

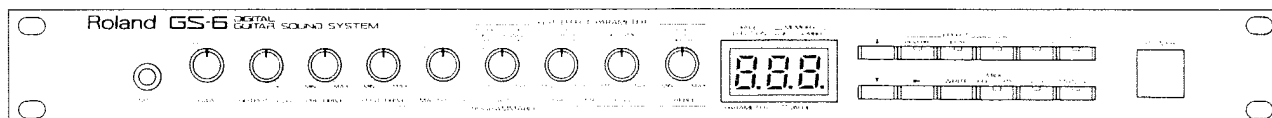
 Roland

ROM-184

DIGITAL GUITAR SOUND SYSTEM

GS-6

Mode d'emploi



Pour le Canada

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

CLASSE B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Nous vous remercions d'avoir choisi le Système de Son de Guitare Numérique Roland GS-6.

Le GS-6 est un préamplificateur à commande numérique intégrale possédant une grande variété de fonctions et d'effets. Pour profiter au maximum du GS-6, nous vous prions de bien lire attentivement son mode d'emploi.

PARTICULARITES

- Le GS-6 comprend un système de conversion A/N/A 16 bits et un processeur de signal numérique arithmétique 28 bits. Les signaux de la guitare sont entièrement traités numériquement et il n'y a donc aucune détérioration de la qualité sonore.
- L'overdrive numérique du GS-6 adopte la technologie numérique la plus récente, donnant un effet doux et chaud similaire à celui des systèmes à tube. Le GS-6 contient huit différents sons d'overdrive, vous permettant de créer toute sorte de son de guitare, des sons clairs aux sons très déformés.
- Le GS-6 possède également des effets de chœur, retard et réverb traités numériquement pour les sons de guitare. Plus d'un de ces trois effets peuvent être simultanément utilisés. Les réglages optimum sont automatiquement obtenus de sorte que les sons de guitare idéaux puissent être créés en utilisant uniquement le GS-6.
- 64 effets et programmes de préamplificateur différents peuvent être mémorisés et n'importe lequel peut être instantanément rappelé.
- Le suppresseur de bruit et annulation de ronronnement sont prévus pour le retrait efficace du ronronnement et bruit induit par pickup d'une guitare.
- Les prises MIDI sont fournies pour le contrôle du GS-6 à partir d'un appareil MIDI externe.
- Des connecteurs symétriques (type XLR) et des prises de sortie de type asymétrique sont prévus pour des connexions plus intégrées que ce soit pour l'enregistrement ou une exécution en direct.

TABLE DES MATIERES

■ NOTES IMPORTANTES	4
■ DESCRIPTION DU GS-6	5
■ DESCRIPTION DU PANNEAU	6
1 CONNEXIONS	8
2 REPRODUCTION	9
1. Mise sous tension et attente	9
2. Changement de patch	9
a. Changement de patch en utilisant les commutateurs du panneau	9
b. Changement du patch en utilisant l'interrupteur à pédale	10
3 CREATION DE SONS ORIGINAUX	12
1. Description	12
2. Réglage de la section préamplificateur	13
3. Réglage de la section d'effet	16
a. Réverb	17
b. Retard	18
c. Chœur	19
d. Copie des effets	20
4. Suppresseur de bruit	21
5. Annulation de ronronnement	22
6. Ecriture du programme	23
4 UTILISATION DES APPAREILS MIDI	24
1. Prises MIDI	24
2. Qu'est-ce que MIDI peut faire?	24
3. Réglage des Paramètres MIDI	26
4. Transfert des données via MIDI	28
■ POUR RESTAURER LES REGLAGES D'USINE	30
■ TABLEAU A REMPLIR	31
■ IMPLEMENTATION MIDI	38
■ TABLEAU D'IMPLEMENTATION MIDI	41
■ CARACTERISTIQUES	42

Prière de lire le manuel "MIDI" séparé avant ce mode d'emploi.

Copyright © 1989 by ROLAND CORPORATION

Tout droit réservé. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous quelque forme que se soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

■ NOTES IMPORTANTES

En plus des points énumérés dans les précautions de la page 2, nous vous prions de lire et de respecter les points ci-dessous.

[A propos de l'alimentation]

- Toujours couper l'alimentation de tous les éléments avant d'effectuer des connexions avec d'autres appareils. Ceci vous permettra d'éviter tout mauvais fonctionnement et d'endommager les enceintes.
- Ne pas forcer l'unité à partager la même prise de courant utilisée par des appareils produisant des distorsions (tels que des moteurs, dispositifs d'éclairage variable). Toujours utiliser une prise de courant séparée.

[A propos de l'emplacement]

- Si l'unité doit être utilisée à proximité d'un téléviseur ou d'une radio, les images de télévision peuvent présenter des signes d'interférences et des bruits statiques peuvent être entendus sur la radio. Dans ces cas, éloigner l'unité de ces appareils.

[Entretien]

- Pour le nettoyage quotidien, essuyer l'unité avec un tissu doux et sec ou un tissu légèrement humidifié. Pour retirer des taches plus tenaces, essuyer en utilisant un détergent doux et neutre. Par après, bien essuyer l'unité avec un tissu sec.
- Ne jamais appliquer de benzine, de diluants, d'alcool ou d'autres agents similaires pour éviter le risque de décoloration et de déformation.

[Autres précautions]

- Protéger l'unité contre les chocs.
- Une petite quantité de chaleur est diffusée de l'unité et cela ne doit pas être considéré comme anormal.
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, consulter tout d'abord votre centre de service Roland.

[A propos de la sauvegarde de la mémoire]

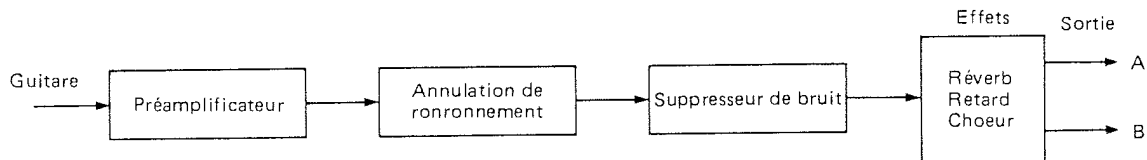
- L'unité contient une pile servant à maintenir le contenu de la mémoire lorsque l'unité n'est pas sous tension. La durée de vie normale de cette pile est de 5 ans ou plus, mais il est fortement recommandé de la changer tous les 5 ans. Lorsqu'il est temps de changer la pile, contacter un centre de service Roland.
- * Il se peut que le premier changement de la pile soit nécessaire avant 5 ans.
- Le contenu de la mémoire peut être perdu lorsque l'unité est retournée pour réparation ou en cas de mauvais fonctionnement. Les données importantes doivent être écrites sur papier. Pendant les réparations, nous prenons toutes les précautions possibles pour éviter de perdre les données mais, dans certains cas, comme lorsqu'un circuit en relation avec la mémoire elle-même est défectueux, nous regrettons le fait qu'il peut ne pas être possible de restaurer les données.

■ DESCRIPTION DU GS-6

[Structure du GS-6]

Le GS-6 comprend :

La section de préamplificateur comprenant l'overdrive et l'égaliseur, la section d'effet comprenant les effets de réverb, de retard et de chœur, la section de supprimeur de bruit éliminant le bruit et la section d'annulation de ronronnement qui élimine le ronronnement.



64 différentes mémoires de patch peuvent être stockées dans la mémoire du GS-6. Une mémoire de patch contient les réglages pour le préamplificateur ; l'état on/off et les réglages pour chaque effet ; et l'état on/off des sections de suppression de bruit et d'annulation de ronronnement. Les mémoires de patch sont organisées en huit banques et huit numéros, comme indiqué ci-dessous.

Pendant une exécution en direct, vous pouvez rapidement accéder au son désiré en sélectionnant simplement la mémoire de patch relative.

No.	Banque							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	11	12	13	14	15	16	17	18
2	21	22	23	24	25	26	27	28
3	31	32	33	34	35	36	37	38
4	41	42	43	44	45	46	47	48
5	51	52	53	54	55	56	57	58
6	61	62	63	64	65	66	67	68
7	71	72	73	74	75	76	77	78
8	81	82	83	84	85	86	87	88

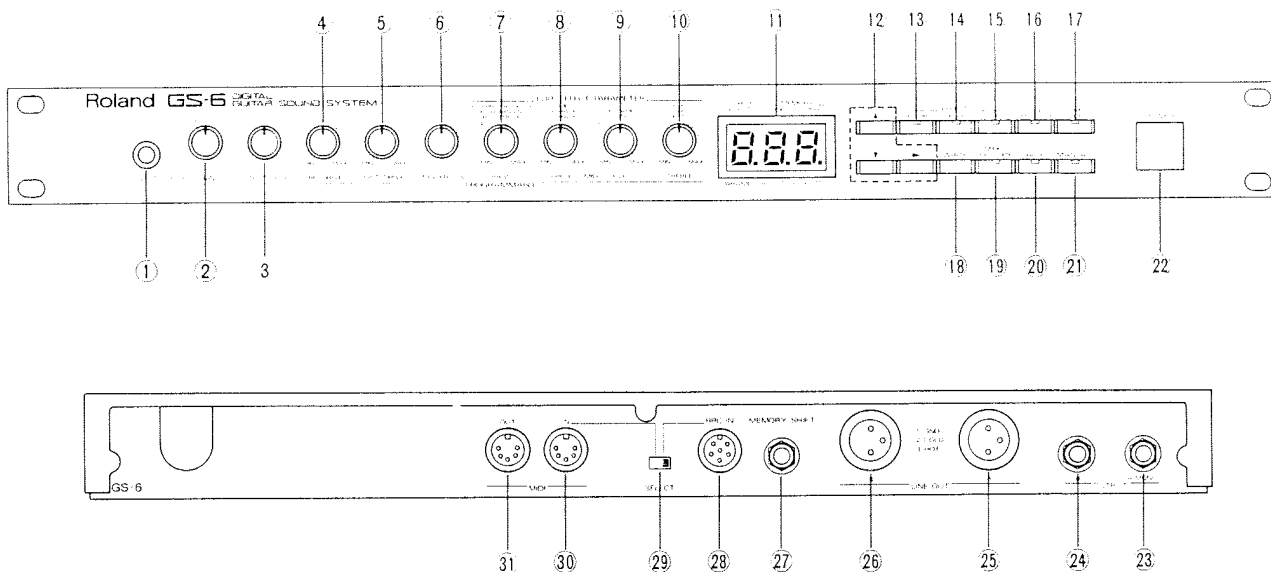
Numéros dans les carrés : mémoires de patch

- * Le niveau de seuil du supprimeur de bruit est automatiquement réglé à la même valeur pour toutes les mémoires de patch.
- * La fréquence de l'annulation de ronronnement est automatiquement réglée à la même valeur pour toutes les mémoires de patch.

