent être sélectionnées diffèrent de la normale (p. 53).*

---

#### <Détails d'affichage>

**Quand la pédale 1 (WAH) est pressée**

"UAH" ou "Mod" apparaît dans l'afficheur

**Quand la pédale 2 (P-GLIDE) est pressée**

"P.GL" apparaît dans l'afficheur

**Quand la pédale 3 (HOLD) est pressée**

"HLd" apparaît dans l'afficheur

De plus, toutes les diodes de l'indicateur à 5 diodes clignotent indiquant qu'une pédale d'effet est activée.

---



---

## Appel de la fonction accordeur par une pédale

---

1. EN mode de jeu, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur tout autre position que "PATCH INC/DEC BY S1/S2," puis tenez enfoncé [S1] sur le GK-2A et pressez la pédale la plus à gauche (TUNER).

La fonction accordeur (Tuner) est appelée et l'affichage suivant apparaît.



↑ Numéros de  
corde de 1 à 6



2. Après avoir fini l'accord, suivez les instructions en p.15, pressez n'importe quelle pédale, ou pressez [S1] ou [S2] (Cela vous ramène en mode de jeu).

# Chapitre 4: Les trois modes de base

Les 3 modes principaux du GR-30 vous permettent de:

- sélectionner les sons et vous produire (mode de jeu)
- obtenir des effets tels que wah-wah ou maintien (Hold) à l'aide des pédales du module (mode pédales d'effet)
- créer et modifier des Patches, et les écrire en mémoire (mode d'édition)

La façon dont les boutons, sélecteurs et molettes agissent variera selon le mode dans lequel vous êtes.

## Mode de jeu (Play)

En mode de jeu, les boutons et sélecteurs agissent comme suit:

### [+] et [-]

Pour avancer et reculer dans les Patches.

### [EDIT/PLAY]

Passage en mode d'édition (p. 28).

### Sélecteurs

N'ont basiquement aucune fonction. (Veuillez lire la colonne de droite).

### Pédales 1 à 4

Pour changer de Patch.

### GK-2A [S1]

Quand il est enfoncé, le fonctionnement des pédales peut être changé. (TUNER, GROUP ↑, BANK ↓, BANK ↑).

### GK-2A [S2]

Commutation en mode pédale d'effet.

### Pédales externes de changement de banque (Bank Shift)

Fait changer la banque de Patches (comme BANK ↓ et BANK ↑).

### <Quand PATCH INC/DEC BY S1/S2 est sélectionné>

En mode de jeu, les sélecteurs EDIT TARGET, PARAMETER SELECT, et STRING SELECT ne fonctionnent pas, excepté quand PARAMETER SELECT est réglé en position PATCH INC/DEC BY S1/S2. Dans ce cas, vous pouvez juste utiliser des boutons [S1] et [S2] du GK-2A pour avancer et reculer dans les numéros de Patch. Les boutons et sélecteurs fonctionnent comme suit :

### [+] et [-]

Pour avancer et reculer dans les Patches (p. 9).

### [EDIT/PLAY]

Passage en mode d'édition (p. 28).

### Sélecteurs

Tourner le sélecteur PARAMETER SELECT vous ramène en mode de jeu normal.  
Pas d'autres fonctions.

### Pédales 1 à 4

Agissent comme en mode de pédales d'effet (p. 22)

### GK-2A [S1]

Fait avancer dans les Patches

### GK-2A [S2]

Fait reculer dans les Patches.

### Pédale externe de changement de banque (BANK SHIFT)

Changer la banque de Patches (agit comme [+] et [-]).

Lorsque vous désirez vérifier quelque chose en écoutant les Patches joués en séquence, ou lorsque vous désirez alterner entre une pédale d'effet telle que Hold et un Patch, PATCH INC/DEC BY S1/S2 est une méthode pratique pour ne pas avoir à changer de mode. Avec PATCH INC/DEC BY S1/S2 sélectionné, les numéros de Patch s'affichent, avec "PdL" apparaissant environ toutes les 4 secondes

De façon similaire, les numéros de Patch étant affichés, les messages tels que "C" peuvent apparaître une fois toutes les 4 secondes. Cela indique la tonalité que la fonction Harmonist (p. 64) utilise pour ce Patch.

---

## Mode pédales d'effet

---

En mode pédales d'effet, les boutons de sélecteur agissent comme suit.

De plus, vous pouvez changer les effets disponibles en pressant les pédales 1 à 4 dans chaque Patch. Vous pouvez également changer et ré-enregistrer les réglages d'effets dans les Patches User (A11 à d84).

### [+] et [-]

Pour avancer et reculer dans les Patches (p. 9).

### [EDIT/PLAY]

Passage en mode d'édition (p. 28).

### PARAMETER SELECT

N'a basiquement aucune fonction, excepté lorsqu'il est en position PATCH INC/DEC BY S1/S2, auquel cas le déplacer vous ramène en mode de jeu.

### EDIT TARGET

### STRING SELECT

Pas de fonction.

### Pédale 1

WAH → Ajoute des effets tels qu'une pédale wah-wah ou un vibrato mécanique.

### Pédale 2

P-GLIDE → Ajout d'un glissement de hauteur (un effet qui crée un changement intense mais progressif de hauteur).

### Pédale 3

HOLD → Ajoute un effet qui permet qu'un son de synthétiseur continu à jouer même après que l'accord de la guitare ait cessé de vibrer.

### Pédale 4

CTRL ARP/HAR → Règle On et Off l'arpégiateur (p. 51) et l'harmoniste (p. 64). Sert également comme pédale auxiliaire pour maintenir les arpèges (p. 53).

### GK-2A [S1] et [S2]

Pressez l'un ou l'autre pour retourner au mode de jeu.

### Pédale externe de changement de banque (Bank Shift/Bank Up)

Sert à la fonction Tap Tempo de l'arpégiateur (p. 57). Sert également à alterner entre majeur et mineur dans l'harmoniste (p. 69).

### Pédale externe de changement de banque (Bank SHift/ Bank Down)

Ramène les sons changés par la fonction wah-wah tels qu'ils étaient quand le Patch a été appelé (retour au son d'origine même après procédure de changement de Patch normal).

Avec un Patch adapté appelé, passez en mode pédales d'effet et pressez réellement quelques pédales pour essayer certains de ces effets.



## Mode édition: Ce que cela signifie, comment il fonctionne

En mode de jeu ou de pédales d'effet, presser le bouton [EDIT/PLAY] une fois vous fait passer en mode d'édition et la diode verte EDIT s'allume à la droite de l'indicateur à 5 diodes.

Ce mode sert principalement à lancer des procédures de création de son et à faire des réglages pour les différents types d'effets ainsi qu'à l'écriture de ces réglages dans les Patches. Il sert également à faire des réglages qui affectent la totalité du système, tels que les réglages de sensibilité et les réglages MIDI.

### [+] et [-]

Servent à changer les réglages de valeur de l'élément actuellement sélectionné avec le sélecteur.

### [EDIT/PLAY]

Pour retourner au mode de jeu.

### EDIT TARGET

Sert pour sélectionner un des 8 groupes de réglage.

### PARAMETER SELECT

En plus d'être utilisé pour sélectionner un des 4 éléments (A à D) de chaque groupe d'édition visé (Edit Target), il sert à appeler les écrans d'écriture et de réglage de sensibilité.

### STRING SELECT

Sert à sélectionner la corde à laquelle s'appliquera le réglage.

### Pédales 1 à 4

Servent de pédales auxiliaires dans des procédures telles que la réalisation de différents réglages et la confirmation d'effets.

### [S1] et [S2] du GK-2A

Servent à changer les réglages de valeur comme [+] et [-].

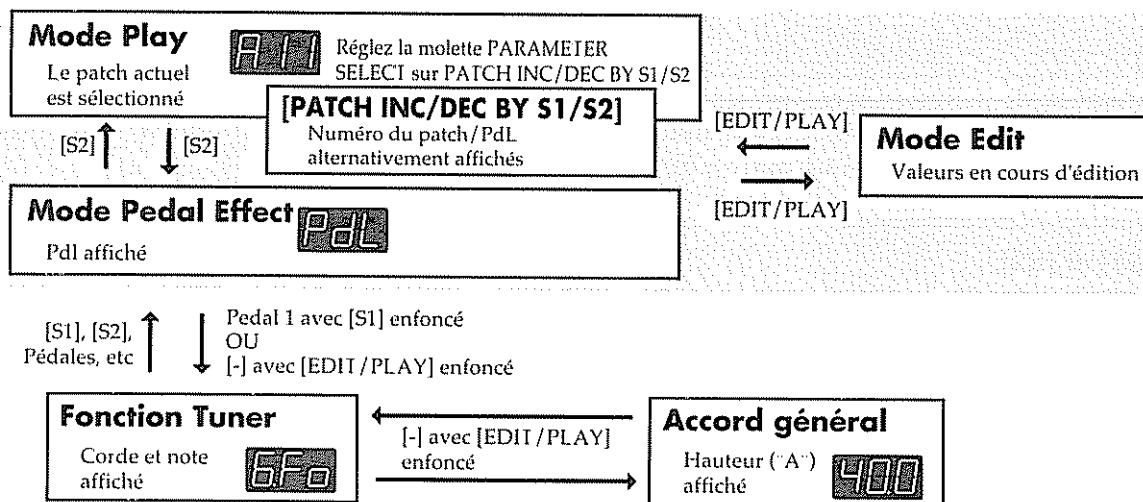
### Pédale externe de changement de banque (Bank Shift)

Comme ci-dessus

En mode d'édition, le changement d'un seul des réglages du Patch appelé est indiqué par le clignotement de la diode verte EDIT dans l'indicateur à 5 diodes. De plus, si vous passez au mode de jeu sans effectuer de procédure d'écriture, la diode rouge clignotera et si à ce point vous poursuivez et changez de Patch, un message s'affichera pour vous indiquer que vous venez de perdre les changements que vous aviez faits.

## Passage dans les différents modes

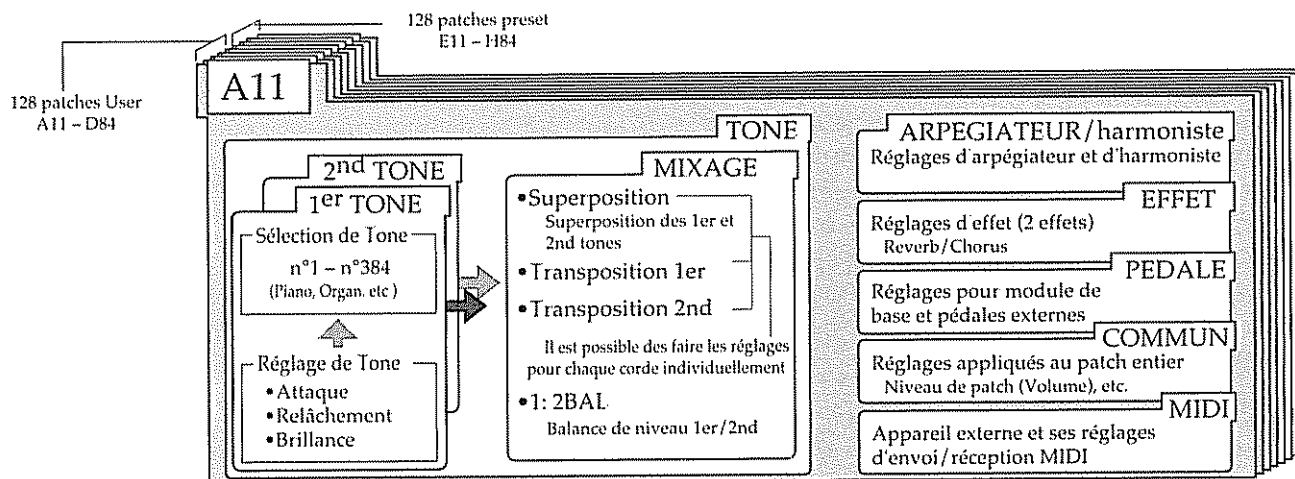
Pour passer d'un mode à l'autre ainsi que pour changer les différents écrans, aidez-vous du schéma ci-dessous.



# Chapitre 5: Réglages des sons (Patches)

## Détails de constitution d'un Patch

Chaque Patch est construit comme représenté dans le schéma suivant.



## Son (Patch) — Composé de deux Tones

Comme indiqué dans le schéma ci-dessus, vous pouvez choisir deux Tones quelconques parmi les 384 intégrés (la base de constitution des sons de synthétiseur) et les utiliser.

Les deux Tones sélectionnés sont un peu les "premiers Tones" et "second Tone".

Pour pouvez assigner les Tones sélectionnés indépendamment à certaines cordes ou les superposer (p. 34).

Vous pouvez également ajuster des paramètres tels que l'attaque (p. 32), la chute (p. 33), la brillance (p. 33), et la transposition (p. 34).

Comme la sélection d'un Tone, ces ajustements et réglages peuvent être sauvegardés dans les Patches.

## Enregistrement et réglage de chaque Patch

En plus des sélections de Tone du Patch, l'assignation de corde et des réglages, vous pouvez régler et mémoriser les éléments suivants, parmi d'autres.

- Comment les effets s'appliquent (p. 42)
- Motifs d'arpégiateur et réglages relatifs (p. 51)
- Réglages d'harmoniste (p. 64)
- Ce qui arrive quand vous pressez une pédale du module ou une pédale externe (p. 45)

- Numéros de programme envoyés aux appareils MIDI externes (p. 72)
- Transpositions des générateurs de sons externes (p. 76)

Pour plus d'informations sur ces procédures de réglage, veuillez consulter les pages de référence pour chaque élément.

## Relation entre Arpeggiateur/Harmoniste et Patches

Quand vous jouez, vous pouvez utiliser une des deux fonctions appelées Arpeggiator et Harmonist. Que vous sélectionnez l'une d'elles (p. 55, 66) ou que vous décidiez de ne pas activer ces fonctions quand un Patch est appelé (p. 55, 65), ces réglages peuvent être faits individuellement pour chaque Patch.

Pareillement, les motifs d'arpège (la séquence de corde jouée que la fonction arpégiateur crée et joue) peuvent également être réglés individuellement pour chaque Patch. Il y a différents motifs d'arpèges dans chacun des Patches préparés et livrés avec votre GR-30. Vous pouvez également créer et sauvegarder vos propres motifs. (Pour des détails, voir p. 60).

## Sauvegarde des Patches

Généralement, quand vous utilisez les sélecteurs pour choisir des paramètres de réglage en mode Edit, vous pouvez modifier les Patches à l'aide des boutons [+] et [-] pour fixer de nouvelles valeurs.

Toutefois, si à ce point vous passez à un autre Patch, l'effet de ces changements ou modifications cessent immédiatement et si vous revenez au réglage précédent (en mode de jeu/Play, la diode [EDIT] rouge clignote pour vous en prévenir). Pour sauvegarder les changements que vous avez faits, utilisez les étapes suivantes qui décrivent la procédure d'écriture de Patch (PATCH WRITE).

### <Ecriture d'un Patch>

1. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit. (L'indicateur EDIT vert s'allumera).
2. Sélectionnez chaque paramètre de réglage (choisissez parmi les positions A à D du sélecteur PARAMETER SELECT).
3. Utilisez les boutons [+] et [-] pour modifier ou changer les réglages (l'indicateur EDIT vert clignote).
4. Tournez le sélecteur PARAMETER SELECT vers "WRITE PATCH?", et chaque partie du numéro de Patch affiché, y compris la virgule commence à clignoter.
5. Après avoir pressé simultanément les boutons [+] et [-] pour programmer "YES", "don." (done/fait) s'affiche.
6. Le GR-30 retourne automatiquement au mode de jeu, mettant fin à la procédure d'écriture de Patch.

En suivant ces étapes, même si vous changez de Patch mais éteignez votre appareil, les changements apportés à un Patch seront rappelés quand ce Patch sera sélectionné.

*\* Si vous faites l'écriture sans désigner un emplacement où se fera la sauvegarde du Patch (expliqué ensuite), vous remplacerez le Patch et le contenu du Patch tel qu'il était avant les changements sera perdu.*

*\* Comme les Patches des groupes E à H ne sont destinés qu'à la lecture, vous ne pouvez pas vous servir de ces emplacements pour écrire de nouveaux Patches. (Si vous essayez d'écrire un Patch dans les groupes E à H, un message d'alerte ("E-H") apparaît pour prévenir que vous ne pouvez pas effectuer cette procédure avec ces groupes.*

## Choix du Patch avant la sauvegarde (WRITE TO...)

Pour sauvegarder vos changements dans un Patch ayant un numéro différent de celui de l'original, utilisez les instructions suivantes pour faire l'écriture tout en désignant un emplacement de sauvegarde.

1. Après avoir fait les changements aux réglages de Patch, en restant en mode Edit, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...".
2. Les emplacements où peut se faire l'écriture sont indiqués par des points dans les coins inférieurs droits de chacun des trois caractères affichés (exemple: A 2 1.).
3. Pressez les boutons [+] et [-] jusqu'à ce que s'affiche le numéro de Patch dans lequel vous désirez faire la sauvegarde.
4. Tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?".
5. Après avoir pressé les boutons [+] et [-], "don." (done/»fait») apparaît dans l'afficheur et le GR-30 revient automatiquement au mode de jeu.

## Précautions en sauvegarde

- Avec l'écriture de Patch, le Patch est mémorisé tel qu'il sonne à l'instant de la sauvegarde, et cela inclus le statut On/Off de l'arpégiateur ou de l'harmoniste. Mais, les changements de sons temporaires faits avec les pédales du module de base tels que wah-wah et Pitch Glide ou ceux obtenus de pédales d'expression externes ne sont pas sauvegardés. Cela s'applique également à la commutation temporaire des effets internes (fonction Bypass/ p 44).
  - Si après se trouvent des éléments (réglages de système) qui s'appliquent à la totalité du système sans qu'il soit nécessaire de les écrire pour chaque Patch. Des changements apportés à ces réglages sont sauvegardés automatiquement et sont stockés même après extinction de l'appareil.
- Réglage de sensibilité de chaque corde (p. 14)
  - Sélection de guitare (p. 82)
  - Accord général (p. 15)
  - Canaux MIDI d'émission et réception (p. 71)
  - Plage d'action du Pitch Bend MIDI (p. 71)
  - Réglage On/Off de l'envoi de sélection de banque MIDI (p. 73)
  - Réglage On/Off de l'envoi de données de plage de Pitch Bend MIDI (p. 84)
  - Réglage On/Off de l'envoi de la commande MIDI numéro 7 (p. 83)

## Sauvegarde de Patches du GR-30 dans des séquenceurs ou autres appareils MIDI (Bulk Dump)

Les réglages de tous vos Patches personnels (Patch User) et tous les réglages de système peuvent être transférés dans un sens et dans l'autre à l'aide du MIDI. En utilisant un équipement externe qui peut enregistrer des données MIDI, vous pouvez également sauvegarder vos Patches à l'extérieur. Pour ce type de procédure, les messages MIDI appelés "messages exclusifs" qui peuvent être interprétés uniquement par le type d'appareil désigné à l'intérieur de ces données, sont utilisés.

Par exemple, les données envoyées d'un GR-30, lues d'une disquette, ou programmées par d'autres moyens peuvent être sauvegardées à l'aide de l'enregistrement en temps réel d'un séquenceur MIDI ou de la fonction de stockage de données (Bulk Librarian). Vous pouvez également envoyer/recevoir directement les données avec un autre GR-30 connecté à celui-ci.

### <Envoi de réglages de système ou des données de Patch à un appareil MIDI externe>

1. Eteignez le GR-30.
2. Connectez la MIDI OUT du GR-30 à la MIDI IN de l'appareil MIDI externe.
3. En pressant la pédale 3, allumez le GR-30. "ALL" apparaît dans l'afficheur.
4. Avec les boutons [+] et [-], passez aux affichages suivants. Sélectionnez les données que vous désirez envoyer parmi celles-ci.

**ALL (Données)** ..... Tous les Patches User et réglages de système

**SyS (Configuration du système)** Réglages de système

**PAf (Données de Patch)** Tous les Patches User (128 Patches)

**A— (Groupe A)** ..... Les 32 Patches A11 à A84

**b— (Groupe B)** ..... Les 32 Patches b11 à b84

**C— (Groupe C)** ..... Les 32 Patches C11 à C84

**d— (Groupe D)** ..... Les 32 Patches d11 à d84

**A11 (Patch A11)** ..... Patch A11 uniquement

**A12 (Patch A12)** ..... Patch A12 uniquement

.....  
.....

**d84 (Patch d84)** ..... Patch d84 uniquement

5. Placez l'appareil MIDI externe en mode d'enregistrement (lancez l'enregistrement en temps réel du séquenceur. Le GR-30, même lorsqu'il reçoit des données, n'a pas besoin d'une

préparation spéciale).

6. Quand vous pressez [EDIT/PLAY], les données sélectionnées à l'étape 4 sont envoyées à l'équipement externe. Pendant l'émission de ces informations, le message "Snd." (Sending/envoi) clignote.
7. L'envoi est terminé quand l'affichage précédent revient. Si le séquenceur a reçu toutes les données d'un transfert, stoppez l'enregistrement à ce point. Après que le GR-30 ait fini d'envoyer, éteignez-le et rallumez-le pour reprendre un fonctionnement normal.

### <Qu'en est-il de la réception de données de Patch et de système préalablement sauvegardées?>

Tant qu'il est allumé, le GR-30 peut normalement recevoir des messages exclusifs. Il suffit d'envoyer (ou de renvoyer) les données à la prise MIDI du GR-30 pour que le GR-30 puisse réutiliser les données envoyées à un appareil MIDI externe.

*\* Lorsque vous n'envoyez que les données d'un seul Patch, de A11 à D84 comme décrit à l'étape 4 ci-dessus, lorsque vous faites le renvoi au GR-30, il est nécessaire d'effectuer la procédure d'écriture de Patch (p. 30). (Comme vous avez désigné une adresse de sauvegarde au moment où vous écrivez le Patch, vous n'avez pas besoin de copier dans un Patch ayant un numéro autre que celui d'origine déjà utilisé temporairement)*

*\* Excepté pour l'envoi des Patches A11 à D84 indépendamment, aucune condition ne s'applique pour réécrire les données de Patch ou de système lors de la réception des messages exclusifs. A l'opposé, comme les données peuvent alors être irrémédiablement remplacées, soyez attentif. Si nécessaire, faite une sauvegarde de vos données du GR-30*

## 1ST/2ND TONE

### Sélection et création de sons de synthétiseur

Vous pouvez choisir parmi les 384 sons qui sont les éléments de base pour les Patches, en choisissant un "1st tone" (premier son) et un "2nd tone" (deuxième son). En suivant la séquence ci-dessous, sélectionnons réellement quelques Tones et assemblons un Patch.

» Lorsque vous essayez de suivre cette procédure pour créer un Patch, veuillez d'abord rappeler le Patch A43 tel que programmé en usine, et utilisez-le comme base pour cet apprentissage. Comme ce Patch n'utilise pas de réglages compliqués, il rend facile la perception de tous les changements apportés au son (une version de ce Patch totalement identique mais uniquement prévu pour la lecture est située en E43. Si le contenu de A43 a été change, veuillez utiliser à la place E43)

### Sélection de Tones : matériel de base (n° de TONE)

D'abord, choisissons le premier Tone du Patch.

#### <Exemple de procédure>

1. Sélectionnez le Patch A43, puis pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
  2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "1ST TONE".
  3. Réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A". Ainsi, vous avez sélectionné le numéro du 1er Tone. (Dans cet exemple, "142" est indiqué)
  4. En écoutant les sons au fur et à mesure que vous progressez, pressez les boutons [+] et [-] pour aller et venir au travers des numéros de Tone, et parmi les Tones 1 à 384, sélectionnez-en un.
- » Voir la liste des Tones en page 104
5. Quand vous trouvez un Tone que vous désirez utiliser, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT Sur WRITE PATCH. "A.4.3." apparaît dans l'afficheur.
  6. Pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch. "don." (done/»fait») apparaît dans l'afficheur et vous retournez automatiquement au mode de jeu. Ainsi, le son sélectionné est assigné comme premier Tone du Patch A43.

» Lorsque vous sauvegardez dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 5, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO.", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner un numéro de Patch comme destination

Pour sélectionner le second Tone, à l'étape, réglez le sélecteur EDIT TARGET sur 2ND TONE à la place de 1ST TONE, et sélectionnez le Tone de la même façon que précédemment.

De plus, dans le réglage TONE MIX "LAYER" du Patch A43, que nous avons utilisé dans l'exemple ci-dessus, seul le premier Tone a été réglé pour jouer. Pour poursuivre et faire réellement jouer le second Tone, passez au réglage LAYER à l'aide de la procédure donnée en p 34

### Augmentation/diminution de la durée d'attaque (ATTACK)

Avec le réglage ATTACK, vous pouvez changer le temps nécessaire au premier (et au second) Tone sélectionné avec TONE # (numéro de Tone) pour atteindre leur plus haut volume. Utilisez ce paramètre pour déterminer si le Tone commence avec une montée progressive ou avec une attaque franche.

#### <Exemple de procédure de changement de l'attaque>

1. Sélectionnez le Patch A43 dans lequel vous avez sélectionné le premier Tone (TONE#), puis pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
  2. Réglez la sélection EDIT TARGET sur 1ST TONE, et le PARAMETER SELECT sur "B" (ATTACK).
  3. La valeur actuelle, de -50 à 50 ("0" dans cet exemple) s'affiche.
  4. Presser [+] augmente la valeur et le volume du son augmente plus lentement. Presser [-] diminue la valeur, changeant le réglage pour produire une attaque rapide, comme un instrument de percussion.
- » L'amplitude de changement varie avec le Tone sélectionné.
5. Quand vous avez réglé le son à votre goût, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

» Lorsque vous voulez sauvegarder vos réglages dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 5, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO.", et utilisez les boutons [+] et [-] pour choisir le numéro de Patch servant de destination à l'écriture.



Pour changer l'attaque du second Tone, à l'étape 2, réglez le sélecteur EDIT TARGET sur 2ND TONE à la place de 1ST TONE, et changez l'attaque de la même façon. Si vous poursuivez et voulez faire reproduire le second Tone, changez le réglage LAYER à l'aide de la procédure préalablement mentionnée en p. 34.

\* Le réglage d'attaque est une méthode pour ajuster les caractéristiques d'un Tone. L'amplitude du changement varie en fonction du Tone sélectionné.

## Chute du Tone (RELEASE)

Avec le réglage RELEASE, vous pouvez changer la durée du temps de chute du premier (et du second) Tone sélectionné avec TONE#. En augmentant le temps de chute, vous obtenez un son lent et ample qui disparaît progressivement, même après arrêt de la vibration de la corde. Avec une chute courte, le son stoppe immédiatement quand vous étouffez une corde, ce qui permet de jouer avec un son plus agressif.

### <Exemple de procédure pour changer le temps de chute>

1. Sélectionnez le Patch A43 dans lequel vous avez sélectionné le premier Tone (TONE#), puis pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
  2. Réglez la sélection EDIT TARGET sur 1ST TONE, et le PARAMETER SELECT sur "C" (ATTACK).
  3. La valeur actuelle, de -50 à 50 ("0" dans cet exemple) s'affiche.
  4. Presser [+] augmente le réglage de valeur, allongeant le temps de chute. Presser [-] diminue la valeur, ce qui raccourci le temps de chute (régler la valeur à «0» conserve le son d'origine du Tone sélectionné).
- ➔ L'amplitude de changement varie avec le Tone sélectionné.
5. Quand vous avez réglé le son à votre goût, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➔ Lorsque vous voulez sauvegarder vos réglages dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 5, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour choisir le numéro de Patch servant de destination à l'écriture.

Pour changer la chute du second Tone, à l'étape 2, réglez le sélecteur EDIT TARGET sur 2ND TONE à la place de 1ST TONE, et changez la chute de la même façon. Si vous poursuivez et voulez vraiment faire reproduire le second Tone, changez le réglage LAYER à l'aide de la procédure mentionnée en p. 34.

\* Le réglage de chute est une méthode pour ajuster les caractéristiques d'un Tone. L'amplitude du changement varie en fonction du Tone sélectionné.

## Changement de brillance du son (BRIGHTNESS)

En réglant le paramètre BRIGHTNESS du premier (et du second) Tone sélectionné avec TONE#, vous pouvez changer la brillance du Patch. Changer la valeur ajuste le réglage du filtre numérique interne (un effet ressemblant au bouton de tonalité d'une guitare électronique active, mais renforcé par un circuit numérique), ce qui rend le son plus brillant (plus dur) ou plus doux (plus feutré).

### <Exemple de procédure de changement de la brillance>

1. Sélectionnez le Patch A43 dans lequel vous avez sélectionné le premier Tone (TONE#), puis pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
  2. Réglez la sélection EDIT TARGET sur 1ST TONE, et le PARAMETER SELECT sur "D" (ATTACK).
  3. La valeur actuelle, de -50 à 50 ("0" dans cet exemple) s'affiche.
  4. Presser [+] augmente le réglage de la valeur, rendant le son plus brillant et plus tranchant. Pressez [-] pour diminuer la valeur, et créez un son plus feutré, plus étouffé. (Régler la valeur à "0" conserve le son d'origine du Tone sélectionné).
- ➔ L'amplitude de changement varie avec le Tone sélectionné.
5. Quand vous avez réglé le son à votre goût, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.
- ➔ Lorsque vous voulez sauvegarder vos réglages dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 5, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour choisir le numéro de Patch servant de destination à l'écriture.

Pour changer la brillance du second Tone, à l'étape 2, réglez le sélecteur EDIT TARGET sur 2ND TONE à la place de 1ST TONE, et changez la brillance de la même façon. Si vous poursuivez et voulez vraiment faire reproduire le second Tone, changez le réglage LAYER à l'aide de la procédure préalablement mentionnée en p. 34.

\* Le réglage de brillance est une méthode pour ajuster les caractéristiques d'un Tone. L'amplitude du changement varie en fonction du Tone sélectionné.

## tone mix

### Combinaison/superposition de deux sons (Tones)

#### Choix des Tones produits (LAYER)

L'assemblage du premier et du second Tone s'effectue avec TONE MIX LAYER. Ici, vous pouvez choisir de n'avoir que le premier Tone, que le second, ou les deux.

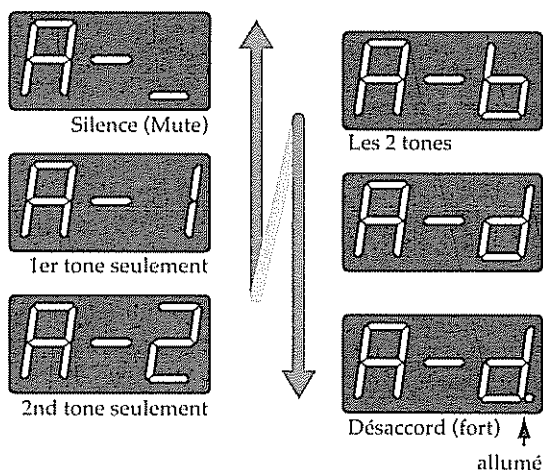
➔ LAYER combiné avec STRING SELECT vous permet de faire indépendamment les réglages de chaque corde (p. 35). Par exemple, vous pouvez faire quelque chose comme diviser les cordes en deux groupes de 1 à 3 et de 4 à 6, et leur assigner des Tones différents.

D'abord, avec la procédure suivante, changeons les réglages de toutes les cordes d'un coup.

#### <Procédure pour changer les réglages Layer des premiers et seconds Tones>

1. Sélectionnez le Patch A43 que vous avez utilisé pour prendre la sélection du premier Tone dans la section sur les numéros de Tone (TONE #), puis pressez EDIT/PLAY pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur TONE MIX, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" (LAYER).
3. Réglez le bouton STRING SELECT sur "ALL".
4. Presser les boutons [+] et [-] change les réglages de toutes les cordes simultanément.

Le statut de ces réglages est indiqué dans l'afficheur comme ci-dessous. Le premier caractère affiché donne le numéro de corde et c'est donc "A" pour "All" (toutes les cordes) qui s'affiche ici.



5. Quand vous avez choisi un son qui vous plaît, passez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➔ Quand vous sauvegardez dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 5, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour choisir le numéro de Patch servant de destination.

#### Léger désaccord (Detune)

A l'étape 4 de la procédure de réglage précédente (LAYER), quand vous sélectionnez "d" (désaccord léger) ou "d." (désaccord plus grand), le premier et le second Tone sont joués et un effet de désaccord léger entre les deux Tones est ajouté. Le désaccord fort crée une différence plus grande entre les hauteurs de ces deux Tones et donne un effet plus notable.

L'emploi de désaccord peut grossir les sons. En appliquant un désaccord sur les mêmes Tones que précédemment et en utilisant COMMON "PAN" (p. 39) pour isoler les deux Tones et les panoramiq. différemment l'un à gauche et l'autre à droite, vous pouvez donner une sensation d'ampleur au son. Comme le désaccord est un des réglages LAYER, utilisez en combinaison avec le sélecteur STRING SELECT, différents réglages peuvent être faits pour chaque corde (p. 35).

#### Transposition par demi-tons (TRANS 1ST/2ND)

Ordinairement avec le GR-30, la hauteur du son de synthétiseur est la même que celui de la guitare. Lorsque le besoin s'en fait sentir, vous pouvez changer cette relation, par demi-tons. Cela s'appelle la transposition. En transposant, vous pouvez changer le son du synthétiseur par intervalles variables — une octave, une quinte ou autre — puis superposer le son de synthétiseur avec le son de la guitare.

Aussi, avec le réglage de transposition intégré, vous pouvez indépendamment faire la transposition du premier Tone ("TRANS 1ST") et du second ("TRANS 2ND"). Par conséquent, vous pouvez obtenir un son plus gros en transposant par exemple les deux sons de synthétiseur ou en baissant un Tone d'une octave et en montant l'autre d'une quinte par rapport à votre son de guitare.

➔ En combinaison avec la molette STRING SELECT vous pouvez faire des réglages individuels pour chaque corde. D'abord, utilisez la procédure suivante pour changer les réglages de toutes les cordes d'un coup.

### <Changement de la transposition du premier Tone>

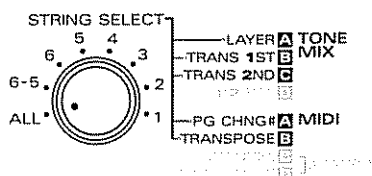
1. Sélectionnez le Patch A43 que vous avez utilisé pour prendre la sélection du premier Tone dans la section sur les numéros de Tone (TONE #), puis pressez EDIT/PLAY pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur TONE MIX, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "B" (TRANS 1ST).
3. Réglez le bouton STRING SELECT sur "ALL".
4. Presser les boutons [+] et [-] change les réglages de toutes les cordes. La plage de transposition disponible, par demi-ton, va de -36 à +24. Régler la transposition sur "12" fait monter le son d'une octave et la régler sur "-24" baisser de 12 octaves.
5. Quand vous avez réglé le son à votre goût, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➔ Lorsque vous voulez sauvegarder vos réglages dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 5, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour choisir le numéro de Patch servant de destination à l'écriture.

Pour changer la transposition du second Tone, à l'étape 2, réglez le sélecteur EDIT TARGET sur TRANS 2ND (C) à la place de TRANS 1ST (B), et changez la transposition de la même façon que précédemment. Si vous poursuivez et voulez vraiment faire reproduire le second Tone, changez le réglage LAYER à l'aide de la procédure préalablement mentionnée en p. 34

## Choix de différents réglages pour différentes cordes (STRING SELECT)

En utilisant le sélecteur STRING SELECT en conjonction avec les réglages TONE MIX — LAYER, TRANS 1ST, et TRANS 2ND, vous pouvez faire des réglages individuels pour chaque corde.



○ Lorsque vous faites des réglages individuels pour chaque corde, utilisez les boutons [+] et [-] pour changer les valeurs et réglez le sélecteur STRING SELECT sur un des numéros de corde de 6 à 1. Par exemple, régler le sélecteur sur "3", et presser les boutons [+] et [-] change les réglages de la corde 3 (après cela, quand le sélecteur STRING SELECT est replacé sur "All", l'afficheur commence à clignoter. Cela indique qu'il n'y a plus un réglage identique pour toutes les cordes. Le numéro clignotant dans l'afficheur est la valeur du réglage pour la corde 1.)