[Section d'effet]

- L'effet de réverb crée des réverbérations. La réverbération n'est pas le son qui atteint directement les oreilles de l'auditeur, mais sont les réflexions des murs ou du plafond. Par exemple, lorsque vous jouez d'un instrument dans un hall spacieux, il existe des sons résiduels même lorsque l'instrument a arrêté de générer des sons. C'est l'effet de réverbération.
- Le retard est un son légèrement retardé par rapport au son primaire. Il fournit un effet similaire à un "écho". Vous pouvez créer un son plus gras, selon la manière dont les répétitions sont produites.
- L'effet de chœur crée des sons riches et spacieux. En utilisant l'effet de chœur, vous pouvez également créer des effets de flanger ou de retard court.

■ DESCRIPTION DU PANNEAU



① Jack d'entrée

Connectez une guitare à ce jack.

② Sélecteur de gain

Ce sélecteur permet d'ajuster la sensibilité d'entrée en fonction du type de guitare connecté au jack d'entrée.

③ Bouton de niveau de sortie

Ce bouton contrôle le niveau de sortie des jacks de sortie. (Il n'affecte pas le niveau de sortie de la sortie de ligne (Connecteur XLR)).

④ – ⑩ Boutons de paramètres

Ces boutons contrôlent les valeurs des paramètres correspondants.

⑪ Affichage

Cet affichage indique la banque/numéro actuel pendant le jeu. Pendant l'édition, il indique la valeur du paramètre en train d'être édité.

⑫ Bouton de fonction

Ce bouton peut être utilisé pour la sélection ou l'édition d'un paramètre.

⑬ – ⑮ Bouton d'effet (Réverb/Retard/Choeur)

Ces boutons activent/désactivent (on/off) chaque effet. Lorsque l'effet est actif (on), le témoin du bouton correspondant s'allume. Pour éditer les réglages d'un effet, maintenez le bouton enfoncé pendant plus d'une seconde (le témoin clignote).

⑯ Bouton de suppresseur de bruit

Ce bouton active et désactive le suppresseur de bruit. Lorsque le suppresseur de bruit est actif, le témoin est allumé. Pour éditer le réglage du suppresseur de bruit, maintenez le bouton enfoncé pendant plus d'une seconde (le témoin clignote).

⑰ Touche d'annulation de ronronnement

Cette touche active et désactive l'annulation de ronronnement. Lorsque l'annulation de ronronnement est active, le témoin est allumé. Pour éditer le réglage de l'annulation de ronronnement, maintenez la touche enfoncée pendant plus d'une seconde (le témoin clignote).

⑱ Touche d'écriture

Pour écrire les programmes que vous avez créés, maintenez cette touche enfoncée pendant plus d'une seconde.

⑲ Touche MIDI/Copie d'effet

Utilisez cette touche pour régler les paramètres MIDI. (Lorsque le témoin est allumé, l'unité est dans le mode de réglage des paramètres MIDI). Cette touche est utilisée pour la copie d'un effet dans le mode de réglage d'effet.

⑳ Touche VALUE

Lorsque cette est réglée sur ON, le témoin s'allume et la valeur de chaque paramètre peut être contrôlée dans l'affichage.

㉑ Touche MANUAL

Lorsque cette touche est réglée sur ON, le témoin s'allume et la valeur de chaque paramètre dans la section de préamplificateur est déterminée par la position des boutons de paramètre correspondant.

㉒ Interrupteur d'alimentation

Permet de mettre l'unité sous/hors tension.

㉓ , ㉔ Jacks de sortie

Utilisez les deux A et B pour une sortie stéréo et n'utilisez que A pour une sortie monoaurale. (En monoaural, les sons de A et B sont mixés et sortis de A).

25) , 26) Connecteurs de sortie de ligne

Ce sont des connecteurs de type XLR (symétrique). A et B sont toujours des sorties stéréo et en conséquence une sortie monaurale ne peut être obtenue en n'utilisant qu'un seul connecteur.

27) Jack de décalage de mémoire

Connectez l'interrupteur à pédale DP-2 à ce jack. Les numéros des mémoires de patch peuvent être appelés en séquence en enfonçant la pédale.

28) Prise RRC IN

Connectez le contrôleur au pied optionnel FC-100 à cette prise.

29) Sélecteur

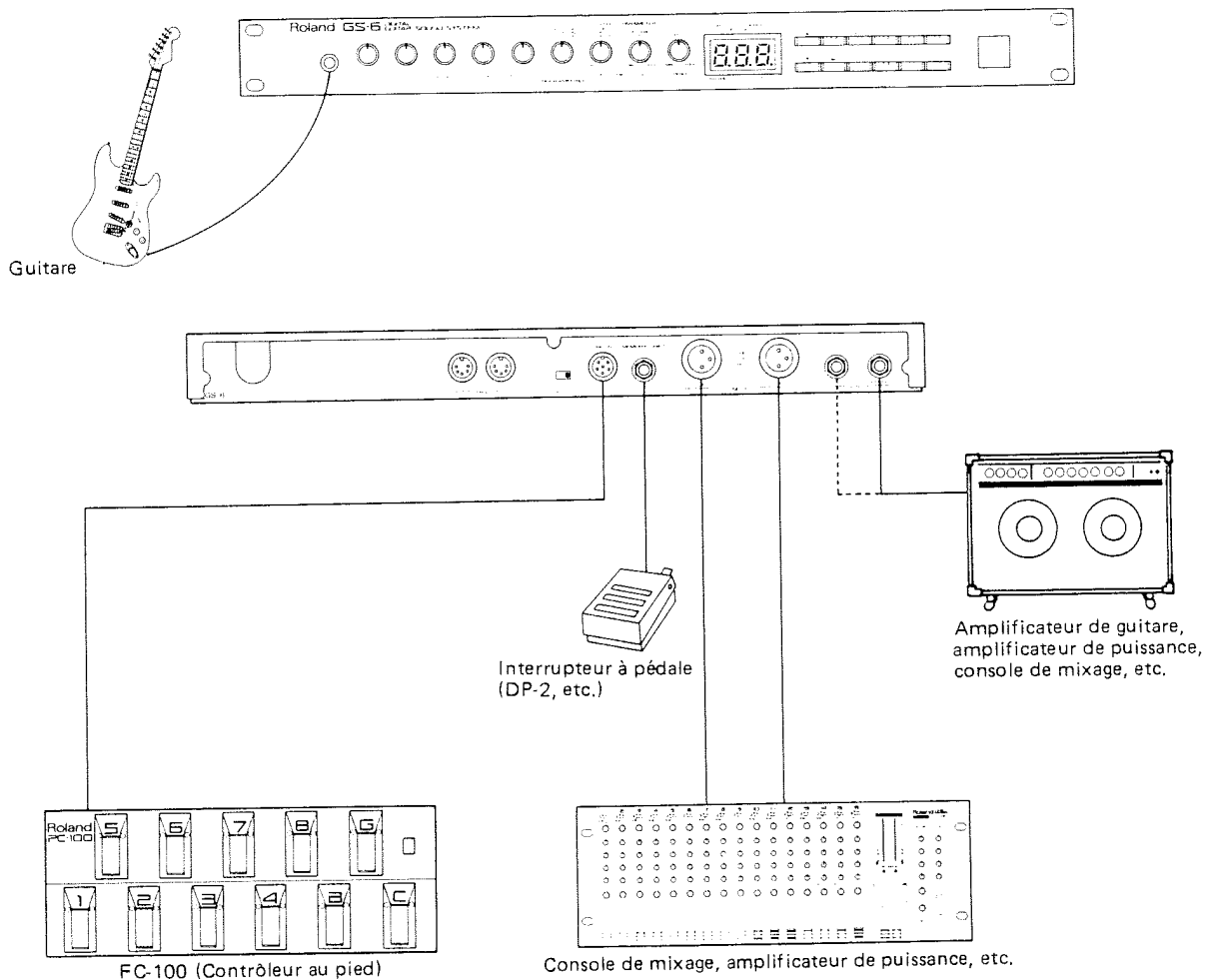
Ce sélecteur permet de passer entre les modes de prise RRC-IN et MIDI IN. Pour utiliser le contrôleur au pied FC-100, placez ce sélecteur sur la position RRC IN et pour utiliser un appareil MIDI, placez-le sur la position MIDI IN. (Deux prises ne peuvent pas être utilisées en même temps).

30) , 31) Prises MIDI (IN/OUT)

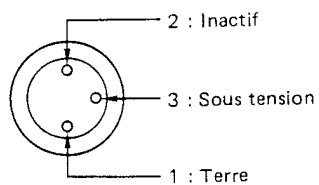
Connectez un appareil MIDI externe par ces prises. Pour les détails, reportez-vous à "UTILISATION DES APPAREILS MIDI" à la page 24.

1 CONNEXIONS

Avant d'effectuer les connexions, coupez l'alimentation de tous les appareils et baissez le volume de l'amplificateur.



- * Les jacks de sortie et les connecteurs de sortie de ligne peuvent être utilisés en même temps.
- * Les broches sur le connecteur XLR sont comme indiqué ci-dessous. Avant les connexions, assurez-vous que tous les autres connecteurs sont conformes.



2 REPRODUCTION

1. Mise sous tension et attente

Assurez-vous que tous les appareils sont correctement connectés. Mettez alors le GS-6 sous tension, puis mettez l'amplificateur sous tension.

Ajustez la sensibilité d'entrée en fonction du type de guitare utilisé.

Guitare Single coil pickup . . . H

Guitare Hum bucking pickup . . . M

Guitare Large output . . . L

* Si le témoin de la touche **MANUAL** est allumé, appuyez dessus pour l'éteindre.

* Le GS-6 nécessite un moment avant de pouvoir être utilisé après la mise sous tension en raison de sa protection de circuit.

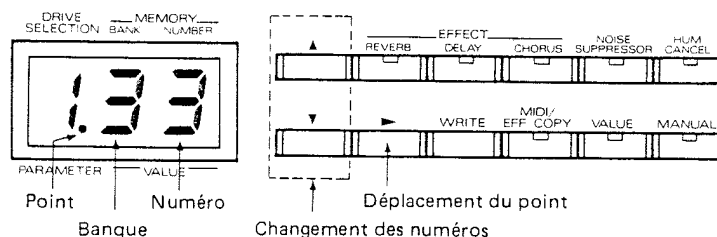
2. Changement de patch

a. Changement de patch en utilisant les commutateurs du panneau

Divers programmes (mémoires de patch) sont préprogrammées par le fabricant. Écoutez maintenant ces sons en utilisant les commutateurs du panneau.

* Le contenu des mémoires de patch préprogrammées est indiqué dans la feuille jointe.

< Exemple d'affichage >



① Ajustez le volume du son en utilisant le bouton de niveau de sortie du GS-6 ou la commande de volume sur l'amplificateur ou la console de mixage connecté au GS-6.

* Le volume du son alimenté par le jack de sortie de ligne ne peut être contrôlé avec le bouton de niveau de sortie. Utilisez la commande de volume sur l'amplificateur ou la console de mixage.

② Appuyez sur la touche pour déplacer le point sur la position de banque ou de numéro.

③ Appuyez sur les touches pour changer le numéro dans l'affichage.

Lorsque le point est placé sur la banque, les numéros de banque changent dans l'ordre numérique.

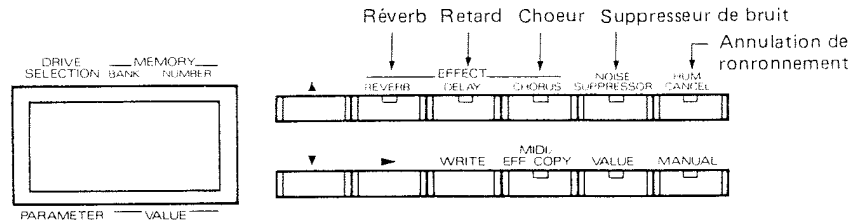
Lorsque le point est placé sur le numéro, les numéros changent dans l'ordre numérique.

④ Jouez la guitare pour écouter le son.

⑤ Changez les autres banques/numéros et écoutez-les aussi.

• **Activation/désactivation d'effet (On/Off)**

L'activation/désactivation de chaque effet (réverb, retard ou choeur) peut être vérifiée avec le témoin de la touche d'effet correspondant. L'orsqu'une mémoire de patch est sélectionnée, les touches d'effet activé sont allumées. L'activation/désactivation du supprimeur de bruit et de l'annulation de ronronnement peuvent être contrôlées de la même manière.



Une pression sur chaque touche d'effet active ou désactive l'effet correspondant. Lorsque vous activez un effet, le type (la durée de retard lorsque le retard est activé) de l'effet est affiché pendant un moment.

- * Le réglage d'activation/désactivation d'effet est effacé en sélectionnant une banque/numéro différent.
Pour le conserver, effectuez la procédure d'écriture appropriée. (Reportez-vous à la page 23).

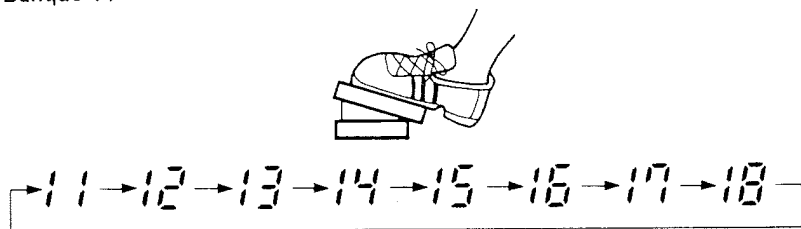
b. Changement du patch en utilisant l'interrupteur à pédale

En utilisant l'interrupteur à pédale en option DP-2 ou FS-5U ou le contrôleur au pied FC-100, les mémoires de patch (banque/numéro) peuvent être changés en enfonçant la pédale.

[En utilisant l'interrupteur à pédale]

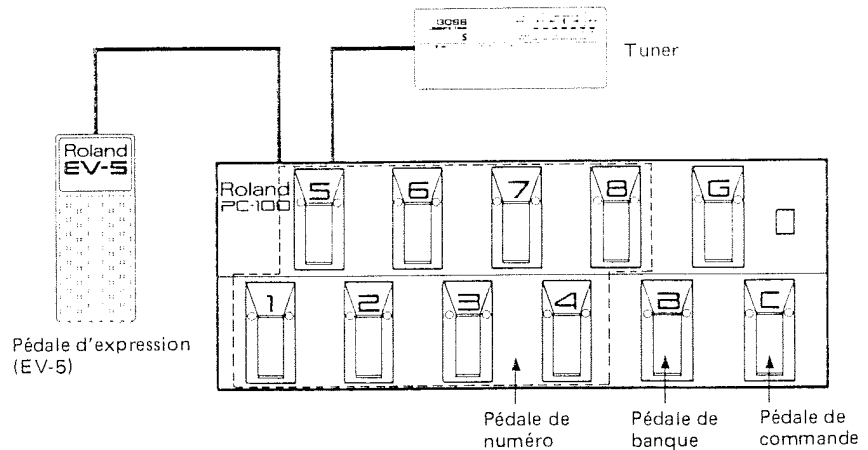
En connectant l'interrupteur à pédale DP-2 ou FS-5U à la prise de décalage de mémoire, les numéros des mémoires de patch peuvent être changés avec la pédale. (Les numéros de banque ne peuvent pas être changés).

< Banque 1 >



[En utilisant le contrôleur au pied FC-100]

En connectant le contrôleur au pied FC-100 à la prise RRC IN à l'arrière de l'unité, vous pouvez contrôler la sélection des numéros/banques et le volume avec la pédale.



- * Lors de l'utilisation du FC-100, réglez le sélecteur à l'arrière du GS-6 sur la position RRC IN, puis insérez le contrôleur au pied à fond dans la prise RRC IN.
- * La prise RRC IN sur le GS-6 est spécifique pour le contrôleur au pied Roland.

- **Changement des mémoires de patch**

Les banques et les numéros peuvent être changés avec la pédale de banque et les huit pédales de numéro.

- **En utilisant la pédale de commande**

Pour assourdir le son, appuyez sur la pédale de commande (le témoin de commande s'allume).

Lorsque le sélecteur de mode du FC-100 est réglé pour le Mode I, la fonction d'assourdissement est activée ou désactivée en appuyant sur la pédale de commande. Lorsqu'il est réglé pour le mode II, la fonction d'assourdissement n'est active que lorsque la pédale de commande est enfoncée.

- * L'état d'activation de l'assourdissement est automatiquement annulé lorsque la banque/numéro est changé avec le FC-100.

- **En utilisant la pédale d'expression**

En connectant la pédale d'expression EV-5 (optionnelle) au FC-100, le volume du GS-6 peut être contrôlé avec la pédale.

Lorsque la EV-5 est enfoncée à fond, le volume est égal au réglage du volume principal du GS-6.

Lorsque la pédale est ramenée à la position d'origine (relevée), le volume est égal au volume minimum de la EV-5.

- **Accord**

Les signaux de guitare pour l'accord sont constamment sortis du jack de sortie de signal du FC-100, vous permettant ainsi d'effectuer l'accord n'importe quand.

3 CREATION DE SONS ORIGINAUX

1. Description

Procédez comme suit pour créer vos propres sons sur le GS-6.

- **Création d'un programme original**

Si vous désirez éditer un son existant, appelez la mémoire de patch à utiliser. Pour créer un programme à partir de rien, sélectionnez l'emplacement où vous désirez écrire le programme ; un que vous pouvez perdre. Sélectionnez ensuite la fonction à éditer. Chaque fonction supportent plusieurs paramètres. Lorsque vous jouez la guitare, changez les valeurs des paramètres selon votre goût.

* Les réglages d'effet pour d'autres banques/numéros peuvent être copiés sur la banque/numéro actuellement sélectionné. (Reportez-vous à la page 20 "Copie d'effet"). En utilisant cette fonction, tous les réglages d'effet existant peuvent facilement être utilisés, pour une plus grande facilité d'emploi.