\* En LAYER, le numéro affiché en premier dans l'écran (le numéro de corde) passe au numéro sélectionné, ce qui vous permet de vérifier quelle corde est en cours de réglage. Toutefois, dans TRANS 1ST et TRANS 2ND, en raison de la place limitée dans l'afficheur, le numéro de corde n'apparaît pas. Quand vous ferez ces réglages, notez donc soigneusement la position du sélecteur STRING SELECT.

○ Si vous désirez faire des réglages d'un coup pour toutes les cordes, réglez le sélecteur STRING SELECT sur ALL. Presser les boutons [+] et [-] change les réglages simultanément pour toutes les cordes. Si vous désirez ne changer que les réglages des cordes 5 et 6, réglez le sélecteur STRING SELECT sur la position 6—5. (En LAYER, "L" (Low String ou corde basse) apparaît en première position dans l'afficheur)

➔ D'autres réglages individuels faits avec le sélecteur STRING SELECT et envoyable à des appareils MIDI externes sont les données de sélection de Tone et de transposition. (Référez-vous aux réglages MIDI "PG CHNG#" (p. 71) et "TRANPOSE" (p. 76).

## Choix de la balance de volume de deux Tones (1:2 BAL)

Quand le premier et le second Tone sont joués simultanément, vous devez faire la balance de volume des deux Tones. Vous pouvez régler cela pour chaque Patch à l'aide du réglage TONE BALANCE.

### <Balance du volume des deux Tones>

1. Sélectionnez un Patch qui a LAYER (p. 34) réglé sur "b", "d", "d." ou un réglage similaire (c'est-à-dire avec les deux Tones jouant), puis pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur TONE MIX, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "D" (1:2 BALANCE).
3. Avec les boutons [+] et [-], changez les valeurs, dans une plage de -50 à 50. Un réglage sur "50" ne peut produire que le premier Tone, un sur "-50" ne peut produire que le second Tone; un de "0" donne un volume identique pour les deux Tones.

4. Quand vous avez le réglage voulu, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch

» Quand vous sauvegardez dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination

\* Quand vous faites ce réglages, veuillez régler LAYER (p. 34) (tel que "b," "d," ou "d."etc.) pour que le premier et le second Tone jouent tous les deux

## Que faire quand un Tone supposé joué n'est pas produit

Dans les cas où seul le premier ou le second Tone peut être entendu, une des raisons suivantes peut être évoquée. Contrôlez celles-ci et si l'une d'elles est la cause de votre problème, référez-vous à la page spécifiée et changez les réglages.

### COMMON

## Réglage du niveau de volume de chaque Patch (PATCH LEVEL)

Lorsque vous changez plusieurs fois de Patch durant le jeu, avoir un volume de Patch d'accompagnement plus faible que celui des Patches utilisés pour le solo est une fonction pratique. Vous pouvez faire ce type de réglage de volume en enregistrant le niveau de Patch (PATCH LEVEL) de chaque Patch.

### <Choix et enregistrement des volumes de Patch>

1. Sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le volume et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur COMMON, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" (PATCH LEVEL).
3. Avec les boutons [+] et [-], changez les valeurs dans une plage de 0 à 100. Un réglage de "0" rend silencieux le Patch et un réglage de "100" lui donne un volume maximum.
4. Quand vous avez obtenu le son voulu, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

- Toutes les cordes ou une d'entre elles est réglée sur "1" (premier Tone uniquement) ou "2" (second Tone uniquement), dans LAYER (p. 34).
- 1:2 BAL (p. 35) est réglé 50 sur -50.
- Les Tones sont panoramiqués à gauche et à droite (50 et -50) avec le réglage COMMON BAL (p. 39) et l'ampli n'est connecté que sur un seul des canaux.
- Quand une pédale d'expression externe est connectée, avec "Ad1", "Ad2", ou "bAL" sélectionné pour cette fonction (p. 49), et la pédale est totalement relevée (ou au contraire complètement enfoncée).
- Bien que l'arpégiateur ait été activé (p. 55), le motif d'arpège a été effacé ou dans le réglage ARPEGGIO/harmony SEL (p. 55), un seul Tone a été assigné à l'arpège.

\* Si ni le premier ni le second Tone ne sont produits, veuillez vous référer en p. 85 et effectuer les contrôles décrits

» Quand vous sauvegardez dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination.

\* Même avec des valeurs identiques pour PATCH LEVEL, les niveaux de volume peuvent changer d'autres réglages. Dans l'exemple ci-dessous, le niveau a été réglé haut. Si PATCH LEVEL est réglé à une faible valeur, la balance d'un autre Patch est utilisée (la combinaison des réglages ci-dessous peut entraîner des niveaux de volume excessivement hauts, aussi veillez à ne pas les faire sous peine d'endommager vos amplis et enceintes)

- Quand les deux Tones sont présents
- Quand la Reverb est réglée à un fort niveau ou quand l'effet Chorus est activé.
- Quand un haut niveau de volume est une caractéristique du Tone lui-même.
- Quand le réglage de brillance est élevé
- Quand des effets wah-wah s'appliquent

---

## Changement de la réponse au jeu (PLAY FEEL)

---

Les guitares diffèrent d'autres instruments en cela que la partie de l'instrument qui vibre réellement (c'est-à-dire la corde) est touchée directement, ce qui permet un contrôle subtil de la puissance de jeu. Pour que le synthétiseur pour guitare utilise au mieux cette possibilité, il est nécessaire de régler la "réponse au jeu". Cette sélection se fait avec "PLAY FEEL" dans le réglage COMMON. Par exemple, en changeant les options Play Feel telles que "finger picking" ou "normal picking", vous pouvez obtenir une expressivité très naturelle de votre puissance de jeu.

### <Changement et enregistrement de Play Feel>

1. Sélectionnez le Patch et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur COMMON, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "B" (PLAY FEEL).
3. Avec les boutons [+] et [-] changez les valeurs dans la plage donnée ci-dessous dans le chapitre précédé ♦.
4. Quand vous avez le réglage voulu, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➔ *Quand vous sauvegardez dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination*

### ♦ Il y a 8 types d'effets qui peuvent être sélectionnés à l'étape 3.

Sélectionnez un des suivants: "nor"; "Fin"; "Hrd"; "SFt"; "tAp"; "no.d"; "EF1"; ou "EF2"; ensuite, quand vous pressez le bouton [+], un point apparaît dans l'afficheur, juste après le dernier chiffre du réglage sélectionné ("nor."; "Fin."; "Hrd."; etc), et la sélection est faite (dans la fonction "Accelerator" mentionnée ultérieurement, le point indique que cette fonction est activée (voir p. 38))

Les noms affichés et leur signification sont :

#### **nor (normal)**

Jeu standard et donc réglage standard.

#### **Fin (finger picking)**

Le réglage pour vos prestations avec les sensations offertes par le jeu au doigt. La sensibilité est un peu plus élevée qu'avec le réglage normal.

#### **Hrd (hard picking)**

Ce réglage est destiné à ceux qui attaquent assez fort et la sensibilité est un peu plus faible que le réglage normal.

\* *S'il y a un problème avec la disposition de la guitare et si les seules positions possibles pour le GK-2 sont trop proches des cordes, vous pouvez améliorer le comportement de votre instrument avec ces réglages dans chaque Patch.*

#### **SFt (soft picking)**

Pour un jeu un peu plus faible. La sensibilité est un peu plus haute que la normale.

#### **tAP (tapping play)**

Lorsque vous utilisez de nombreux types de techniques tels que le Tapping (ou jeu avec la main droite), Pulling-off ou Hammering-on, ce réglage offre une expression très stable. La plage de puissance exprimable est un peu étroite.

#### **no.d (no dynamics)**

Avec ce réglage, que vous jouiez fort ou pas, vous obtenez un volume et une tonalité uniforme. Utilisez ce réglage avec des sons tels que Synth Lead ou Organ que vous désirez transmettre sans expression.

#### **EF1 (envelope follow type 1)**

Cela sert à régler comment le volume du synthétiseur influence l'amplitude de cordes (pour une information plus détaillée, voir la section suivante).

#### **EF2 (envelope follow type 2)**

Cela sert à régler comment la tonalité générale (brillance ou Brightness) influence l'amplitude des cordes (Pour plus d'informations sur cela, voir la section suivante).

\* *La force de jeu et la plage de dynamique varient d'un guitariste à l'autre. Les noms de ces réglages ("normal", "hard", etc) ne servent que de référence aussi vaut-il mieux essayer tous les réglages et, lorsque vous aurez trouvé ceux avec lesquels vous êtes le plus à l'aise, ceux qui vous permettent de retrouver les caractéristiques des instruments que vous aimez jouer, quel que soit leur nom, choisissez-les.*

*Par exemple, en choisissant "Fin" pour jouer du son Synth Lead, et "tAP" pour un son de type orgue, cela peut sembler suprenant mais cela n'est pas un problème puisque cela rend le jeu plus facile.*

## Suivi de l'enveloppe du son de guitare (Envelope Follow)

Quand vous sélectionnez les réglages EF1 et EF2 dans la section PLAY FEEL précédente, la fonction de suivi d'enveloppe (Envelope Follow) intervient, vous donnant l'effet suivant.

Les changements d'amplitude de la corde (dûs à l'attaque où à la façon dont le son chute) sont influencés par le volume ou le timbre des sons de synthétiseur. Vous pouvez obtenir les types d'effets suivants.

### EF1 (envelope follow type 1)

Ici, le volume du synthétiseur influence l'amplitude des cordes. Vous pouvez obtenir une sensation naturelle quand vous utilisez des sons qui chutent (tels que guitare, piano électronique, etc), aussi essayez ce réglage. (Le changement de volume du son de synthétiseur est un peu plus compressé, plus restreint que celui de la guitare).

### EF2 (envelope follow type 2)

Sert à régler la façon dont la tonalité générale (la brillance) est influencée par l'amplitude des cordes. Conjointement à la chute (Decay), qui dépend de la force d'attaque et du temps qui s'est écoulé, ce réglage change la brillance du son (régulation de l'étouffement du son) dynamiquement. Particulièrement avec des sons de synthé solo (Synth Lead), vous pouvez obtenir cet effet caractéristique. La procédure suivante, combinée avec le déclencheur d'effet wah-wah automatique, permet d'obtenir un effet Touch Wah avec une réponse très progressive.

### <Obtenir un effet Touch Wah avec le réglage PLAY FEEL "EF2">

1. Sélectionnez le son Synth Lead F82.
2. En mode Edit, réglez le sélecteur EDIT TARGET sur COMMON, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "B" (PLAY FEEL), et avec les boutons [+] et [-], sélectionnez "EF2".
3. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur [FOOT PEDAL], et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" (WAH TYPE), et avec les boutons [+] et [-], sélectionnez "At3" (auto trigger / déclencheur automatique).
4. Jouez sur la guitare pour confirmer que l'effet wah-wah répond à la force d'attaque. De plus, changez la brillance du son avec "BRIGHTNESS" de 1ST TONE ainsi que le réglage sélectionné à l'étape 3, de "At1" à "At5" jusqu'à obtention de l'effet voulu.

\* Lors de la sauvegarde dans un Patch, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch devant servir de destination. Ensuite, tournez le même sélecteur sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

\* Quand EF1 ou EF2 est sélectionné pour PLAY FEEL, les données de suivi d'enveloppe (Envelope Follow) sont envoyées par la prise MIDI OUT sous forme de message de la commande n° 18 (commande polyvalente 3).

## Augmentation de la vitesse d'expression (Accélération)

Quand vous faites des sélections dans PLAY FEEL (p. 37), quand des éléments contenant un point dans le coin inférieur droit de l'afficheur en troisième position (noir, Fin., Hrd., et ainsi de suite) sont sélectionnés, la fonction "Accélération" du GR-30 est activée. Dans ce mode, la vitesse moyenne entre l'attaque et le son est supérieure à la normale.

Toutefois, quand cette fonction est utilisée, l'effet de traitement interne de réduction du bruit de corde qui agit conjointement aux sons de synthétiseur pour la même corde est atténué. Selon le son d'accompagnement, vous pouvez noter un bruit indésirable, aussi soyez-en averti. Si vous utilisez la fonction d'accélération, vérifiez donc quand vous créez un son qu'il n'y a pas de bruit indésirable quand vous jouez.

\* Parmi les Patches Preset, seul E13 a la fonction d'accélération activée (cela est également vrai pour A13 lors de l'acquisition du GR-30). Par conséquent, lorsque vous apportez des changements aux réglages de ce Patch pour en créer de nouveaux, assurez-vous qu'il n'y a pas de voix indésirables et si nécessaire, désactivez l'accélération en changeant les réglages dans COMMON "PLAY FEEL".

\* La fonction d'accélération n'a pas d'effet sur les sons joués par un générateur de sons MIDI externe.

## Changement de place du son (PAN)

Vous pouvez donner au premier et au second Tones des emplacements différents dans l'espace sonore, en plaçant par exemple les 2 Tones à gauche et à droite dans un arrangement stéréo.

Aussi, changer les réglages change l'emplacement du son et vous pouvez donc faire des réglages de chaque corde selon des configurations inhabituelles. Cela se fait avec le réglage COMMON "PAN".

### <Réglage et sauvegarde du placement sonore>

1. Sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le placement et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur COMMON, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "C" (PAN).
3. Pressez les boutons [+] et [-] pour changer l'affichage. (L'écran affiche -50 à +50, 1-6, 6-1, o-E, E-o, rnd, 1 rd, 2.rd, ALt, 1.AL, ou 2.AL)

Pour en savoir plus sur les effets que vous pouvez obtenir avec chaque réglage, référez-vous ci-dessous au paragraphe ♦).

4. Lorsque vous avez obtenu le son voulu, placez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

► Si vous sauvegardez dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO. ", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner un nouveau numéro de Patch devant servir de destination.

### ♦ Valeurs du paramètre PAN (affichage) et effets de ces réglages

#### -50 à 0 à 50

Avec un réglage à "0", tous les sons sont placés au centre. En changeant les valeurs dans une plage de -50 à 50, le panoramique change de façon continue, avec 50 correspondant à l'extrême droite et -50 à l'extrême gauche. Par conséquent, en réglant un Patch pour que ces Tones aient chacun une valeur opposée proche de 50 ou -50, vous pouvez obtenir un Patch avec un son stéréo riche et très large.

#### 1-6, 6-1

Avec ce réglage, chaque corde est positionnée séparément. Quand vous sélectionnez 1-6, les sons des cordes sont positionnés respectivement en partant de la gauche selon l'ordre, corde 1, corde 2, ..., corde 6. Avec le réglage 6-1, vous obtenez un

positionnement selon l'ordre inverse (de la corde 6 à la corde 1). (Le Patch E52 en est un exemple).

#### o-E, E-o (odd, Even)

Ce réglage sépare les cordes de numéros impairs (odd) et celles de numéros pairs (Even) et les répartit entre gauche et droite. Avec o-E, les cordes impaires (1, 3 et 5) sont placées à gauche et les cordes paires (2, 4 et 6) à droite. Avec E-o, c'est l'opposé qui se fait (G84 est un exemple de Patch utilisant ce réglage).

#### rnd, 1.rd, 2.rd (rnd/rd = random ou aléatoire)

Le placement du premier et du second Tones change aléatoirement (le Patch G82 en est un exemple). "1.rd" et "2.rd" règle uniquement le premier ou le second Tone par rapport à ce placement aléatoire. L'autre Tone est placé au centre.

#### ALt, 1.AL, 2.AL (ALt/AL = alternate ou alterné)

Le placement du premier et du second Tones alterne entre gauche et droite. Pour les Patches dans lesquels un seul Tone joue, ce Tone se déplace entre gauche et droite. Avec un Patch utilisant les deux Tones, mais avec le premier Tone à droite et le second à gauche, cela donne un effet stéréo spécial qui diffère ce que vous obtenez avec le réglage "rnd" (random) (E81 est un exemple de Patch utilisant cela).

"1.AL" et "2.AL" permettent de n'obtenir ce placement alternatif que pour le premier ou le second Tone. L'autre Tone est alors placé au centre.

\* Les réglages de panoramique n'ont pas d'effet sur la reverb et le chorus internes.

\* Vous pouvez obtenir les effets de panoramique uniquement si votre équipement permet de produire un son stéréo c'est-à-dire qu'il est connecté avec 2 câbles ou alors que vous utilisez des écouteurs stéréo. De plus, si vous utilisez les sorties MIX OUT [R] comme seconde prise pour écouteurs stéréo, n'oubliez pas que les sorties gauche et droite de [L] seront inversées.

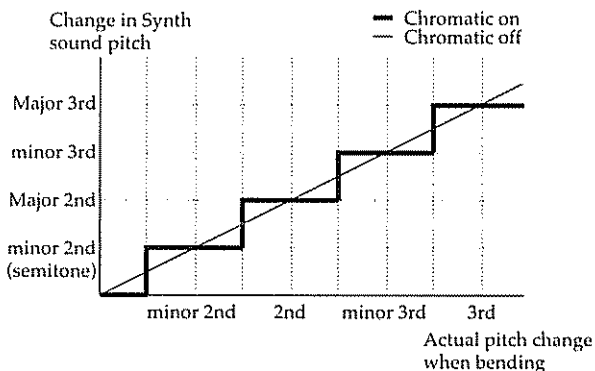


## Division en demi-tons de changements continus de hauteur

### (CHROMATIC)

Le GR-30 reproduit fidèlement les plus légers changements de hauteur et les hauteurs intermédiaires que vous obtenez en pressant les cordes.

Toutefois, le besoin peut se faire sentir de limiter ces changements de hauteur à des paliers de demi-tons. Cela s'appelle la fonction Chromatic et se commute On et Off avec le réglage COMMON "CHROMATIC".



#### <Commutation On/Off de la fonction Chromatic et sauvegarde dans les Patches>

1. Sélectionnez le Patch que vous désirez changer et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur COMMON, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "D" (CHROMATIC).
3. Pressez les boutons [+] et [-] pour changer l'affichage. (L'afficheur indique: OFF, on1, on2, et on3. Référez-vous à ♦.)
4. Quand vous avez le réglage voulu, placez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➔ Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch devant servir de destination.

#### ♦ Réglages de la fonction Chromatic et effets disponibles

##### oFF (Chromatic Off)

Pour le tiré de corde et le vibrato, avec ce réglage, vous pouvez avoir des sons de synthétiseur reproduisant fidèlement les changements subtils de hauteur inférieurs à un demi-ton.

Quand vous commutez ce réglage sur On, les changements de hauteur sont limités au demi-ton.

##### on1 (On 1)

Avec "on1", quand vous obtenez les changements de hauteur par demi-tons suite à des variations de hauteur sur la guitare, seules des informations de changement de hauteur sont ajoutées et traitées, le son n'étant pas stoppé. Il n'y a donc pas de sons d'attaque quand la hauteur change, ce qui est caractéristique d'un changement tel que celui obtenu quand on fait varier la vitesse d'un magnétophone.

##### on2 (On 2)

Avec "on2", contrairement au précédent, quand vous changez la hauteur, le son de la hauteur appropriée est redéclenché, exprimant alors un changement de hauteur au demi-ton. Dès lors, quand la hauteur change, vous réentendez une nouvelle attaque.

Si le redéclenchement se fait durant la portion de chute de la vibration de la corde, le son redéclenché diminue graduellement.

##### on3 (On 3)

C'est basiquement le même effet que "on2", excepté que le niveau du son redéclenché n'est pas influencé par l'atténuation de la vibration de la corde.

\* Les réglages de la fonction Chromatic ne se reflètent pas dans les messages MIDI envoyés aux appareils MIDI externes. (Toutefois, comme le réglage MIDI "BEND RANGE" d'une valeur 0 donne le même effet, vous pouvez obtenir l'effet même avec des générateurs de sons MIDI externes).



---

## Pour qu'un accord résonne superbement

Avec des Patches utilisant des notes longues, comme les subtils changements de hauteur varient selon la façon dont chaque corde est pressée, la réverbération des accords peut finir par entraîner un son confus.

Dès lors, quand vous activez la fonction Chromatic, les intervalles de composition d'un son sont préservés, produisant un superbe son d'accord. Particulièrement si vous sélectionnez "on1", les changements de hauteur sont minimisés pour une résonance aux accents naturels.

Changez le réglage d'un Patch tel que le E44 de "oFF" à "on1" pour bien vous rendre compte qu'il n'y a plus de confusion du son quand l'effet est activé.

## Pour reproduire des changements de hauteur de type piano

Dans des Patches imitant des instruments qui ne peuvent pas exprimer des changements de hauteur inférieurs à un demi-ton, commuter sur On la fonction Chromatic permet une meilleure qualité de ces sonorités instrumentales.

Dans de tels cas, quand "on2" ou "on3" est sélectionné, l'attaque est reproduite à chaque changement de hauteur. (En fonction du son ou de la mélodie, il peut y avoir des fois où "on1" ou "oFF" aura un meilleur effet, aussi sélectionnez le réglage le plus à votre goût).

# Chapitre 6: Utilisation des effets intégrés

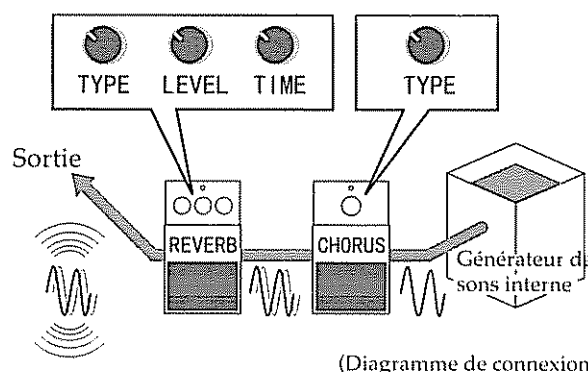
## A propos des processeurs d'effets et des effets disponibles

Le GR-30 dispose de 2 effets, reverb et chorus pour utiliser sur les sons de synthétiseur.

La reverb est un effet qui simule la réverbération obtenue lorsque vous vous produisez dans une pièce ou dans un hall ayant une bonne acoustique. Avec la reverb intégrée du GR-30, vous pouvez également obtenir un effet delay (qui répète un son, un peu comme l'écho dans une montagne).

Le chorus est un effet qui donne un son ample et ouvert avec un type d'ondulation spécifique, comme de multiples instruments jouant à l'unisson. Avec le chorus intégré du GR-30, vous pouvez également obtenir un flanger (un effet qui donne le son métallique d'un avion à réaction) ainsi qu'un effet delay très court.

Reverb et chorus sont connectés comme représenté dans le schéma.



\* Ces effets servent au générateur de sons interne. Ils n'agissent pas sur les sons de guitare ou sur tout autre son que ceux du générateur de sons synthétiques interne. Toutefois, si vous utilisez la prise GUITAR OUT (RETURN), vous pouvez faire une boucle d'effets supplémentaire pour ajouter des effets à la guitare (p. 13).

## Réglage des effets (EFFECT)

Avec le GR-30, vous pouvez choisir un des 18 types différents de reverb, et faire librement vos propres réglages de quantité et durée de reverb. Selon le type sélectionné, delay (un effet de retard qui répète un son, comme l'écho d'une montagne) est également disponible.

### Sélection du type de reverb (REVERB TYPE)

<Sélection du type de reverb et sauvegarde dans un Patch>

1. Sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le type de reverb et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur EFFECT, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" (REVERB TYPE)
3. Quand vous pressez les boutons [+] et [-], l'affichage change (il indique OFF, ro1 à ro3, HL1 ou HL2, PLt, dL1 à dL6, ou Pd1 à Pd6. Pour plus d'informations sur les effets disponibles avec chaque réglage, référez-vous à ♦.)
4. Quand vous avez le type voulu, amenez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

► Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 5, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE IO.", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination

#### ♦ Variations possibles de reverb

##### OFF

La reverb du Patch est désactivée.

##### ro1 à ro3 (Room 1 à 3)

Simule la reverb d'une pièce normale. Choisissez parmi les 3 types en fonction du son que vous utilisez.

##### HL1 à HL2 (Hall 1 à 2)

Donne la reverb d'un grand hall. HL2 donne le son d'un hall immense.

##### PL (Plate)

Reproduit le son d'une reverb à plaque, le type de reverb utilisé pour l'enregistrement des voix dans un studio. Ce type de reverb est populaire pour son son caractéristique, superbe et brillant.

### **dL1 à dL6 (Delay 1 à 6)**

Donne un effet de retard (delay). Il y a 6 réglages, avec le nombre de répétitions augmentant de 1 à 6.

### **Pd1 à Pd6 (Panning Delay 1 à 6)**

C'est un effet delay spécial dans lequel les répétitions du Delay sont produites alternativement entre la gauche et la droite de la sortie MIX OUT. Il y a 6 réglages, le nombre de répétitions augmentant de 1 à 6.

## **Sélection des niveaux et durées de reverb (REVERB LEVEL, REV/DLY TIME)**

Après avoir sélectionné le type de reverb, ajustons le niveau de cette reverb et sa durée en fonction de la sélection.

### **<Choix de niveaux et durées de reverb et sauvegarde dans un Patch>**

1. Sélectionnez le Patch que vous désirez régler et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur EFFECT, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "C" (REV/DLY TIME).
3. Avec les boutons [+] et [-], changez les valeurs, dans une plage de 0 à 100 pour changer le temps de retard. (0 est le minimum et "100" le maximum).
4. Quand vous avez le temps de reverb voulu, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "B" (REVERB LEVEL).
5. Utilisez [+] et [-] pour changer la valeur dans la plage de 0 à 100, cette valeur changeant le niveau du son de reverb. (0 est le minimum, et 100 le maximum).
6. Quand vous avez fait le réglage de niveau de reverb, passez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➔ Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 6, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO ..", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination.

➔ Quand vous sélectionnez un effet Delay avec REVERB TYPE (dL1 à dL6, Pd1 à Pd6), le réglage REV/DLY TIME fait changer le temps de retard.

## **Sélection du type de chorus (CHORUS TYPE)**

Le chorus intégré du GR-30 comprend 25 variations de type de chorus dans lesquels les effets des paramètres tels que amplitude et vitesse de balayage diffèrent. Ce sont des effets preset (pré-programmés) aussi la sélection de la bonne variation est un jeu d'enfant.

\* L'intensité d'effet chorus est automatiquement réglée pour le type de chorus sélectionné.

### **<Procédure de sélection de type de chorus et sauvegarde dans un Patch>**

1. Sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le type de reverb et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur EFFECT, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "D" (CHORUS TYPE).
3. Quand vous pressez les boutons [+] et [-], l'affichage change (il indique oFF, Cr1 à 9, FL1 à FL9, SD1 à SD6, ou SE1 ou 2. Pour plus d'informations sur les effets disponibles avec chaque réglage, référez-vous à ♦).
4. Quand vous avez fait le réglage de niveau de reverb, passez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➔ Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO ..", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination

### **♦ Variations possibles du chorus**

#### **oFF**

Désactive le chorus du Patch.

#### **Cr1 à Cr3 (Chorus 1 à 3)**

Effet chorus standard. La vitesse de balayage augmente de 1 à 3.

#### **Cr4 à Cr6 (Chorus 4 à 6)**

Ce sont les effets chorus les plus profonds. Le balayage augmente de 4 à 6.

#### **Cr7 à Cr9 (Chorus 7 à 9)**

Cet effet a juste un léger balayage pour une amplitude naturelle de C. Cet effet s'accroît de 7 à 9.

### **FL1 à FL3 (Flanger 1 à 3)**

Un léger effet flanger. La vitesse d'ondulation augmente de 1 à 3.

### **FL4 à FL6 (Flanger 4 à 6)**

La réverbération métallique robuste de ce flanger est un effet très notable. La vitesse d'ondulation augmente de 4 à 6.

### **FL7 à FL8 (Flanger 7 à 8)**

Ressemble au chorus, ces réglages donne une réverbération plus douce. "FL8" crée une ondulation plus rapide que "FL7".

### **Sd1 à 6 (Short Delay 1 à 6)**

Un retard (delay) extrêmement court. Il y a 6 réglages, chacun avec des temps de retard et des nombres de répétitions différents.

### **SE1 et SE2 (Special Effect 1 et 2)**

Cela ajoute des effets spéciaux aux sons de synthétiseur (deux types).

## **Désactivation temporaire des effets (EFFECT BYPASS)**

Si vous désirez comparer un son avec et sans effet, et cela pendant que vous faites différents réglages lors de la création d'un Patch, vous pouvez vouloir une méthode simple pour commuter On et Off reverb et chorus. Vous avez cette facilité avec la fonction Effect Bypass.

### **<Désactivation temporaire d'un effet>**

1. Dans n'importe quel statut, quand vous pressez [+] en tenant enfoncé [EDIT/PLAY], la diode verte "EFFECT BYPASS" de l'indicateur à 5 diodes s'allume et sans qu'aucun des réglages soit changé, la reverb ou le chorus deviennent muets.

2. Quand vous pressez à nouveau [+] en tenant enfoncé [EDIT/PLAY], l'indicateur s'éteint et vous retournez au fonctionnement normal.

\* Comme la fonction Effect Bypass reste temporaire, son statut n'est pas préservé même si vous faites une sauvegarde de Patch ou si vous éteignez l'appareil. Pour couper définitivement un effet dans un Patch, sélectionnez le réglage "oFF" dans REVERB TYPE (p. 42 s'il s'agit de la Reverb) ou dans CHORUS TYPE (p. 43 s'il s'agit du Chorus) et stockez le réglage dans le Patch.

## **Que faire si les effets intégrés ne sont pas entendus**

Si la reverb ou le chorus intégrés n'ont pas d'effet, vérifiez chacun des points suivants:

- Vérifiez que l'indicateur EFFECT BYPASS n'est pas allumé.
- Vérifiez que le réglage "oFF" n'a pas été sélectionné pour REVERB TYPE (p. 42) ou CHORUS TYPE (p. 43).
- Vérifiez si la valeur de REVERB LEVEL (p. 43) est suffisamment élevée.
- Si la fonction "rE.L" (REVERB LEVEL) est sélectionnée, assurez-vous que la pédale d'expression (EXP) n'est pas totalement relevée.

# Chapitre 7: Réglage des fonctions des pédales d'effet

## FOOT PEDAL

En passant en mode Pedal Effect ou pendant que vous êtes en mode Play, en réglant le sélecteur PARAMETER SELECT sur PATCH INC/DEC BY S1/S2, vous pouvez ajouter des effets tels que maintien (Hold), pitch bend, pédale wah-wah et comme des sons de synthétiseur en pressant les pédales du module de base.

Il y a différentes variations quant au fonctionnement de ces effets, aussi pouvez-vous librement choisir celle adaptée à vos besoins, votre goût, ou encore au morceau que vous jouez.

## Sélection des types de wah-wah (WAH TYPE)

Il y a 35 types, en 7 groupes, d'effets wah-wah que vous pouvez obtenir en pressant et relâchant la pédale 1, avec différentes plages de changement de tonalité et différentes vitesses, et conjointement à un type de modulation (vibrato), c'est un total de 36 variations d'effets de pédale wah-wah qui vous sont offertes.

### <Sélection du type de wah-wah (ou Modulation)>

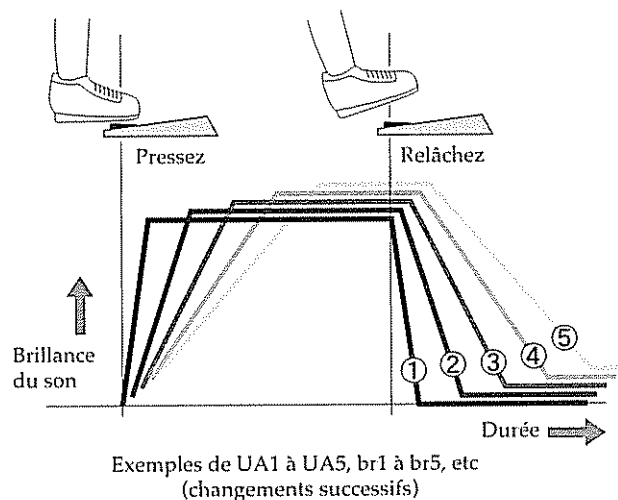
1. Sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le type d'effet et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur FOOT PEDAL, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" (WAH TYPE).
3. Quand vous pressez les boutons [+] et [-], l'affichage change. (S'affichent dorénavant UA1 à UA5, At1 à At5, br1 à br5, nU1 à nU5, -U1 à -U5, -b1 à -b5, -n1 à -n5, ou Mod. Pour en savoir plus sur les effets que vous pouvez obtenir avec chaque réglage, référez-vous ci-dessous à ♦).
4. Quand vous avez sélectionné le type, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➤ Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination.

➤ Lorsque vous faites des réglages, jouez de la guitare en pressant la pédale 1 pour essayer l'effet.

### ♦ Variations de pédale wah-wah qui peuvent être sélectionnées à l'étape 3

➤ Le numéro (1 à 5) en 3ème position dans l'afficheur indique la vitesse du changement de tonalité. Quand vous enfoncez et relâchez la pédale, les numéros s'affichent "1" indiquant le changement de tonalité plus rapide tandis que la vitesse décroît inversement aux chiffres



### UA1 à UA5 (Wah-wah 1 à 5)

Cela ajoute un effet qui rassemble une pédale wah-wah de guitare et un son de synthétiseur. Avec cet effet unique ajouté au son, presser la pédale donne au son un effet "wah-wah" plus brillant, tandis que quand la pédale est relâchée, le son devient plus feutré. En répétant l'enfoncement ou le relâchement de la pédale, vous obtenez un effet de type "wah wah wah".

### At1 à At5 (Auto Trigger 1 à 5)

C'est basiquement le même effet que la pédale wah-wah (UA1 à UA5), mais plutôt que de s'appliquer avec la pédale, avec cette nouvelle méthode, l'effet s'applique automatiquement chaque fois que la guitare est attaquée. Dans cette situation, la pédale agit toujours pour ajouter de l'effet, aussi pouvez-vous utiliser ces deux options ensemble. Combinées avec le réglage Play Feel "EF2" sur des sons tels que Synth Bass, vous pouvez obtenir un effet "touch wah" progressif (p. 38).

### br1 à br5 (Brightness 1 à 5)

Cela ne contrôle que la brillance du son, sans jouer les caractéristiques sonores de l'effet wah-wah lui-même. Dans toutes les autres actions, il est absolument identique à UA1 à 5.

### **nU1 à nU5 (Narrow Wah)**

Comprime la différence de son entre enfoncement et relâchement de la pédale pour diviser par deux la plage normale d'effet wah-wah (UA1 à 5). Dans toutes les autres actions, il est absolument identique à UA1 à 5.

### **-U1 à -U5 (Reverse Wah 1 à 5)**

Inverse les sons à l'enfoncement et au relâchement de la pédale par rapport à la wah-wah normale (UA1 à 5) (c'est-à-dire enfoncement → son feutré, relâchement → brillant).

### **-b1 à -b5 (Reverse Brightness 1 à 5)**

Inverse pareillement l'action de la pédale sur le réglage de brillance (b1 à 5) (c'est-à-dire enfoncement → son feutré, relâchement → brillant).

### **-n1 à -n5 (Reverse Narrow 1 à 5)**

Inverse l'action de la pédale sur l'effet Narrow (n1 à n5) (c'est-à-dire enfoncement → son feutré, relâchement → brillant).

### **Mod (Modulation)**

Quand vous sélectionnez ce réglage et que vous

enfoncez la pédale, alors plutôt qu'un effet de type wah-wah, un vibrato profond (hauteur ondulante) est ajouté. Différent de l'ambiance créée par un vibrato joué au doigt sur la guitare, il donne un vibrato mécanique comme un synthétiseur.

La vitesse et l'amplitude du vibrato obtenu avec cette fonction est prédéterminée pour chaque son. De plus, quand la pédale est pressée, "Mod", apparaît à la place de "UAH" dans l'afficheur quand "Mod" est sélectionné.

\* Si vous utilisez l'effet wah-wah une fois, le son d'un Patch avec son étouffé peut continuer ou certaines spécificités changer, même après avoir relâché la pédale wah-wah. Alors, changez de Patch puis rappelez le Patch désiré à nouveau pour retourner au son d'origine.