- **Ecriture du programme que vous avez créé**

Le programme que vous avez créé sera effacé en sélectionnant une banque/numéro différent. Pour le conserver, vous devez effectuer la procédure d'écriture appropriée.

Il n'est pas nécessaire d'écrire individuellement chaque fonction réglée car les données ne sont pas effacées tant qu'une autre banque/numéro n'est pas sélectionné.

* Les réglages des fonctions de supprimeur de bruit et d'annulation de ronronnement sont automatiquement écrites, sans effectuer une écriture.

- **Notes sur l'édition**

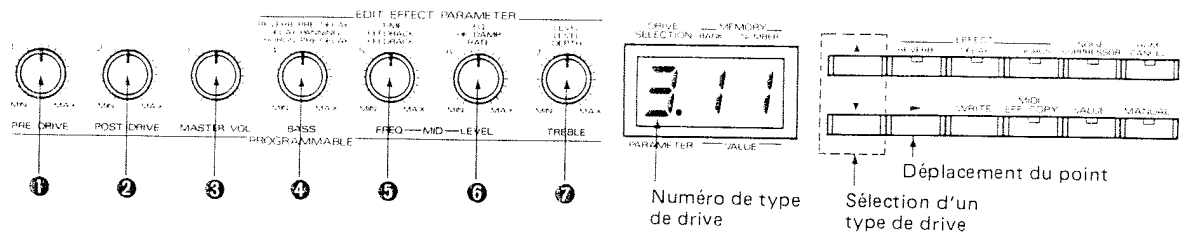
Les valeurs des paramètres sont éditées en utilisant les touches et les boutons. Avant de commencer l'édition, les positions des boutons ne correspondent pas nécessairement aux valeurs existantes.

En conséquence, les valeurs peuvent ne pas changer en déplaçant les boutons correspondants lorsque vous commencez. Pour résoudre ce problème, tournez une fois le bouton sur la position MIN (0) ou placez-le sur la position de la valeur actuelle.

* Pour ceux qui préfèrent la sensation des amplificateurs de guitare conventionnels, la section de préamplificateur peut également accepter les réglages basés sur la position physique actuelle du bouton. (Reportez-vous à la page 14 "Mode Manuel").

2. Réglage de la section préamplificateur

Dans la section préamplificateur, vous pouvez contrôler les éléments fondamentaux tels que distorsion, altération du son causée par picking, maintien du son, etc. Réglez chaque paramètre avec le bouton de paramètre correspondant dans l'état de jeu normal (affichage banque/numéro).



- Valeur de types de drive : 1 – 8

Sélectionnez l'une des huit distorsions de son de base. 1 à 6 sont tous des sons différents, avec une distorsion plus profonde pour les numéros plus élevés. 7 et 8 possèdent des caractéristiques inhabituelles.

Appuyez sur la touche pour déplacer le point sur la position de sélection de drive, puis appuyez sur la touche pour sélectionner un type de drive.

Valeur	Type
1	Sec
2	Solide
3	Chaud
4	Dur
5	Métal
6	Lourd
7	Spécial I
8	Spécial II

1 Pré-drive Valeur : 0 – 99

Ceci simule le volume de l'amplificateur pré-stage. La distorsion peut être contrôlée sans altérer beaucoup le volume.

2 Post-drive Valeur : 0 – 99

Ceci simule le volume de l'amplificateur post-stage. La distorsion peut être contrôlée sans altérer beaucoup le volume.

3 Volume principal Valeur : 0 – 99

Pour ajuster l'équilibre de volume par rapports aux autres mémoires de patch.

4 Basse Valeur : 0 – 99

Pour contrôler le volume des sons de basse.

⑤ **Fréquence moyenne** Valeur : 0 – 99

Pour régler la fréquence du son moyen à contrôler.

- * Lorsque le niveau de fréquence moyenne est réglé sur 50, le son n'est pas affecté en changeant la fréquence moyenne.

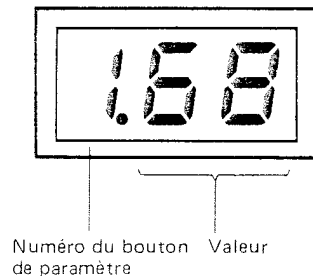
⑥ **Niveau moyen** Valeur : 0 – 99

Pour régler le volume de la fréquence réglée avec la fréquence moyenne. 50 est la valeur standard ; les valeurs inférieures coupent le volume alors que les valeurs supérieures l'accroissent.

⑦ **Aigu** Valeur : 0 – 99

Pour régler le volume des sons aigus.

- * Pour écrire les données éditées, reportez-vous à la page 23 "Ecriture du programme".
- * Lorsqu'un bouton de paramètre est tourné, le témoin de la touche **VALUE** est allumé, indiquant le numéro et la valeur du bouton correspondant. (Un affichage similaire est indiqué lorsqu'un effet est réglé).



[Mode manuel]

La section préamplificateur possède le mode manuel qui permet de faire les réglages en commençant par les réglages de bouton de paramètre actuel, tout comme un amplificateur de guitare conventionnel.

Appuyez sur la touche **MANUAL** pour passer dans le mode Manuel (le témoin s'allume). Maintenant, les positions des boutons de paramètre déterminent les valeurs des paramètres.

Appuyez de nouveau sur la touche **MANUAL** pour annuler le mode Manuel (le témoin s'éteint). Les valeurs sont ramenées aux réglages précédents, ceux en effet lors de la sélection de banque/numéro.

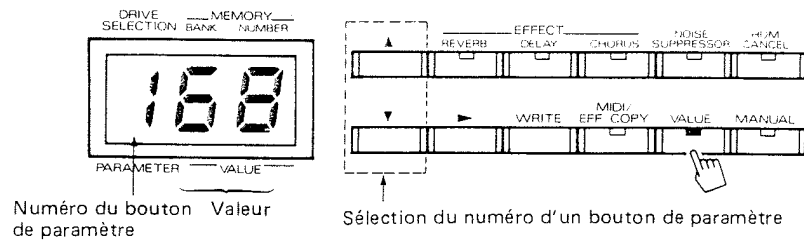


- * Dans le mode manuel, l'affichage n'indique pas de changements de valeur.
- * Même lors du réglage des paramètres autres que ceux de la section de préamplificateur, une pression sur la touche **MANUAL** ramènera l'unité dans l'état de jeu normal, effaçant les données éditées.

[Contrôle des valeurs]

Procédez comme suit si vous désirez voir la valeur actuelle que vous avez réglée avec chaque bouton de paramètre. Vous pouvez également utiliser la même procédure en réglant les effets.

Appuyez sur la touche **VALUE** ; le témoin de la touche s'allume, indiquant le numéro et la valeur du bouton de paramètre actuellement utilisé. En utilisant les touches ▲ ▼, sélectionnez le numéro du paramètre que vous désirez contrôler.



* Si le numéro du bouton de paramètre clignote, la valeur du paramètre correspondant n'est pas encore changée. (Ceci ne s'applique pas au mode manuel).

Appuyez sur la touche **VALUE** et le témoin de la touche s'éteint et l'affichage retourne à l'indication précédente.

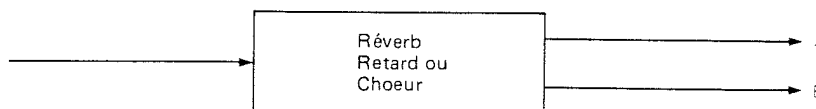
3. Réglage de la section d'effet

Réglez individuellement les effets de réverb, retard et chœur,

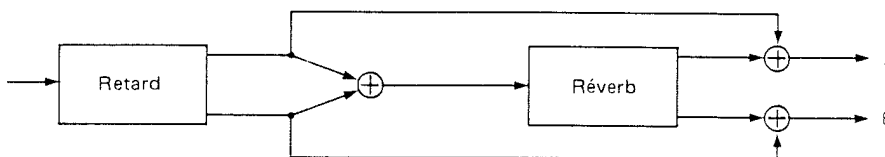
[Structure de la section d'effet]

Les connexions des effets changent automatiquement en fonction de la combinaison des effets ou du panoramique de retard comme indiqué ci-dessous. En d'autres mots, le GS-6 vous libère de la difficile tâche de changer les connexions qui serait nécessaire en utilisant des unités d'effet individuelles.