\* Quand la wah-wah est "fermée", c'est-à-dire que le son de l'effet wah-wah est trop étouffé (ou feutré), réglez WAH TYPE sur "nU1 à 5" ou "-n1 à 5" et faites le réglage de brillance (Brightness, p. 33).

\* L'application des effets de type wah-wah varie en fonction du son sélectionné.

## **Sélection du type de glissement de hauteur (GLIDE TYPE)**

Avec la fonction Pitch Glide que vous obtenez en pressant la pédale 2 (glissement de hauteur), il y a 9 façons différentes de faire changer l'amplitude et la vitesse du changement de hauteur, avec des motifs montant et descendant déjà préparés.

### **<Sélection du type de glissement>**

1. Sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le type d'effet et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur FOOT PEDAL, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "B" (GLIDE TYPE).
3. Quand vous pressez les boutons [+] et [-], l'affichage change. (S'affiche dorénavant dn9, dn8, ..., dn1, uP1, uP2..., et uP9. Pour en savoir plus sur les effets que vous pouvez obtenir avec chaque réglage, référez-vous ci-dessous à ♦).
4. Quand vous avez sélectionné le type, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➔ Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination.

➔ Lorsque vous faites des réglages, jouez de la guitare en pressant la pédale 1 pour essayer l'effet.

### **♦ Variations d'effets sélectionnables en étape 3**

Ci-dessous se trouvent les 89 types d'effet que vous pouvez choisir. Ils ont été réglés à la fois avec hauteur montante et hauteur descendante, pour un total de 18 effets. Par exemple, "Up Type '5'" (type montant 5) est indiqué par "uP5" et "Down Type '3'" (type descendant 3) par "dn3".

#### **uP1 (dn1)**

Quand la pédale est pressée, la hauteur change de façon continue d'une quarte juste. Relâchez la pédale pour retourner à la hauteur d'origine.

#### **uP2 (dn2)**

Comme uP1 (dn1), la hauteur change d'une quarte juste, mais le temps nécessaire au changement est plus grand.

#### **uP3 (dn3)**

Quand la pédale est pressée, la hauteur change de façon continue d'une quinte juste. Relâchez la pédale pour retourner à la hauteur d'origine.

#### uP4 (dn4)

Quand la pédale est pressée, la hauteur change de façon continue d'une octave juste. Relâchez la pédale pour retourner à la hauteur d'origine.

#### uP5 (dn5)

La hauteur change d'une octave mais la hauteur nécessaire au changement est un peu plus grand (le temps de retour est le même que dans uP4 (dn4)).

#### uP6 (dn6)

Le changement de hauteur est d'une octave, mais le temps de changement et le temps de retour à la normale sont plus importants.

#### uP7 (dn7)

Quand la pédale est pressée, la hauteur change en continu de 2 octaves. Relâchez la pédale pour retourner à la hauteur d'origine.

#### uP8 (dn8)

Le changement de hauteur dans cet effet est de deux octaves, mais à la fois le changement de hauteur et le retour à la normale sont extrêmement lents.

#### uP9 (dn9)

Pressez la pédale pour une montée instantanée à l'octave (ou une chute).

\* L'amplitude de changement de hauteur quand "Pit" ou "E.N.P." est assigné à une pédale d'expression externe (EXP pedal p 49) correspond également à la sélection de GLIDE TYPE (quarte, quinte, octave ou double octave).

\* Avec la fonction Pitch Glide, selon le son et la plage, l'amplitude de montée de hauteur peut être limitée.

## Sélection du type de maintien (HOLD TYPE)

Avec la fonction Hold en pédale 3, pour des actions telles que le maintien d'un son, il y a 15 variations pré-programmées qui peuvent être sélectionnées selon vos besoins et ensuite sauvegardées dans les Patches.

### <Sélection du type de maintien>

1. Sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le type d'effet et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur FOOT PEDAL, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "C" (HOLD TYPE).
3. Quand vous pressez les boutons [+] et [-], l'affichage change. Pour en savoir plus sur les effets que vous pouvez obtenir avec chaque réglage, référez ci-dessous à ♦.
4. Sélectionnez le type, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

» Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO ..", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination

» Lorsque vous faites des réglages, jouez de la guitare en pressant la pédale 1 pour essayer l'effet.

### ♦ Variations d'effet sélectionnables à l'étape 3

Il y a 3 types d'effets de maintien que vous pouvez choisir : Damper, Sostenuto et String.

#### ○ Damper Hold/dPr

Quand vous jouez de la guitare en tenant enfoncée la pédale, le son est maintenu pendant que le jeu se poursuit, comme avec la pédale forte d'un piano. Quand vous tenez enfoncée la pédale, vous pouvez jouer des accords sans que le son de toutes les notes jouées ne disparaisse. Toutefois, même en utilisant cette fonction, vous ne pouvez pas jouer plusieurs fois la même corde pour tenter de superposer des sons de synthétiseurs produits par la même corde.

\* La guitare ne reconnaît la hauteur que tant que la corde continue à vibrer, et cela se reflète dans la hauteur du son de synthétiseur à tout moment.

#### ○ Sostenuto Hold/SoS

Quand vous pressez la pédale, seul le son de synthétiseur joué à l'instant où vous pressez la pédale est maintenu. A partir du moment où vous passez en mode Hold jusqu'à celui où la pédale est relâchée, le son de synthétiseur maintenu restera non affecté, même si vous continuez à jouer de la guitare. Par conséquent, c'est pratique pour faire des choses telles que maintenir un accord avec un son de synthé et lui superposer une mélodie à la guitare ou lorsque vous désirez faire le même effet avec le premier et le second Tone.

(Strictement parlant, ce n'est pas vraiment le cas mais) l'effet Hold est alors très similaire à la pédale de Sostenuto d'un piano électronique.

## ○ String Hold/Str

Vous pouvez appliquer cet effet de maintien aux cordes de votre choix. Comme avec "SoS" vu précédemment, le son de synthétiseur joué à l'instant où vous pressez la pédale est maintenu et se poursuit même si la corde cesse de vibrer.

Ce qui est différent c'est que même sans relâcher la pédale, le son de synthétiseur des cordes non tenues peut toujours être piloté par la guitare. Cela rend possible des choses telles que le maintien du son de synthétiseur sur les cordes 5 et 6 et le jeu d'une mélodie avec le son de synthétiseur du moment qu'elle est jouée avec les cordes 1 à 4.

Relâcher la pédale stoppe à la fois le son joué avec la guitare et le son tenu.

Il y a 15 types qui peuvent être sélectionnés avec les boutons [+] et [-], comme ils apparaissent actuellement (quand l'arpégiateur est désactivé).

### **dPr**

Maintient les notes sur les générateurs de sons internes et MIDI externes.

### **d.-1**

Ne maintient que le premier générateur de sons interne.

### **d.-2**

Ne maintient que le second générateur de sons interne.

### **d.-b**

Maintient le premier et le second générateur de sons internes (N'agit pas sur le générateur de sons externe).

### **d.-E**

Ne maintient que les générateurs de sons MIDI externes.

### **d.1E**

Ne maintient que le premier générateur de sons interne et les générateurs de sons MIDI externes.

### **d.2E**

Ne maintient que le second générateur de sons interne et les générateurs de sons MIDI externes.

### **SoS**

Ce sostenuto agit sur le générateur de sons interne et les générateurs de sons MIDI externes.

### **S.-1**

Ce sostenuto n'agit que sur le premier générateur de sons interne.

### **S.-2**

Ce sostenuto n'agit que sur le second générateur de sons interne.

### **S.-b**

Ce sostenuto agit sur le premier et le second générateurs de sons internes (pas sur les générateurs de sons externes).

### **s.-E**

Ce sostenuto n'agit que sur les générateurs de sons MIDI externes.

### **S.1E**

Ce sostenuto agit sur le premier générateur de sons interne et sur les générateurs de sons MIDI externes.

### **S.2E**

Ce sostenuto agit sur le second générateur de sons interne et sur les générateurs de sons MIDI externes.

### **Str**

Cet effet de maintien String agit sur les générateurs de sons internes et les générateurs de sons MIDI externes.

➔ *Quand l'arpégiateur est activé, les quinze choix précédents sont ramenés à quatre: "dPr"; "SoS"; "Lt A"; et "Lt B". Dès lors, la fonction Hold n'agit que sur les arpèges et vous pouvez l'utiliser de façon très spéciale comme pour changer les arpèges en accord sans stopper le rythme des arpèges. Pour des informations plus détaillées, référez-vous en page 53*



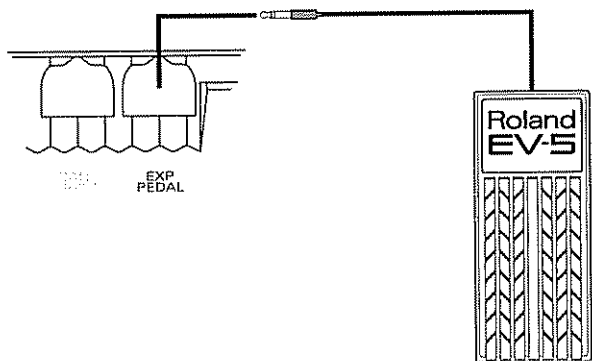
## Emploi des pédales d'expression externes (EV-5 ou autre)

En connectant une pédale d'expression externe (EXP Pedal), vous pouvez utiliser cette pédale pour ajouter différents effets aux sons de synthétiseur. Vous pouvez choisir parmi 16 effets qui peuvent être pilotés par la pédale EXP, dont la hauteur, le volume, le tempo de l'arpégiateur, etc.

Vous pouvez utiliser la pédale EXP pour envoyer des données MIDI et pour régler des numéros de changement de commande également. Tous les réglages ci-dessus peuvent être sauvegardés dans les Patches.

### Pour ajouter des effets

Branchez une pédale d'expression telle qu'une EV-5 (vendue séparément) dans la prise EXP PEDAL de la face arrière. Utilisez cette pédale dans tout mode et l'effet réglé pour le Patch appelé à cet instant s'appliquera immédiatement.



\* Après que la pédale d'expression ait été utilisée pour ajouter l'effet au Patch appelé, et lorsque vous revenez à un autre Patch, quelle que soit la position de la pédale, l'effet de celle-ci est momentanément annulée et le Patch appelé jouera tel qu'il est prévu dans ses conditions de base. Après avoir changé deux Patches, les actions de la pédale d'expression n'influenceront le son qu'à partir du moment où vous la bougerez à nouveau.

Toutefois, si les volumes des Patches avant et après changement de Patch sont pilotés par la pédale d'expression, le volume correspondant à la position de la pédale d'expression avant changement de Patch reste valable.

### Pour changer d'effets (EXP PEDAL)

#### <Sélection du type d'effet de la pédale d'expression>

1. Sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le type d'effet et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur FOOT PEDAL, et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "D" (EXP PEDAL).
3. Quand vous pressez les boutons [+] et [-], l'affichage change. Pour en savoir plus sur les effets que vous pouvez obtenir avec chaque réglage, référez-vous ci-dessous à ♦.
4. Quand vous avez sélectionné l'effet voulu, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément les boutons [+] et [-] pour écrire le Patch.

➤ Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro de Patch servant de destination.

➤ Quand vous faites les réglages, jouez de la guitare en pressant la pédale 1 pour essayer l'effet. A cet instant, il est suggéré que vous régliez le volume minimum de la pédale d'expression sur la valeur la plus basse.

#### ♦ Variations d'effets sélectionnables en étape 3

##### Vol (Volume)

Ajuste le niveau de volume, de 0 jusqu'au niveau réglé avec le bouton Volume du GK-2A.

##### Ad1 (Add First Tone)

Commande le volume du seul premier Tone. Dans des Patches utilisant les deux Tones, vous obtenez l'effet du premier Ton s'ajoutant au second.

##### Ad2 (Add Second Tone)

Commande uniquement le volume du second Tone. Dans des Patches utilisant les deux Tones, vous obtenez l'effet du second Tone s'ajoutant au premier.

### **bAL (Balance)**

Change la balance du premier ou du second Tone. Avec la pédale totalement relevée, seul le premier Tone est entendu et quand elle est complètement enfoncée, seul le second Tone l'est.

### **bri (Brightness)**

Donne un changement continu de la brillance du son de synthétiseur

### **UAH (Wah)**

Ressemble à une pédale wah-wah de guitare, avec beaucoup de ce son typique dans le changement de tonalité.

### **Pit (Pitch)**

Tout en préservant la structure d'un accord, change grandement la hauteur du son de synthétiseur. Avec la pédale relevée, le son est normal. L'amplitude de changement de hauteur suit le réglage d'amplitude de changement sélectionné dans GLIDE TYPE du mode Pedal Effect (Procédure de réglage en page 46)

### **Mod (Modulation)**

Change l'amplitude d'ondulation de hauteur s'appliquant aux sons de synthétiseur, de 0 au changement maximum (la vitesse d'ondulation du son dépend du réglage pré-déterminé des Tones sélectionnés avec TONE#)

### **L-r (Left-Right)**

Les réglages PAN (p. 39) du Patch sont ignorés et le placement change en fonction de la position de la pédale EXP. Le premier et le second Tone sont placés à droite quand la pédale est enfoncée et à gauche quand elle est relevée.

### **PAn (Réglage de panoramique)**

Utilise la pédale pour donner directement l'effet de changement de valeur d'un réglage PAN du Patch (p. 39) dans une plage de -50 à 50. Le premier Tone est placé à droite quand la pédale est enfoncée et à gauche quand la pédale est relevée. L'autre Tone a un placement opposé

### **rE.L (Reverb Level)**

Changement du niveau de reverb avec la pédale EXP (n'affecte pas le niveau de chorus). Quand la pédale est pressée, le niveau de reverb réglé dans le Patch est obtenu; aucun effet n'est ajouté quand la pédale est relevée.

### **tp1 (Tempo Type 1)**

Change le tempo de l'arpège. Quand la pédale est enfoncée, l'arpège joue au tempo programmé dans

le Patch et quand la pédale est relevée, le tempo devient très lent.

### **tp2 (Tempo Type 2)**

Change le tempo de l'arpège. Quand la pédale est enfoncée, le tempo devient extrêmement rapide et quand la pédale est relevée, le tempo redevient tel que programmé dans le Patch

### **tp3 (Tempo Type 3)**

Ajuste le tempo de l'arpège dans une plage de + ou - 20% par rapport à la valeur réglée dans le Patch

### **t.n.p. (Tempo et Pitch)**

Change simultanément la hauteur et le tempo créant un effet spécial qui ressemble à la variation de vitesse d'un magnétophone. L'amplitude de changement de hauteur suit le réglage d'amplitude de changement sélectionné par GLIDE TYPE en mode Pedal Effect. (La procédure de réglage est en page 46)

### **#1 à #32, #64 à #95,... (Changement de commande MIDI)**

Envoi de données de changement de commande par la MIDI OUT en fonction de la position de la pédale d'expression. Sélectionnez n'importe quel numéro de 1 à 32 ou de 64 à 95. Utilisez cela lorsque vous désirez piloter des effets externes ou des paramètres. N'a pas d'effet sur les générateurs de sons internes.

\* Quand après avoir sélectionné "L-r" ou "PAn" quand vous utilisez la pédale d'expression, vous pouvez noter un léger bruit, mais cela ne correspond à aucun mauvais fonctionnement. De plus, cela ne change pas l'emplacement de reverb ou de chorus.

\* Vous pouvez utiliser les réglages "tP1", "tP2", "tP3", et "t.n.p." quand l'arpégiateur est activé.

\* "Ad1", "Ad2" et "bAL" sont efficaces si le premier et le second Tone sont sélectionnés avec LAYER (p. 34) et si 1:2 BAL n'est pas assigné à un seul des Tones.

\* Quand "Pit" ou "t.n.p." est sélectionné, selon le son et la tessiture, l'amplitude de montée de hauteur peut être limitée.

\* La façon dont l'effet s'applique quand "bri" ou "UAH" est sélectionné varie selon le Tone sélectionné et le réglage "BRIGHTNESS".

\* Quand le réglage de volume minimal de la plage d'expression est augmenté, alors l'effet ne sera jamais totalement supprimé, même avec la pédale d'expression totalement relevée.

# Chapitre 8: La fonction arpégiateur

Le GR-30 est doté d'une fonction arpégiateur qui est exclusivement conçue pour le jeu à la guitare. Quand elle est activée, la fonction arpégiateur entre en jeu quand on joue un accord, accomplissant un phrasé complexe (note et cadence).

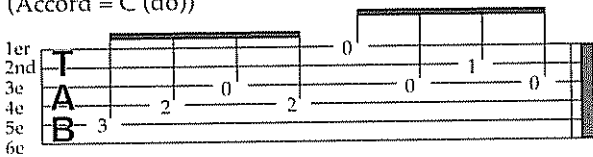
L'arpégiateur peut être utilisé pour produire un accompagnement simple avec des sons de synthétiseur pendant que vous jouez la mélodie et peut également servir à obtenir une grande variété d'effets jamais encore obtenue avec un synthétiseur pour guitare.

## A propos de l'arpégiateur

### "Motifs (Patterns) d'arpège"

Considérons la manière la plus simple de jouer un arpège sur une réelle guitare acoustique. La main gauche sert à fixer la progression d'accord du morceau. Pendant ce temps, la main droite sert à jouer en cadence un motif invariable tel que des cordes numéro 5, 4, 3, 4, 1, 3, 2, 3.

(Accord = C (do))



Sur le GR-30, cette séquence de cordes jouées ("5, 4, 3, 4...") est appelée un motif d'arpège ou "Pattern".

Chaque Patch du GR-30 peut être doté de son propre Pattern. Quand l'arpégiateur est activé (On), positionner un accord (ou une note seule) et balayer les cordes fait se référer l'arpégiateur aux réglages de Pattern relatifs à la façon dont les notes sont jouées (A-RHYTHM, A-TEMPO et ainsi de suite, décrits plus loin) et un arpège est joué à l'aide des sons de synthétiseur.

Comme le montre la figure ci-dessous, un Pattern d'arpégiateur est une suite de données arrangées sur des grilles.

Les données sur les grilles sont de trois types: "jouer avec force XXX", "maintenir (la note précédente)" et "pas de son". La longueur horizontale peut varier pour chaque Pattern (maximum 32)

Grille

Vers le haut

	1	2	3	4	5	6	7	8	9		30	31	32
1er					•								
2nd							•						
3e			•			•		•					
4e		•		•									
5e	■												
6e													

Lien

Durée →

\* Si vous jouez une corde non couverte par ces données (telle que la corde 6 dans l'exemple ci-dessus), ou si vous jouez des cordes différentes de celles couvertes par les données, les règles internes établies pour assurer les changements les plus naturels tels que la note la plus basse de l'accord (tonique) sont utilisées pour jouer une corde de substitution et générer un arpège.

---

## Exemples d'application de l'arpégiateur

---

Choisissons quelques uns des Patches Preset (E11 à H84) pour entendre quelques exemples réels des effets de l'arpégiateur.

D'abord, en mode de jeu, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "PATCH INC/DEC BY S1/S2", utilisez "S1" et "S2" sur le GK-2A pour choisir un Patch et utilisez la pédale 4 pour commuter la pédale On et Off l'arpégiateur.

\* Quand l'arpégiateur est On, "ARP/HAR" s'allume en vert dans l'indicateur à 5 points (la diode rouge indique un Patch sélectionné par l'harmoniste mais pas par l'arpégiateur -> p. 64)

### Reproduction d'arpèges depuis la guitare et autres instruments

Le Patch E21 reproduit un ensemble composé d'une guitare 6 cordes et d'une guitares 12 cordes.

Quand un accord tel que si mineur ou fa# est plaqué sur le manche et que toutes les cordes sont balayées, l'arpégiateur est activé et les notes de la guitare 12 cordes (sur le côté droit) sont jouées avec arpège. Utilisez la pédale 4 pour commuter On et Off l'arpégiateur et entendre comment l'interprétation diffère quand l'effet arpégiateur est ajouté ou retiré.

### Arpèges techno (Dance)

Jouer une note seule ou un accord pour le Patch H83 fait jouer un son de basse synthé.

Le rythme automatiquement appliqué avec ce Patch est également généré par l'arpégiateur. Essayez de commuter On et Off l'arpégiateur avec la pédale 4.

Avec E31, jouer une corde à vide fait jouer une boucle trance-techno qui combine l'instrument de basse et de percussion. Vous pouvez changer le Pattern en faisant varier le nombre de cordes jouées et la position plaquée avec la main gauche.

En utilisant les pédales d'expression pour changer le tempo et la hauteur (p. 49) et en synchronisant le tempo MIDI sur un système de reproduction externe automatique (p. 56), un Patch comme celui-ci peut offrir des Patterns Dance (techno) pouvant servir à développer des interprétations impressionnantes avec des sons de guitare incroyables.

### Reproduction d'effets tremolo

Le Patch H32 fait jouer des sons de marimba.

L'arpégiateur est désactivé quand on appelle ce Patch mais en utilisant la pédale 4 pour l'activer on obtient des sons de marimba avec tremolo. De la même façon, E11 reproduit une guitare à corde nylon avec trémolo.

### Autres façons d'utiliser l'arpégiateur

Le Patch E14 fait jouer des percussions en accompagnement pour des sonorités d'instruments à corde de type cithare.

L'arpégiateur ajoute automatiquement la percussion (second son) en fonction de la corde jouée, produisant une ambiance ethnique.

De plus, H84 ajoute à l'arpège un delay produit par la reverb intégrée et en jouant la corde appropriée, un balayage complet reproduit un ensemble guitare/basse des années 80.

Tous les autres Patches Preset comprennent d'autres Patterns d'un certain type, incluant ceux pour lesquels les arpèges sont désactivés et ceux pour lesquels l'harmoniste est sélectionné.

Essayez de commuter On et Off l'arpégiateur avec la pédale 4 tout en utilisant "PATCH INC/DEC BY S1/S2" pour changer les Patches, et écouter les différents Patterns (pour écouter les Patterns de Patches pour lesquels l'harmoniste est sélectionné, suivez les étapes de la page 55 pour commuter le réglage "ARPEGGIO/harmony SEL" sur "ARP" ou équivalent).

## Emploi efficace de la fonction Hold avec les arpèges

L'effet de maintien (Hold) obtenu en pressant la pédale 3 en mode Pedal Effect peut servir à obtenir une progression d'accord sans stopper ni interrompre le rythme formé par l'arpégiateur.

Quand l'arpégiateur est activé, l'effet de la pédale Hold ne s'applique qu'aux arpèges, ce qui est différent de son comportement normal. Cela signifie que vous pouvez maintenir le motif d'arpège en accompagnement tout en jouant la mélodie avec les autres sons de synthétiseur.

Le GR-30 a également une fonction de verrouillage de maintien (Latch Hold) qui peut servir à faire poursuivre les arpèges même après que la pédale ait été relâchée (jusqu'à ce qu'elle soit pressée à nouveau).

Pour sélectionner la façon dont la fonction Hold s'applique, passez en mode Edit et réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "FOOT PEDAL" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "C" (HOLD TYPE). Vous pouvez alors utiliser [+] et [-] pour changer l'affichage et choisir le type de maintien que vous voulez. (Voir "◆" ci-dessous pour des descriptions des effets obtenus avec les différents réglages).

Après avoir choisi l'effet voulu, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch.

### ◆ Variations possibles pour la fonction Hold quand l'arpégiateur est activé

Les 4 variations suivantes peuvent être sélectionnées quand l'arpégiateur est activé.

- "dPr" (Damper)
- "SoS" (Sostenuto)
- "Lt.A" (Latch Hold type A)
- "Lt.B" (Latch Hold type B)

### ○ "dPr" (Damper)

Presser la pédale et jouer sur la guitare produit un arpège qui est tenu même après que les vibrations des cordes s'atténuent. Si les cordes sont à nouveau jouées, cela se reflète dans les arpèges.

Relâcher la pédale fait cesser le maintien de l'arpège. (Si la corde a déjà cessé de vibrer, l'arpège s'arrête également). Cette fonction est utile quand vous désirez changer le jeu des arpèges sans interrompre le rythme créé par l'arpégiateur.

### <Exemple d'utilisation du réglage "dPr">

Vous pouvez également obtenir l'effet intéressant décrit ci-dessous en augmentant progressivement le nombre de cordes jouées tandis que l'arpégiateur est activé.

1. Choisissez le Patch E31 (type de maintien="dPr").
2. Passez en mode Pedal Effect et pressez la pédale 3.
3. Jouez une corde à vide pour lancer l'arpège.
4. Tenez enfoncée la pédale et jouez une autre corde pour changer le motif rythmique des sons de percussions et de basse synthé. Continuez de changer les cordes et de changer les positions, et écoutez le résultat.

### ○ "SoS" (Sostenuto)

Presser la pédale durant le jeu de la guitare tandis que des arpèges sont produits fait se maintenir l'arpège joué au moment où la pédale a été pressée jusqu'au moment où elle est relâchée. Si une nouvelle corde est jouée tandis que l'arpège est tenu, cette nouvelle intervention ne se reflète pas dans l'arpège.

Utiliser le réglage "SoS" rend possible la séparation du premier et second son — le son de synthé et le son de guitare — ce qui vous permet de jouer des mélodies avec accompagnement en arpège.

### <Exemple d'emploi de "SoS">

1. Choisissez le Patch E14 (qui a un réglage "SoS").
2. Passez en mode Pedal Effect et balayez un accord souhaitable.
3. Tandis que l'arpégiateur joue une rythmique en percussion rythmique, pressez la pédale.
4. Le statut actif au moment où vous avez joué l'arpège (le rythme) est maintenu. Jouer de la guitare durant ce maintien vous permet de combiner une mélodie et des accords avec un son d'instrument à cordes de type cithare (ce que vous jouez n'interfère pas sur les arpèges jusqu'à ce que la pédale soit relâchée).

►► Si vous désirez maintenir les sons de synthé et les arpèges et ajouter une mélodie avec le son de guitare, réglez le sélecteur Guitar/Synth du GK-2A sur "MIX". Les arpèges de synthé commencent avec l'accord de guitare joué au premier balayage et en pressant la pédale 3 pour maintenir cela (SoS), vous pouvez superposer par exemple un solo de guitare jusqu'à ce que la pédale soit relâchée.

### ○ "Lt.A" (Latch Hold type A)

Avec une fonction Hold ordinaire, presser la pédale lance le maintien et la relâcher le termine. Avec une fonction Latch Hold, toutefois, presser la pédale une fois lance le maintien, et la presser à nouveau le termine. Sur le GR-30, la fonction Latch Hold n'est disponible que si vous utilisez l'arpégiateur.

Quand "Lt.A" (Latch Hold type A) a été choisi et que l'arpégiateur joue, presser la pédale 3 (HOLD) fait tenir l'arpège joué au moment où la pédale a été pressée. C'est une fonction Latch Hold, aussi l'effet continue-t-il même si vous relâchez la pédale. L'effet ne se termine que quand vous pressez à nouveau la pédale. Comme avec "SoS", rien de votre jeu sur de nouvelles cordes ne se reflète dans l'effet arpège.

Durant la fonction Latch Hold, vous pouvez utiliser la pédale 3 "CTRL ARP/HAR" (qui normalement commute On et Off les arpèges) pour accomplir des changements d'accord pour les arpèges sans interrompre la cadence.

#### <Exemple d'emploi du réglage "Lt.A">

1. Choisissez le Patch H82 (qui a le réglage "Lt A").
2. Passez en mode Pedal Effect et balayez un accord désirable. Cela lance les arpèges (accompagnement à la guitare à corde nylon).
3. Etant donné que l'arpégiateur joue l'accompagnement de guitare à corde nylon, pressez la pédale 3 (HOLD).
4. L'arpège (accompagnement) joué au moment où la pédale a été pressée est maintenu et le reste même si la pédale 3 est relâchée.
5. Rien de ce qui est joué sur les cordes durant le maintien n'a d'effet sur l'arpégiateur, aussi pouvez-vous jouer une mélodie conjointement à l'accompagnement.
6. Si vous désirez faire un changement d'accord, pressez la pédale 4 (CTRL ARP/HAR) et jouez le nouvel accord, puis relâchez la pédale. L'accord change sans stopper le rythme des arpèges joués.
7. Pour stopper les arpèges, pressez à nouveau la pédale 3 (HOLD).

➤ Chaque fois que vous pressez la pédale 4, l'unité détermine instantanément la corde pour la plus basse note (la tenue de l'accord) et restructure les arpèges.

### ○ "Lt.B" (Latch Hold type B)

Le fonctionnement de base est le même que pour "Lt A" — la fonction Hold est maintenue même si vous relâchez la pédale, et elle ne cesse que quand vous pressez à nouveau la pédale. "Lt.B" est également comme "Lt.A" en cela que rien de ce que vous jouez alors que la fonction Hold est en cours n'affecte les arpèges.

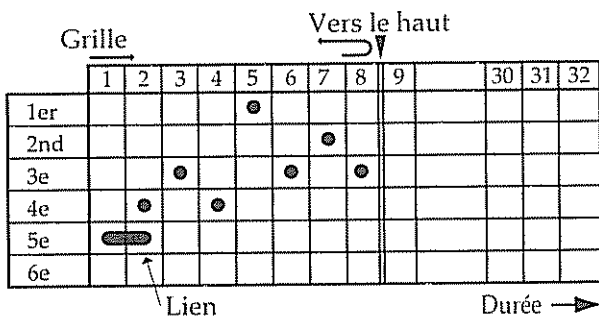
La différence avec "Lt.A" tient dans le comportement résultant du jeu sur la guitare tandis que la pédale 4 (CTRL ARP/HAR) est enfoncée.

Avec "Lt.B", les arpèges produits par cette action sont les mêmes que pour "dPr". Il n'y a pas de restructuration des arpèges eux-mêmes basée sur la sélection et le nombre de cordes jouées, comme avec "Lt A".

#### <Pour écouter la différence entre "Lt.A" et "Lt.B">

1. Avec le Patch H82, jouez un accord adapté sur toutes les cordes, et appliquez la fonction Latch Hold (Lt.A) aux arpèges produits.
2. Pressez la pédale 4 (CTRL ARP/HAR), et tout en tenant enfoncée la pédale, ne jouez qu'une ou deux cordes sur la guitare. Ecoutez comment les arpèges changent.
3. Suivez les étapes en page 53 pour changer le type de maintien (Hold) pour "Lt.B" puis répétez les étapes 1 et 2 ci-dessus. Vous pouvez entendre comment les changements dans les arpèges sont différents de ceux obtenus avec "Lt A".

## Changement du son des arpèges



Comme le montre le schéma ci-dessus, les informations de motif (Pattern) ne sont constituées que d'informations sur la relation d'instantanés de jeu des cordes les unes par rapport aux autres, et sur la force de production du son. Cela n'inclut aucune information telle que longueur ou fin du son, tempo, et façon dont les notes de la grille puissent être interprétées ou autre.

Des informations telles que celles-ci sont déterminées par des éléments ARPEGGIO/harmony tels que "A-RHYTHM", "A-DURATION", et "A-TEMPO". En changeant ces réglages, vous pouvez créer une ambiance différente même avec le même pattern.

### Réglage On/Off de l'arpégiateur

Durant une interprétation, vous pouvez commuter On et Off les arpèges en pressant la pédale 4 (CTRL ARP/HAR) en mode Pedal Effect (ou quand PATCH INC/DEC BY S1/S2 a été sélectionné en mode de jeu). Vous pouvez également commuter On et Off les arpèges de la même façon en mode Edit (excepté durant le réglage "A-TEMPO" qui sera décrit plus loin).

Quand l'arpégiateur est activé, l'indicateur à 5 points s'allume en vert (le rouge correspond à l'harmoniste). Chaque Patch a un réglage qui détermine si l'arpégiateur est On ou Off. En mode Edit, vous pouvez sauvegarder le statut actuel (On ou Off) en réglant le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?" et en pressant [+] et [-] simultanément. Ce statut est alors activé la prochaine fois que vous appelez le Patch.

\* Si vous essayez de changer une valeur ou un réglage relatifs à un arpège ("ARPEGGIO/(harmony) SEL", "A-RHYTHM", "A-DURATION", ou "A-TEMPO") pour un Patch dont l'arpégiateur est sur Off, l'arpégiateur est automatiquement activé pour vous permettre de contrôler l'effet.

### Sélection des Tones à arpégier (ARPEGGIO SEL)

Le réglage "ARPEGGIO/harmony SEL" (sélection pour l'arpège/harmonie) de chaque Patch détermine si le premier Tone, le second Tone ou un générateur de sons externe seront pilotés par l'arpégiateur. Essayez de faire des changements de ce réglage avec les Patches Preset et écoutez les résultats.

#### <Vérification de la façon dont agit ARPEGGIO SEL>

1. Choisissez le Patch F63 (sons de cuivres et cors synthétiques), qui donne des résultats clairs et simples à vérifier.
2. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit puis réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" (ARPEGGIO/harmony SEL).
3. Pressez la pédale 4 pour activer l'arpégiateur pour le Patch E63 que vous avez appelé.
4. L'afficheur indique le réglage actuel, "A.-2" (arpège du second Tone). Jouez avec la guitare et assurez-vous que les arpèges ne s'appliquent qu'au second Tone (cor synthétique).
5. Pressez [-] une fois pour changer l'affichage en "A.-1" (arpège du premier Tone). Jouez de la guitare — seuls les premiers Tones (section de cuivres) sont arpégés.
6. Pressez [+] deux fois pour changer l'affichage en "A.-b" (Both: arpège pour les deux Tones). Jouez de la guitare et assurez-vous que les deux Tones se superposent dans les arpèges.

D'autres valeurs peuvent être choisies avec [+] et [-] parmi les suivantes.

#### ArP

Tous les Tones (du générateur de sons interne comme d'un générateur de sons MIDI externe) sont arpégés.

#### A.-1

Seul le premier Tone du générateur de sons interne est arpégé.

#### A.-2

Seul le second Tone du générateur de sons interne est arpégé.

#### A.-b

Ce "b" signifie "both" (les deux) et veut dire que le premier et le second Tone sont tous les deux arpégés (pas le générateur de sons externe).



## A.-E

Ce "E" signifie "externe" et ce n'est donc que le générateur de sons MIDI externe qui jouera les arpèges

### A.1E

Le premier Tone et le générateur de sons MIDI externe joueront les arpèges.

### A.2E

Le second Tone et le générateur de sons MIDI externe joueront les arpèges.

*\* Des réglages peuvent également être faits pour les valeurs qui suivent celles-ci (hAr, h.-1, h.-2, ..., h.2E), mais choisir une de ces valeurs fait stopper l'arpégiateur et sélectionner l'harmoniste (p. 64). Veuillez noter que si l'harmoniste est choisi ici, il devient impossible de sélectionner les valeurs "A-RHYTHM", "A-DURATION", ou "A-TEMPO".*

#### <Remplacement des réglages d'un Patch>

Appelez le Patch que vous désirez changer, et en restant en mode Edit, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch. Si le Patch que vous changez est un Patch Preset de E11 à H84, ou si vous désirez laisser l'original inchangé, réglez d'abord le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", puis utilisez [+] et [-] pour spécifier le numéro de Patch devant servir de destination à la procédure d'écriture.

## Réglage du tempo et synchronisation sur un appareil externe (A-TEMPO)

Vous pouvez librement varier le tempo des arpèges et sauvegarder ce tempo dans le Patch.

Le réglage s'appelle "A-TEMPO" (tempo d'arpège), et peut avoir la valeur désirée, tandis que s'il est réglé sur "Syn.", les arpèges peuvent être synchronisés sur le tempo d'un appareil MIDI externe tel qu'un séquenceur. Essayez de faire quelques changements dans les réglages d'un Patch Preset et écoutez comment le tempo change

#### <Vérifions comment A-TEMPO fonctionne>

1. Choisissez le Patch E21 (arpège de guitare acoustique).
2. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit puis réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et PARAMETER SELECT sur "D" (A-TEMPO).
3. La valeur 78 est affichée (cette valeur est en bpm ou coup par minute). Les touches [+] et [-] peuvent servir à changer la plage d'affichage de "Syn.", 50, 51, 52, ..., 250, aussi jouez de la guitare et écoutez comment le tempo de l'arpège change.