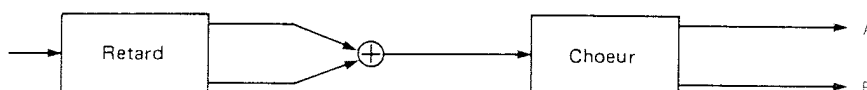
Lorsque l'un des effets est actif :



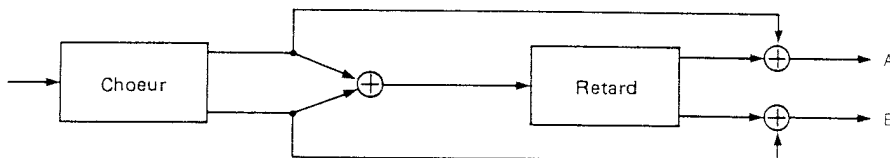
Lorsque le retard et la réverb sont actifs :



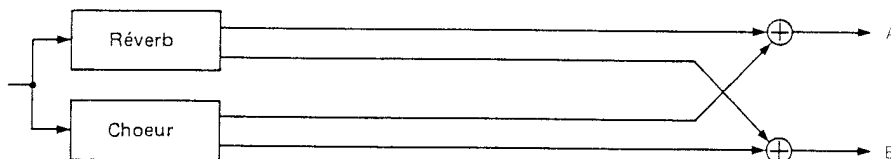
Lorsque le retard (panoramique : 99) et le chœur sont actifs :



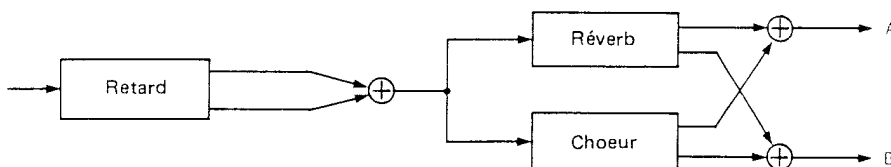
Lorsque le retard (panoramique : 0 – 98) et le chœur sont actifs :



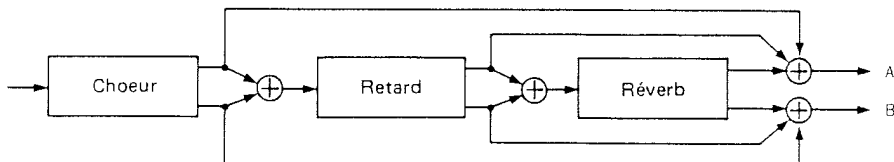
Lorsque la réverb et le chœur sont actifs :



Lorsque la réverb, le retard (panoramique : 99) et le chœur sont actifs:

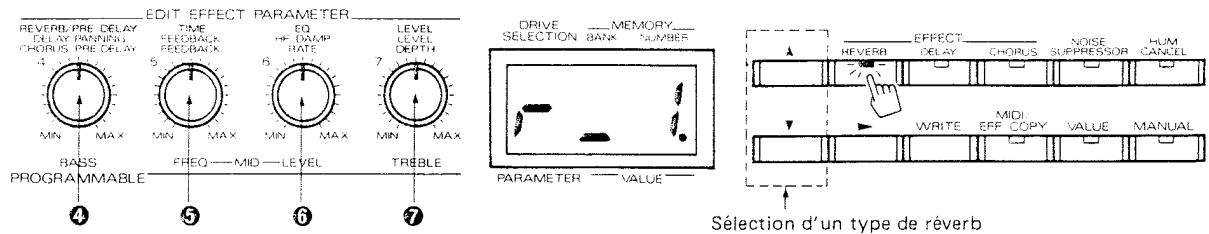


Lorsque la réverb, le retard (panoramique : 1 – 98) et le chœur sont actifs :



a. Réverb

Appuyez sur la touche **REVERB** pendant plus d'une seconde. Le témoin de la touche REVERB clignote, indiquant qu'il est dans le mode de réglage de réverb. L'affichage indique le type de réverb actuellement utilisé. Chaque paramètre peut être édité avec le bouton de paramètre et la touche correspondant comme indiqué.



* Dans le mode manuel, les effets ne peuvent pas être édités. Pour éditer les effets, appuyez sur la touche **MANUAL** pour éteindre le témoin de la touche **MANUAL**.

- **Types de réverb Valeur : r-1 à r-8**
Sélectionnez l'un des huit types de réverb de base.

Valeur	Type	Description
r-1	Petite pièce	Effet de réverb précis et spacieux. Son de réverb dense et riche.
r-2	Pièce moyenne	
r-3	Hall moyen	Plus profond que les réverbs de type pièce. La densité du son de réverb est basse et de belles résonances sont obtenues.
r-4	Grand hall	
r-5	Plate moyen	Simulation de la réverb plate souvent utilisée pour l'enregistrement en studio. Moins de décroissance dans les fréquences les plus hautes et le son est brillant.
r-6	Grande plate	
r-7	Deux ressorts	Simulation de la réverb de ressort incorporée dans un amplificateur de guitare. Un son transparent et moite est obtenu.
r-8	Trois ressorts	

④ Pré-retard Valeur : 0 – 99

Permet de régler la profondeur de la pièce. Les valeurs les plus élevées font une pièce plus profonde.

⑤ Durée Valeur : 0 – 99

Permet de régler la durée de la réverbération. Les valeurs les plus élevées font une durée de réverb plus longue.

⑥ Egaliseur Valeur : 0 – 99

Permet de régler le volume de son de fréquences les plus hautes. Les valeurs les plus élevées accentuent le son haute fréquence de manière plus intense, faisant un son de réverb plus brillant.

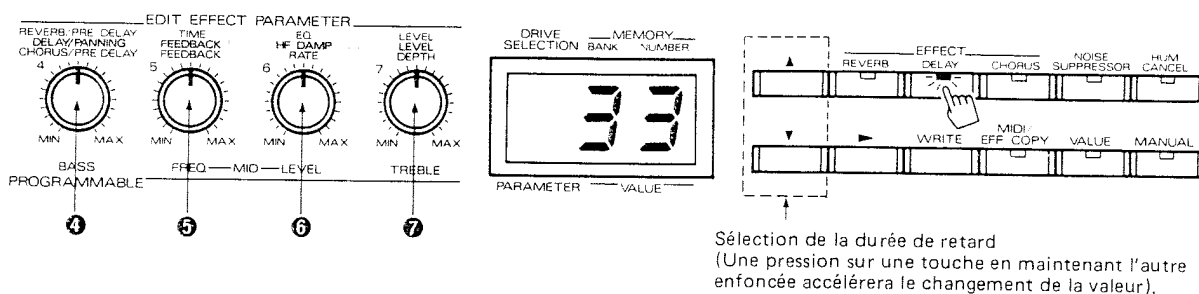
⑦ Niveau Valeur : 0 – 99

Permet de régler le volume du son de réverb. Les valeurs les plus élevées augmentent le volume du son de réverb.

- * Pour contrôler la valeur de chaque paramètre, appuyez sur la touche **VALUE**. (Reportez-vous à la page 15)
- * Pour écrire les données éditées, reportez-vous à la page 23 "Ecriture du programme".
- * Pour retourner au mode de jeu normal, appuyez sur la touche **REVERB**. (Le témoin s'allume).
- * Vous pouvez entendre un bruit de déclic lors du changement des valeurs d'un paramètre, mais rien n'est anormal.

b. Retard

Appuyez sur la touche **DELAY** pendant plus d'une seconde. Le témoin de la touche **DELAY** clignote, indiquant qu'il est dans le mode de réglage de retard. L'affichage indique la durée de retard actuelle. Chaque paramètre peut être édité avec le bouton de paramètre et la touche correspondant comme indiqué.



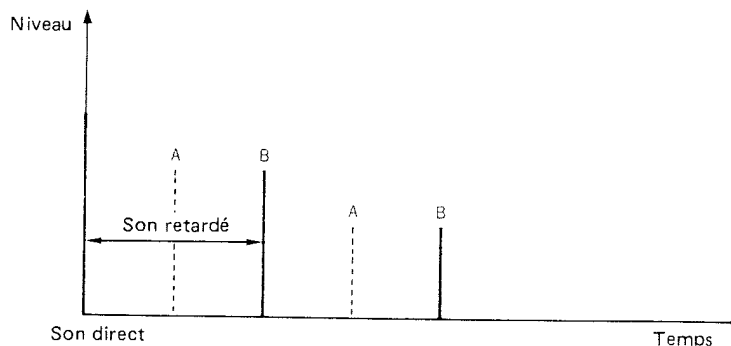
- * Dans le mode manuel, les effets ne peuvent pas être édités. Pour éditer les effets, appuyez sur la touche **MANUAL** pour éteindre le témoin de la touche **MANUAL**.

- **Durée de retard** Valeur : 1 – 999 ms
Réglez la durée de retard entre 1 et 999 ms.

- * Lorsque vous réglez le panoramique pour les valeurs les plus basses, le son de retard arrive plus tôt que la durée actuelle réglée avec la durée de retard.

④ Panoramique Valeur : 0 – 99

Permet de régler le décalage entre les deux sons retardés fournis aux deux sorties A et B. Les valeurs les plus basses rendent le son retardé de la sortie A plus rapide. A 99, il n'y a pas de différence entre A et B.



⑤ Feedback Valeur : 0 – 99

Permet de régler la quantité de feedback du son retardé. Les valeurs les plus élevées augmentent la quantité de feedback.

⑥ **HF Damp** Valeur : 0 – 99

Permet de régler le rapport de décroissance pour les fréquences les plus hautes des répétitions. Les valeurs les plus élevées rendent le son retardé plus doux.

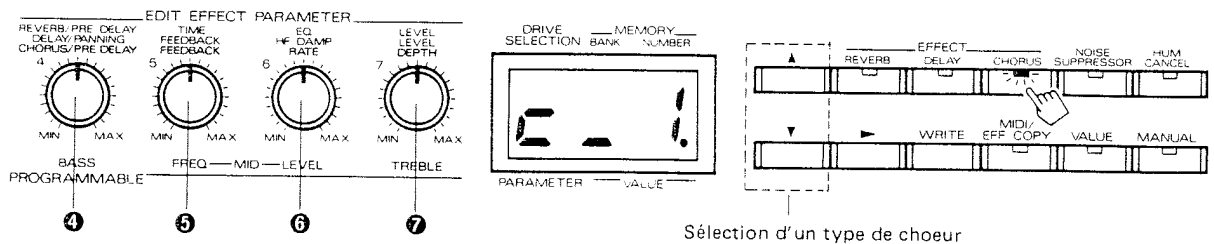
⑦ **Niveau** Valeur : 0 – 99

Permet de régler le volume du son retardé. Les valeurs les plus élevées augmentent le volume du son retardé.