➔ *En réglant A-TEMPO sur "Syn." et en connectant la prise MIDI OUT d'un séquenceur MIDI externe (tel que le MC-303 Roland) à la prise MIDI IN du GR-30, vous pouvez synchroniser les arpèges sur le tempo de jeu de l'appareil externe.*

*\* Si vous n'obtenez pas l'arpège synchronisé, vérifiez si l'appareil externe est configuré pour envoyer des messages MIDI d'horloge. Avec un réglage "Syn.", aucun arpège n'est joué juste avec le GR-30*

#### <Remplacement d'A-TEMPO dans un Patch>

Appelez le Patch que vous désirez changer, et en restant en mode Edit, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch. Si le Patch que vous changez est un Patch Preset de E11 à H84, ou si vous désirez laisser l'original inchangé, réglez d'abord le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", puis utilisez [+] et [-] pour spécifier le numéro de Patch devant servir de destination à la procédure d'écriture.

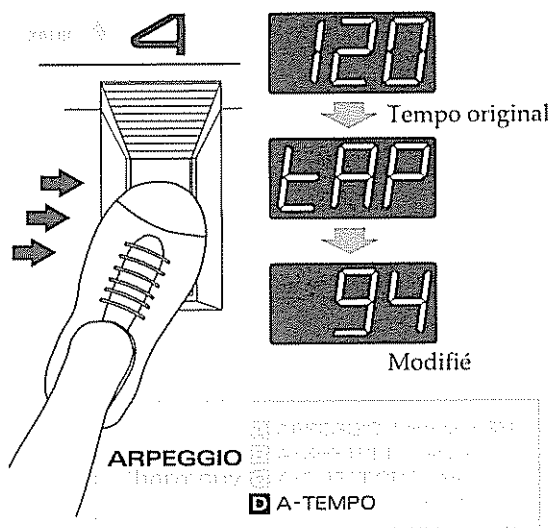


## Tap Tempo

La pédale 4 sert normalement à commuter On/Off les arpèges quand le sélecteur EDIT TARGET a été réglé sur "ARPEGGIO/harmony" et les réglages des facteurs concernant les arpèges peuvent être faits.

Une exception est toutefois que la pédale 4 peut être utilisée lorsque vous faites des réglages de tempo avec ce que l'on appelle la fonction Tap Tempo, qui vous permet de fixer le tempo en battant la mesure avec votre pied.

Quand le sélecteur PARAMETER SELECT est réglé sur "D" (A-TEMPO) et que le tempo est affiché, pressez la pédale 4 plusieurs fois en mesure au tempo désiré. Le message "tAp" apparaît dans l'affichage et la valeur affichée et le tempo changent.



La fonction Tap Tempo peut être utilisée comme décrit ci-dessous.

- En mode Pedal Effect...  
Pressez "Bank Up" sur une pédale de changement de banque externe plusieurs fois (uniquement quand l'arpégiateur est activé)
- Durant l'enregistrement en temps réel de motifs d'arpèges...  
Pressez la pédale 4 plusieurs fois.

Dans les deux cas, le tempo modifié est un réglage de Patch, aussi peut-il être sauvegardé dans le Patch en mode Edit en réglant le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et en pressant simultanément [+] et [-] pour exécuter une écriture de Patch.

➔ La fonction Tap Tempo peut également être activée à l'aide de la pédale de changement de banque (BANK SHIFT), en mode Pedal Effect.

\* Certains Patch Preset, tel que E11, fixent la valeur de tempo sur un multiple du tempo réel pour obtenir un tremolo fin. Ce réglage spécial signifie que l'interprétation du tempo peut devenir peu naturelle avec la fonction Tap Tempo ou en cas de synchronisation avec un appareil externe.

## Ajustement de la durée du son (A-DURATION)

Lors de la lecture d'un Pattern (motif), le réglage qui détermine si le son est court et piqué ou soutenu est "A-DURATION" (durée des notes d'arpège). Essayons d'apporter quelques changements aux réglages d'un Patch Preset et écoutons comment la reproduction de l'arpège change.

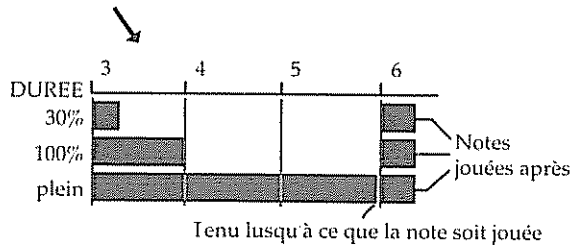
### <Vérifions comment A-DURATION fonctionne>

1. Choisissez le Patch H83 (basse synthé avec cadence rapide) qui donne des résultats clairs et simples à vérifier.
2. Pour maximiser l'effet de changement dans A-DURATION, tenez enfoncé [EDIT/PLAY] et pressez [+] pour désactiver le processeur d'effets intégré (cela fait s'allumer "EFFECT BYPASS").
3. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit puis réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "C" (A-DURATION).
4. La valeur 60 actuelle est affichée. Jouez sur la guitare et écoutez comment est produit le son.
5. L'affichage change chaque fois que [-] est pressé, passant par 50, 40, et 30 (minimum). Jouez avec chaque réglage et notez comment les notes deviennent de plus en plus piquées (staccato).
6. L'affichage change en direction opposée quand [+] est pressé, passant successivement par 70, 80, 90, 100, 120, et FuL (durée maximale). Essayez de jouer de la guitare pour chaque réglage et notez comment les notes deviennent de plus en plus tenues.

La plage qui peut être sélectionnée avec [+] et [-] est "30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FuL (durée maximale)." La valeur affichée est un pourcentage. Quand "30" est sélectionné, par exemple, les notes telles que créées sur une partition sont extrêmement piquées — seulement 30% de leur valeur en solfège. Aussi, quand FuL (maximum) a été sélectionné, les notes ne cessent pas de jouer tant que la même corde n'est pas à nouveau jouée, même si les notes adjacentes sur la partition ne sont pas liées (les sons d'instrument dont les notes chutent naturellement tel que le piano suivent bien entendu leur décroissance naturelle).

Grille

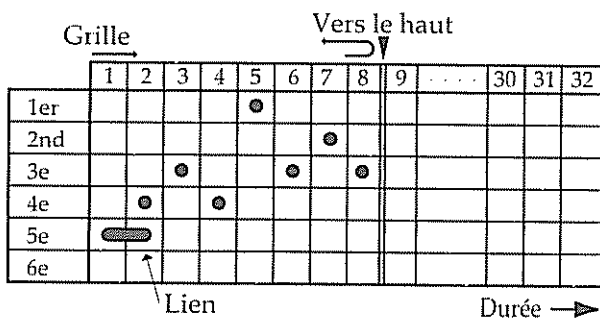
2	3	4	5	6
	●			●



**<Remplacement d'A-DURATION dans un Patch>**

Appelez le Patch que vous désirez changer, et en restant en mode Edit, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch. Si le Patch que vous changez est un Patch Preset de E11 à H84, ou si vous désirez laisser l'original inchangé, réglez d'abord le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", puis utilisez [+] et [-] pour spécifier le numéro de Patch devant servir de destination à la procédure d'écriture.

**Sélection des notes et du rythme (A-RHYTHM)**



"A-RHYTHM" (rythme ou cadence de l'arpège) est le paramètre qui détermine quels types de note interpréteront la grille simple du schéma ci-dessus pour créer des arpèges.

Ce réglage permet aussi bien des syncopes légères que les plus prononcées, rendant possible la création d'arpèges avec une ambiance très différente à partir d'un même motif.

**<Comment fonctionne A-RHYTHM>**

1. Choisissez le Patch H83 (basse synthé avec cadence rapide) qui donne des résultats clairs et simples à vérifier.

2. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit puis réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "B" (A-RHYTHM).
3. La valeur actuelle est "16 \_" (une case de la grille = une double-croche). Jouez sur la guitare et écoutez la cadence de l'arpège tel qu'il est produit actuellement.
4. Dans ce statut, pressez [-] quatre fois, ce qui change l'affichage en "08 \_" (une case = une croche). Jouez sur la guitare pour écouter comment le rythme a changé.
5. Pressez alors [+] deux fois pour changer l'affiche en "08.H" (croche jouée ternaire avec un fort décalage). Jouez avec force sur la guitare et écoutez comment la rythmique s'est changée en rythmique ternaire.

La sélection complète des valeurs parmi lesquelles choisir avec [+] et [-] est la suivante.

- 04.\_ Noires (une case = un temps)
- 08.\_ Croches (deux cases = temps)
- 08.L Croches avec shuffle léger (deux cases = un temps légèrement ternaire)
- 08.H Croches avec shuffle fort (deux cases = un temps, fortement ternaire)
- 08.t Croches de triolet (trois cases = un temps)
- 16.\_ Doubles croches (quatre cases = un temps)
- 16.L Doubles croches avec shuffle léger (quatre cases = un temps légèrement ternaire)
- 16.H Doubles croches avec shuffle fort (quatre cases = un temps, fortement ternaire)
- 16.t Doubles croches de triolet (six cases = un temps)

**<Remplacement d'A-RHYTHM dans un Patch>**

Appelez le Patch que vous désirez changer, et en restant en mode Edit, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch. Si le Patch que vous changez est un Patch Preset de E11 à H84, ou si vous désirez laisser l'original inchangé, réglez d'abord le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", puis utilisez [+] et [-] pour spécifier le numéro de Patch devant servir de destination à la procédure d'écriture.

---

## Copie de motifs d'arpèges d'un autre Patch

---

Les étapes ci-dessous peuvent servir à copier les motifs d'arpèges d'un Patch dans un autre.

Comme tous les Patches Preset sont dotés de motifs d'arpèges, cela signifie que vous avez un total de 128 types d'arpèges parmi lesquels choisir pour créer vos propres Patches.

Vous pouvez également utiliser les mêmes méthodes pour copier des motifs depuis n'importe quel autre Patch que vous créez et doté de vos propres motifs (p. 60).

### <Copie de motifs d'arpèges depuis un autre Patch>

1. Choisissez le Patch de destination (celui dans lequel vous désirez copier)
2. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit et réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony".
3. Réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" (A-ARPEGGIO/harmony SEL) et vérifiez si le Tone spécifié comme cible de l'arpège est le premier ou le second (ou les deux). Il sera possible de tester le motif (Pattern) à moins que le Tone sélectionné par TONE MIX "LAYER" (p. 34) ne soit spécifié, aussi faites les réglages en conséquence.
4. Assurez-vous que le sélecteur PARAMETER SELECT est réglé sur l'une des 4 positions de "A" à "D" (relatives aux arpèges), et pressez la pédale 2. Le message "CPy" (copie) apparaît dans l'afficheur et la fonction de copie de Pattern est appelée.
5. Utilisez [+] et [-] pour changer l'affichage après qu'il affiche le numéro de Patch (le point final clignotera).
6. Le Pattern du Patch indiqué par le numéro affiché est immédiatement développé pour le Patch sélectionné à l'étape 1. En jouant de la guitare pour contrôler les arpèges générés, utilisez [+] et [-] pour trouver un Pattern qui correspond aux sons que vous avez.
7. Pressez la pédale 1 pour terminer la fonction de copie de Pattern.
8. Si vous désirez également écrire le Patch, alors en restant en mode Edit, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch. Si le Patch que vous êtes en train de modifier est un Patch Preset de E11 à H84, ou si vous désirez laisser l'original inchangé, réglez

d'abord le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", puis utilisez [+] et [-] pour spécifier le numéro du Patch devant servir de destination à la procédure d'écriture.

\* Quand un Pattern est copié, les réglages "A-RHYTHM", "A-DURATION", et "A-TEMPO" du Patch original sont automatiquement copiés

\* L'arpégiateur est automatiquement activé si vous essayez de copier un Pattern dans un Patch dont l'arpégiateur est désactivé. Si nécessaire, désactivez-le avant d'accomplir la procédure d'écriture (réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony SEL" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A," "B," ou "C," et pressez la pédale 4).

## Création d'un motif d'arpège

Un nombre de motifs d'arpèges égal au nombre de Patches Preset est disponible (128), mais il est également possible de créer des nouveaux motifs pour différents morceaux et besoins.

Les étapes de création d'un nouveau Patch sont similaires à celles employées pour l'enregistrement avec un séquenceur MIDI, mais notez que les informations stockées sont la séquence de jeu de cordes et qu'il y a également quelques procédures uniques.

### Programmation d'une note à la fois: méthode pas à pas

La procédure utilisée pour programmer la séquence de cordes pour un arpège en jouant les cordes tout en observant l'affichage du numéro de la grille est appelée méthode pas à pas. Les pédales 1 à 4 peuvent également être utilisées pour ajouter des liaisons et des silences au motif. La programmation pas à pas nécessite de programmer chaque donnée de la grille une à une, et ainsi des motifs de notes successives de même longueur peuvent être créés.

Dans l'exemple ci-dessous, nous utiliserons une programmation pas à pas pour créer un nouveau motif d'arpège pour le Patch H83. Nous créerons le motif (Pattern) représenté dans le schéma.

Vers le haut ↗

Grille	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1er																
2nd			•													
3e			•													
4e	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
5e																
6e																

Comme le voyez dans l'exemple, la 4ème corde est utilisée à part des autres pour créer un rythme indépendant. Avec cette méthode, les cordes peuvent être divisées en groupes ou cycles pour la programmation. Ici, nous diviserons ces 4 cordes en groupes de 1 à 3 cordes et programmons deux cycles.

» La force avec laquelle les cordes sont jouées durant la programmation se reflète dans le niveau et la force des notes de l'arpège, et est donc fidèlement reproduite.

#### <Un exemple de programmation pas à pas>

1. Après avoir appelé H83, pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode d'édition.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" ou "B".

3. Pressez la pédale 1 (BEGIN) pour changer l'affichage en "toP" et lancer la programmation pas à pas. (Si "C" ou "D" a été sélectionné à l'étape 2, cette action lancera la fonction de programmation en temps réel qui sera décrite ultérieurement)

Voici comment les pédales fonctionnent durant la programmation pas à pas :

#### Pedal 1 (BEGIN/END)

Pressez cette pédale à nouveau pour terminer la programmation.

#### Pedal 2 (TIE)

Programme une liaison dans la grille, qui fait se poursuivre la note présente dans la cas précédente.

#### Pedal 3 (REST)

Cela programme un silence dans la grille.

#### Pedal 4 (TO TOP)

Cela fait de la position actuelle dans la grille de la fin du motif et ramène votre programmation au début (cela sert lorsque vous accomplissez une programmation pas à pas indépendamment pour différentes cordes sur deux cycles ou plus. La détermination de la fin du Pattern n'est validée que la première fois où cette pédale est pressée).

#### (VALUE) [-]

Si vous vous trompez de corde ou de pédale, pressez cela pour effacer la dernière procédure et revenir en arrière d'une action.

4. Nous commencerons avec la programmation de la corde 4. Jouez avec la corde 4 et stoppez-la immédiatement. Cela fait s'afficher "G01", qui indique que l'information "son de la corde 4" a été programmée dans la première case de la grille.
5. Pressez la pédale 2 (TIE) une fois pour avancer sur "G02" et connectez ces 2 notes. En interne, le son staccato se transforme en note plus grande.
6. Jouez deux fois de la corde 4 et stoppez-la immédiatement pour passer en "G04" (cela programme un rythme avec un coup long et deux coups courts).

4e	•	•	•
----	---	---	---

7. Répétez les étapes 4 à 6 trois autres fois pour faire avancer l'affichage jusqu'au "G.16" et pour terminer la programmation de la corde 4.

4e	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

8. Pressez la pédale 4 (TO TOP) pour ramener l'affichage de grille à son début ("toP"). Puis poursuivez la programmation des motifs pour les cordes 1 à 3.

1er														
2nd		•												
3e		•												

9. Pressez d'abord la pédale 3 (REST) deux fois (l'afficheur indique "G.02").
10. Jouez les cordes 2 et 3 en combinaison et stoppez-les ensemble ("G.03"), puis pressez la pédale 3 (REST) deux fois ("G.05").
11. Jouez à nouveau une fois les cordes 2 et 3 en combinaison, pressez la pédale 2 (TIE) une fois, puis jouez les cordes 2 et 3 à nouveau en combinaison ("G.08").
12. Jouez une fois la corde 1, pressez la pédale 2 (TIE) deux fois ("G.11"), et jouez une fois la corde 3, puis pressez la pédale 2 (TIE) deux fois ("G.14"), jouez une fois la corde 2 et pressez une fois la pédale 2 (TIE). Cela fait avancer l'affichage en "G.16" et la programmation se termine.
13. Enfin, pressez la pédale 1 (END) pour quitter le mode d'édition normal et terminer la création du Pattern. Changez A-DURATION (p. 57) pour une valeur d'environ 80 et A-TEMPO (p. 56) pour une valeur d'environ 140, et vérifiez comment fonctionne le Pattern.

Le Pattern (motif) d'arpège est une partie du Patch. Si vous devez le sauvegarder, passez en mode Edit, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch.

Quand la programmation peut être terminée en un seul cycle, vous pouvez simplement presser la pédale 1 (END) directement à l'emplacement de la grille qui doit devenir la fin du Pattern, sans presser la pédale 4 (TO TOP). Une grille peut avoir une longueur maximale de 32, qui ne peut être dépassée. Si c'est le cas, l'unité retourne automatiquement au début de la grille même si vous ne pressez pas la pédale 4 (TO TOP).

\* *Durant la programmation pas à pas, jouer une corde et faire jouer une seconde corde sans stopper la première entraîne l'interprétation de la programmation comme un accord sur une même case de la grille.*

\* *Contrairement à un séquenceur, les données programmées dans un premier cycle ne peuvent pas être reproduites pendant la programmation d'un second cycle.*

## Comme un magnétophone : la méthode en temps réel

Une autre méthode pratique de programmation de Pattern est la méthode en temps réel.

Elle permet de programmer les motifs à l'aide d'une méthode qui ressemble à l'enregistrement dans un magnétophone. Les informations sur les silences et les liaisons sont automatiquement générées, aussi rend-elle assez simple la création de Patterns qui ne peuvent pas facilement s'écrire en notation musicale, ainsi que de Patterns ayant des configurations de liaisons complexes pour chaque corde.

Commencez avec un arpège très simple de type guitare avec 4 temps (8 croches).

### <Exemple de programmation en temps réel>

1. Appelez E53, puis pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony", puis pendant que vous changez le sélecteur PARAMETER SELECT séquentiellement sur "B", "C", et "D", utilisez [+] et [-] pour régler A-RHYTHM sur "08\_", A-TEMPO sur environ 70, et A-DURATION sur environ 80.
3. Pressez la pédale 1 (BEGIN) alors que le sélecteur PARAMETER SELECT est réglé sur "C" ou "D" pour programmer en temps réel et lancer le battement du métronome ("tic, tic, tic, tic...").
4. Quand la pédale 1 (BEGIN) est pressée à l'étape, l'affichage se change en "G.16". C'est le numéro de la dernière case de grille (longueur du Pattern) du Pattern actuel. Utilisez [+] et [-] pour changer cela en "G.08". Les réglages que vous venez de faire concernent 8 croches qui sont pas spécialement piquées à un tempo d'environ 70.
5. Presser la pédale 2 fait changer le métronome pour obtenir un rythme accentué ("tic-toc, tic-toc, tic-toc..."), et l'affichage commence à décompter à partir de "-4" pour la programmation en temps réel qui commencera quand l'afficheur atteindra le 0. Jouez la tablature représentée ci-dessous en mesure avec le métronome pour programmer la progression (G.01, G.02, G.03, à G.07, et G.08).

(Accord = C(do))

The tablature shows the following fret positions for strings 1 to 6 (top to bottom):

- Measure 1: 0, 2, 3
- Measure 2: 0, 2, 2
- Measure 3: 0, 1, 0
- Measure 4: 0, 1, 0
- Measure 5: 0, 1, 0
- Measure 6: 0, 1, 0
- Measure 7: 0, 1, 0
- Measure 8: 0, 1, 0

\* *Les battements accentués du métronome indiquent les débuts de temps tandis que les autres indiquent les divisions les plus courtes pouvant être utilisées pour enregistrer avec l'arpégiateur. Une mise en place plus précise à l'intérieur de ces intervalles ne peut être reproduite.*

6. Quand vous avez fini de jouer, pressez la pédale 1 (END) pour stopper le métronome et retourner en mode d'édition normal.
7. Balayez un accord pour contrôler les résultats. Si nécessaire, ajustez les réglages de A-RHYTHM, A-TEMPO, et A-DURATION que vous avez fait en étape 2 pour obtenir les valeurs désirées.
8. Le motif (Pattern) d'arpège est une partie du Patch, aussi pour le sauvegarder, passez en mode Edit, réglez le PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément [+] et [-] pour écrire le Patch.

\* Après avoir avancé à l'emplacement de la zone spécifié à l'étape 4, l'unité retourne à son début (G.01). La programmation corde par corde sur plusieurs cycles est également possible. Veuillez noter que contrairement à l'enregistrement en boucle et en temps réel avec un séquenceur ou équivalent, les sons correspondant à un motif qui ont déjà été programmés ne peuvent être reproduits durant l'enregistrement d'un cycle ultérieur (l'écriture de données pour une corde efface toute donnée préalablement programmée dans un cycle antérieur).

\* La programmation par méthode en temps réel ne peut se faire qu'avec les battements du métronome. Contrairement à un séquenceur ou équipement similaire, les données ne peuvent être programmées entre les clics.

\* Le motif (Pattern) d'arpège ne peut être partiellement modifié

➔ Dans les étapes 3 et 4 et quand vous réglez A-TEMPO, vous pouvez également régler automatiquement le tempo en pressant la pédale 4 au tempo désiré (Tap Tempo → p. 57).

## Programmation avec ordinateur ou séquenceur

Si vous avez un séquenceur MIDI (y compris un logiciel séquenceur pour informatique) avec lequel vous êtes si familier, vous pouvez créer des arpèges comme des données de séquence dans le séquenceur et apporter ces données dans le GR-30. Cela se fait en synchronisant le GR-30 sur le tempo du séquenceur émetteur et en accomplissant une programmation en temps réel.

### <Création de Patterns avec un séquenceur>

1. Enregistrez un arpège sur le GR-30 pour une ou deux mesures à partir du début pour le séquenceur. Accomplissez l'enregistrement sur 6 canaux (sur 6 cordes) avec transmission en mode mono (voir "Emploi du GR-30 pour programmer un séquenceur externe" en page 77).

Quand vous faites cela, n'oubliez pas que le GR-30 ne peut pas reproduire de notes placées ailleurs que sur les clics de métronome. Aussi, veillez à ce que le nombre de mesures n'excède pas les limites de longueur possible pour un motif d'arpégiateur.

\* Vous pouvez également utiliser une fonction d'enregistrement en pas à pas ou équivalent sur le séquenceur pour créer des données sans utiliser le GR-30. Programmez les informations de note sur les 6 canaux en commençant par le réglage de canal MIDI (p. 71; à sa sortie d'usine, ce sont les canaux 11 à 16) ainsi que les informations de jeu de corde pour les cordes 1 à 6. Trois types d'informations sont traités quand vous développez le motif : le canal de la note (corde), la longueur de la note et la dynamique MIDI de la note. Le numéro de note n'a pas de signification particulière.

2. Insérez une mesure vierge de 4 temps au début de la données de séquence finie (cela sert de blanc pour un décompte par l'arpégiateur).
3. Utilisez un câble MIDI pour relier le connecteur MIDI OUT du séquenceur au connecteur MIDI IN du GR-30, puis pressez [EDIT/PLAY] sur le GR-30 pour passer en mode Edit.
4. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et sélecteur PARAMETER SELECT sur "B" (A-RHYTHM), et utilisez [+] et [-] pour faire le réglage qui correspond aux notes du Pattern créé. Par exemple, si le Pattern est composé de croches, réglez cette valeur sur "08\_".
5. Réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "D" (A-TEMPO), puis utilisez [+] et [-] pour sélectionner la plus basse valeur ("Syn.") et synchronisez le GR-30 à la valeur du tempo de l'appareil MIDI externe.
6. Pressez la pédale 1 (BEGIN) alors que le sélecteur PARAMETER SELECT est réglé sur "C" ou "D" pour passer en programmation en temps réel et lancer les battements du métronome ("toc, toc, toc..."). Si le dernier numéro de case de grille (longueur de Pattern) indique quelque chose comme "G.16", pressez [+] et [-] pour changer cette valeur et l'adapter à la longueur du Pattern programmée dans le séquenceur.
7. Lancez la reproduction depuis le séquenceur et le début de la séquence. Après un décompte, la programmation commence. Quand vous avez programmé le nombre de mesures spécifiées et ensuite arrêté le séquenceur (ou pressé la pédale 1), le GR-30 arrête également le son de métronome et termine la programmation en temps réel.
8. Balayez un accord pour vérifier le résultat. Si nécessaire, ajustez les réglages de A-RHYTHM, A-TEMPO, et A-DURATION que vous avez faits en étape 2 pour obtenir les valeurs désirées.

- 
9. Le motif (Pattern) d'arpèges est une partie du Patch, aussi pour le sauvegarder, passez en mode Edit, réglez le PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément [+] et [-] pour écrire le Patch.

## Que faire si vous avez des difficultés à produire les Patterns

- \* Si les numéros de cases dans la grille n'avancent pas comme souhaité durant la programmation pas à pas, vous pouvez avoir joué le son pour une case de la grille avant que la corde de la case précédente ne se soit arrêtée. Si deux cordes sont jouées en combinaison, l'arpégiateur les interprète comme une programmation d'accords. L'unité avance au numéro suivant dans la grille quand la corde actuelle s'arrête, aussi prenez bien garde à bien différencier des notes isolées successives et des accords quand vous jouez.
- \* S'il n'y a pas de données placées à l'emplacement voulu dans la grille durant l'enregistrement en temps réel, essayez de programmer les données avec le tempo grandement ralenti. Aussi, si le son est prolongé de la façon voulue, faites varier le réglage A-DURATION sur 100, 120, FuL (full), ou équivalent et écoutez les résultats.
- \* Si vous avez enregistré une phrase d'arpèges sur un séquenceur externe et désirez utiliser le MIDI pour l'exporter comme motif de GR-30, assurez-vous que les informations de notes sont arrangés correctement dans les données d'origine. Si les données contiennent des informations de notes indésirables en raison de bruit ou équivalent (telle qu'une durée de note extrêmement courte), retirez-les des données avant toute exportation.



## Chapitre 9: Ajout d'harmonies dans une tonalité spécifique

Le GR-30 vous permet d'utiliser le réglage "TRANS 1ST (2ND)" (p. 34) pour transposer la hauteur du premier et du second Tone en parallèle avec la note de la guitare, créant ainsi un effet d'harmonie. Toutefois, si vous désirez obtenir des harmonies plus musicales, il est nécessaire de faire varier les différences de hauteur entre les 2 parties en fonction de la tonalité du morceau et la gamme jouée.

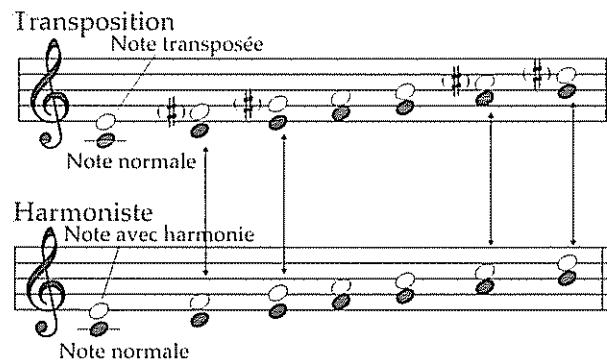
Cela s'obtient grâce à la fonction Synth Harmonist du GR-30, également nommée "harmoniste".

En réglant la tonalité de la mélodie jouée dans un Patch, vous pouvez créer de superbes harmonies en ajoutant des sons de synthétiseurs aux sons de guitare (ou à d'autres sons de synthétiseurs).

### A propos de l'harmoniste

Observons comment agit l'harmoniste et comparons cela avec la fonction de transposition.

L'exemple de partition ci-dessous compare l'effet de la fonction de transposition et celui de l'harmoniste quand vous jouez une gamme de do.



Les différences de résultat de ces deux méthodes sont marquées par les flèches dans le schéma.

Les harmonies produites par transposition parallèle peuvent sembler non naturelles. La position dans la gamme lorsque ce problème se produit dépend de la tonalité, du mode (majeur ou mineur), de l'intervalle entre la ligne mélodique principale de l'harmonie, etc. L'harmoniste du GR-30 utilise les informations telles que la tonalité déjà réglée pour un Patch afin d'ajuster l'intervalle entre le son de guitare et le son de synthétiseur (ou entre le premier et le second Tone), créant ainsi des harmonies mélodieuses.

L'harmoniste du GR-30 supporte également le jeu en accord. Cela signifie que des accords complexes peuvent être créés juste en jouant un simple accord à trois notes, ce qui réduit grandement les risques d'erreur de doigté durant des interprétations brutes sans étouffement de corde.

L'harmoniste du GR-30 vous permet de faire des réglages pour les 4 éléments suivants.

#### ON/OFF

Cela commute On et Off l'harmoniste (p. 65 sélectionné avec la pédale 4).

#### "harmony SEL" (Harmony Select, p. 66)

Fixe la tonalité de l'harmonie.

#### "h-style" (Harmony Style, p. 66)

Fixe l'intervalle entre les mélodies principales et l'harmonie.

#### "h-key" (Harmony Key, p. 68)

Fixe la tonalité et le mode (majeur ou mineur) de la mélodie jouée.

#### "h-remote" (Harmony Remote, p. 69)

Cela permet de commuter On et Off la fonction de réglage de tonalité à l'aide d'une pédale MIDI externe.



---

## Que faire avec l'harmoniste

---

### Ajouter des sons de synthé aux sons de guitare

L'effet disponible dans le commerce sous le nom d'harmoniste est un type de Pitch Shifter (transpositeur) qui peut créer des harmonies de sons de guitare avec les sons de la guitare seulement. Par opposition, l'harmoniste synthétiseur du GR-30 vous permet d'utiliser les sons de la guitare normalement employés et de créer des harmonies avec les sons de votre choix.

Cela peut avoir des utilisations pratiques, tel que l'ajout d'une harmonie de marimba à un son clair de guitare pour produire une harmonie sous jacente ou en ajoutant un son d'orgue rock à une guitare avec distorsion pour créer une harmonie en tonalité mineure. Et bien sûr, vous pouvez toujours sélectionner un son de guitare sur le GR-30 pour créer de pures harmonies de guitare.

Si vous désirez créer une harmonie avec un son de guitare et le son de GR-30, réglez le commutateur de sélection guitare/Synthé du GK-2A sur "MIX".

*\* Pour faire de tous les sons de synthé sélectionnés avec les Patches (du premier et du second Tone au générateur de sons MIDI externe) une partie harmonique en combinaison avec le son de guitare, suivez les étapes en p. 66 pour régler "ARPEGGIO/harmony SEL" sur "hAr"*

### Création d'harmonies avec deux sons de synthétiseur

Vous pouvez créer des harmonies avec seulement deux sons de synthétiseur et sans votre jeu en réglant le commutateur de sélection guitare/synthé du GK-2A sur "SYNTH".

Appelons le Patch E12, dont l'effet Harmonist est activé. Dans cet exemple, le premier Tone (guitare avec distorsion plus basse) est la ligne mélodique principale et le second Tone (guitare avec distorsion et Larsen) est l'harmonie.

Jouez une mélodie en do majeur et écoutez la "grosse" orchestration guitare composée exclusivement de sons de synthétiseurs.

Le Patch F42 est aussi un exemple d'emploi de l'harmoniste pour créer un caractère instrumental et reproduire de façon réaliste l'ambiance d'un accordéon. Ce Patch produit la même harmonie à la tierce de do majeur que E12, mais les sons différents créent un effet totalement autre.

Ces exemples utilisent des sons relativement similaires pour créer des harmonies, mais il peut être régulièrement efficace de créer des harmonies avec des sons totalement différents (tels que saxo et trompet bouchée) et d'utiliser COMMON "PAN" (p. 39) pour assigner ces sons en position gauche et droite. Naturellement, vous pouvez également combiner des sons de guitare avec la ligne mélodique principale en réglant le commutateur du GK-2A sur "MIX".

---

## Procédure

---

### Le réglage On et Off de l'harmoniste

Durant le jeu, vous pouvez commuter On et Off l'harmoniste en pressant la pédale 4 (ARP/HAR CTRL) quand vous êtes en mode Pedal Effect (ou quand PATCH INC/DEC BY S1/S2 a été sélectionné en mode de jeu).

Vous pouvez également commuter On et Off l'harmoniste de la même façon quand le sélecteur EDIT TARGET a été réglé sur "ARPEGGIO/harmony" en mode Edit. Chaque Patch a un réglage qui détermine si l'harmoniste est On ou Off.

En mode Edit, vous pouvez sauvegarder le statut actuel (On ou Off) en réglant le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?" et en pressant en même temps [+] et [-]. Cet état est alors activé la prochaine fois que vous appellerez le Patch.

(Pour de nombreux Patches Preset, l'arpégiateur est sélectionné à la place de l'harmoniste).

Pour utiliser l'harmoniste avec un Patch pour lequel l'arpégiateur est sélectionné, suivez les étapes de la section suivante pour régler "ARPEGGIO/harmony SEL" sur "h-2" ou équivalent.

Quand l'harmoniste est activé, "ARP/HAR" sur l'indicateur à 5 points s'allume en rouge (le vert indique l'arpégiateur).

*\* Si vous essayez de changer la valeur ou le réglage relatif ("ARPEGGIO/harmony SEL," "h-style," "h-key," ou "h-remote") pour un Patch dont l'harmoniste est sur Off, l'harmoniste est automatiquement activé (On) pour vous permettre de contrôler l'effet.*



## Sélection des Tones pour l'harmonie (harmony SEL)

Le réglage "ARPEGGIO/harmony SEL" (arpège/sélection d'harmonie) pour chaque Patch détermine si c'est le premier Tone, le second ou un générateur de sons externe qui fera l'harmonie. Essayez de faire réellement des changements de ce réglage pour les Patches Preset et écoutez les résultats.

### <Vérifions comment fonctionne Harmony SEL>

1. Choisissez le Patch F53 (Tone combiné de guitare avec distorsion et sax ténor).
2. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit puis réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" (ARPEGGIO/harmony SEL).
3. Pressez la pédale 4 pour activer l'harmoniste pour le Patch F53 que vous venez d'appeler.
4. L'affichage présente le réglage actuel, "h.-1" (l'harmonie est faite par le premier Tone). Jouez sur la guitare et assurez-vous de jouer une mélodie en sol majeur et contrôlez l'harmonie.
5. Pressez [+] une fois pour changer l'affichage en "h.-2" (l'harmonie faite par le second Tone). Jouez sur la guitare — notez comment les Tones faisant la mélodie et l'harmonie à l'étape 4 ont été échangés.
6. Pressez [+] une fois encore pour changer l'affichage en "h.-b" (both : les 2 Tones font l'harmonie). Réglez le sélecteur du GK-2A sur "MIX" et jouez conjointement au son de guitare, et écoutez comment les sons du GR-30 forment une harmonie pour le son de guitare (mélodie).

Les autres valeurs pouvant être choisies pour l'harmoniste avec [+] et [-] sont les suivantes.

#### hAr

Tous les Tones (du générateur de sons interne et du générateur de sons MIDI externe) forment l'harmonie.

#### h.-1

Le premier Tone du générateur de sons interne forme l'harmonie.

#### h.-2

Le second Tone du générateur de sons interne forme l'harmonie.

#### h.-b

Ce "b" signifie "both", qui en anglais indique que aussi bien le premier que le second Tone forment l'harmonie (le générateur de sons externe n'intervient pas).

#### h.-E

Ce "E" signifie "externe", et indique que seul le générateur de sons MIDI externe forme l'harmonie.

#### h.1E

Le premier Tone et le générateur de sons MIDI externe forment l'harmonie.

#### h.2E

Le second Tone et le générateur de sons MIDI externe forment l'harmonie.