- * Pour contrôler la valeur de chaque paramètre, appuyez sur la touche **VALUE** (Reportez-vous à la page 15)
- * Pour écrire les données éditées, reportez-vous à la page 23 "Ecriture du programme".
- * Pour retourner au mode de jeu normal, appuyez sur la touche **DELAY**. (Le témoin s'allume).
- * Vous pouvez entendre un bruit de déclic lors du changement des valeurs d'un paramètre, mais rien n'est anormal.

c. Choeur

Appuyez sur la touche **CHORUS** pendant plus d'une seconde. Le témoin de la touche CHORUS clignote, indiquant qu'il est dans le mode de réglage de choeur. L'affichage indique le type de choeur actuellement utilisé. Chaque paramètre peut être édité avec le bouton de paramètre et la touche correspondant comme indiqué.



Sélection d'un type de choeur

- * Dans le mode manuel, les effets ne peuvent pas être édités. Pour éditer les effets, appuyez sur la touche **MANUAL** pour éteindre le témoin de la touche **MANUAL**.

● **Types de choeur** Valeur : c-1 à c-4

Sélectionnez l'un des quatre types de choeur. Le type de choeur détermine la manière dont les sons normal et de choeur sont sortis des sorties A et B.

Valeur	Sortie A	Sortie B
c-1	Normal + Choeur A	Normal + Choeur A
c-2	Normal + Choeur A	Normal – Choeur A
c-3	Normal + Choeur A	Normal + Choeur B
c-4	Normal	Choeur A

- * Dans la sortie monaurale, les signaux A et B sont mélangés et sortis, donc l'effet de choeur ne peut être obtenu avec le type de choeur 2.

④ **Pré-retard** Valeur : 0 – 99

Permet de régler la durée de retard de l'effet de chœur. Les valeurs les plus basses créent un flanger.

⑤ **Feedback** Valeur : 0 – 99

Permet de régler la quantité de feedback. Les valeurs les plus élevées augmentent la quantité du feedback.

⑥ **Taux** Valeur : 0 – 99

Permet de régler le taux de l'effet de chœur. Les valeurs les plus élevées accélèrent le taux de l'effet.

⑦ **Profondeur** Valeur : 0 – 99

Permet de régler la profondeur de l'effet de chœur. Les valeurs les plus élevées approfondissent l'effet.

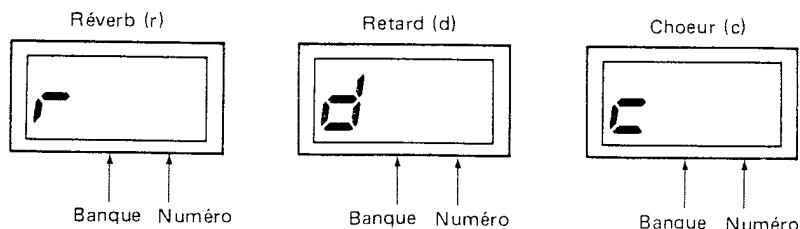
- * Pour contrôler la valeur de chaque paramètre, appuyez sur la touche **VALUE**. (Reportez-vous à la page 15)
- * Pour écrire les données éditées, reportez-vous à la page 23 "Ecriture du programme".
- * Pour retourner au mode de jeu normal, appuyez sur la touche **CHORUS**. (Le témoin s'allume).
- * Vous pouvez entendre un bruit de déclic lors du changement des valeurs d'un paramètre, mais rien n'est anormal.
- * L'effet de chœur peut ne pas fonctionner correctement pendant quelques secondes après le changement de la valeur de paramètre. Ceci est normal pour certains réglages de chœur.

d. Copie des effets

Les réglages d'effet (réverb, retard et chœur) d'une banque/numéro peuvent être copiés pour la banque/numéro actuellement sélectionné.

En utilisant cette fonction, tout réglage d'effet existant peut être copié. Procédez comme suit pour copier les réglages d'effet.

- ① Sélectionnez la banque/numéro de destination.
- ② Appuyez pendant plus d'une seconde sur la touche d'effet qui correspond à l'effet à copier. (Le témoin de la touche clignote).
- ③ Appuyez sur la touche **MIDI/EFF COPY**.
L'affichage indique la banque/numéro actuellement sélectionné et le nom de l'effet à copier.



- ④ En utilisant les touches **▲▼▶**, sélectionnez la banque/numéro source de l'effet à copier.
- * Appuyez sur la touche d'effet clignotant pour quitter ce mode.

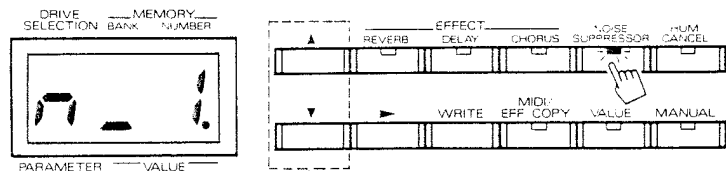
- 5 Appuyez sur la touche **MIDI/EFF COPY** pour copier l'effet.
- * Pour écrire les données éditées, reportez-vous à la page 23 "Écriture du programme".
 - * Pendant la procédure d'écriture, une pression sur la touche **MIDI/EFF COPY** n'allume pas le témoin correspondant.

4. Suppresseur de bruit

Le supprimeur de bruit réduit les signaux des sons de niveau inférieur et en conséquence, retire efficacement le bruit qui serait autrement entendu lorsqu'aucun son n'est généré.

Le supprimeur de bruit fonctionne en commun pour toutes les mémoires de patch et, en conséquence, il n'est pas nécessaire de l'écrire en mémoire. L'état activé/désactivé du supprimeur de bruit peut être écrit pour chaque banque/numéro.

Appuyez sur la touche **NOISE SUPPRESSOR** pendant plus d'une seconde. Le témoin de la touche clignote, indiquant que l'unité est maintenant dans le mode de réglage du supprimeur de bruit. L'affichage indique le niveau de seuil actuel.



Réglage du niveau de seuil

- **Niveau de seuil** Valeur : n-1 à n-5

Permet de régler le niveau où les signaux commencent à être réduits en fonction du volume du bruit. Réglez-le aux valeurs plus élevées si le bruit est plus élevé.

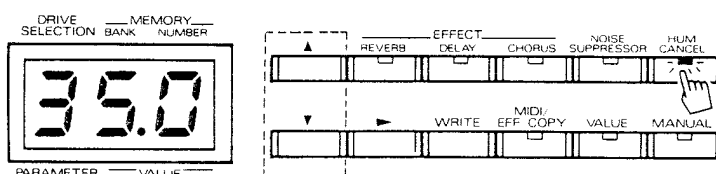
- * Si vous réglez le volume de la guitare trop bas alors que le niveau de seuil est réglé trop haut, il est possible qu'aucun son ne soit produit en raison du supprimeur de bruit.
- * Pour revenir à l'état de jeu normal, appuyez sur la touche **NOISE SUPPRESSOR**. (Le témoin s'allume).

5. Annulation de ronronnement

La fonction d'annulation de ronronnement ne retire que le bruit de ronronnement en utilisant un filtre de retrait harmonique. Le ronronnement et le bruit parasite de la ligne d'alimentation, des systèmes d'éclairage variable ou d'affichage peuvent être efficacement éliminés.

L'annulation de ronronnement fonctionne en commun pour toutes les mémoires de patch et mémoires de patch et, en conséquence, il n'est pas nécessaire de l'écrire en mémoire. L'état activé/désactivé de l'annulation de ronronnement peut être écrit pour chaque banque/numéro.

Appuyez sur la touche **HUM CANCEL** pendant plus d'une seconde. Le témoin de la touche clignote, indiquant que l'unité est maintenant dans le mode de réglage de l'annulation de ronronnement. L'affichage indique la fréquence actuelle.



Réglage de la fréquence
(Une pression sur une touche en maintenant l'autre enfoncée accélérera le changement de la valeur).

- **Fréquence** Valeur : 35,0 Hz – 80 Hz (étapes de 0,1 Hz)

Permet de régler la fréquence de base pour le retrait du ronronnement. Réglez-la à la même fréquence que la source d'alimentation pour la meilleure annulation de ronronnement.

* Pour revenir à l'état de jeu normal, appuyez sur la touche **HUM CANCEL**. (Le témoin s'allume).

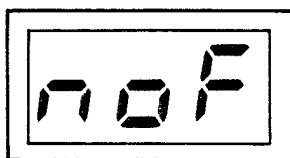
< Pour désactiver le supprimeur de bruit et l'annulation de ronronnement pour toutes les mémoires de patch >

Le supprimeur de bruit et l'annulation de ronronnement peuvent être activés ou désactivés pour chaque banque/numéro. Toutefois, il est également possible de les désactiver pour toutes les mémoires de patch (All Off).

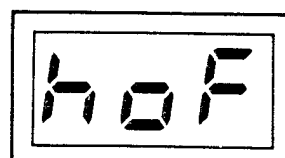
Pour régler le supprimeur de bruit sur All Off, sélectionnez le mode de réglage de supprimeur de bruit et pour régler l'annulation de ronronnement sur All Off, sélectionnez le mode de réglage d'annulation de ronronnement, puis appuyez sur la touche

Pour annuler l'état All Off, appuyez de nouveau sur la touche .

All Off de l'annulation de ronronnement



All Off du supprimeur de bruit



* Un réglage All Off est effectif jusqu'à ce que l'alimentation de l'unité soit coupée ; l'unité reprend alors les réglages précédents.

6. Ecriture du programme

La mémoire de patch édité sera effacée lorsqu'une banque/numéro est sélectionné ou lorsque la touche **MANUAL** est enfoncée. Procédez comme suit pour conserver les données éditées.

Chaque mémoire de patch peut stocker les réglages pour la section de préamplificateur, les réglages et l'état on/off de chaque effet et l'état on/off du suppresseur de bruit et de l'annulation de ronronnement.

* Lorsque le témoin de la touche **MIDI/EFF COPY** est allumé, une écriture ne peut être effectuée. Appuyez sur la touche **MIDI/EFF COPY** (le témoin s'éteint).

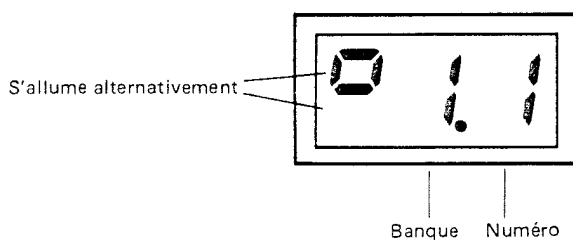
● Pour écrire les données éditées dans la même mémoire de patch, vérifiez que les réglages pour le sont sont corrects, puis appuyez sur la touche **WRITE** pendant plus d'une seconde.

L'affichage change, puis l'unité revient au mode de jeu lorsque les données ont été correctement écrites.

● Pour écrire les données éditées dans une mémoire de patch différente, vérifiez le son des données éditées, puis procédez comme suit :

① Appuyez sur la touche **WRITE** .

L'affichage clignote.



② En utilisant les touches ▲ ▼ ►, spécifiez la banque/numéro de destination.

* Pour annuler ce mode, appuyez sur la touche **WRITE** .

③ Appuyez sur la touche **WRITE** pendant plus d'une seconde.

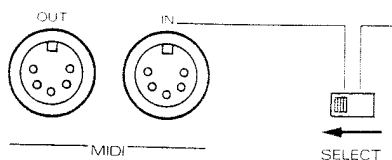
L'affichage change, puis l'unité est ramenée dans le mode de jeu normal lorsque les données ont été correctement écrites.

4 UTILISATION DES APPAREILS MIDI

Avant d'utiliser MIDI pour la première fois, nous vous prions de lire le livret "MIDI" séparé.

1. Prises MIDI

Le GS-6 est équipé de prises MIDI IN et MIDI OUT.



- **Prise MIDI IN**

Cette prise est destinée à la réception des messages MIDI d'un appareil MIDI externe.

- **Prise MIDI OUT**

Cette prise est pour l'envoi des messages du GS-6 à un appareil MIDI externe. Les messages MIDI reçus par la prise MIDI IN ne sont pas transmis par la prise MIDI OUT.

* Pour utiliser la prise MIDI IN, réglez le sélecteur à l'arrière du GS-6 sur la position MIDI IN. Les prises MIDI OUT peuvent être utilisées quelle que soit la position du sélecteur.

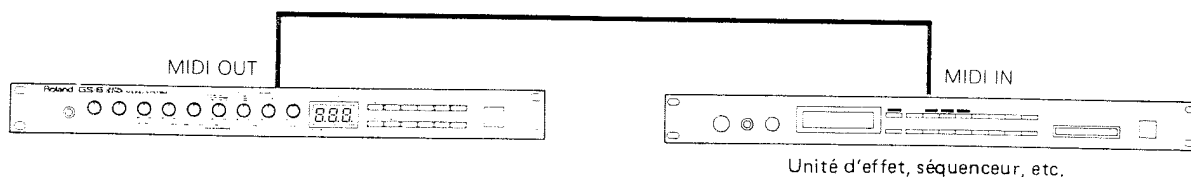
2. Qu'est-ce que MIDI peut faire ?

Le MIDI du GS-6 peut être employé comme suit avec d'autres appareils MIDI.

[Changement des mémoires de patch de l'appareil MIDI Externe]

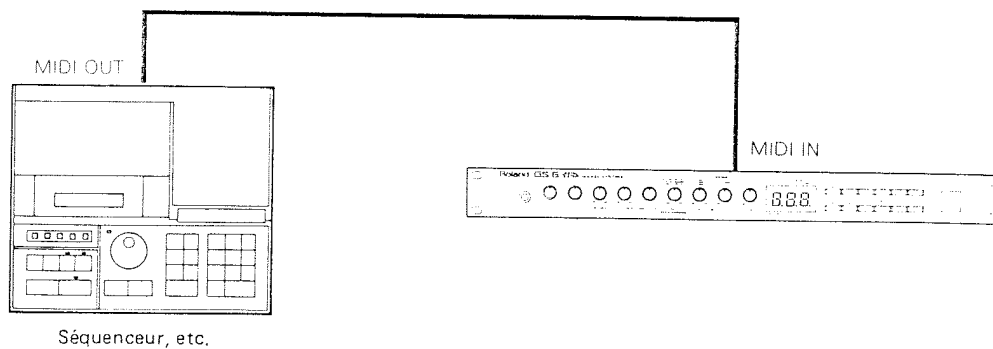
En utilisant les messages de changement de programme (sélection de son), les banques/numéros du GS-6 peuvent être changés à partir de l'appareil MIDI externe ou les patches sur l'appareil MIDI externe peuvent être changés en changeant les banques/numéros sur le GS-6.

- **Pour changer les patches sur l'appareil externe à partir du GS-6.**



* Le changement des banques/numéros sur le GS-6 transmettra les numéros de changement de programme correspondant à l'appareil MIDI externe.

• **Changement des mémoires de patch de l'appareil MIDI externe**



- * Le GS-6 est réglé sur OMNI ON par le fabricant et donc, peut être contrôlé par un appareil MIDI externe, ceci quel que soit le canal MIDI sélectionné sur l'appareil MIDI externe. Pour contrôler le GS-6 en utilisant des messages MIDI spécifiques, réglez le GS-6 sur OMNI OFF, puis réglez un canal MIDI approprié.
- * En utilisant le message de changement de contrôle, le volume ou l'état d'assourdissement peut être contrôlé.

Les banques/numéros du GS-6 peuvent être automatiquement changés en accord avec l'utilisation d'un séquenceur programmé, si nécessaire les messages de changement de programme ont été inclus dans les données de séquenceur.

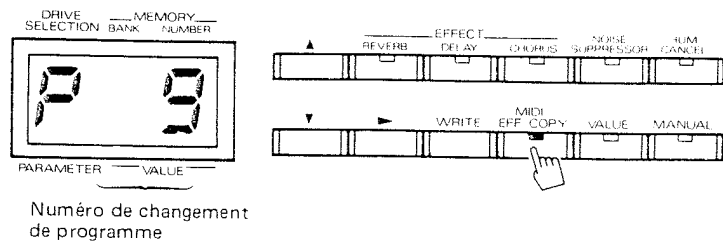
Numéros de changement de programme et banques/numéros

Les banques/numéros du GS-6 correspondent aux numéros de changement de programme comme indiqué ci-dessous. (Les numéros de changement de programme supérieurs à 65 seront substitués avec 1 à 64).

		No.							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Banque	1	1	2	3	4	5	6	7	8
	2	9	10	11	12	13	14	15	16
	3	17	18	19	20	21	22	23	24
	4	25	26	27	28	29	30	31	32
	5	33	34	35	36	37	38	39	40
	6	41	42	43	44	45	46	47	48
	7	49	50	51	52	53	54	55	56
	8	57	58	59	60	61	62	63	64

Numéros dans les carrés : numéros de changement de programme

Vous pouvez vérifier le numéro de changement de programme qui correspond à la banque/numéro actuel dans l'affichage. Appuyez simplement sur la touche **MIDI/EFF COPY** (le témoin s'allume).



Pour retourner à l'affichage de banque/numéro, appuyez de nouveau sur la touche **MIDI/EFF COPY** (le témoin s'éteint).

[Transfert de données]

En utilisant les messages MIDI Exclusive, les données peuvent être transférées du GS-6 à un autre GS-6 ou à un séquenceur MIDI (un séquenceur capable d'enregistrer les messages MIDI Exclusive).

En d'autres mots, vous pouvez copier des données d'un GS-6 à un autre, ou sauvegarder de grandes quantités de données de son d'un GS-6 dans un séquenceur.




* Pour plus de détails, reportez-vous à la page 28 "Transfert de données via MIDI".

3. Réglage des paramètres MIDI

Vous pouvez avoir besoin de changer les réglages MIDI en fonction d'un montage particulier.

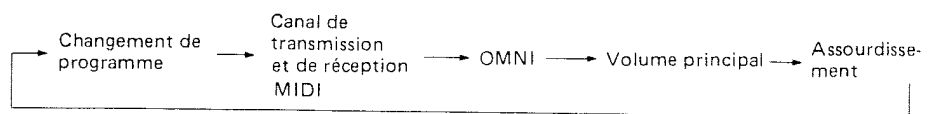
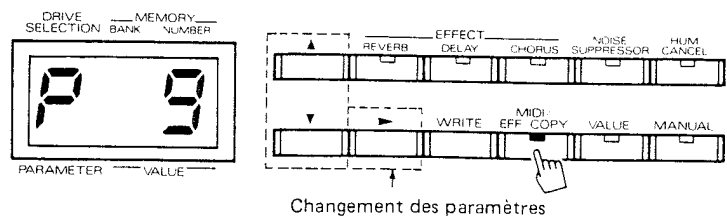
Appuyez sur la touche **MIDI/EFF COPY**. Le témoin de la touche s'allume, indiquant que l'unité est maintenant dans le mode de réglage MIDI.

L'affichage indique le numéro de changement de programme actuel.

En utilisant la touche , spécifiez le paramètre MIDI à éditer, puis changez les réglages avec les touches  .

* Pour les détails concernant les numéros de changement de programme, reportez-vous à la page 25 "Numéros de changement de programme" et "Banques/Numéros".

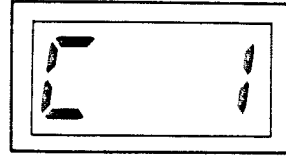
* La configuration MIDI que vous avez réglée est conservée, même après avoir éteint l'unité.