*\* Des réglages peuvent également être faits pour les valeurs qui précèdent celles-ci (ArP, A-1, A-2, ..., A 2E), mais choisir une de ces valeurs fait s'arrêter l'harmoniste et sélectionner l'arpégiateur (p. 51). Veuillez noter que si l'arpégiateur est choisi ici, il devient impossible de sélectionner les paramètres "h-style," "h-key," ou "h-remote"*

### <Remplacement des réglages d'un certain Patch>

Appelez le Patch que vous désirez changer et en restant en mode Edit, réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez simultanément [+] et [-] pour écrire le Patch. Si le Patch que vous modifiez est un Patch Preset de E11 à H84, ou si vous désirez laisser l'original inchangé, réglez d'abord le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO...", puis utilisez [+] et [-] pour spécifier le numéro du Patch de destination de la procédure d'écriture.

## Réglages des intervalles harmoniques (h-style)

L'intervalle entre la mélodie et l'harmonie, tel qu'utilisé par l'harmoniste (une tierce, une quinte ou autre) est réglé avec le paramètre "h-style" (style d'harmonie).

### <Un exemple de changement de h-style>

1. Utilisez "ARPEGGIO/harmony SEL" pour appeler un Patch dans lequel Harmonist est sélectionné et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "B" (h-style).
3. L'afficheur indique l'intervalle actuellement sélectionné (-7, -6, -5, -4, -3, -2, 2, 3, 4, 5, 6, 7, ou diM).

4. Utilisez [+] et [-] pour sélectionner l'intervalle désiré, amenez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch.

➔ Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO.", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro du Patch devant servir de destination

Les différents réglages produisent les intervalles suivants entre la mélodie et l'harmonie.

Note = C (do)



h-style	tonic	b2nd	2nd	b3rd	3rd	4th	b5th	5th	#5th	6th	b7th	7th
diM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
+7	11	10	10	9	10	11	10	10	9	10	9	10
+6	9	9	9	8	8	9	8	9	8	8	8	8
+5	7	6	7	6	7	7	6	7	6	7	6	6
+4	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5
+3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3
+2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
-2	-1	-2	-2	-3	-2	-1	-2	-2	-3	-2	-3	-2
-3	-3	-3	-3	-4	-4	-3	-4	-3	-4	-4	-4	-4
-4	-5	-6	-5	-6	-5	-5	-6	-5	-6	-5	-6	-6
-5	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7
-6	-8	-9	-9	-9	-9	-8	-9	-8	-9	-9	-9	-9
-7	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
mineur +3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3

tonic = tonique  
 b2nd = seconde bémol  
 2nd = seconde  
 b3rd = tierce bémol  
 3rd = tierce  
 4th = quarte  
 b5th = quinte bémol  
 5th = quinte  
 #5th = quinte dièse  
 6th = sixte  
 b7th = septième bémol  
 7th = septième

(Unité: demi-ton)

\* Quand h-style est sur "+3," et h-key sur "minor," l'harmonie s'effectue en mode mineur

\* Le réglage "diM" signifie "diminué", et produit une harmonie qui est toujours une tierce diminuée (3 demi-tons) par rapport à la mélodie, quel que soit le réglage de "h-key". C'est efficace lorsque vous jouez avec une gamme diminuée.

## Réglage de transposition et "h-style"

Les réglages de transposition comprennent les paramètres TONE MIX "TRANS 1st" et "TRANS 2ND", ainsi que MIDI "TRANSPPOSE". Chacun d'entre eux est indépendant de "h-style", le réglage d'intervalles pour l'harmoniste, et chacun produit un effet indépendant.

Cela signifie que quand vous utilisez l'harmoniste, la transposition qui doit être utilisée pour le Tone (ou le générateur de sons externe) doit normalement être réglée sur "0".

Toutefois, il n'y a vraisemblablement aucun problème à utiliser la transposition pour décaler par octave la mélodie ou l'harmonie pour l'harmoniste.

### <Un exemple : abaissement d'une octave de la mélodie>

1. Réglez "ARPEGGIO/harmony SEL" pour que le premier et le second Tone forment tout deux l'harmonie (p. 66).
2. Du premier et du second Tone, réglez sur "-12" le paramètre "TRANS 1ST (2ND)" pour le Tone qui sert de ligne mélodique.
3. Réglez le sélecteur du GK-2A sur "MIX" pour combiner les sons de la guitare

Cela produit un gros son qui associe aux sons de guitare un son de synthétiseur transposé d'une octave vers le bas et une harmonie de synthétiseur située une tierce au-dessous.

\* Les valeurs de transposition (TONE MIX "TRANS 1st" et "TRANS 2ND" et MIDI "TRANSPPOSE" - -36 à 0 à 24) sont affichés en demi-tons (une octave = 12). Par opposition à cela, toutefois, les valeurs "h-style" de l'harmoniste (-7 à 0 à 7, et diM) sont affichés en intervalles (tierce, quinte, et ainsi de suite). Prenez garde à ne pas faire de confusion.



## Réglage de la tonalité (h-key)

Le réglage "ARPEGGIO/harmony" qui est utilisé pour faire le réglage de tonalité du Patch, tel que C ou Gm (do ou sol mineur), est "h-key" (Harmony Key).

### <Un exemple de changement de h-key>

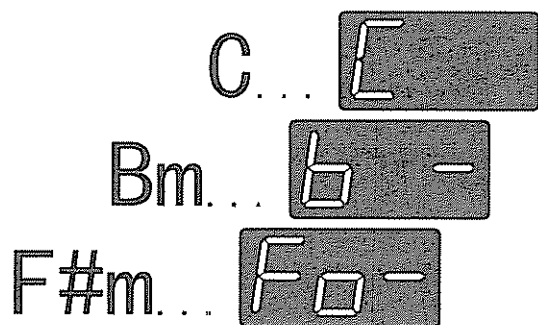
1. Utilisez "ARPEGGIO/harmony SEL" pour appeler un Patch dont l'harmoniste est sélectionné, et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "C" (h-key).
3. Le réglage actuel s'affiche (C, G#, E-, et ainsi de suite; pour des détails, voir ♦ ci-dessous).
4. Utilisez [+] et [-] pour choisir la tonalité désirée puis tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch.

➔ Pour sauvegarder dans un autre numéro de Patch, avant l'étape 4, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE TO .", et utilisez les boutons [+] et [-] pour désigner le numéro du Patch devant servir de destination

### ♦ Réglages possible à l'étape 3 et exemples de leur affichage.

C, C#, Eb (D#), E, F, F#, G, Ab (G#), A, Bb (A#), et B

Cm, C#m, Ebm (D#m), Em, Fm, F#m, Gm, Abm, (G#m), Am, Bbm (A#m), et Bm



\* Si "diM" a été sélectionné pour le réglage "h-style" décrit précédemment, l'harmonie reste la même quel que soit le réglage "h-key" utilisé. (L'harmonie est fixée à une tierce diminuée au-dessus de la mélodie).

### <A propos de l'affichage de tonalité>

La tonalité réglée pour un Patch dont l'harmoniste est activé peut être contrôlée sans examiner le paramètre "h-key" en mode Edit. Ci-dessous se trouvent deux méthodes pour afficher la tonalité.

- En mode Pedal Effect...  
La tonalité s'affiche approximativement toutes les 4 secondes, entre les affichages de "PdL".
- Quand "PATCH INC/DEC BY S1/S2" a été sélectionné en mode de jeu...  
La tonalité est affichée environ toutes les quatre secondes, entre les affichages du numéro de Patch.

Toutefois, quand "h-style" est réglé sur "diM" (diminué), cela est indiqué par affichage de "diM" à la place de la tonalité (réglage h-key).

## Changement de tonalité depuis une pédale externe ou un autre appareil par messages MIDI de note (h-remote)

La tonalité de l'harmoniste (h-key) peut être changée à tout moment durant le jeu en envoyant un message MIDI de note au GR-30 depuis un appareil MIDI externe (tel que les pédaliers MIDI optionnels FC-200 ou PK-5)

Le réglage du paramètre qui détermine si cette fonction est On ou Off pour chacun des Patches est ARPEGGIO/harmony "h-remote" (Harmony Key Remote).

### <Changement de la tonalité de l'harmoniste avec une pédale MIDI externe>

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT d'un clavier MIDI FC-200 ou similaire à la prise MIDI IN du GR-30.
2. Réglez identiquement le canal MIDI d'émission de l'appareil externe et celui du GR-30 (p. 71).
3. Appelez le Patch pour lequel vous désirez utiliser la fonction de télécommande (Remote) et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
4. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "ARPEGGIO/harmony" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "D" (H-Remote).
5. L'afficheur présente le réglage actuel : "on" signifie que la fonction de télécommande est activée, et "off" qu'elle ne l'est pas.
6. Pressez [+] pour activer la fonction puis tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch.
7. Référez-vous au mode d'emploi de l'appareil externe et envoyez un message MIDI de note au GR-30 (si vous utilisez le FC-200, pressez le bouton "MODE" sur le pédalier pour passer en mode Note). Quel que soit le mode dans lequel est le GR-30, il reçoit cette information et change son réglage (h-key) pour la note contenue dans le message de note (C#, b, G...).

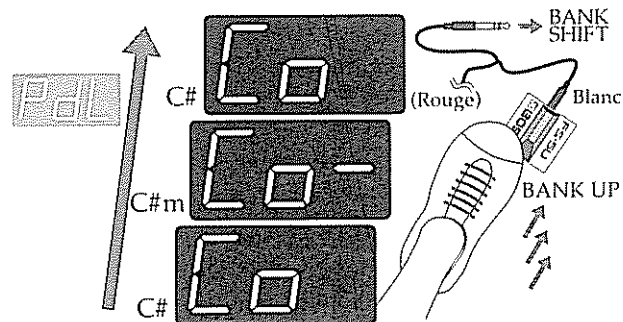
Quand "PATCH INC/DEC BY S1/S2" a été sélectionné en mode de jeu, ou en mode Pedal Effect, le changement de tonalité peut être confirmé par visualisation dans l'afficheur.

\* La fonction Harmonist Remote n'a pas d'effet avec un Patch pour lequel l'harmoniste n'a pas été sélectionné par ARPEGGIO/harmony, même si "h-remote" est sur On

\* Quand "h-remote" est sur On, le générateur de sons interne du GR-30 ne produit pas de son suite à la réception du message MIDI de note (ces messages sont interprétés comme des instructions de changement de tonalité, pas de déclenchement de sons) Pour cette raison, "h-remote" doit être laissé sur Off lorsqu'il n'est pas nécessaire.

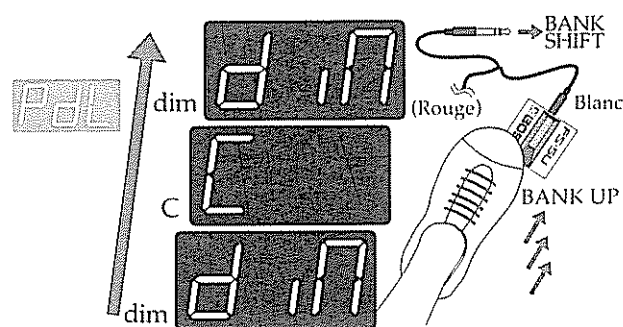
## Commutation entre majeur et mineur durant le jeu

En mode Pedal Effect (p. 22), presser le côté "Up" d'une pédale externe de changement de banque (BANK SHIFT) fait passer le réglage "h-key" du Patch (p. 68) de majeur à mineur ou vice versa (par exemple: C# → C#m → C# → C#m...).



Dans certains Patches, le réglage "h-style" sélectionné, peut être "diM" (diminué : l'harmonie est fixée à une tierce diminuée au-dessus de la mélodie, quel que soit le réglage "h-key"). Dans de tels cas, la procédure décrite ci-dessus ne fait pas alterner "h-key" entre majeur et mineur mais entre "diM" et "3". Le résultat est une alternance entre tonalité diminuée et majeure (ou mineure).

(Exemple: diM → F → diM → F..., ou diM → Gm → diM → Gm..., et ainsi de suite)



\* Pour assurer la reproductivité d'une interprétation quand le GR-30 et un séquenceur sont combinés, particulièrement lorsque vous utilisez une connexion en boucle comme indiqué en p. 78, le statut d'alternance entre majeur et mineur est envoyé à l'appareil externe par la MIDI OUT (cela se fait à l'aide d'un message MIDI appelé message MIDI de système exclusif (SysEx) qui peut être interprété uniquement par un équipement spécifié par les données elles-mêmes)

## Chapitre 10: Connexion à des générateurs de sons externes et des séquenceurs

Connecter un générateur de sons externe au GR-30 rend possible le jeu de sons non compris dans les 384 Tones intégrés, et permet de créer des sons plus gros en combinant des notes du GR-30 avec celles d'un l'appareil externe. Le GR-30 peut également servir d'outil de programmation pratique pour un séquenceur MIDI (un appareil pour enregistrer les interprétations). Ce chapitre explique comment faire de telles procédures avec l'appareil externe (et comment utiliser les fonctions MIDI).

### A propos du MIDI

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique), un standard mondial qui permet à des instruments électroniques et à leurs périphériques de partager des informations de jeu, de changement de sons et autres.

Le MIDI est un standard qui est partagé par une grande variété d'instruments fabriqués par différentes sociétés. Par exemple, vous pouvez utiliser un instrument de commande MIDI d'un fabricant A pour faire jouer un module de sons d'un fabricant B ou envoyer des données à un séquenceur d'un fabricant C.

Les connecteur MIDI (IN et OUT) sont fournis en standard sur le GR-30. Avec le MIDI, vous pouvez utiliser la guitare pour piloter des générateurs de sons externes (tels que synthétiseurs et échantillonneurs) ou encore jouer la musique de votre choix pour la programmer dans un séquenceur MIDI.

Aussi, comme nous l'avons déjà vu en p. 31, vous pouvez envoyer des données telles que les données de Patch dans un autre équipement en vue d'interprétations ou de stockage.

Ci-dessous se trouve une liste de quelques uns des différents types de messages MIDI que le GR-30 peut traiter.

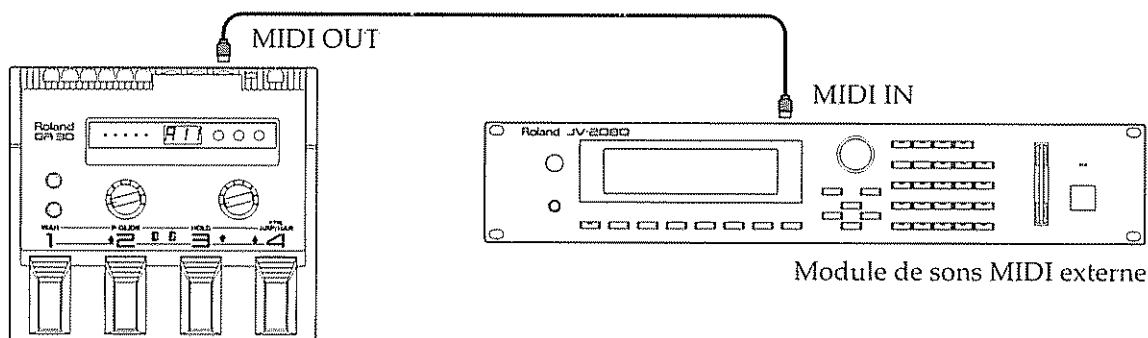
- Messages Note On qui fournit des informations sur la corde jouée, sa hauteur et la force de jeu
- Messages Note Off qui donnent des informations sur l'instant où la corde cesse de vibrer.
- Messages de Pitch Bend qui donnent des informations sur les changements progressifs de hauteur, lors de l'emploi de techniques telles que tiré de cordes, glissé ou hammering.
- Messages de changement de programme qui transmettent des commandes pour changer de Patch.
- Messages de changement de commande qui donnent des informations sur les changements de volume et d'effet
- Messages de système exclusif (SysEx) qui donnent des informations pour l'échange des données de Patch avec des instruments externes

## MIDI

### Commande d'un module de sons MIDI externe

#### Connexion à un module de sons MIDI externe

Suivez le schéma ci-dessous pour connecter le GR-30 à un module de sons MIDI.



## Le flux des messages MIDI et les réglages nécessaires (CHANNEL, BEND RANGE)

Une fois les connexions faites, exécutez les réglages nécessaires sur le GR-30.

### ○ Canal MIDI (MIDI "CHANNEL")

Quand vous échangez des messages de jeu MIDI avec un appareil externe, le GR-30 et l'appareil MIDI externe doivent être réglés sur le même canal MIDI. Les canaux MIDI vont de 1 à 16 et sur le GR-30, vous pouvez choisir d'utiliser un canal par corde, pour un total de 6 canaux, ou bien d'échanger des informations pour les 6 cordes sur un même canal (mode mono et mode poly) -> Pour des détails, voir la page suivante (p. 72). Suivez les étapes décrites ultérieurement pour faire le réglage du canal MIDI.

*\* Quand vous utilisez le GR-30 en combinaison avec un module de sons multitimbral (un générateur de sons qui offre un certain nombre de parties indépendantes pour l'interprétation) ou un système séquenceur (un appareil de reproduction d'interprétation automatique), assurez-vous que les parties des canaux de l'autre instrument ne viennent pas se superposer aux réglages effectués (p. 80)*

### ○ Plage de variation de hauteur (MIDI "BEND RANGE")

Le GR-30 peut envoyer des informations de changement de hauteur en continu obtenu par des techniques tels que le tiré de cordes, le vibrato au doigt, l'emploi du levier de vibrato, le glissé sur des cordes, à un appareil externe. Cela se fait par messages MIDI de Pitch Bend, qui correspondent à l'utilisation d'une molette de Pitch Bend sur un clavier. Cela signifie que le réglage appelé Bend Range doit être identique sur l'appareil émetteur et récepteur.

Le GR-30 informe normalement l'appareil MIDI externe de son réglage Bend Range, et envoie un message demandant le changement de ce réglage (○) chaque fois que vous changez de Patch.

La valeur de Bend Range sur le générateur de sons peut donc être réglée automatiquement à chaque fois que le Patch est changé en faisant correspondre la valeur de Bend Range maximale qui peut être réglée sur le générateur de sons MIDI externe avec celle du GR-30 (régler Bend Range sur la valeur la plus grande possible permettra une plus grande amplitude pour les changements délicats de hauteur. La plage de réglage varie en fonction du générateur de sons. Pour des équipements ayant une amplitude différente pour les variations de hauteur, adaptez le réglage à la valeur maximale la plus petite des deux).

### ○ Messages qui informent l'instrument MIDI de la valeur de Bend Range

Ce sont des messages MIDI RPN (numéro de paramètre référence) de type "sensibilité de Pitch Bend" (messages de changement de commande No. 100, No. 101, No. 6, et No. 38). (L'envoi de ces messages peut être stoppé si nécessaire. → p. 84)

Si vous utilisez un générateur de sons MIDI externe qui ne peut pas reconnaître de tels messages, changez manuellement le paramètre Bend Range sur l'appareil externe pour lui donner la même valeur que sur le GR-30. Référez-vous au mode d'emploi du générateur de sons externe pour plus d'informations.

### <Réglage du canal (et du mode d'émission) et de Bend Range>

1. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "MIDI" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "C" (CHANNEL).
3. Utilisez [+] et [-] pour faire s'afficher "1" à "11" (transmission en mode mono), puis changez cela en "1.P" à "16.P" (transmission en mode poly).
4. Sélectionnez un canal correspondant et un mode d'émission sur l'appareil connecté puis réglez PARAMETER SELECT sur "D" (BEND RANGE).
5. Utilisez [+] et [-] pour changer l'affichage en "0", "1", "2", "3", "4", "5", "7", "12", ou "24", ce qui correspond à votre choix pour Bend Range.
6. Réglez ce paramètre à la valeur maximale réglée pour Bend Range sur le générateur de sons externe puis pressez [EDIT/PLAY] pour retourner au mode de jeu (ce sont des réglages de système et non pas des réglages de Patch, il n'est donc pas nécessaire de procéder à une écriture de Patch. Le dernier réglage est automatiquement stocké en mémoire, même après extinction de l'appareil).

➔ *Si le réglage Bend Range du GR-30 est réglé à "0", un effet similaire à un réglage COMMON "CHROMATIC" sur "on2" (p. 40) est obtenu pour les sons du générateur de sons MIDI externe*

➔ *Lorsqu'un générateur de sons multitimbral a été connecté et que le mode mono a été sélectionné à l'étape 3, les Tones utilisés feront eux aussi partie du générateur de sons. Aussi, les canaux de réception doivent être adaptés eux aussi aux canaux sélectionnés sur le GR-30. Dans ce cas, vous pouvez faire jouer le générateur de sons MIDI externe en jouant sur la guitare où vous avez monté le GK-2A.*

*\* Si aucun son n'est produit par le générateur de sons MIDI externe, essayez de monter à fond le volume du GK-2A et de régler le sélecteur de celui-ci sur "SYNTH" ou "MIX"*

*Si vous utilisez une pédale EXP, pressez-la.*

*S'il n'y a toujours pas de son, vérifiez les réglages du niveau sonore du générateur de sons ainsi que les connexions des câbles. Si le réglage "PG CHNG#" décrit ultérieurement (p. 72) a été changé, assurez-vous qu'il est sur tout autre valeur que "oFF".*

#### <Emploi du bouton de volume et du sélecteur du GK-2A>

Quand le volume du GK-2A est ajusté, le changement est transmis par message MIDI de changement de commande n° 7 par la MIDI OUT du GR-30 (l'instrument récepteur doit être réglé pour reconnaître les messages de changement de commande No. 7.)

Cela rend possible le contrôle du niveau de volume de l'appareil externe par le bouton de volume du GK-2A. Aussi, quand le sélecteur du GK-2A a été réglé sur "GUITAR", une valeur de 0 a été envoyée au générateur de sons externe par le message de changement de commande n° 7, le son du générateur de sons externe est alors coupé. Quand "MIX" ou "SYNTH" est sélectionné, les valeurs correspondant au statut du volume du GK-2A ou de l'EV-5 sont envoyées, et la production sonore reprend.

» L'envoi des messages de changement de commande n° 7 peut être stoppé si nécessaire (p. 83).

## Transmission en mode mono ou en mode poly

La transmission en mode mono ou poly, selon celle qui a été sélectionnée en même temps que le canal dans les étapes précédentes, diffèrent par les points suivants.

### ○ Transmission en mode mono

Nombre de canaux utilisés : un canal par corde est utilisé. Le numéro sélectionné lorsque vous spécifiez le canal en mode Edit est pris comme le premier des 6 canaux consécutifs utilisés

(Par exemple, quand "3ch" est sélectionné, les 6 canaux de 3 à 8 sont utilisés pour les cordes 1 à 6. Cela signifie qu'il n'est pas possible de sélectionner les canaux 12 à 16 comme canaux de départ en mode mono.

### Fonctions:

Des informations sur les changements progressifs de hauteur (messages MIDI de Pitch Bend) peuvent être envoyés indépendamment pour chaque corde. Cela rend possible la reproduction de techniques propres à la guitare tel que l'emploi du levier de vibrato et les variations de hauteurs harmoniques.

### Conditions souhaitables d'utilisation:

Principalement avec un générateur de sons MIDI multitimbral offrant six parties ou plus.

### ○ Transmission en mode poly

Nombre de canaux utilisés ; un seul canal commun à toutes les cordes. Le canal d'émission réglé en mode Edit est utilisé tel quel.

### Fonctions:

Un seul canal est utilisé pour toutes les parties guitare, aussi le nombre de canaux MIDI à utiliser est-il réduit. Cela permet de piloter des générateurs de sons qui ne peuvent pas recevoir simultanément sur six canaux. Toutefois, il doit être noté que lorsque deux cordes ou plus sont jouées, les messages de Pitch Bend ne sont pas envoyés et les changements de hauteur se font par intervalle de demi-ton. Cela signifie que la hauteur réellement jouée sur la guitare ne peut être parfaitement retrouvée dans le son de synthétiseur.

### Conditions souhaitables d'emploi:

Quand vous utilisez un générateur de sons externe avec 5 parties au moins, ou quand le nombre de canaux MIDI (parties du générateur sonore) doit être réduit.

## Changement de Patch et autres paramètres par transmission de messages MIDI depuis le GR-30 (PG CHNG#)

Quand les pédales ou les boutons [+] et [-] sont utilisés pour changer de Patch, un message de changement de programme est envoyé à l'appareil MIDI externe par la MIDI OUT. Cela peut servir à faire changer parallèlement les sons sur le générateur de sons externe ou à changer de Patch pour des effets.

Le numéro du message de changement de programme envoyé peut être librement changé et sauvegardé avec chaque Patch du GR-30 (A sa sortie d'usine, les numéros de changement de programme 1 à 128 sont assignés dans l'ordre aux Patches A1 à d84.)

### <Changement du numéro de programme envoyé à un appareil externe suite à la sélection d'un Patch>

1. Choisissez le Patch à modifier et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "MIDI" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "A" (PG CHNG#).
3. Réglez le bouton STRING SELECT sur "ALL".
4. Utilisez [+] et [-] pour changer de numéro de changement de programme affiché (de 1 à 128).
5. Après fait le réglage, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch.

Si un Patch doit être joué en utilisant uniquement le générateur de sons intégré, alors à l'étape 4 ci-dessus, tenez enfoncé [-] et sélectionnez "OFF". Cela stoppe la transmission des informations de jeu (y compris les informations autres que des messages de changement de programme) depuis ce Patch du GR-30.

A l'inverse, si vous désirez qu'un Patch ne fasse jouer que le générateur de sons externe, réglez simplement le paramètre "LAYER" sur le Patch du GR-30 (p. 34) sur " \_ " (coupure ou mute)



\* Il n'est pas possible de modifier la correspondance entre numéros de changement de programme reçus par le GR-30 et Patches appelés suite à la réception de ces valeurs. A la sortie d'usine, les numéros de changement de programme 1 à 128 sont assignés séquentiellement aux Patches A11 à d84 de façon immuable.

Si vous désirez retrouver l'association directe entre numéro émis et numéro reçu, tenez enfoncée la pédale 2 et mettez l'appareil sous tension (ce qui fait s'afficher "PG#"), pressez [EDIT/PLAY], puis pressez [+] et [-] simultanément (pour des détails → p 81).

## Pour avoir différents sons programmés pour différentes cordes

Il est possible de régler différents messages de changement de programme à envoyer pour un générateur de sons externe non seulement pour chaque Patch, mais également pour chaque corde.

Dans les étapes 3 à 4 de la procédure juste décrite, "Changement du numéro de programme envoyé à un appareil externe suite à la sélection d'un Patch" réglez STRING SELECT sur n'importe quelle position de numéro de corde autre que "ALL" (telle que 6-5, 6, 5, ou autre), puis utilisez [+] et [-] pour faire le changement. Cette méthode rend possible le changement du numéro de changement de programme juste pour la corde sélectionnée avec ce bouton.

Cela simplifie également la réalisation de choses plus inhabituelles, telle que l'assignation d'un son différent à chacune des 6 cordes avec le générateur de sons externe. Vous pouvez également couper certaines cordes sur le générateur de sons externe en utilisant le réglage "oFF" pour celles-ci.

\* Vous pouvez faire des réglages pour différentes cordes et un générateurs de sons MIDI externe avec les boutons STRING SELECT non seulement pour les messages de changement de programme mais également pour envoyer des messages MIDI de sélection de banque (voir la section suivante).

## Sélection de plus de 128 Tones (MIDI BANK SELECT)

Ne nombreux générateurs de sons récents offrent plus de sons qu'il n'y a de numéros de changement de programme (1 à 128). Ces générateurs de sons utilisent des messages MIDI de sélection de banque (commande n° 0 et 32) conjointement aux messages de changement de programme pour appeler un son.

\* La "banque" à laquelle on se réfère ici est une extension des messages de changement de programme décrite dans les spécifications MIDI qui n'a absolument rien à voir

avec le numéro de banque du GR-30 (le second élément affiché et correspondant aux actions "Bank Up, et "Bank Down"). Prenez garde à ne pas les confondre.

### Exemple 1

Quand vous appelez la variation "12-str.Gt" de "Steel-str.Gt" avec un générateur de sons au format GS...

Envoyez la valeur de changement de commande n° 0 ("8"), puis envoyez le changement de programme "26".

### Exemple 2

Quand vous appelez le Patch 014 "MKS-80 Brass" dans la banque Preset C du JV-2080, XP-80 Roland ou équivalent...

Envoyez la valeur de commande n° 0 ("81" — Preset) et la valeur de changement de commande n° 32 ("2" — banque C), puis le changement de programme "14".

Le GR-30 supporte également cette fonction pour envoies messages de sélection de banque. Cette fonction est désactivée à l'achat, mais peut être activée et utilisée grâce aux étapes suivantes.

### <Envoi de messages MIDI de sélection de banque>

1. Choisissez le Patch à changer et pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit.
2. Réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "MIDI" et PARAMETER SELECT sur "A" (PG CHNG#).
3. Pressez la pédale 2. L'afficheur indique "b.SL" (Bank Select), puis le statut actuel ("oFF").
4. Pressez [+] pour activer la fonction.

\* Cette sélection (On ou Off) affecte tous les Patches et est sauvegardée automatiquement même s'il n'y a pas de procédure d'écriture de Patch déclenchée.

5. Réglez le sélecteur STRING SELECT sur "ALL".
6. Pressez la pédale 3. L'afficheur indique "#.0" (Changement de commande n° 0), puis le statut actuel. (A l'achat, ce réglage est à 0 pour les Patches User).
7. Utilisez [+] et [-] pour régler la valeur du son à appeler (de 0 à 127).
8. Pressez la pédale 4. L'afficheur indique "#.32" (Changement de commande n° 32), puis son statut. (A l'achat, il est réglé sur 0 pour les Patches User).
9. Utilisez [+] et [-] pour régler la valeur du son à appeler (de 0 à 127).
10. Pressez la pédale 1. L'afficheur indique "PrG." (Changement de programme), puis le numéro de changement de programme actuel.

11. Utilisez [+] et [-] pour changer le numéro de programme affiché (dans la plage de 1 à 128).

12. Après avoir fait le réglage, tournez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "WRITE PATCH?", et pressez [+] et [-] simultanément pour écrire le Patch.

Lorsque vous appelez un Patch pour lequel les réglages décrits ci-dessus ont été faits, le message de sélection de banque et le numéro de changement de programme réglé aux étapes 6 à 11 sont utilisés pour appeler un son simultanément sur le générateur de sons MIDI externe. (Si vous désirez poursuivre en associant l'appel d'un son sur le générateur de sons externe avec un autre Patch, vous pouvez retourner aux étapes 3 et 4 ci-dessus.

Si vous faites un réglage différent pour chaque corde, alors à l'étape 5 ci-dessus, réglez le bouton STRING SELECT sur n'importe quel autre numéro de corde que "ALL" (tel que 6-5, 6, 5, ou autre), et utilisez [+] et [-] pour changer "PG.#," "#.0," et "# 32"

➔ Lorsque vous faites le réglage MIDI "PG CHNG#", utiliser [+] et [-] pour changer le numéro de changement de programme ou le changement de commande n°0 ou 32 entraîne l'émission des messages MIDI correspondant à ces numéros sélectionnés à destination du générateur de sons MIDI externe, et le résultat de ce réglage apparaît donc sur le générateur de sons MIDI externe.

Aussi, si vous faites défiler rapidement les valeurs, notamment en tenant enfoncé le [+] ou [-], le générateur de sons externe peut être saturé par les messages MIDI reçus et produire un message d'alerte (tel que "MIDI

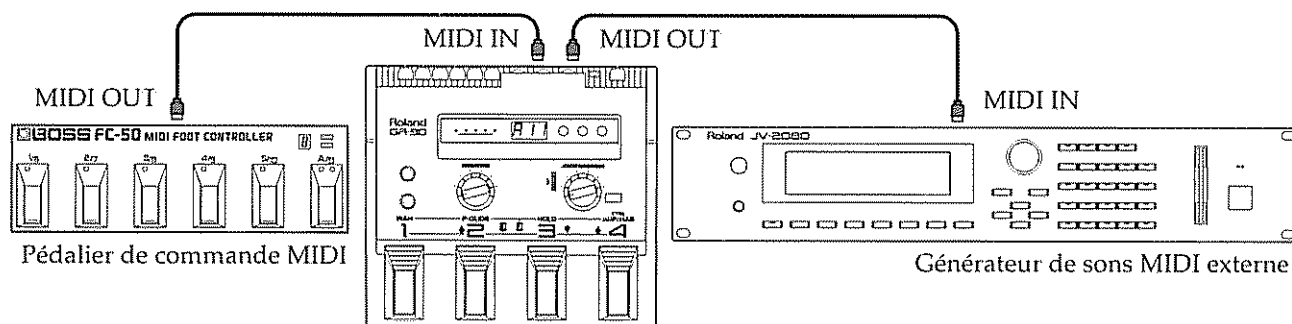
Buffer Full"/mémoire tampon MIDI saturée). Cela ne se produit pas lorsque vous vous déplacez rapidement dans les patches en mode de jeu

➔ Le réglage "b.SL" (Bank Select) est commun à l'émission et à la réception, les combinaisons de messages de sélection de banque et de changement de programme depuis un appareil externe peuvent être utilisés pour librement appeler n'importe lequel des 256 Patches de l'unité quand ce réglage est activé et que le GR-30 reçoit ces messages.

Les Patches Preset (E11 à H84) peuvent être appelés avec un changement de commande n°0 de valeur 1 et le message de changement de programme approprié (1 à 128). Aussi, les Patches User (A11 à D84) peuvent être appelés avec le changement de commande n°0 de valeur 0 et le message de changement de programme approprié (1 à 128).

La correspondance du côté récepteur pour les Patches User est également fixe et ne peut être changé, même par remplacement des messages de sélection de banque et de changement de programme envoyés

➔ Si un pédalier de commande MIDI tel que le FC-200 ou le FC-50 BOSS est connecté (P 20), employer le pédalier pour changer les Patches sur le GR-30 entraîne l'émission par la MIDI OUT et à destination du générateur de sons MIDI externe des messages de changement de programme et autres associés aux Patches ainsi appelés, ce qui rend possible la commande de tous les appareils reliés en chaîne sous forme de groupe (excepté lorsque la commande MIDI Local est sur off → p 78)



La procédure pour classer les numéros de changement de programme (➔) ramène toutes les commandes numéros 0 et 32 à 0 pour les messages de sélection de banque des Patches Users.

➔ Mettez l'appareil sous tension en tenant enfoncée la pédale 2. → Pressez [EDIT/PLAY]. → Pressez [+] et [-] simultanément.

---

## Comment appliquer l'arpégiateur ou l'harmoniste à un générateur de sons externe

### ○ **Emploi de l'arpégiateur pour faire jouer des arpèges à un générateur de sons MIDI externe**

Vous pouvez utiliser l'arpégiateur du GR-30 pour créer des arpèges avec les sons d'un générateur de sons MIDI externe de la même façon que pour le premier et le second Tone internes.

Suivez les étapes en p.55 pour régler "ARPEGGIO/harmony SEL" sur "ARP", "A.-E", "A 1E", ou "A.2E." Quand vous jouez sur la guitare, les sons du générateur de sons MIDI externe sont joués en arpège en fonction des réglages effectués.

### ○ **Emploi de l'harmoniste pour créer des harmonies avec le générateur de sons MIDI externe**

Suivez les étapes en p.66 pour régler "ARPEGGIO/harmony SEL" comme décrit ci-dessous en fonction du type d'harmonie que vous désirez créer.

La guitare est la ligne mélodique et le générateur de sons externe sert à créer l'harmonie.

**"hAr" or "h.-E"**

Le son du GR-30 est la ligne mélodique et le générateur de sons externe sert à créer l'harmonie.

**"h.-E"**

Les sons du générateur de sons externe forment la ligne mélodique et les sons du GR-30 sont utilisés pour l'harmonie.

**"h.-b"**

Le générateur de sons externe et le premier Tone du GR-30 forment la ligne mélodique et le second Tone crée l'harmonie.

**"h.-2"**

Le générateur de sons externe et le second Tone du GR-30 forment la ligne mélodique et le premier Tone sert à créer l'harmonie.

**"h.-1"**

Le premier Tone forme la ligne mélodique et le générateur de sons externe et le second Tone du GR-30 crée l'harmonie.

**"h.-2E"**

Le second Tone forme la ligne mélodique et le générateur de sons externe et le premier Tone du GR-30 crée l'harmonie.

**"h.-1E"**

## Relation entre fonction de suivi d'enveloppe (Envelope Follow) et message MIDI

Les Patches qui utilisent la fonction de suivi d'enveloppe (Envelope Follow, p.38) – en d'autres termes, les Patches pour lesquels ou EF1 ou EF2 a été sélectionné comme réglage COMMON "PLAY FEEL" – envoi d'information sur l'amplitude de la corde (chute ou decay) durant le jeu à destination de la MIDI OUT par le changement de commande n°18 (commande générale 3).

Cela sert principalement durant l'enregistrement et la reproduction d'interprétation sur le GR-30 lui-même au travers d'une connexion en boucle avec un séquenceur MIDI (p.77) et cela permet d'enregistrer des enveloppes typiques de corde de guitare (informations de chute ou decay) conjointement aux sons joués et d'ainsi faire reproduire les sons interprétés sans changement.

Quand vous utilisez un générateur de sons MIDI externe qui peut assigner des changements de son et autres effets à n'importe quel message de changement de commande reçu, vous pouvez également utiliser le numéro 18 (envoyé tel que décrit ci-dessus) pour créer des changements de son

## A propos de la commande au pied d'appareils MIDI externes

Les effets de pédale intégrés au GR-30 et quelques effets de pédale plus évolués peuvent également s'appliquer à un générateur de sons externe.

### ○ **Effet de pédale 1 (WAH)**

Les messages concernant l'enfoncement et le relâchement de la pédale sont envoyés sous forme de changement de commande n°19. Cela peut donner un effet ou un autre après interprétation par le générateur de sons externe. Quand "Mod" (modulation) a été sélectionné comme réglage "WAH TYPE" (p. 45), le changement de commande n°1 est utilisé à la place du 19.

### ○ **Effet de pédale (P-GLIDE)**

Les messages MIDI de pitch bend sont utilisés pour créer un effet similaire à celui destiné au générateur de sons interne.

### ○ **Effet de pédale 3 (HOLD)**

Cela est obtenu par mise en cause de l'émission des messages MIDI NOte Off (relâchement) durant la phase de maintien (Hold) (la commande n°64 utilisée avec les claviers n'est pas envoyée. Pour piloter le générateur de sons interne, toutefois, l'action de la pédale est décrite par le changement de commande n°87 (commande générale 7).)



\* Lorsque vous transmettez en mode Poly (p. 72), le traitement spécifique d'une corde est impossible quand la même hauteur est jouée sur différentes cordes aussi l'effet de maintien (Hold) ne peut-il être parfaitement retranscrit.

#### ○ Effet de pédale 4 (CTRL ARP/HAR)

L'arpégiateur et l'harmoniste peuvent être commutés on et off de la même façon que pour le générateur de sons interne.

#### <A propos des effets de pédale d'expression>

Quand une pédale d'expression est utilisée pour appliquer certains effets au générateur de sons interne, son action est retranscrite et émise par la MIDI OUT. Cette information est usuellement convoyée par le changement de commande n°4 (type de pédale) mais d'autres valeurs peuvent être utilisées en changeant le réglage "EXP PEDAL" (p. 49) comme suit.

#### "Vol" (Volume)

Changement de commande No. 7

#### "Pit" (Pitch)

Messages MIDI de pitch bend.

#### "Mod" (Modulation)

Changement de commande No. 1

#### "L-r" (Panoramique total)

Changement de commande No. 10

#### "rE.L" (Niveau de réverbération)

Changement de commande No. 91

#### "t.n.P." (Tempo et hauteur)

Messages MIDI de pitch bend et changement de commande No. 4

En plus de ceci, quand une valeur de "#1" à "#32" ou de "#64" à "#95" a été sélectionnée comme réglage "EXP PEDAL" (p. 49), le message de changement de commande du numéro correspondant est émis par la MIDI OUT suite à l'utilisation de la pédale d'expression. Cela rend possible l'emploi de la pédale pour ne piloter que le générateur de sons MIDI externe.

\* Lorsque le GR-30 reçoit des messages de changement de commande n°4, le son de synthétiseur du générateur de sons interne du GR-30 change en fonction du paramètre assigné à la pédale d'expression à cet instant. Toutefois, quand une fonction utilisant un message de changement de commande spécifique tel que les numéros 7, 1 ou 91, le changement de commande n°4 est ignoré.

## Transposition de données de jeu pour un générateur de sons externe (TRANSCOPE)

Quand vous utilisez un générateur de sons externe, les notes graves ou aiguës situées hors de la tessiture de la guitare peuvent cependant être émises par changement du réglage MIDI "TRANSCOPE" afin de transposer la sortie des informations émises par la MIDI OUT.

Les réglages peuvent être faits en utilisant une procédure qui est exactement la même que la transposition pour le générateur de sons interne (TRANS 1ST/2ND → p. 34), excepté que le sélecteur EDIT TARGET est réglé sur "MIDI" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "B".

## Que faire si un module externe ne produit pas le son souhaité

Si le générateur de sons externe ne joue pas comme souhaité, revérifiez les éléments suivants.

- Assurez-vous que les canaux MIDI d'émission et de réception des deux appareils correspondent (p. 71).
- Assurez-vous que le niveau de volume du générateur de sons externe n'a pas été abaissé par envoi d'un message MIDI de haut volume émis suite à l'utilisation de la pédale d'expression sur le GR-30.
- Assurez-vous que le volume du GK-2A ou de la pédale d'expression n'a pas été trop abaissé.
- Assurez-vous qu'un générateur de sons qui ne peut pas simultanément recevoir 6 canaux MIDI ne reçoit pas de données du GR-30 en mode Mono (p. 72).

\* Si les sons semblent désaccordés par rapport à la guitare, vérifiez "BEND RANGE" (p. 71).

\* Si "BEND RANGE" a été réglé sur "0," la hauteur changera par palier d'un demi-ton.

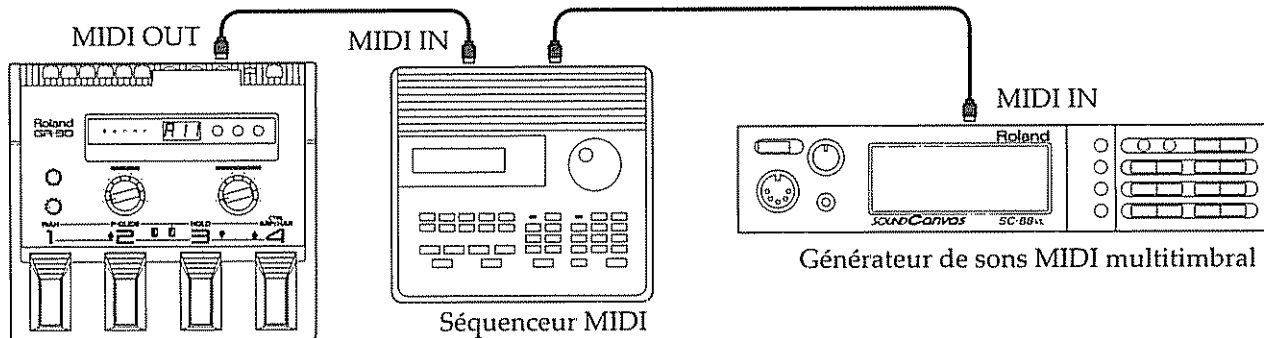
\* Lorsque vous transmettez en mode Poly, les changements de hauteur obtenus durant le jeu en accord se font par demi-ton (p. 72).

## Emploi du GR-30 pour programmer un séquenceur externe

En connectant le GR-30 à un séquenceur MIDI (une unité d'enregistrement et de reproduction de jeu), même les guitaristes ne sachant pas jouer du clavier peuvent accomplir des enregistrements en temps réel dans le séquenceur.

### Connexion à un séquenceur

Utilisez des câbles MIDI pour brancher le GR-30, le séquenceur ou l'ordinateur possédant le logiciel séquenceur et le générateur de sons multitimbral comme indiqué dans le schéma.



### Procédure de programmation et réglage de chaque appareil

1. Suivez la procédure en p. 71 pour régler le canal d'émission, le mode d'émission et la plage de variation de hauteur (Bend Range) sur le GR-30 pour les adapter au générateur de sons utilisé.
2. Activez la fonction Data Thru (également appelée "Soft Thru") pour renvoi de MIDI IN → OUT sur le séquenceur. (faites le réglage pour que les messages MIDI produits par le GR-30 durant l'enregistrement soient également produits par la MIDI OUT du séquenceur.
3. Allumez le GR-30 en tenant enfoncé [EDIT/PLAY] pour activer le statut "Local Control Off" (décrit dernièrement → p. 78). Quand vous faites cela, l'afficheur indique "L\_\_", et l'unité démarre.
4. Quand tout est prêt, jouez sur la guitare et assurez-vous que le générateur de sons externe produit un son. Si aucun problème n'est rencontré, lancez l'enregistrement sur le séquenceur externe. Quand l'enregistrement est effectué, placez le séquenceur en mode de reproduction et vérifiez ce que vous avez enregistré.
5. Si vous désirez également utiliser le générateur de sons du GR-30 dans le morceau, faites les connexions décrites dans le schéma ci-dessus et reliez la MIDI THRU du générateur de sons externe à la MIDI IN du GR-30. Cela rend possible l'emploi du générateur de sons du GR-30 ainsi que l'écoute de l'interprétation avec les parties du générateur de sons MIDI externe. (A cet instant, le canal MIDI d'émission doit être sélectionné pour qu'il n'y ait pas de conflit avec le réglage de canal du générateur de sons externe.

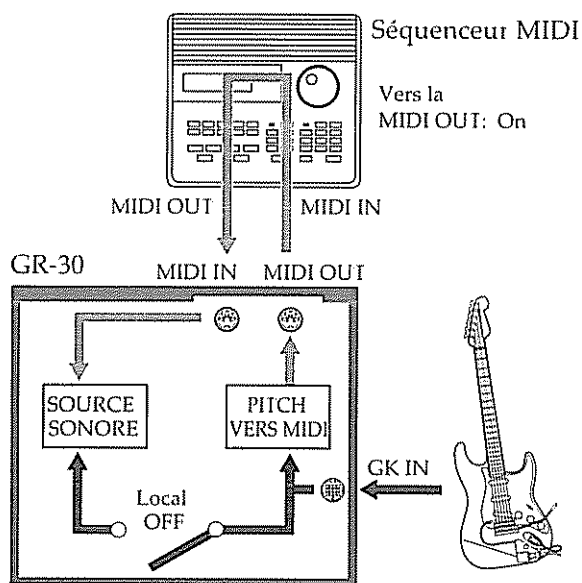
La configuration juste décrite peut également être utilisée pour enregistrer les changements de tonalité et effets du générateur interne et des unités externes (p 22, 49) en plus des sons dus à l'interprétation à la guitare. (Quand vous utilisez l'harmoniste, presser le côté "Up" de la pédale externe de changement de banque BANK SHIFT en mode Pedal Effect fait alterner entre tonalité majeure et mineure, et cette information est également envoyée et enregistrée sous la forme de messages exclusifs.)

\* Si vous désirez enregistrer dans une tessiture grave non produisible par la guitare, changez le réglage MIDI "TRANPOSE" en "-12" (une octave plus bas) ou "-24" (deux octaves plus bas).

\* Si le séquenceur que vous utilisez ne supporte pas l'enregistrement simultané sur plusieurs canaux, utilisez le mode Poly pour l'envoi et l'enregistrement (p 72).

## A propos de "Local Off"

Lorsque le générateur de sons interne du GR-30 et la guitare servant de commande sont connectés ensemble, le réglage est "Local On". Par opposition, "Local Off" est le statut dans lequel le générateur de sons interne du GR-30 et la guitare de commande sont indépendants et que seuls les messages MIDI venant d'un séquenceur sont joués. Parallèlement, les messages de jeu sur la guitare ne sont produits que par la MIDI OUT.



Des collisions de données de jeu venant de la guitare et du séquenceur qui pourraient se produire lorsque la fonction "Soft Thru" est activée, peuvent être évitées en désactivant le paramètre Local.

Pour régler Local off, éteignez l'instrument et rallumez-le en tenant enfoncé le bouton [EDIT/PLAY]. Aussi, le mode Local est automatiquement commuté sur Off quand la fonction Polyphonic est appelée à la mise sous tension. (Le réglage d'activation (Off) de Local est annulé à la mise sous tension et n'est pas sauvegardé en mémoire).

\* Le comportement détaillé des fonctions internes diffèrent selon que Local est On ou Off. Local est normalement sur On, mais vous devez veiller à le régler sur Off lorsqu'une connexion en boucle avec un équipement externe est utilisé.

Faire une connexion MIDI en boucle avec Local sur On peut entraîner des problèmes ou des mauvais fonctionnements, tel qu'une non-reconnaissance de certaines procédures de commutation.

## Création de sons d'instruments à cordes grattées réalistes (données)

En utilisant le GR-30 pour programmer des parties de guitare et instruments à corde similaires tels que harpe, koto, et autres, il est possible d'obtenir une interprétation et une expressivité pour des cordes jouées indépendamment non obtenues par programmation au clavier. Vous devez toutefois porter attention aux points suivants.

- Assurez-vous qu'aucune fonction de quantification (Quantize fonction qui force les données à se placer sur une grille de solfège précise telle que croches, doubles-croches ou autres) n'a été activée pour la programmation de données sur le séquenceur.
- Lorsque vous accomplissez des procédures post enregistrement sur le séquenceur pour décaler la position des données, assurez-vous de déplacer parallèlement les messages de Pitch Bend avec les messages de note, afin de ne pas détruire la correspondance entre les deux types de message.

Enfin, les changements de hauteur si spécifiques que seul un synthétiseur pour guitare peut produire (tel qu'en employant le bras de vibrato, le tiré harmonique de cordes) peuvent être programmés dans le séquenceur et reproduit par transmission en mode mono, qui utilise un canal MIDI pour chaque corde.

## Enregistrer les prestations de l'arpégiateur et de l'harmoniste

### <Enregistrement d'effets d'arpégiateur dans un séquenceur>

#### Exemple 1

Jouez en arpegge les notes d'un générateur de sons MIDI externe et enregistrez les résultats.

Réglez "ARPEGGIO/harmony SEL" sur "A-E", et comme au statut de l'étape 4 de "Procédure de programmation et réglage pour chaque appareil" en p. 77, jouez sur la guitare et assurez-vous que le générateur de sons MIDI externe joue les arpegges. Ensuite, poursuivez depuis l'étape 5 pour enregistrer.

#### Exemple 2

Arpegge des premier et second Tones du GR-30 et enregistrez les résultats.

Réglez le réglage de Patch "ARPEGGIO/harmony SEL" sur "A-1", "A-2", ou "A-b", et effectuez l'enregistrement (les arpegges sont jouées durant l'enregistrement, mais seules les informations de jeu originales de la guitare – et non les informations d'arpèges elles-mêmes – sont enregistrées dans le séquenceur. Si le même Patch est utilisé pour la reproduction, les informations de jeu reçues par la MIDI IN permettront au GR-30 de reconstruire les arpegges.

\* Le réglage "ArP" n'est pas souhaitable pour "ARPEGGIO/harmony SEL" quand un séquenceur et le GR-30 sont connectés par un câble MIDI (local off).

\* Comme dans l'exemple 1 ci-dessus, il est parfaitement adapté d'enregistrer les arpèges eux-mêmes avec "A-E", puis de renvoyer ces données sans changement par la MIDI OUT du séquenceur pour un patch dont les arpèges sont désactivés pour le premier et le second Tone afin de recréer les arpèges. Toutefois, cette méthode ne peut être utilisée pour recréer des interprétations dans lesquelles les deux Tones ont été joués mais seulement le premier en arpège.

\* Quand vous utilisez la transmission en mode Poly (p.72), seule la méthode décrite pour l'exemple 2 peut servir à l'enregistrement et à la reproduction

Il est également possible d'effectuer l'enregistrement avec l'arpégiateur du GR-30 synchronisé sur le tempo du séquenceur.

D'abord, suivez les étapes en p.56 pour régler ARPEGGIO/harmony "A-TEMPO" pour le patch à utiliser sur "Syn.". Puis faites les connexions du schéma de la page 77 et en plus, utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI THRU du générateur de sons externe à la prise MIDI IN du GR-30. Ensuite, désactivez (off) le mode Local en éteignant le GR-30 et en le rallumant en tenant enfoncé [EDIT/PLAY] (p. 78), puis effectuez l'enregistrement. (Lorsque vous enregistrez des parties d'un générateur de sons MIDI externe, baisse le bouton volume du GR-30.

### <Enregistrement des effets d'harmoniste dans un séquenceur>

#### Exemple 1

Faire du premier Tone la mélodie et du second l'harmonie (ou vice versa et enregistrer les résultats Réglez le réglage de Patch "ARPEGGIO/harmony SEL" sur "h-2" (ou "h-1"), et dans le même statut qu'à l'étape 4 de "Procédure de programmation et réglage pour chaque appareil" en p.77, jouez de la guitare et assurez-vous que l'harmonie désirée est obtenue. Ensuite, reprenez depuis l'étape 5 pour enregistrer. La même harmonie que celle créée lors de l'enregistrement peut être reproduite en utilisant le même Patch pour la reproduction.

#### Exemple 2

Faire jouer la mélodie aux notes d'un générateur de sons MIDI externe et l'harmonie aux premier et second Tones puis enregistrer les résultats Réglez "ARPEGGIO/harmony SEL" sur "h-b", effectuez l'enregistrement de la même façon que dans l'exemple 1 et faites reproduire l'interprétation avec le même Patch. Assurez-vous que le générateur de sons externe et le GR-30 sont réglés sur le même canal MIDI.

\* Il n'est pas possible d'enregistrer avec le GR-30 pour la mélodie et le générateur de sons MIDI externe pour l'harmonie.

\* Le réglage hAr n'est pas souhaitable pour "ARPEGGIO/harmony SEL" quand un séquenceur et le GR-30 sont reliés par un câble MIDI (local off).

## Réduction de la taille des messages MIDI de Pitch Bend

La quantité de messages de pitch bend émis peut être réduite en utilisant la fonction de réduction de données de Pitch Bend (Bend Data Thin). Bien que cela altère la progressivité des changements de hauteur, cela peut grandement réduire la quantité de données MIDI. Pour appeler cette fonction de réduction, allumez le GR-30 en tenant enfoncé le bouton [-]. Quand cela est fait, ouvrez "b" (Bend Data Thin) apparaît comme second caractère dans l'afficheur avant le démarrage de l'unité. Cela entraîne une transmission réduite des données de pitch bend jusqu'à extinction de l'appareil (tant que cette fonction est active, la progressivité des changements de hauteur pour le générateur de sons interne est également restreinte.

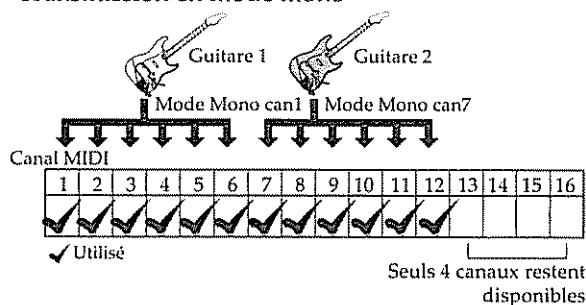
### <A propos de la fonction Bend Data Thin>

Avec la guitare, la technique de vibrato au doigt peut être utilisée pour produire des vibratos organiques dont l'amplitude et la vitesse peuvent varier librement – quelque chose de très difficile à faire avec un clavier. Quand vous créer des données pour un séquenceur, le GR-30 enregistre tous ces vibratos au doigt, glissando et autre emploi de levier de vibrato sous forme de messages MIDI de pitch bend. Le résultat est que les messages MIDI décrivant votre interprétation contiennent un très grand nombre de messages de Pitch Bend Dans certains cas, toutefois, ces messages de pitch bend peuvent saturer la capacité mémoire du séquenceur. La fonction Bend Data Thin sert alors à ramener au minimum ces messages.

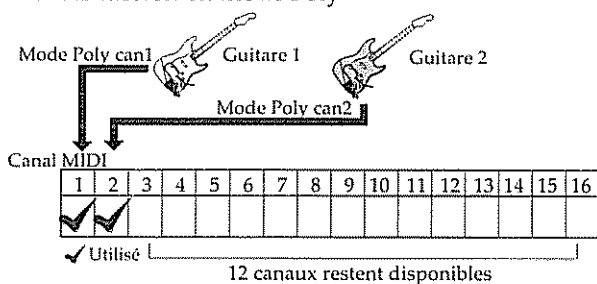
\* La fonction Bend Data Thin peut également être utilisée avec la fonction de réception polyphonique (p. 82). Quand cela est nécessaire, mettez l'appareil sous tension en pressant simultanément [+] et [-].

## Emploi pratique des canaux MIDI

### Transmission en mode mono



### Transmission en mode Poly



Un système MIDI a 16 canaux et ordinairement 16 parties instrumentales peuvent donc co-exister. Avec un synthétiseur pour guitare, toutefois, chacune des 6 cordes occupe un canal

Cela signifie que par exemple la programmation de deux parties avec le synthétiseur pour guitare pilotant

un générateur de sons multitimbral externe à 16 parties consommera 12 canaux.

Dans de tels cas, réglez le canal MIDI (p.71) sur une valeur de "1.P" à "16 P" et envoyez la programmation au séquenceur avec émission en mode Poly. Cela vous permet d'effectuer l'enregistrement en ne consommant qu'un seul canal par partie, comme avec un instrument à clavier.

Un des avantages de la transmission en mode poly est qu'elle ne permet pas l'envoi de messages de pitch bend pour les techniques de tiré de corde, glissé, vibrato et autre quand vous jouez des accords, mais ce mode vous permet un usage économique des canaux et parties en cas d'utilisation judicieuse et indépendante de la programmation en mode mono tout en gardant en considération le Tone à utiliser et à jouer note à note. Aussi, lorsque vous ajoutez le générateur de son du GR-30 à une orchestration, l'emploi du mode mono pour la réception ainsi que pour l'envoi permet aux parties du GR-30 d'utiliser un seul canal, laissant disponibles les 15 canaux restant pour l'emploi du générateur de sons multitimbral. Pour permettre la réception en mode poly, mettez l'appareil sous tension en tenant enfoncé le bouton [+](A cet instant, le GR-30 démarre en mode Local Off). Pour une explication détaillée du comportement lors de la réception en mode poly, consultez "Emploi du GR-30 comme unité sonore supplémentaire pour clavier et autres appareils (Mode poly)" en p 82

## Que faire quand vous avez des difficultés pour faire des séquences

- Recontrôlez les connexions par câble MIDI (OUT -> IN, p 77) et le réglage du mode Local (on ou off — p. 78).
- Lors de la reproduction, vérifiez les réglages de canal MIDI et de plage d'action du pitch bend (p. 71).
- Assurez-vous que les modes de transmission et de réception (mono ou poly) correspondent. Si seul le son d'une corde est entendu durant la reproduction, vous envoyez peut être des données de jeu créées par transmission en mode mono à un générateur de sons non multitimbral (ce qui peut être le cas du GR-30 s'il est réglé en mode poly).
- Si les données MIDI ne peuvent être émises et l'enregistrement est impossible pour une certaine corde, ajustez le bouton STRING SELECT sur ce numéro de corde et assurez-vous que le réglage MIDI "PG CHNG#" n'est pas sur "OFF" (p. 72).
- Durant la transmission en mode poly, les changements de hauteur pour le jeu en accord se font

par demi-ton Si les changements progressifs de hauteur sont nécessaires, utilisez le jeu note à note ou la transmission en mode mono.

- Si la plage d'action du pitch bend est réglée sur "1" ou "2," des redéclenchements désagréables peuvent se produire fréquemment durant une interprétation avec des changements continus de hauteur par pitch bend ou équivalent. Quand vous utilisez le même réglage Bend Range pour l'émission et la réception, choisissez-le de la valeur la plus grande possible (p. 71).
- Pour obtenir une production sonore plus rapide et des changements progressifs de hauteur, le GR-30 transmet les hauteurs sous forme de combinaison de messages de note et de messages de pitch bend. Cela signifie que si le microscope du séquenceur (liste des événements) n'indique que des messages de note, ce qui apparaît sur cet écran peut différer de ce qui est réellement produit. S'il n'est pas nécessaire d'avoir des changements continus de hauteur, vous pouvez créer des données qui seront plus fidèlement affichées en réglant Bend Range sur "0."



# Chapitre 11: Autres fonctions utiles

## Retour des réglages à leur valeur par défaut (Initialisation)

Lors de son achat, le GR-30 offre des Patches programmables (Patches User A11 à D84) qui ont le même contenu que les Patches preset E11 à E84. Ces réglages, ainsi que les réglages de système tels que la sensibilité du capteur et les canaux MIDI pour l'émission et la réception peuvent revenir aux valeurs qu'ils avaient lors de l'achat du GR-30.

### <Restauration des réglages par défaut (Tous les réglages/Patches seulement/ Réglages de système seulement)

1. Si vous désirez sauvegarder les réglages actuels, vous pouvez soit les écrire, soit suivre les étapes en p.31 pour sauvegarder les données dans un instrument MIDI externe.
2. Eteignez l'appareil, puis rallumez-le en tenant enfoncée la pédale 2. Le message "PG#" clignote dans l'afficheur.
3. Pressez [+] une à trois fois pour sélectionner l'élément pour lequel vous désirez retrouver sa valeur par défaut ("PA." ("patch": contenu du patch), "SyS." ("system": réglages relatifs au système), ou "ini" ("initialize": tous les réglages).
4. Pressez [EDIT/PLAY]. Le message de confirmation "Sur." ("Etes-vous sûr?") clignote dans l'afficheur. Si vous pressez simultanément [+] et [-] pour répondre "oui" (yes) l'élément sélectionné à l'étape 3 retrouve sa valeur par défaut et le message "don." (done/fait) apparaît après une courte pause.

\* Si "PA." ou "ini" est sélectionné comme élément à initialiser, l'afficheur clignote "." (trois points) plusieurs fois avant d'indiquer "don." ("done"/fait). Cela signifie que le traitement des données de patch est en cours, aussi n'éteignez pas l'instrument tant que "don." ne s'affiche pas.

## Enregistrement des numéros de changement de programme depuis le début

Si vous avez répétitivement changer les réglages d'origine de certains Patches et écrit ces Patches personnels dans les différents numéros de Patch, ou si vous avez réorganiser l'ordre des Patches, le réglage MIDI "PG CHNG#" peut être devenu inutile sans relation avec les séquences de numéro de Patch.

S'il devient nécessaire de recréer la correspondance avec les numéros de changement de programme du côté réception qui sont fixés en séquence à partir du début des Patches, suivez les étapes ci-dessous pour ré-organiser les numéros de changement de programme émis à partir du Patch de départ.

\* Veuillez noter que l'emploi de cette procédure fait perdre tous les réglages "PG CHNG#" pour les Patches.

1. Eteignez l'appareil puis rallumez-le en tenant enfoncée la pédale 2. Le message "PG#" clignote dans l'afficheur.
2. Pressez [EDIT/PLAY]. Le message de confirmation "Sur." ("Etes-vous sûr?") clignote dans l'afficheur.
3. Pressez [+] et [-] simultanément à cet instant pour répondre "oui" ("yes"). Les numéros de changement de programme émis sont ré-organisé en séquence à partir du premier Patch (1, 2, 3, ..., 127, 128), et le message "don." ("done"/fait) apparaît après une courte pause (toutes les valeurs de commande No. 0 et No. 32 sont ramenées à "0" pour les messages de sélection de banque émis pour les Patches User).

---

## Emploi du GR-30 comme générateur sonore supplémentaire pour des claviers ou autres appareils MIDI (réception en mode poly)

---

Le générateur de sons interne du GR-30 reçoit normalement en mode mono, ce qui nécessite 6 canaux MIDI. Cela signifie que lorsque vous utilisez le GR-30 comme générateur de sons supplémentaire pour une unité externe générale, telle qu'un clavier ou un système séquenceur, des notes individuelles ne peuvent être reproduites sans modifier certains réglages.

Si des accords doivent être reproduits, suivez les étapes ci-dessous pour appeler la fonction de réception polyphonique quand vous utilisez le GR-30. Cela vous permet d'utiliser le GR-30 comme un générateur de sons MIDI polyphonique n'utilisant qu'un seul canal MIDI.

### <Appel de la fonction de réception polyphonique>

Eteignez l'appareil puis rallumez-le en tenant enfoncé le bouton [+]. Le message "L\_P" (local off, réception polyphonique) apparaît et l'unité démarre.

*\* Quand vous démarrez avec la fonction de réception polyphonique activée, le mode Local est automatiquement réglé sur off.*

### ○ Caractéristiques de procédure durant la réception polyphonique

• Jusqu'à 28 notes (voix) peuvent être reproduites polyphoniquement à l'aide des Tones du Patch actuellement sélectionné. (Le nombre de notes qui peuvent être jouées simultanément varie en fonction des Tones et des superpositions en cours.)

- Les statuts "TRANPOSE" et "LAYER" sont tous basés sur les réglages de la première corde.
- Si des messages Note On excédant le nombre de sons possibles sont reçus, les notes disparaissent séquentiellement en commençant par les premières (les premières jouées, les premières à disparaître).
- La fonction de réception polyphonique s'arrête à l'extinction, c'est-à-dire que le réglage n'est pas sauvegardé en mémoire.
- La fonction de réception polyphonique ne peut pas être utilisée conjointement à la fonction de réduction de données de pitch bend (p 79). Si nécessaire, mettez sous tension en tenant enfoncés les boutons [+] et [-].
- Quand vous utilisez le GR-30 comme module de sons pour un clavier MIDI ou équivalent, les fonctions "HOLD" et "P-GLIDE" assignées aux pédales de l'unité ne peuvent être utilisées (le jeu ne répond pas aux mouvements du levier bender du clavier. Aussi, la commande n°64 engendrée par l'utilisation de la pédale de sustain du clavier ne peut être reconnue quand le mode Poly est désélectionné).
- L'arpégiateur ne fonctionne pas quand vous utilisez la fonction de réception en mode poly.
- \* Même quand vous utilisez le GR-30 comme générateur de sons externe tout en le laissant en réception en mode mono (6 canaux), les canaux d'émission de l'appareil externe doivent être réglés pour correspondre aux canaux de démarrage du GR-30.*

---

## Emploi du GR-30 avec plusieurs guitares (GUITAR SELECT)

---

Il peut se produire durant vos prestations, que vous ayez à rapidement changer de guitare pour piloter le GR-30.

Par exemple, vous pouvez avoir à utiliser une guitare pleine et une guitare acoustique pour certains morceaux, ou une corde cassée peut vous forcer à changer pour une autre guitare équipée d'un GK-2A.

Dans de tels cas, le GR-30 peut sauvegarder les réglages de sensibilité de capteur (PICKUP SENS 1 à 6) adaptés au GK-2A installé sur 4 guitares différentes (il y a donc 4 réglages). Cela signifie que vous pouvez sauvegarder les réglages de sensibilité de toutes les guitares que vous pouvez avoir à utiliser, ce qui vous autorise à changer sans problème de guitare lorsque le temps est venu.

### <Etre prêt et changer de guitare>

1. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit et réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "GUITAR SELECT."
2. Utilisez [+] et [-] pour choisir "Gt.1" (guitare 1).
3. Réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "PICKUP SENS (1-6)" et suivez les étapes en p 14 pour ajuster la sensibilité.
4. Réglez le sélecteur PARAMETER SELECT sur "GUITAR SELECT" et utilisez [+] et [-] pour choisir "Gt.2" (guitare 2), puis connectez le GR-30 à la guitare suivante (GK-2A) et faites le réglage de sensibilité.
5. Répétez les mêmes étapes pour régler la sensibilité de 4 guitares ("Gt.4"). Quand vous avez fini, changez le réglage "GUITAR SELECT" pour choisir le numéro de la guitare que vous désirez utiliser à la mise sous tension, et pressez [EDIT/PLAY] pour retourner au mode de jeu.

Quand vous êtes sur scène et devez changer de guitare, passez en mode Edit et changez le réglage "GUITAR SELECT" pour obtenir le numéro de la guitare que vous allez utiliser. Le réglage de sensibilité que vous avez fait précédemment est alors appelé quand vous retournez en mode de jeu.

## Suppression de la transmission de la commande MIDI n° 7 (Volume)

La commande n°7 sert non seulement à l'envoi du statut du bouton de volume du GK-2A mais également au commutateur de sélection "SYNTH - MIX - GUITAR".

Toutefois, vous pouvez occasionnellement rencontrer un processeur d'effets MIDI qui ne peut pas être configuré pour ignorer les commandes de volume n°7.

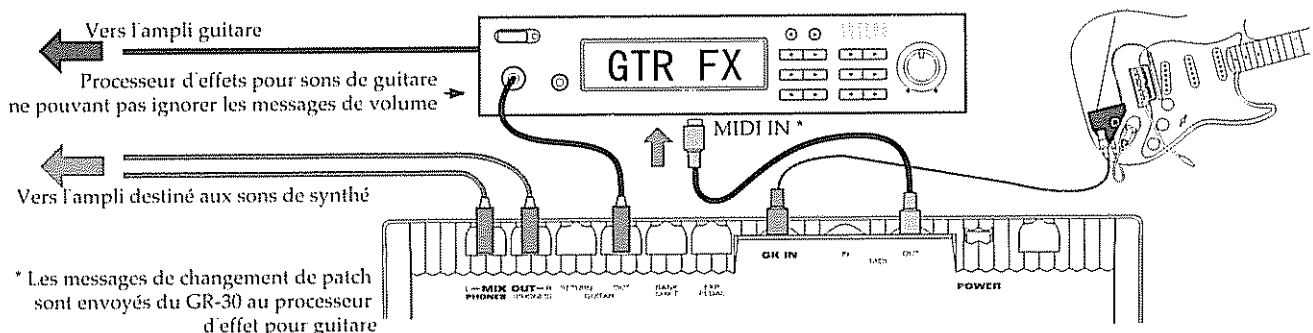
C'est un point qui doit attirer votre attention car lorsque le GR-30 a été connecté à l'aide de câbles MIDI pour l'emploi d'un processeur d'effet externe destiné aux sons de guitare, régler le commutateur de sélection du GK-2A sur "GUITAR" peut tout simplement couper le son de guitare en plus du son de synthé.

Quand vous utilisez le GR-30 en combinaison avec ce type de processeur d'effets, suivez les étapes ci-dessous pour stopper l'émission des commandes n°7 par le GR-30.

1. Eteignez l'appareil, puis rallumez-le en tenant enfoncée la pédale 2. Quand "PG#" s'affiche, pressez la pédale 1 pour faire s'afficher "7.on".
2. Pressez [-] pour changer cela en "7.oF." (Pour retourner aux réglages d'origine, pressez [+] dans cet écran).
3. Pressez [EDIT/PLAY] pour retourner au fonctionnement normal (mode de jeu).

Cela stoppe la transmission des messages de commande n°7 par la MIDI OUT éliminant ainsi le problème décrit précédemment.

*\* Cela termine également la transmission des messages de commande numéro 7 pour les autres commandes relatives au volume, aussi ce réglage ne doit il pas être changé sauf lorsque c'est nécessaire. Veuillez noter qu'une fois que la transmission a été stoppée, le réglage est automatiquement stocké en mémoire et la transmission reste stoppée même après extinction de l'appareil, à moins que vous ne rameniez le réglage sur "7.on" ou que vous restauriez les réglages relatifs au système avec leur valeurs par défaut (p 81).*



---

## Arrêt des transmissions des messages de demande de bend range

---

Chaque fois que le GR-30 change de Patch, l'appareil MIDI externe est informé du réglage de plage d'action du pitch bend (bend range) du GR-30 et un message demandant cela est envoyé. Les messages utiles ici sont des messages MIDI RPN (numéro de paramètre référencé) de type "sensibilité du pitch bend" — c'est à dire des messages de changement de commande No. 100, No. 101, No. 6, et No. 38.

S'il est nécessaire pour une quelconque raison d'interrompre ces envois de messages (lorsqu'il peut être souhaitable de réduire le nombre de messages envoyés lors du changement de Patch quand vous programmez le séquenceur), suivez les étapes ci-dessous pour désactiver cette fonction.

1. Pressez [EDIT/PLAY] pour passer en mode Edit et réglez le sélecteur EDIT TARGET sur "MIDI" et le sélecteur PARAMETER SELECT sur "D" (BEND RANGE).
2. Pressez la pédale 2 pour afficher d'abord "b.rq" (bend range request) puis "on."
3. Pressez [-] pour changer l'affichage en "oFF" (off). (pour retourner au réglage d'origine, pressez [+] dans cet écran).
4. Pressez [EDIT/PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Une fois que vous avez fait cela, aucun message de demande de bend range (sensibilité MIDI au pitch bend) n'est envoyé lors du changement de Patch.

*\* Veuillez noter qu'une fois que la transmission a été stoppée, le réglage est automatiquement stocké en mémoire et la transmission reste stoppée même après extinction de l'appareil, à moins que vous ne rameniez le réglage sur "on" ou que vous ne restauriez les réglages relatifs au système avec leur valeur par défaut (p. 81)*

# Chapitre 12 : Appendices

## Mauvais fonctionnements

### ■ En jeu normal rien qu'avec le GR-30

#### ● Aucun son de synthé n'est produit quand vous jouez de la guitare

- ◆ Le bouton de volume est-il réglé trop bas?  
→ Ajustez le volume à un niveau approprié.
- ◆ Le volume du GK-2A est-il trop bas? Le sélecteur du GK-2A est-il sur GUITAR?  
→ Réglez-le sur SYNTH ou MIX, et ajustez le volume à un niveau approprié.
- ◆ La pédale d'expression assignée à la fonction Volume est-elle relevée?  
→ Enfoncez la pédale d'expression.
- ◆ N'avez-vous sélectionné ni le premier ni le second tone pour le réglage Layer?  
→ Assignez le premier (ou second) tone à chacune des cordes (p. 34).
- ◆ Le réglage "PATCH LEVEL" est-il trop bas?  
→ Ajustez le réglage à un niveau approprié (p. 36).
- ◆ La fonction de réception polyphonique est-elle employée (p. 82)?  
→ Dans ce cas, le GR-30 est systématiquement réglé en "local off" et cesse de produire des sons en procédure normale. (Toutefois, les messages MIDI peuvent être envoyés et reçus.)

#### ● La hauteur ne change pas quand on modifie le réglage Master Tune

- ◆ Les seuls sons qui changent immédiatement de hauteur quand le paramètre Master Tune du GR-30 est changé sont les sons de synthétiseur pilotés par un instrument MIDI externe MIDI. Excepté quand le réglage de patch "CHROMATIC" est sur une valeur de "on1" à "on3", les sons de synthétiseur pilotés par la guitare suivent la hauteur réelle de la guitare, quel que soit le réglage de Master Tune.  
→ Après avoir fait le réglage Master Tune (p. 15), utilisez l'accordeur interne pour ré-accorder la guitare (p. 15) et assurez-vous que toutes les hauteurs (y compris de la guitare) concordent.

#### ● Le réglage Layer est correct, mais un seul tone est entendu

- ◆ "1:2 BAL" est-il réglé trop en faveur du premier ou du second tone?  
→ Ajustez le réglage pour obtenir une bonne balance.
- ◆ La pédale d'expression assignée à la balance des tones est-elle enfoncée (ou au contraire relevée)?  
→ Essayez de manœuvrer la pédale d'expression ou de lui assigner une autre fonction (p. 49).

#### ● Le volume fluctue pour certaines cordes

- ◆ Les réglages PICKUP SENS sont-ils corrects pour chaque corde?  
→ Ajustez les réglages si nécessaire (p. 14).

#### ● La hauteur ne monte pas en employant Pitch Glide (ou la fonction Pitch de la pédale d'expression)

- ◆ Les fonctions qui font varier la hauteur en continu peuvent voir leur plage d'action limitée en raison du tone ou de sa tessiture.  
→ Si une telle limitation est rencontrée, employez une plage de changement plus étroite (p. 46).

#### ● Le changement de son produit par une pédale d'expression varie d'un tone à l'autre

- ◆ Pour certains des 384 sons, la façon dont l'effet s'applique varie légèrement par rapport à d'habitude quand la fonction Brightness ou Wah-Wah.  
→ Assignez réellement la fonction et vérifiez à l'avance comment l'effet s'applique (p. 49).

#### ● La façon dont la modulation s'applique varie d'un tone à l'autre en utilisant les pédales d'effet ou d'expression

- ◆ Chaque tone a un réglage indépendant de vitesse des ondulations de hauteur obtenues par modulation.  
→ Vérifiez les ondulations à l'avance et choisissez un tone avec une vitesse d'ondulation adaptée au morceau.
- ◆ Le réglage "Mod" pour l'effet de pédale (WAH) a aussi un réglage indépendant d'amplitude d'effet (ondulation) pour chaque tone.  
→ Contrôlez l'amplitude de l'effet et choisissez un tone dont l'amplitude est adaptée au morceau.

### ● Un tone n'est pas entendu quand la pédale d'expression sert à changer la balance de volume des tones

- ◆ Le réglage TONE MIX "LAYER" n'est-il pas tel que seul le premier ou le second tone (mais pas les deux) est joué?  
→ Changez le réglage pour que les deux tones soient joués (p. 34).
- ◆ Le réglage TONE MIX "1:2 BAL" (p. 35) est-il sur "50" (ou "-50")?  
→ Changez le réglage pour une valeur plus proche de "0" et vérifiez le fonctionnement.

### ● L'effet ne change pas même quand on relève complètement la pédale d'expression

- ◆ Le volume minimum pour la pédale d'expression est-il réglé trop haut?  
→ Baissez le volume minimum.

### ● Les effets intégrés n'agissent pas

- ◆ Les réglages "REVERB TYPE" (p. 42) ou "CHORUS TYPE" (p. 43) sont-ils sur "oFF" (off)?  
→ Choisissez un autre type que "oFF" (off).
- ◆ "REVERB LEVEL" est-il trop bas?  
→ Réglez "REVERB LEVEL" sur une valeur appropriée.
- ◆ L'indicateur EFFECT BYPASS est-il allumé?  
→ Pressez [+] en tenant enfoncé [EDIT/PLAY] pour désactiver la fonction Bypass.
- ◆ Les effets internes du GR-30 s'appliquent exclusivement aux sons de synthé internes, pas au son de la guitare elle-même.  
→ Vous pouvez appliquer des effets externes aux seuls sons de la guitare en utilisant la prise GUITAR OUT. (Si vous désirez utiliser un seul ampli pour à la fois le son de la guitare et le son de synthé, vous pouvez aussi employer la prise GUITAR RETURN.)
- ◆ La pédale d'expression assignée à la fonction "rE.L" (reverb level)(p. 49) a-t-elle été relevée?  
→ Enfoncez la pédale d'expression.

### ● La hauteur des sons de synthé ne change pas comme celle des sons de guitare

- ◆ Certains tones (tels que les sons d'instruments de percussion et d'effet) ont des changements de hauteur différents de ceux de la guitare. Cela n'est pas un défaut.
- ◆ Si l'Harmonist est activé (on), les changements pour les sons de synthé diffèrent de ceux des sons de guitare quand "ARPEGGIO/ harmony SEL" (p. 66) est réglé sur "hAr" ou "h.-b".

### ● Du bruit avec de très légères ondulations dans les tessitures extrêmement hautes

- ◆ C'est un phénomène spécifique aux générateurs de son numériques connu sous le nom d' "aliasing ". Il peut être audible quand vous utilisez une technique de glissé (Slide) ou la fonction Pitch Shift, mais ce n'est pas un défaut. Le GR-30 est conçu pour minimiser ce bruit durant le jeu à la guitare.

### ● La hauteur ne change pas progressivement

- ◆ Le paramètre COMMON "CHROMATIC " est-il réglé sur une valeur de "on1" à "on3"?  
→ Réglez CHROMATIC sur "oFF" (off) pour les patches qui nécessitent des changements continus de hauteur.
- ◆ La fonction Bend Data Thin (p. 79) est-elle employée? Son emploi peut entraîner une légère perte de progressivité des changements de hauteur, même en jeu normal.  
→ N'utilisez pas la fonction Bend Data Thin quand elle n'est pas nécessaire.

### ● Le message "bAt" clignote dans l'écran à la mise sous tension

- ◆ C'est une alerte signifiant que la pile interne qui conservent en mémoire les données de patches et de système est bientôt épuisée. Sice message apparaît, vous risquez de perdre des données en mémoire si la pile n'est pas rapidement remplacée.  
→ Contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

---

## ■ En changeant les réglages de Patch

---

### ● L'écran clignote soudainement

- ◆ Le vert clignotant de l'indicateur EDIT PATCH signifie que le patch actuellement appelé a été changé ou modifié d'une certaine façon ou encore que la procédure d'écriture n'a pas été lancée (en mode de jeu, c'est un clignotement rouge qui sert d'alerte).
- ◆ Le clignotement de l'affichage de texte quand le bouton STRING SELECT a été réglé sur ALL (toutes les cordes) comme valeur signifie que les réglages actuels diffèrent en fonction des cordes.

### ● Le son ne varie pas quand on change de réglage

- ◆ Les réglages attaque, Release et Brightness du GR-30 sont destinés à ajuster les données originales propres à chaque Tone. Cela signifie que la plage de changement diffère en fonction du Tone et que certains Tones peuvent donc ne pas manifester de changement.
- ◆ Le réglage modifié est-il un des 5 réglages qui peuvent être faits indépendamment pour chaque corde (voir le chapitre suivant) et ce réglage n'affecte-t-il qu'une corde en particulier?  
→ Réglez STRING SELECT sur "ALL."

### ● Les réglages ne peuvent pas être faits indépendamment pour chaque corde

- ◆ Le réglage est-il de ceux qui ne peuvent être faits individuellement pour chaque corde?  
→ Les 5 réglages qui peuvent être faits indépendamment pour chaque corde à l'aide du bouton STRING SELECT sont TONE MIX "Layer," "TRANS 1ST," et "TRANS 2ND," et MIDI "PG CHNG#" et "TRANPOSE"

### ● Aucune reverb ne s'applique même quand on monte le niveau de reverb

- ◆ L'indicateur EFFECT BYPASS est-il allumé?  
→ Pressez [+] en tenant enfoncé [EDIT/PLAY] pour désactiver la fonction Bypass.
- ◆ "REVERB TYPE" est-il réglé sur "oFF" (off)?  
→ Choisissez un autre type que "oFF" (off).

---

## ■ Quand vous pilotez le générateur de sons du GR-30 depuis un clavier ou autre instrument MIDI

---

### ● Aucun son n'est entendu

- ◆ Les canaux MIDI d'émission et de réception correspondent-ils?  
→ Assurez-vous que les canaux MIDI correspondent (p. 71).
- ◆ L'envoi des messages de note et autres cessent pour les Patches dont le réglage MIDI "PG CHNG#" est "oFF" (off).  
→ Changez les réglages pour une valeur de "1" à "128" (p. 72).

### ● Les accords ne sont pas joués ou les informations de pédale de sustain ne sont pas reçues

- ◆ Êtes-vous en mode de réception polyphonique (p 82)? La réception MIDI du GR-30 est normalement en mode mono (les données sont reçues en mode mono même si la transmission en mode poly est sélectionnée pour les réglages MIDI CHANNEL). Aussi, la commande n°64 (pédale de sustain) n'est interprétée qu'en réception en mode poly.  
→ Allumez l'instrument en tenant enfoncé le bouton [+] pour appeler la fonction.

### ● P-GLIDE et HOLD n'agissent pas

- ◆ Les fonctions Hold et Pitch Glide ne peuvent être utilisées que quand le jeu est piloté par des messages MIDI venant d'un instrument externe (tel qu'un clavier).  
→ Utilisez les commandes de l'instrument externe pour appliquer du pitch bend et du maintien.

### ● Des notes uniques jouent quand des messages MIDI sont envoyés par l'instrument externe, mais les messages tels que ceux de changement de programme ne sont pas reçus

- ◆ Quand le GR-30 reçoit en mode mono, des messages MIDI sont-ils envoyés sur les 5 canaux autres que le premier canal spécifié par le réglage MIDI (Channel)? Les messages MIDI autres que les messages de note et de pitch bend doivent être envoyés sur le premier canal.  
→ Veillez à envoyer les données de l'instrument externe sur le premier canal correspondant, même si le GR-30 est configuré pour recevoir les données sur 6 canaux.

### ● L'arpégiateur ne fonctionne pas

- Veuillez noter que l'arpégiateur ne fonctionne pas en fonction de réception polyphonique.

---

.....

## ■ Quand vous envoyez des données de jeu du GR-30 vers un appareil MIDI externe (générateur de sons ou séquenceur)

.....

### ● Aucun son n'est produit sur le générateur de sons externe

- ◆ Les canaux MIDI d'émission et de réception correspondent-ils?  
→ Assurez-vous que les canaux MIDI correspondent (p. 71).
- ◆ Le niveau de volume du générateur de son externe peut avoir été baissé par messages MIDI de volume (commande n°7) envoyés par le GR-30.  
→ Montez le volume sur le GK-2A.
- ◆ Le volume du GK-2A ou des pédales d'expression est-il trop bas?  
→ Utilisez les commandes pour augmenter le volume.

### ● Le générateur de sons externe ne joue qu'une corde (certaines cordes ne peuvent être entendues)

- ◆ Le GR-30 utilise-t-il le mode mono pour envoyer des données à un générateur de sons qui ne peut pas recevoir simultanément des données sur 6 canaux MIDI?  
→ Pour de tels générateurs de sons, envoyez les données en mode poly (p. 72).

### ● Les notes plus graves que la tessiture de la guitare ne peuvent être jouées

- La sortie en MIDI OUT peut être transposée selon vos désirs en changeant le réglage MIDI (Transpose) (p. 76).

### ● La hauteur est incorrecte (par rapport à celle de la guitare)

- ◆ Le réglage MIDI Bend Range est-il le même pour la réception et l'émission?  
→ Si la hauteur est incorrecte, ajustez le réglage Bend Range (p. 71).

### ● La hauteur ne change pas progressivement

- ◆ Les données sont-elles émises en mode poly. Quand la transmission est en mode poly, les changements de hauteur durant le jeu en accord se font par demi-tons (p. 72).  
→ Jouez les notes isolées ou utilisez le mode mono pour envoyer les données.
- ◆ La fonction Bend Data Thin (p. 79) est-elle employée?  
→ N'utilisez pas cette fonction lorsqu'elle n'est pas nécessaire.
- ◆ MIDI "BEND RANGE" est-il réglé sur "1" ou "2"?  
→ Lorsque vous faites correspondre l'émission et la réception, utilisez la valeur la plus grande possible (p. 71).
- ◆ Quand "BEND RANGE" est réglé sur "0", la hauteur change par demi-ton.  
→ Changez le réglage pour une valeur plus adaptée.

### ● Les messages de note programmés dans le séquenceur ne correspondent pas à la gamme actuellement jouée

- ◆ Pour faire jouer rapidement les sons et obtenir des changements progressifs de hauteur, le GR-30 identifie les hauteurs de note sous forme d'une combinaison de messages de note et de messages de pitch bend. Cela signifie que si vous n'examinez que les messages de note par la fonction microscope (liste d'événements) d'un séquenceur, les informations affichées peuvent différer des notes réellement produites.  
→ Si des changements progressifs de hauteur ne sont pas nécessaires, vous pouvez créer des données qui s'affichent avec plus de fidélité en réglant bend range sur "0."



---

# Caractéristiques

---

## Synthétiseur pour guitare GR-30

### ● Générateur de sons

1 Partie (Mode mono M=6/Mode poly commutable)

### ● Polyphonie maximale

28 voix

### ● Mémoire

Configuration

de système 1

Tones 384

Patches User 128 (dont les réglages initiaux sont les mêmes que les Patches preset)

Patches preset 128

### ● Effets

Reverb 1

Chorus 1

### ● Afficheur

LED 7 segments 3 caractères

### ● Connecteurs/Prises

Prises Mix Out L and R (servent également comme deux prises jack stéréo)

Prise Guitar Out

Prise Guitar Return

Prise Bank Shift

Prise Expression Pedal

Connecteur GK IN

Connecteurs MIDI (IN, OUT)

Prise pour adaptateur secteur

### ● Alimentation secteur

CC 9 V (adaptateur secteur)

### ● Intensité électrique

440 mA

### ● Dimensions

302 (L) × 274 (P) × 58 (H) mm

### ● Poids

1,6 kg (sans adaptateur secteur)

### ● Accessoires

Mode d'emploi

Adaptateur secteur

Câble de connexion au GK (C-13A, 5 m)

### ● Options

Capteur GK-2A pour synthétiseur

Câble de connexion au GK (C-13B, 10 m)

*\* Dans l'intérêt de l'évolution de ce produit, ces caractéristiques et apparence sont sujettes à modification sans préavis.*

# Messages exclusifs Roland

## 1 Format des données de message exclusif

Les messages exclusifs Roland utilisent le format de données suivant (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. 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

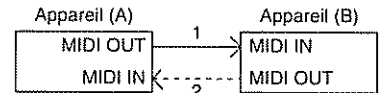
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. 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 (One-way) et transfert bi-directionnel (handshake).

## # 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

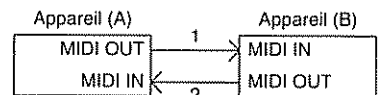


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3).

## # 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.

### Remarque sur les deux 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, toutefois, l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert, c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages.

### Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi 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 indiquées par le message.

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'émets 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)
iiH	Taille (octet de poids fort)
...	...
...	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

- ※ La taille de données demandée 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 utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- ※ Le même nombre d'octets détermine adresse et 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 1 : DT1 (12H)

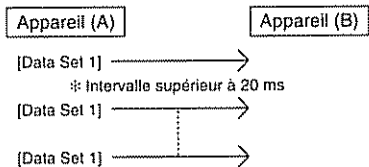
Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses. Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel 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 statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
12H	Numéro de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
⋮	⋮
⋮	(octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
⋮	⋮
⋮	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

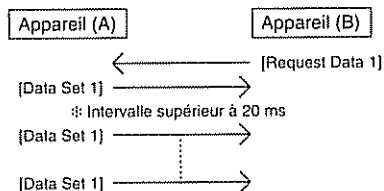
- ※ Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1
- ※ Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- ※ Le nombre d'octets d'adresse et 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



# Equipement MIDI

Version 1.00 Oct.04, 1996

## 1. Réception de données

### ■ Messages de voix par canal

#### ● Note Off

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
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 ignoré

#### ● Note On

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
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

##### ○ Sélection de banque

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	00H	mmH

n=numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16  
 mm=numéro de banque :00H,01H

- \* L'octet de poids faible de la sélection de banque est ignoré
- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base

##### ○ Modulation

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	01H	vvH

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

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base

##### ○ Type de pédale

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	04H	vvH

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

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base

##### ○ Volume

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	07H	vvH

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

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base

##### ○ Panoramique

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	0AH	vvH

n=numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16  
 vv=Panoramique :00H - 40H - 7FH (0 - 64 - 127)

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base
- \* La valeur 0 correspond à la gauche, 64 au centre, et 127 à droite

##### ○ Commande polyvalente n°3

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	12H	vvH

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

- \* Peut être reçu sur le canal de base que lorsque "Play Feel" est réglé sur EF1 ou EF2, et reconnu comme valeur de suivi d'enveloppe

##### ○ Commande polyvalente n°4

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	13H	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 = Reset 1-63=OFF,64-127=ON

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base
- \* Ayant reçu ce message, le GR-30se comporte comme si la commande WAH (pédalier) est active

##### ○ Hold1

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
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

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base
- \* Ne peut être reçu qu'en mode de réception poly

##### ○ Commande polyvalente n°5

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	50H	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

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base
- \* Ayant reçu ce message, the GR-30 se comporte comme si la pédale Tap Tempo est en fonction

##### ○ Commande polyvalente n°6

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	51H	vvH

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

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base
- \* Ayant reçu ce message, l'arpégiateur (ou l'harmoniste) est mis ON ou OFF

##### ○ Commande polyvalente n°7

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	52H	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

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base
- \* Ayant reçu ce message, le GR-30 agit comme si la pédale HOLD était en fonction

##### ○ Commande polyvalente n°8

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	53H	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

- \* Ne peut être reçu que sur le canal de base
- \* Ayant reçu ce message, le GR-30agit comme si la pédale ARP/HAR était en fonction pendant que l'arpégiateur est tenu

## ○Effect 1 (Niveau d'envoi à la reverb)

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	5BH	vvH

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

\* Ne peut être reçu que sur le canal de base

## ●Changement de programme

Statut	2 <sup>ème</sup> octet
CnH	ppH

n=nombre de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16  
 pp=nombre de programme :00H - 7FH (0 - 127) 0=Prg 1 127=Prg 128

\* Ne peut être reçu que sur le canal de base  
 \* Les numéros de changement de programme correspondent à chaque Patch de la façon suivante:

<Quand les patches des groupes A, B, C ou D sont sélectionnés >

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

\* Quand vous appelez un patch des groupes E,F,G or H, réglez la valeur "1" de la commande numéro 0 avant l'envoi de message de changement de programme

<Quand les patches des groupes E, F, G ou H sont sélectionnés >

1	4	= E11	E14	65	68	= G11	G14
5	8	= E21	E24	69	72	= G21	G24
9	12	= E31	E34	73	76	= G31	G34
13	16	= E41	E44	77	80	= G41	G44
17	20	= E51	E54	81	84	= G51	G54
21	24	= E61	E64	85	88	= G61	G64
25	28	= E71	E74	89	92	= G71	G74
29	32	= E81	E84	93	96	= G81	G84
33	36	= F11	F14	97	100	= H11	H24
37	40	= F21	F24	101	104	= H21	H24
41	44	= F31	F34	105	108	= H31	H34
45	48	= F41	F44	109	112	= H41	H44
49	52	= F51	F54	113	116	= H51	H54
53	56	= F61	F64	117	120	= H61	H64
57	60	= F71	F74	121	124	= H71	H74
61	64	= F81	F84	125	128	= H81	H84

\* Quand vous appelez un patch des groupes E,F,G or H, réglez la valeur "0" de la commande numéro 0 avant l'envoi de message de changement de programme

## ●Changement de Pitch bend

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
EnH	llH	mmH

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

## ■Message de mode par canal

### ●All Note Off

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	7BH	00H

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

\* Ne peut être reçu que sur le canal de base  
 \* Toutes les notes sont coupées quand ce message est on

### ●OMNI OFF

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	7CH	00H

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

\* Ne peut être reçu que sur le canal de base.  
 \* Identique à All Note Off

### ●OMNI ON

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	7DH	00H

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

\* Ne peut être reçu que sur le canal de base  
 \* Se comporte comme All Note Off

### ●MONO

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	7EH	mmH

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

\* Ne peut être reçu que sur le canal de base  
 \* Se comporte comme All Note Off

### ●POLY

Statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	7FH	00H

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

\* Ne peut être reçu que sur le canal de base  
 \* Se comporte comme All Note Off

## ■Message de système en temps réel

### ●Active Sensing

Statut
FEH

\* Quand ce message est reçu, le GR-30 calcule l'intervalle séparant les messages suivants. Si celui-ci dépasse 420 ms, le GR-30 agit comme si des messages All Note Off étaient reçus et retourne en fonctionnement normal (sans calcul des intervalles)

### ●Horloge

Statut
F8H

\* Ne peut être reçu que si A-TEMPO est réglé sur "Syn"

### ●Start

Statut
FAH

\* Ne peut être reçu que si the A-TEMPO est réglé sur "Syn" et l'enregistrement en temps réel de l'arpégiateur est prêt

### ●Continue

Statut
FBH

\* Ne peut être reçu que si the A-TEMPO est réglé sur "Syn" et l'enregistrement en temps réel de l'arpégiateur est prêt

### ●Stop

Statut
FCH

\* Ne peut être reçu que si the A-TEMPO est réglé sur "Syn" et l'enregistrement en temps réel de l'arpégiateur est prêt

## ■Messages exclusifs

Statut	Octet de données
F0H	iiH ddH : eeH
F7H	

F0H : Statut exclusif  
 ii = N° d'identification : 41H (65)  
 dd ee = donnée : 00H - 7FH (0 - 127)  
 F7H : EOX (Fin de message exclusif)

\* Référez-vous aux section 3. 4. et à "Messages exclusifs Roland" pour plus d'information

## 2. Données transmises

### ■ Message de voix canal

#### ● Note Off

Statut	2ème octet	3ème octet
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)

#### ● Note On

Statut	2ème octet	3ème octet
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

##### ○ Sélection de banque

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16  
 mm ll=numéro de banque :00H,00H - 7FH,7FH (banque1-banque16384)

##### ○ Modulation

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

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

##### ○ Type de pédale

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	04H	vvH

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

\* Quand la pédale d'expression est en fonction, le GR-30 sends this as the operation (except some noted setting of the "EXP PEDAL" parameter)

##### ○ Entrée de données

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n=MIDI Channel Number :0H - FH (0 - 15) 0=ch 1 15=ch 16  
 mm ll= Value for the parameter that is selected by RPN

##### ○ Volume

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

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

\* Transmet le volume déterminé par les procédures effectuées par la pédale d'expression et le GK-2A

##### ○ Panoramique

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16  
 vv=Panoramique :00H - 40H - 7FH (0 - 64 - 127)

\* La valeur 0 correspond à la gauche, 64 au centre et 127 à la droite  
 \* Transmet l'action de la pédale d'expression quand "EXP PEDAL" est réglé sur "L-R"

##### ○ Commande générale #3

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	12H	vvH

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

\* Transmet les données d'enveloppe des cordes quand "PLAY FEEL" est réglé sur EF1 ou EF2

##### ○ Commande générale #4

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	13H	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 = Reset 1-63=OFF,64-127=ON

\* Transmet les opérations de la fonction WAH function (Pédale 1)

##### ○ Commande générale #6

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	51H	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

\* Transmet les opérations de la fonction arpégiateur (ou Harmoniste) ON ou OFF par la pédale "CTRL ARP/HAR"

##### ○ Commande générale #7

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	52H	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

\* Transmet les opérations de la pédale Hold

##### ○ Commande générale #8

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	53H	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

\* Transmet les opération de la pédale "CTRL ARP/HAR" quand l'arpégiateur est maintenu

##### ○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

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

\* Transmet l'action de la pédale d'expression quand "EXP PEDAL" est réglé sur "rE L"

##### ○ RPN MSB/LSB

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=Numéro de canal MIDI :0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16  
 mm=octet fort (MSB) spécifiant le RPN  
 ll=octet faible (LSB) spécifiant le RPN

##### \*\*RPN\*\*

Les messages RPN (numéro de paramètre référencé) étendent le champ des commandes disponibles, chaque fonction de RPN étant décrite dans le standard MIDI.

Pour utiliser ces messages RPN, vous devez d'abord désigner le paramètre à contrôler à l'aide des messages MSB et LSB de RPN, puis déterminer la valeur de ce paramètre dans les messages d'entrée de données.

Le GR-30 peut seulement transmettre 1 RPN : sensibilité au pitch bend (RPN#0)

RPN	Data entry	Fonction
MSB LSB	MSB LSB	sensibilité au pitch bend (le plus petit octet transmis est toujours 00H)
00H 00H	mmH, 00H	

##### ● Changement de programme

Statut	2ème octet
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)

##### ● Pitch Bend

Statut	2ème octet	3ème octet
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 système en temps réel

### ● Active Sensing

Statut  
F0H

\* Ce message est toujours transmis pendant à peu près 270msec

## ■ Messages exclusifs

Statut Octet de données  
F0H iiH ddH eeH  
F7H

F0H : Statut exclusif  
ii = N° d'identification : 41H (65)  
dd ee = donnée : 00H - 7FH (0 - 127)  
F7H : EOX (Fin de message exclusif)

\* Référez-vous aux sections 3, 4, et à "Messages exclusifs Roland" pour plus d'information

## 3. Communications exclusives

Le GR-30 peut transmettre ou recevoir des paramètres de système et des paramètres de patch à l'aide de messages exclusifs.

Le numéro d'identification de modèle du GR-30 est 00H 07H  
Le numéro d'identification d'appareil du GR-09 est fixé à 10H

### ● Demande de données 1: RQ1 (11H)

Ce message demande au GR-30 de transmettre ses données

Le GR-30 lui-même ne peut pas envoyer ces messages.

Lorsque le GR-30 reçoit ce message, il répond avec les paramètres appropriés si les conditions suivantes sont remplies :

1. Les adresses fournies par RQ1 correspondent à une des adresses de paramètre du GR-30
2. La taille demandée est plus grande que 1

Ces conditions étant remplies, le GR-30 transmet les paramètres déterminés dans le message Data Set 1 (DT1)

Structure du RQ1

Octets	Remarque
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
10H	Identification d'unité (Dev=10H)
00H	Identification de modèle (GR-30)
07H	Identification de modèle (GR-30)
11H	Identification de commande (RQ1)
aaH	Adresse MSB
bbH	Adresse
ccH	Adresse
ddH	Adresse LSB
ssH	Taille MSB
ssH	Taille
ssH	Taille
ssH	Taille LSB
sum	Octet de vérification
F7H	EOX (Fin de message exclusif)

### ● Envoi de données 1: DT1 (12H)

\* Ayant reçu ce message, le GR-30 se comporte comme suit

Si l'adresse correspond à une des adresses du GR-30, les données reçues sont stockées dans l'adresse déterminée en mémoire

- \* Le GR-30 transmet ce message dans les conditions suivantes

  1. Quand le GR-30 répond à un message de demande de données
  2. Quand l'utilisateur exécute une fonction Bulk Dump

En fonction des paramètres, référez-vous au tableau d'adressage des paramètres

Structure du DT1

Octets	Remarque
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
10H	Identification d'unité (Dev=10H)
00H	Identification de modèle (GR-30)
07H	Identification de modèle (GR-30)
11H	Identification de commande (RQ1)
aaH	Adresse MSB
bbH	Adresse
ccH	Adresse
ddH	Adresse LSB
eeH	Donnée
:	:
ffH	Donnée
sum	Octet de vérification
F7H	EOX (fin de message exclusif)

## ○ Identification de modèle

Le numéro d'identification de modèle du GR-30 est 00H 07H

## ○ Identification d'unité

Le numéro d'identification d'unité du GR-30 est réglé à 10H

/ Exemple de création de message exclusif /

Si vous désirez changer le type actuel en room2, créer les données comme suit et envoyez-les au GR-30

F0H	41H	10H	00H	07H	12H	02H	00H	00H	1EH	02H	63H	F7H
1	2	3	4	5	6	7	8	9				

- 1 F0H = statut exclusif
- 2 41H = numéro d'identification de fabricant (Roland)
- 3 C'est le numéro d'identification de l'unité (Fixé à 10H pour GR-30)
- 4 00H 07H - Numéro d'identification de modèle du GR-30
- 5 12H = identification de commande DT1 (envoi de données)
- 6 Adresse du paramètre "type de reverb"

Veuillez trouver l'adresse de départ du paramètre temporaire dans le tableau d'adressage des paramètres. Cette adresse est "02H 00H 00H 00H"

Puis veuillez trouver l'adresse offset du type de reverb dans le tableau 4-2 C'est 00H 00H 41EH. Et ajoutez ces valeurs, le résultat est 02H 00H 00H 1EH

$$\begin{array}{r} 02H\ 00H\ 00H\ 00H \text{ (adresse de départ du patch temporaire)} \\ + \quad 00H\ 00H\ 41EH \text{ (adresse offset du type de reverb)} \\ \hline 02H\ 00H\ 00H\ 1EH \end{array}$$

7 Puis trouvez la valeur du type de reverb pour "Room2". C'est 2 (= 02H, see A-1)

8 C'est l'octet de vérification. Le checksum est une valeur qui donne un résultat dont les 7 bits faibles sont 0 quand on l'additionne à l'adresse et à la taille

Si l'adresse est "aa bb cc ddH" et les données (ou une taille) sont "ee ff hh iiH"

$$\begin{array}{l} aa + bb + cc + dd + ee + ff + hh + ii = \text{sum} \\ \text{total} / 128 = \text{quotient} \quad \text{reste} \\ 128 - \text{reste} = \text{checksum} \end{array}$$

Dans le cas de cet exemple,

F0H	41H	10H	00H	07H	12H	02H	00H	00H	1EH	02H	??H	F7H
											adresse donnée	checksum

Utilisant la formule ci-dessus, le checksum est le suivant :

$$\begin{array}{l} 02H + 00H + 00H + 1EH + 02H = 2 + 0 + 0 + 30 + 2 = 34(\text{total}) \\ 34(\text{total}) / 128 = 0(\text{quotient}) \quad 34(\text{reste}) \\ \text{checksum} = 128 - 34(\text{reste}) = 94 = 5EH \end{array}$$

Si vous calculez en hexadécimales :

$$\begin{array}{l} aa + bb + cc + dd + ee + ff = \text{total}(\text{xxH}) \\ \text{total}(\text{xxH}) / 80H = \text{quotient} \quad \text{reste} \\ 80H - \text{reste} = \text{checksum} \end{array}$$

Le checksum sera le suivant :

$$\begin{array}{l} 02H + 00H + 00H + 1EH + 02H = 22H \\ 22H / 80H = 00H(\text{quotient}) \quad 22H(\text{reste}) \\ \text{checksum} = 80H - 22H(\text{reste}) = 5EH \end{array}$$

9 F7H est la signal de fin de message exclusif

## 4. Tableau des adresses de paramètres

Adresses et tailles sont exprimées en valeurs hexadécimales sur 7 bits

Adresse Binaire	MSB	0000 0000	0111 1111	1000 0000	LSB	1111 1111
Hexadécimales	AA		BB	CC	DD	
Adresse Binaire	MSB	0000 0000	0111 1111	1000 0000	LSB	1111 1111
Hexadécimales	SS		TT	UU	VV	

### ■ Bloc d'adresses des paramètres

Adresse de départ	Contenu et remarques	
00 00 00 00	Système	*4-1
01 00 00 00	Patch All	*4-2
01 7F 00 00	Patch D84	
02 00 00 00	Patch temporaire	*4-2
03 00 00 00	Patch All (arpégiateur)	*4-3
03 7F 00 00	Patch D84 (arpégiateur)	
04 00 00 00	Patch temporaire (arpégiateur)	*4-3

### \*4-1 Système

Adresse offset	Donnée	Contenu et remarques
00 00 00	0000 - 017F	Master Tune LSB 427.0-452.5Hz
00 00 01		Master Tune MSB (+/-50cent)
		0000H = 427.2Hz
		0100H = 440.0Hz
		017FH = 452.7Hz
00 00 02	00 - 1A	Canal de base MCHO 1-11, POLY 1-16
00 00 03	00 - 07	Bend Range 0,1,2,4,5,7,12,24
00 00 04	00 - 01	Sélection de banque (comm.) OFF, ON
00 00 05	00 - 01	Bend Range (commutateur) OFF, ON
00 00 06	00 - 01	Volume OFF, ON
00 00 07	00 - 01	Effet Bypass OFF, ON
00 00 08	00 - 01	N° de patch (afficheur) G8H, deci
00 00 09	00 - 03	Guitare (sen. corde) 1-4
00 00 0A	00 - 07	Sensibilité 1 (corde #1) 1-8
00 00 0F		Sensibilité 1 (corde #6)
00 00 10	00 - 07	Sensibilité 2 (corde #1) 1-8
00 00 15		Sensibilité 2 (corde #6)
00 00 16	00 - 07	Sensibilité 3 (corde #1) 1-8
00 00 1B		Sensibilité 3 (corde #6)
00 00 1C	00 - 07	Sensibilité 4 (corde #1) 1-8
00 00 21		Sensibilité 4 (corde #6)

/ Exemple utilisant RQ1 /

Pour extraire tous les paramètres de système du GR-30, envoyez les messages suivants au GR-30

F0 41 10 00 07 11 00 00 00 00 00 22 5E F7

/ Exemple utilisant DT1 /

Pour changer la valeur de Bend Range en 12, envoyez le message suivant au GR-30

F0 41 10 00 07 12 00 00 03 06 77 F7

### \*4-2 Patch

Adresse offset	Données	Contenu et remarques
00 00 00	00 - 64	Niveau 0-100
00 00 01	0E - 7C	Balance -50 - +50 [*3]
00 00 02	00 - 05	Layer type (corde #1) type 1-6
00 00 07		Layer type (corde #6)
00 00 08	0000 - 017F	Numéro de tone LSB (1er tone) 1-384
00 00 09		MSB [*1][*15]
00 00 0A	0E - 72	Attack (1er tone) -50 - +50 [*2]
00 00 0B	0E - 72	Release (1er tone) -50 - +50 [*2]
00 00 0C	0E - 72	Brightness (1er tone) -50 - +50 [*2]
00 00 0D	1C - 58	Transpose (1er corde #1) -36 - +24
00 00 12		Transpose (1er, corde #6) [*2]
00 00 13	0000 - 017F	Numéro de tone LSB (2nd tone) 1-384
00 00 14		MSB [*1][*15]
00 00 15	0E - 72	Attack (2nd tone) -50 - +50 [*2]
00 00 16	0E - 72	Release (2nd tone) -50 - +50 [*2]
00 00 17	0E - 72	Brightness (2nd tone) -50 - +50 [*2]
00 00 18	1C - 58	Transpose (2nd corde #1) -36 - +24
00 00 1D		Transpose (2nd, corde #6) [*2]
00 00 1E	00 - 12	Type de reverb [*3]
00 00 1F	00 - 64	Niveau de reverb 0-100
00 00 20	00 - 64	Durée de reverb 0-100
00 00 21	00 - 19	Type de chorus [*4]
00 00 22	00 - 01	Arpeggiateur/Harmoniste OFF, ON
00 00 23	00 - 0D	Arpeggiateur/Harmoniste (type) [*5]
00 00 24	00 - 08	Arpeggiateur (rythme) [*6]
00 00 25	00 - 09	Arpeggiateur (durée) [*7]
00 00 26	0000 - 00C9	Arpeggiateur LSB EXT-Sync 50-250
00 00 27		Tempo MSB [*15]
00 00 28	00 - 17	Harmonie C, C#, .., B, Cm, C#m, .., Bm
00 00 29	00 - 0B	Style d'harmonie [*8]
00 00 2A	00 - 11	Type de glissé down 9-1, up 1-9
00 00 2B	00 - 23	Wah (type) [*9]
00 00 2C	00 - 0E	Hold (type) [*10]
00 00 2D	00 - 03	Arp. Hold (type) Emp, Sus, Latch A, B
00 00 2E	00 - 4E	EV-5 (Assignment) [*11]
00 00 2F	00 - 17	Play Feel [*12]
00 00 30	0E - 7C	Panoramique [*13]
00 00 31	00 - 02	Chromatique OFF, ON1, ON2
00 00 32	00 - 3F	Envoi de mess. MIDI [*14]
00 00 33	00 - 7F	MIDI (changt de prog) (corde 1) 1-128
00 00 35		MIDI (changt de prog) (corde 6)
00 00 39	00 - 00	non utilisé
00 00 3A	00 - 7F	Sél. de banque LSB (corde 1) 1-128
00 00 3F		Sél. de banque LSB (corde 6)
00 00 40	00 - 00	non utilisé
00 00 41	00 - 7F	Sél. de banque MSB (corde 1) 1-128
00 00 46		Sél. de banque MSB (corde 6)
00 00 47	1C - 58	Transpose (MIDI corde #1) -36 - +24
00 00 4C		Transpose (MIDI, corde #6) [*2]
00 00 4D	00 - 01	Harmony Key Remote (comm.) OFF, ON
00 00 4E	00 - 00	non utilisé
00 00 4F	00 - 00	non utilisé

[\*1]: 0000H = Tone #1, 007FH = Tone #128, 0100H = Tone #129, 027FH = Tone #384

[\*2]: 40H = +0

[\*3]: Off Room 1-3 Hall 1-2 Plate, Delay 1-6, Panning Delay 1-6

[\*4]: Off Chorus 1-9 Flanger 1-8, Short Delay 1-6, SE 1-2

[\*5]: ArP, A-1, A-2, A-b, A-E, A 1E, A 2E, hAr, h-1, h-2, h-b, h-E, h 1E, h 2E

[\*6]: 1/4 straight, 1/8 straight, 1/8 light shuffle, 1/8 heavy shuffle, 1/8 (3), 1/16 straight, 1/16 light shuffle, 1/16 heavy shuffle, 1/16 (3)

[\*7]: 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, 80%, 90%, 100%, 120% Full

[\*8]: -7th -6th -5th -4th -3rd -2nd +2nd +3rd +4th +5th +6th +7th diminish



```
[*9]: wah 1-5. auto wah 1-5. brightness 1-5 narrow wah 1-5. reverse wah 1-5, reverse
brightness 1-5.reverse narrow wah 1-5, modulation
[*10]: Damper 12E.1.2.12.E.1E.2E. Sostenuato 12E.1.2.12.E.1E.2E, string
[*11]: volume. add 1st.add 2nd.balance.brightness.wah.pitch.modulation. L<-
>R.pan.reverb send.tempo1.tempo2.tempo3.tempo&pitch. Control Change #1-32.64-95
[*12]: (standard) normal.finger.hard.soft.tapping.no dynamics.envelope follow 1.2
(accelerator :ON) normal.finger.hard.soft.tapping.no dynamics.envelope follow 1.2
[*13]: -50 - +50.1-6.6-1.O-E.E-O.random.random_1st.random_2nd.alternate.
alternate_1st.alternate_2nd
[*14]: bit 0 = string 1. bit 5 = string 6 1est on. 0 est off
[*15]: 2 byte continuance data (MSB + LSB)
```

/ Exemple utilisant RQ1 /  
 Pour extraire toutes les valeurs de paramètre du patch "A12", envoyez le message suivant au GR-30

```
F0 41 10 00 07 11 01 01 00 00 00 00 50 2E F7
```

/ Exemple avec DT1 /  
 Pour changer la brillance (Brightness) du patch temporaire en +10, envoyez le message suivant au GR-30

```
F0 41 10 00 07 12 02 00 00 0C 4A 28 F7
```

#### \*4-3 Arpeggiateur

Adresse offset	Données	Contenu et remarque
00 00 00	00 - 20	étape 0-32
00 00 01	00 - 1F	étape (étape1, corde #1) [*1]
00 00 02		étape (étape1, corde #2)
00 00 03		étape (étape1, corde #3)
00 00 04		étape (étape1, corde #4)
00 00 05		étape (étape1, corde #5)
00 00 06		étape (étape1, corde #6)
00 00 07		étape (étape2, corde #1)
00 00 08		étape (étape2, corde #2)
00 01 40		étape (étape32, corde #6)

```
[*1] si l'octet 4 est 1, la liaison est on
00 aucune donnée
01-0F dynamique de 1 à 15 et pas de liaison
10 liaison uniquement
11-1F dynamique de 1 à 15 et liaison
```

#### ●A-1 Decimal VS Hexadecimal

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse/taille pour les messages exclusifs etc sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits. Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales

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

\* Les valeurs décimales telles que canal MIDI, sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus (car elle n'ont pas de valeur 0 «officielle»)  
 \* Les 7 bits utilisés dans l'octet peuvent déterminer 128 paliers. Pour des données nécessitant une plus grande précision, il faut utiliser deux octets ou plus

Tableau d'équipement MIDI

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarque
Canal de base	Par défaut	1 - 16	1 - 16	* 1
	Changé	1 - 16	1 - 16	
Mode	Par défaut	Mode 3, 4 (M=6) *1	Mode 3, 4 (M=6)	
	Modifié	X	X	
	Altéré	*****		
Numéro de note:	vraiment jouées	0 - 127	0 - 127	
		*****		
Dynamique	Enfoncement	O 9n v=1 - 127	O	
	Relâchement	X 9n v=0	X	
After Touch	Polyphonique	X	X	
	Par canal	X	X	
Pitch Bend		O	O	
Changement de commande	0, 32	O	O (MSB Only)	Sélection de banque
	1	O	O	Modulation *2
	4	O	O	Type de pédale *2
	6, 38	O	O	Entrée de données
	7	O	O	Volume *2
	10	O	O	Panoramique *2
	18	O	O	(Commande générale 3)
	19	O	O	(Commande générale 4) *2
	64	x	O	Hold 1 *3
	80	x	O	(Commande générale 5) *2
	81	O	O	(Commande générale 6) *2
	82	O	O	(Commande générale 7) *2
	83	O	O	(Commande générale 8) *2
	91	O	O	EFFET 1 (Reverb) *2
100, 101	O	x	LSB, MSB de RPN	
1-32, 64-95	O	- (↑)	Assignable (EXP PEDAL)	
Changement de programme : N° réels		O *****	O *2	
Messages exclusifs		O	O	
Messages communs	: Pos. ds morceau	X	X	
	: Sél. de morceau	X	X	
	: Accord	X	X	
Messages en temps réel	: Horloge	X	O	
	: Commandes	X	O	
Messages auxiliares	: Local ON/OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	O (123 - 127) *2	
	: Active Sensing	O	O	
	: Initialisation	X	X	
Notes		* 1 Mémorisé après extinction. * 2 Reçu uniquement sur le canal de base. * 3 Reçu uniquement en mode POLY (MODE 3).		

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

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

O : oui  
 X : non

# Liste des paramètres (Tableau vierge)

## Paramètres de Patch

PATCH =

### PREMIER TONE

TONE# = [ ] (1—384)  
 ATTACK = [ ] (-50—0—50)  
 RELEASE = [ ] (-50—0—50)  
 BRIGHTNESS = [ ] (-50—0—50)

### SECOND TONE

TONE# = [ ] (1—384)  
 ATTACK = [ ] (-50—0—50)  
 RELEASE = [ ] (-50—0—50)  
 BRIGHTNESS = [ ] (-50—0—50)

### ARPEGGATEUR/harmoniste

ARPEGGIO /harmony ON/OFF = on, off  
 ARPEGGIO  arpeggio  harmony  
 /harmony SEL = ARP/har, 1st, 2nd, both, EXT, 1st+EXT, 2nd+EXT  
 A-RHYTHM = 4, 8, 8L, 8H, 8t, 16, 16L, 16H, 16t  
 A-DURATION = 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FULL  
 A-TEMPO = [ ] (50—250) /  sync  
 h-style = -7, -6, -5, -4, -3, -2, 2, 3, 4, 5, 6, 7, diminish  
 h-key = C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B  Major  minor  
 h-remote = off, on

### MIXAGE

LAYER=	ALL	STRINGS					
		1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
<input type="checkbox"/> mute	<input type="checkbox"/> mute	<input type="checkbox"/> mute	<input type="checkbox"/> mute	<input type="checkbox"/> mute	<input type="checkbox"/> mute	<input type="checkbox"/> mute	<input type="checkbox"/> mute
<input type="checkbox"/> 1st	<input type="checkbox"/> 1st	<input type="checkbox"/> 1st	<input type="checkbox"/> 1st	<input type="checkbox"/> 1st	<input type="checkbox"/> 1st	<input type="checkbox"/> 1st	<input type="checkbox"/> 1st
<input type="checkbox"/> 2nd	<input type="checkbox"/> 2nd	<input type="checkbox"/> 2nd	<input type="checkbox"/> 2nd	<input type="checkbox"/> 2nd	<input type="checkbox"/> 2nd	<input type="checkbox"/> 2nd	<input type="checkbox"/> 2nd
<input type="checkbox"/> both	<input type="checkbox"/> both	<input type="checkbox"/> both	<input type="checkbox"/> both	<input type="checkbox"/> both	<input type="checkbox"/> both	<input type="checkbox"/> both	<input type="checkbox"/> both
<input type="checkbox"/> det weak	<input type="checkbox"/> det weak	<input type="checkbox"/> det weak	<input type="checkbox"/> det weak	<input type="checkbox"/> det weak	<input type="checkbox"/> det weak	<input type="checkbox"/> det weak	<input type="checkbox"/> det weak
<input type="checkbox"/> det strong	<input type="checkbox"/> det strong	<input type="checkbox"/> det strong	<input type="checkbox"/> det strong	<input type="checkbox"/> det strong	<input type="checkbox"/> det strong	<input type="checkbox"/> det strong	<input type="checkbox"/> det strong
TRANS [ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
1ST=							(-36—0—24)
TRANS [ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
2ND=							(-36—0—24)
1:2 BAL = [ ]							(-50—0—50)

### EFFET

REVERB TYPE = off, room, hall, plate, [ ] (1—6)  
 delay, panning\_delay  
 REVERB LEVEL = [ ] (0—100)  
 REV/DLY TIME = [ ] (0—100)  
 CHORUS TYPE = off, chorus, flanger, [ ] (1—9)  
 short\_delay, special\_effect

### PEDALIER

WAH TYPE = wah, auto\_wah, brightness, narrow\_wah, [ ] (1—5)  
 reverse\_wah, reverse\_auto\_wah, reverse\_brightness, reverse\_narrow\_wah, modulation  
 GLIDE TYPE = down, up [ ] (1—9)  
 HOLD TYPE =  damper  strings all, 1st, 2nd, both,  alpeggiater on  
 sostenuto EXT, 1st+EXT, 2nd+EXT damper, sostenuto, latchA, latchB  
 EXP PEDAL = volume, add1st, add2nd, balance, brightness, wah, pitch, modulation, CONTROL CHANGE#  
 L-R, pan, reverb level, tempo1, tempo2, tempo3, tempo+pitch [ ] (1—32, 64—95)

### COMMON (PARAMÈTRES COMMUNS)

PATCH LEVEL = [ ] (0—100)  
 PLAY FEEL = normal, finger, hard, soft,  acceleration  
 tapping, no\_dynamics, cf1, cf2  
 PAN=  [ ] (-50—0—50)  
 1-6, 6-1, O-E, E-O,  
 random\_all, random\_1st, random\_2nd,  
 alternate\_all, alternate\_1st, alternate\_2nd  
 CHROMATIC = off, on1, on2, on3

### MIDI

	ALL	STRINGS					
		1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
PG CHANGE = [ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ] (1—128)
CC#0 = [ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ] (0—127)
CC#32 = [ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ] (0—127)
TRANSPOSE = [ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ] (-36—0—24)

## Paramètres de système

MIDI CHANNEL = mono, poly [ ] (1—16)  
 BENDRANGE = 0, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 12, 24  
 BEND RANGE REQUEST = off, on  
 MIDI BANK SELECT = off, on  
 PATCH DISPLAY MODE = Group\_Bank\_No, decimal  
 SEND CC#7 = off, on  
 MASTER TUNE = [4 \_ . \_ ] (27.2—52.7)

### PICK UP SENS

GUITAR SELECT	STRINGS					
	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
Gt 1 ( )	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ] (1—8)
Gt 2 ( )	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ] (1—8)
Gt 3 ( )	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ] (1—8)
Gt 4 ( )	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ] (1—8)

# Index

## INDEX (mots)

### < A >

Accélération Fonction	38
Accord (guitare)	15, 25
Adaptateur secteur	10, 12
Alternate (PAN)	39
Arpégiateur	51
On/Off	55
Création de patterns	60
Durée (Staccato/Tenuto)	57
Rythme (sélection de note et rythme)	58
Tempo (Réglage/synchro)	56
Tempo	57
Hold	53
Sélection des Tones à arpéger	55
ATTAQUE (TONE)	32
Assigner les patches avant la sauvegarde	30

### < B >

Balance (Volume)	
Entre 1ST TONE et 2ND TONE	35
Entre PATCH et PATCH	36
Banque (sélection MIDI de)	73
Commande MIDI No 0	73
Commande MIDI No 32	73
Transmission On/Off	73
Banque (PATCH)	17
Bank Shift	19
Changer de banque de Patch (mod de base/GK-2A)	19
Bending (Chromatique OFF)	40
Bend Data Thin	79
Bend Range	71
Bend Range (demande)	71, 84
Brightness	
Changer la brillance du son	33
Commande (pédale wah-wah)	45
Commande (pédale d'expression)	49
Bulk Dump	31

### < C >

Changement de groupe	19
Chorus	43
Chromatic	
Chromatic On/Off	40
Chromatic générateur de sons externe	40, 71
Clic61	
Computer (Séquenceur) Connexion	77
Connexion	12
à un ampli stéréo	12
à une pédale d'expression (EV-5)	49
à un effet guitare externe	13
à un appareil MIDI externe	70, 77, 20, 82, 83
à un générateur de sons externe	70
à un séquenceur externe (Sync)	56
à un générateur de sons externe MIDI	82
Copie	
d'un arpège	59
d'un Patch	30

Corde (sélection)	9
Réglage	35
Layer	34, 35
Transposition	34, 35
Transposing par demi-ton (MIDI)	34, 76
Numéro de changement de programme (MIDI)	73
Crochet pour cordon	12

### < D >

Damper (Hold)	47
Delay	42, 43
Durée	43
Panoramique	43
Court (Chorus)	44
Désaccord	34
Diminution	67, 68
Durée	57
Dynamique	92, 94, 98

### < E >

Ecouteurs	12, 13
Edit (Mode)	28
Effet (Effecter)	42
Sélection (Reverb)	42
Sélection (Chorus)	43
Sélection (Reverb/Delay)	43
Bypass	44
Effet pour guitare externe	13
End (fin d'arpège)	61
Enveloppe (suivi)	37
Equipement (MIDI)	92
(Tableau MIDI)	98
Exclusifs (messages)	31, 90, 95
Expression (pédale)	49

### < F >

Filtre (numérique)	33
Finger (jeu au doigt)	37
Flanger	43

### < G >

Commande générale	92, 94, 98
Glide (Hauteur)	24, 46
Grille (Arpégiateur)	51
Guitare	13
Sélection	82

### < H >

Hall (Reverb)	42
Harmoniste	64
On/Off	65
Harmony-sel	66

H-style	66
H-key	68
H-remote	69
Commuter entre mineure et majeure	69
Hold	24, 47
Dampier	47
Sostenuto ~	47
Cordes	48
pour arpégiateur	53

### < I >

Indicateur (5 Points)	9
Initialisation	81

### < K >

Key (harmoniste)	68
Remote	69

### < L >

Latch (Hold)	54
Liaison (Arpégiateur)	60
Level (Niveau) (Volume)	
GR-30	16
Patch	36
Balance	35
Reverb (réglage)	43
Commande via une pédale d'expression	49
Local Off (MIDI)	78

### < M >

Majeure	68, 69
Master Tune (accord général)	15
Métronome	61
MIDI	
Bulk Dump	31
Sélection de banque	73
Connexion	70, 76, 77, 20, 82, 83
Messages de note	69
Chromatic	40, 71
Pédale d'expression	50, 76
Exclusif (messages)	31, 90, 95
Local Off	78
Tableau d'équipement	98
Equipement	92
Mode Mono/Poly	72
Numéro de changement de programme	73
Transposition	34, 76
Générateur de sons externe	82
MIDI (message de commande)	92, 94
Pédale d'expression	50, 76
Suivi d'enveloppe	75
Commande No 7 (Volume)	83
Commande No 0. No 32	73
Tap Tempo	92
Mineure	68, 69
Mode (MIDI Mono/Poly)	72
Mode (module de base)	26, 28
Play	13, 26, 28
Edit	28
Pédale d'effet	22, 26, 28

Fonction pédale en mode de jeu	26
Modulation	24, 46
Mode Mono (MIDI)	72
Multitimbral (générateur de sons externe)	77

### < N >

Narrow Wah	45
No Dynamics (Play Feel)	37
Normal (Play Feel)	37

### < O >

Octave (Transposition)	34, 76
------------------------	--------

### < P >

Panoramique	39
Réglage	39
Commande	49
Panoramique (Delay)	42
Paramètres (liste)	99
Patch	17, 29, 108
User	17
Preset	17
Ecriture	30
Sélection	18
Affichage (LED)	
(Groupe/banque/numéro)	20
Pas à pas (arpégiateur)	60
Pattern (Arpégiateur)	51
Création en pas à pas	60
Création en temps réel	61
Création via un ordinateur/séquenceur	62
Copie	59
Pédale	22, 45
Mode d'effet	22, 45
Wah-wah	45
Glide	46
Hold	47
Expression	49
Pédalier	9
Pitch (Hauteur)	
Transposition	34
(MIDI)	76
Désaccord	34
Glide	24, 46
Commande	49
Plate (Reverb)	42
Play Mode (mode de jeu)	13, 26
Play Feel	37
Poly (Mode)	72
Réception	82
Transmission	72
Programme (numéro de changement)	
Réception (Patch)	93
Transmission	72, 81
Ré-organisation	81
Produire des sons	11

### < R >

Random (aléatoire)	39
--------------------	----

Réglage par défaut	81
Remote	69
Rest	60
Reverb	42
Room (Reverb)	42

Reverb	43
Pédale d'expression	49

### < S >

Sauvegarde (Patch)	34
Sauvegarde	31
vers un séquenceur ou autre appareil MIDI	31
Tableau vierge	99
Séquenceur (MIDI externe)	77
Connexion	77
Service	106
Shuffle (Arpegiateur)	58
Soft (piqué : Play Feel)	37
Sostenuto ( Hold)	47
Spéciaux (effets) (Chorus)	44
Caractéristiques	89
Staccato (Arpegiateur)	57
Système	
MIDI	31, 90, 95
Paramètres	99
Sélection de note et rythme	58
Sensibilité (réglage)	14
Guitar Select	82
Réglage des notes	68

### < T >

Tap Tempo 57	
Tapping (Play Feel)	37
Tempo (Arpegiateur)	56
Commande	49
Tenuto (Arpegiateur)	57
Tone (List) 104	
Sélection	32
Patches	18
Edition	32 — 36
Attaque	32
Relâchement	33
Brillance	33
Type de mixage	34
Désaccord	35
Balance de volume	35
Transposition	
34, 76	
Premier Tone	34
Second Tone	34
Générateur de sons externe	76
Mauvais fonctionnement	85

### < U >

Utilisation d'un ampli mono	12, 13
-----------------------------	--------

### < V >

Vibrato (Modulation)	46
Volume (Volume général)	16
Niveau du patch	36
Balance	35

### < W >

Wah-wah	24, 45
Auto Trigger	45
Toucher (avec suivi d'enveloppe)	38
Wah-wah (pédale d'expression)	49

## INDEX (FACADE)

### < 0 - 9 >

1, 2, 3, 4 (Pédales)	9, 18
1ST TONE	34
2ND TONE	34
ATTACK	32
BRIGHTNESS	33
RELEASE	33
TONE#	32

### < A >

ARPEGGIO	51
A-DURATION	57
A-RHYTHM	58
A-TEMPO	56
ARPEGGIO SEL	55
ARP/HAR	23

### < B >

BANK (afficheur)	17, 19
BANK SHIFT	13, 19
BEGIN/END	60, 61

### < C >

CTRL ARP/HAR	23, 57
COMMON	36
PATCH LEVEL	36
PLAY FEEL	37
PAN	39
CHROMATIC	40

### < E >

EDIT TARGET	10
EDIT/PLAY	8, 28
EFFECT	42
REVERB TYPE	42
REVERB LEVEL	43
REV/DLY TIME	43
CHORUS TYPE	43
EFFECT BYPASS	44
ENTER	61

### < F >

FOOT PEDAL	9
WAH TYPE	24, 45
GLIDE TYPE	24, 46
HOLD TYPE	24, 47, 53
EXP PEDAL	49

### < G >

GK IN	10
(Installation du GK-2A)	11)
GROUP (display)	17, 19
GTR-ENV FOLLOW	38
GUITAR	
OUT	10, 13
RETURN	10, 13
GUITAR SELECT	82
GUITAR SYNTHESIZER	7

### < H >

Harmony	64
h-key	68

h-remote	69
h-style	66
harmony SEL	66
HOLD	24, 47

### < L >

LOCAL OFF	78
-----------	----

### < M >

MIDI	70
BEND RANGE	71
CHANNEL	71
PG CHNG#	72
TRANSPOSE	76
MIDI IN/OUT	10
MIX OUT	10, 12

### < N >

NUMBER (display)	17, 18
------------------	--------

### < P >

PARAMETER SELECT	9, 26, 28
PATCH	17, 29
PATCH (+/-)	10
PATCH INC/DEC BY S1/S2	18, 26
P-GLIDE	24, 46
PHONES	10, 12
PICK UP SENS(1-6)	14
POWER	10, 13

### < R >

REST	60
Roland	106 (SERVICE)

### < S >

SENS	14
STRING SELECT	9, 35
6-5	35
ALL	9, 35
SYSTEM	
BEND RANGE	71
CHANNEL	71

### < T >

TIE	55, 60
TO TOP	55, 60
tone MIX	34
1:2 BAL	35
LAYER	34
TRANS 1ST	34
TRANS 2ND	34
TUNE (TUNER)	15

### < V >

VALUE (+, -)	9
VOLUME	8, 12

### < W >

WAH	24, 45
WRITE PATCH?	30
WRITE TO	30

# Listes des Sons (Tones)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
<b>&lt;PIANOS&gt;</b>		46	ORGAN 6	<b>&lt;BASSES&gt;</b>		141	SICU +TRON
1	A.PIANO1	47	JUNO ORGAN	93	UPRIGHT BASS	142	SICU PIPE
2	SA PIANO	48	FULL ORGAN	94	ACOUSTIC BASS	143	ZAMPONA
3	A.PIANO2	49	PIPE ORGAN 1	95	FRETNOT BASS	144	OCARINA
4	E GRAND	50	PIPE ORGAN 2	96	FRETLESS 1	145	ZAMPONA +TRI
5	HONKYTONK	<b>&lt;GUITARES&gt;</b>		97	FRETLESS 2	146	ZANP +BREATH
6	A.PIANO +VIB	51	NYLON GUITAR SW	98	DETUNE FRETLESS	147	BEND PIPE
7	A.PIANO +VOX	52	NYLON GUITAR P	99	SLAP BASS 1	<b>&lt;CUIVRES&gt;</b>	
8	A.PIANO +STGS	53	NYLON GUITAR MP	100	SLAP BASS 2	148	SOFT TRUMPET
9	POP E.PIANO	54	NYLON +SCAT	101	DETUNE SLAP	149	FLUGEL
10	RHODES	55	GUITAR PAD	102	FINGERED BASS	150	MUTE TRUMPET
11	E.PIANO 1	56	GUITAR HARMONIC	103	DETUNE BASS	151	TROMBONE
12	E.PIANO 2	57	STEEL GUITAR	104	MUTED BASS	152	TUBA
13	E.PIANO 3	58	STEEL GUITAR SW	105	PICK BASS 1	153	FRENCH HORN 1
14	FM E.PIANO	59	12ST GUITAR 1	106	PICK BASS 2	154	FRENCH HORN 2
15	FM E.PIANO MIX	60	12ST GUITAR 2	107	PICK BASS 3	155	AT-HORN
16	D50 E.PIANO 1	61	DETUNE 12ST	108	PICK BASS 4	156	DUAL HORN
17	D50 E.PIANO 2	62	JC STRAT	109	TB-303 BASS	157	DETUNE HORN
18	JP-8 PULSE 1	63	SUPER E.GUITAR	110	RESO BASS 1	158	VELO HORN
19	JP-8 PULSE 2	64	CLEAN TEL	111	RESO BASS 2	<b>&lt;ANCHES&gt;</b>	
20	SYN CLAVI 1	65	JAZZ GUITAR	112	RESO BASS 3	159	CLARINET
21	JUNO CLAVI	66	PEDALSTEEL	113	SH-5 SAW BASS	160	OBOE
22	SYN CLAVI 2	67	DST SOLO GUITAR	114	OCT BASS 1	161	OBOE+CLARINET
23	JP-8 PULSE 3	68	O DRIVE GUITAR	115	SH-101 BASS 1	162	SHAHNAI
24	DIGI CLAV	69	ROCK DUO	116	SH-101 BASS 2	163	MIZMAR
25	GIT CLAV	70	GUITAR LEAD FB	117	SH-101 BASS 3	164	HARMONICA
26	FROG WAVE	71	FEEDBACK 1	118	SH-101 BASS 4	165	HARMO+SCAT
<b>&lt;VIBRAPHONES&gt;</b>		72	FEEDBACK 2	119	JP-4 BASS	166	ACCORDION FR
27	VIBRAPHONE 1	73	POWER CHORD	120	OCT BASS 2	167	DT ACCORDION
28	VIBRAPHONE 2	74	TOUCH WAH GTR	121	MINI BASS 1	168	SOPRANO SAX
29	GLOCKEN	75	GTR FEEDBACK	122	MINI BASS 2	169	ALTO SAX
30	BALAPHONE	76	ONLY FEEDBACK	123	DETUNE MG	170	ALTO GRWL
31	MARIMBA	77	HARP	124	MG+OB BASS	171	BLOW SAX
<b>&lt;ORGUES&gt;</b>		78	SYNTH HARP	125	PDL BASS 1	172	SAX V-SW
32	ORGAN 1	79	BANJO	126	PDL BASS 2	173	T SAX HARD1
33	ORGAN 2	80	BANDOLIN	127	PDL BASS 3	174	TENOR GROWL
34	JAZZ ORGAN 1	81	DETUNE BANDOLIN	128	SYNC BASS	175	BARI SAX
35	JAZZ ORGAN 2	82	FLAT MANDOLIN	129	KICK+BASS	176	T SAX HARD2
36	ORGAN 3	83	E SITAR 1	<b>&lt;TUYAUX&gt;</b>		177	ALTO + BARI
37	ROCK ORGAN 1	84	E SITAR 2	130	FLUTE	<b>&lt;SECTION DE CUIVRES&gt;</b>	
38	POWER B SLOW	85	SITAR + DRONE	131	TRON FLUTE	178	BRS SECT 1
39	POWER B FAST	86	TAMBRA	132	PICCOLO	179	BRS SECT 2
40	ROCK ORGAN 2	87	INDIA	133	CHIF FLUTE	180	BRS SECT 3
41	ORGAN 4	88	ZITHER	134	VOX FLUTE	181	BRS SECT 4
42	DIST ORGAN	89	DETUNE ZITHER	135	SING FLUTE	182	R&R BRASS
43	60S ORGAN	90	KAYAKEUM	136	VIBE +FLUTE	183	OCT BRASS
44	CHEESE ORGAN	91	KOTO	137	FLGL +FLUTE	184	SFZ BRASS
45	ORGAN 5	92	SHAMISEN	138	MUTE +FLUTE		
				139	BLOWPIPE		
				140	BLOWPIPE +OB		



N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
185	TRUMPET+SAX	237	OB LEAD	<b>&lt;CORDES&gt;</b>		338	DIGI BOW
186	TBONE + SAX	238	SYNTH LEAD	285	SOLO VIOLIN 1	339	BOWED GLASS
187	HYBRID BRS	239	TWEETY	286	SOLO VIOLIN 2	340	GR HEAVEN
188	HYBRID SAX	240	WHISTLE	287	FIDDLE	341	UTOPIA
189	ALTO + TPT	241	WHISTLE LEAD	288	ERHU	342	VECTOR VOX
190	TPT + TBONE	242	MG TRIANGLE	289	CELLO	343	OMINOUS
191	FLGL + TPT	243	2600 SINE	290	PIZZICATO STR	344	SWEEP PAD 5
<b>&lt;CUIVRES SYNTHÉ&gt;</b>		244	BELL LEAD	291	STRINGS SECT	345	ETERNITY
192	BREATH HORN	245	POLY SYNTH 1	292	OCT STRING	346	INVERSION
193	SYN HORN	246	POLY SYNTH 2	293	SLOW STRING	<b>&lt;CLOCHES&gt;</b>	
194	SYN BRASS 1	<b>&lt;PADS SYNTHÉ&gt;</b>		294	BOWED STRING	347	TINK BELL
195	FAT LEAD	247	SAWKEY	295	BRIGHT STRING	348	FANTA BELL
196	ANA BRASS	248	PLUK SWEEP 1	296	HYBD STRING 1	349	SYN BELL
197	JP BRASS	249	CHOW SWEEP	297	HYBD STRING 2	350	SPRK BELL
198	SYN BRASS 2	250	GATED SYNTH	298	HYBD STRING 3	351	ANALOG BELL 1
199	SYN BRASS 3	251	PULSE PAD	299	DRK STRING	352	ANALOG BELL 2
200	OB XP BRASS	252	WIRESSTRING	300	JP STRING 1	353	DIGITAL BELL
201	OB XP STRGS	253	DIGI PLUK	301	JP STRING 2	354	ASIAN GONG
202	DT SAW PAD	254	METAL PAD	302	OCTJP STRING	355	TEMPLE
203	BRASS BLST	255	PLUK SWEEP 2	303	OCT STR PAD	356	ETHNIC BELL
<b>&lt;CHŒUR SYNTHÉ&gt;</b>		256	SOFT SYNTH	304	OB OCT	<b>&lt;PERCUSSIONS&gt;</b>	
204	GR300 LEAD	257	DOO KEY	305	OB + JP	357	KALIMBA 1
205	PLAIN LEAD	258	FANTA SAW	306	VINTAGE SAWS	358	KALIMBA 2
206	SAW LEAD 1	259	BELL PAD	307	OB XP	359	STEEL DRUM
207	SAW LEAD 2	260	HARP PAD	308	SAW STRINGS	360	ANGKLUNG
208	KG800 SAW	261	ATMOSKEY	309	PULSE PAD	361	SEQ SAW 1
209	MG SAW 1	262	WHISPER	310	SOFT PAD	362	SEQ SAW 2
210	D-50 SAW 1	263	FANTAPAD	311	DARK JP PAD	363	SEQ SQUARE
211	SYN SAX	264	BELL VOX 1	312	CHIFF PAD	364	RAVE HIT
212	MG DT SAW	265	FANTASIA	313	HYBD PAD	365	BENDIR
213	MG DT LEAD	266	FANTA VOX 1	<b>&lt;PADS, BALAIS, etc.&gt;</b>		366	TIMPANI
214	OB SAW	267	FANTA VOX 2	314	PROLOGUE	367	DRUM SET
215	JU-2 SAW	<b>&lt;VOIX/CHŒURS&gt;</b>		315	SOUND TRACK	368	PERCUS SET
216	CS SAW 1	268	SCAT VOX	316	SYNTH PAD	369	KICK
217	BRIGHT LEAD	269	DOUBLE SCAT	317	SWEEP PAD 1	370	SOLO SNARE
218	D-50 SAW 2	270	CHOIR AAH	318	SWEEP PAD 2	371	CLOSED HIHAT
219	MG SAW 2	271	VOICE AAH	319	SWEEP PAD 3	372	NOIZ PERCUS
220	KG700 SAW	272	ANGEL VOX	320	SWEEP PAD 4	373	SINE PERCUS
221	5TH LEAD	273	SPACE VOX 1	321	SUPER SWEEP	374	VOX PERCUS
222	JP-8 SQUARE	274	BEAUTY VOX	322	ROCK LEAD	375	ORCH HIT
223	MG DT SQUARE	275	CHOIR PAD	323	VOX TREE	<b>&lt;EFFETS SONORES&gt;</b>	
224	PULSE HORN	276	SPACE VOX 2	324	OCARINA PAD	376	WIND
225	VOX LEAD 1	277	VOICE OOHS	325	SQU 5TH PAD	377	ATMOSPHERE
226	RESO LEAD 1	278	DOUBLE VOX	326	SQUARE PAD	378	AMBIENCE
227	RESO LEAD 2	279	SYNTH VOX	327	HOLLOW PAD	379	FX BELL
228	FM LEAD	280	FINE PAD	328	BLASTER	380	FX BOMB
229	JP-8 PULSE 4	281	FINE VOX	329	JUNO RAVE	381	PINK BOMB
230	VS LEAD	282	DIGI VOX	330	TECHNO	382	SFX1
231	DIGIWAVE 3	283	SYNTH HARM	331	DIRTY STACK	383	SFX2
232	SYNC LEAD 1	284	BREATH	332	STACK PAD 1	384	SFX3
233	SYNC LEAD 2			333	STACK PAD 2		
234	SYNC LEAD 3			334	D-50 HEAVEN		
235	RAVER LEAD 1			335	D-50 PAD		
236	RAVER LEAD 2			336	ECHO VOX		
				337	VIBE PAD		