- **Canaux de transmission et de réception MIDI (1 – 16)**

Vous devez régler le canal de réception sur l'unité de réception et le canal de transmission sur l'unité de transmission sur le même numéro de canal.

Réglez le canal MIDI du GS-6 sur le même numéro que celui de l'appareil connecté. (Il est réglé sur 1 par le fabricant).



Numéro de canal MIDI

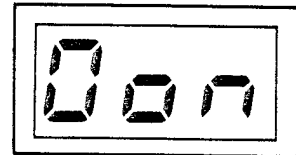
- **OMNI ON/OFF**

Pour recevoir les messages MIDI sur tous les canaux, sans discrimination, réglez sur OMNI ON. Lorsque le GS-6 est réglé sur OMNI ON, l'appareil externe peut contrôler le GS-6, ceci quel que soit le canal MIDI sélectionné sur l'appareil externe. (Le GS-6 est réglé sur OMNI ON par le fabricant).

Affichage OMNI OFF



Affichage OMNI ON



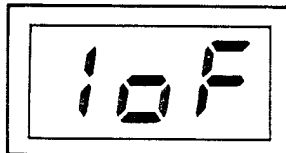
* Même lorsque le GS-6 est réglé sur OMNI ON, les messages MIDI du GS-6 sont transmis sur le canal MIDI réglé.

- **Changements de contrôle (Volume principal : ON/OFF, Assourdissement : ON/OFF)**

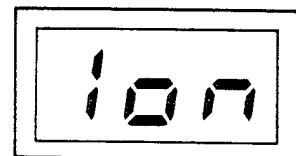
Vous pouvez sélectionner si vous désirez ou pas contrôler le volume principal ou l'assourdissement avec les messages de changement de contrôle. (Les deux sont réglés sur OFF par le fabricant).

Volume principal (Contrôleur 1 à usage général)

Affichage OFF

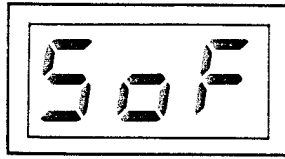


Affichage ON

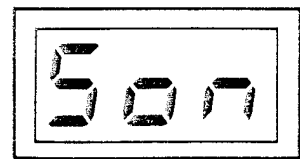


Assourdissement (Contrôleur 5 à usage général)

Affichage OFF

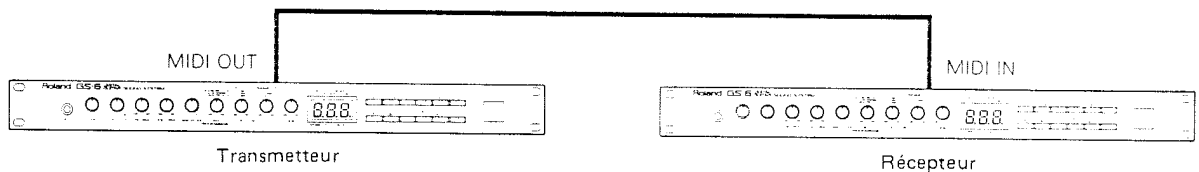


Affichage ON



4. Transfert des données via MIDI

En utilisant les messages MIDI Exclusive, il est possible de transférer les 64 mémoires internes du GS-6 sur un autre GS-6 ou à un séquenceur (un séquenceur capable d'enregistrer des messages Exclusive). Une telle transmission est appelée "Bulk Dump" alors que la réception est appelée "Bulk Load". L'explication suivante décrit la procédure à suivre pour transférer des données d'un GS-6 à un autre. Pour transférer des données du GS-6 à un autre appareil MIDI, reportez-vous au mode d'emploi approprié.

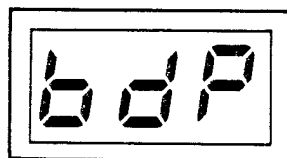


- ① Réglez les canaux MIDI du transmetteur et du récepteur sur le même numéro.
- ② Réglez le transmetteur et le récepteur dans le mode de réglage MIDI (le témoin de la touche **MIDI/EFF COPY** est allumé).

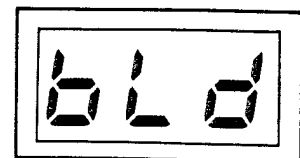
* Le récepteur peut maintenant recevoir à tout moment les données du transmetteur.

- ③ Appuyez sur la touche **WRITE** sur le transmetteur pendant plus d'une seconde. L'affichage répond comme indiqué ci-dessous et les données sont transmises du transmetteur au récepteur.

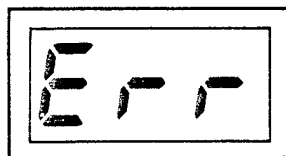
Transmetteur



Récepteur





- * Si les données ne sont pas correctement reçues, l'affichage sur le récepteur répondra comme indiqué ci-dessous. Dans ce cas, appuyez sur la touche **MIDI/**
EFF COPY, puis répétez la procédure.



■ POUR RESTAURER LES REGLAGES D'USINE

Procédez comme suit pour restaurer les réglages de son présélectionnés en usine (11 à 48).

- 1 Mettez le GS-6 sous tension tout en maintenant les touches  et  enfoncées en même temps.

Pendant environ 2 secondes, l'affichage indique "FP".

- 2 Appuyez sur la touche **WRITE** pendant que l'affichage indique "FP".

"Ld" est indiqué dans l'affichage et les présélections d'usine (11 à 48) sont restaurées.

- * Si vous n'appuyez pas sur la touche **WRITE** pendant que le message "FP" est encore affiché, l'unité est ramenée dans l'état de jeu normal, sans restaurer les présélections d'usine.

TABLEAU A REMPLIR

No. de Patch	NOM			PRE AMP.							REVERB							DELAY							CHORUS				NS ON/OFF	HUM ON/OFF		
				1 PRE	2 POST	3 M.VOL	4 BASS	5 FREQ	6 LEVEL	7 TREBE	ON/OFF	R.TYP	4 P.DEL	5 TIME	6 EQ	7 LEVEL	ON/OFF	TIME	4 PAN	5 FBACK	6 HF D	7 LEVEL	ON/OFF	TYPE	4 P.DEL	5 FBACK	6 RATE	7 DEPTH				
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																
-																																

No. de Patch	NOM	PRE AMP.							REVERB							DELAY							CHORUS							NS	HUM		
		D.TYP	1 PRE	2 POST	3 M.VOL	4 BASS	5 FREQ	6 LEVEL	7 TREBE	ON/OFF	R.TYP	4 P.DEL	5 TIME	6 EQ	7 LEVEL	ON/OFF	TIME	4 PAN	5 FBACK	6 HF D	7 LEVEL	ON/OFF	TYPE	4 P.DEL	5 FBACK	6 RATE	7 DEPTH	ON/OFF	OFF				
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	
—																																	

Roland Exclusive Messages

Data Format for Exclusive Messages

Roland's MIDI implementation uses the following data format for all exclusive messages (type IV):

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
CMD	Command ID
[BODY]	Maindata
F7H	End of exclusive

MIDI status : F0H, F7H

An exclusive message must be flanked by a pair of status codes, starting with a Manufactures-ID immediately after F0H (MIDI version 1.0).

Manufactures-ID : 41H

The Manufactures-ID identifies the manufacturer of a MIDI instrument that triggers an exclusive message. Value 41H represents Roland's Manufactures-ID.

Device ID : DEV

The Device-ID contains a unique value that identifies the individual device in the multiple implementation of MIDI instruments. It is usually set to 00H - 0FH, a value smaller by one than that of a basic channel, but value 00H - 1FH may be used for a device with multiple basic channels.

Model ID : MDL

The Model-ID contains a value that uniquely identifies one model from another. Different models, however, may share an identical Model-ID if they handle similar data.

The Model-ID format may contain 00H in one or more places to provide an extended data field. The following are examples of valid Model-IDs, each representing a unique model:

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

Command-ID : CMD

The Command-ID indicates the function of an exclusive message. The Command-ID format may contain 00H in one or more places to provide an extended data field. The following are examples of valid Command-IDs, each representing a unique function:

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

Main data : BODY

This field contains a message to be exchanged across an interface. The exact data size and contents will vary with the Model-ID and Command-ID.

2 Address-mapped Data Transfer

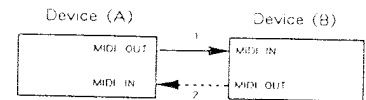
Address mapping is a technique for transferring messages conforming to the data format given in Section 1. It assigns a series of memory-resident records - waveform and tone data, switch status, and parameters, for example - to specific locations in a machine-dependent address space, thereby allowing access to data residing at the address a message specifies.

Address-mapped data transfer is therefore independent of models and data categories. This technique allows use of two different transfer procedures: one-way transfer and handshake transfer.

One way transfer procedure (See Section 3 for details.)

This procedure is suited for the transfer of a small amount of data. It sends out an exclusive message completely independent of a receiving device status.

Connection Diagram

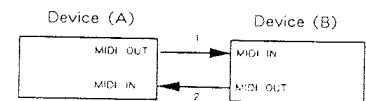


Connection point 2 is essential for "Request data" procedures. (See Section 3.)

Handshake transfer procedure (See Section 4 for details.)

This procedure initiates a predetermined transfer sequence (handshaking) across the interface before data transfer takes place. Handshaking ensures that reliability and transfer speed are high enough to handle a large amount of data.

Connection Diagram



Connection points 1 and 2 is essential.

Notes on the above two procedures

- * There are separate Command-IDs for different transfer procedures.
- * Devices A and B cannot exchange data unless they use the same transfer procedure, share identical Device-ID and Model ID, and are ready for communication.

One-way Transfer Procedure

This procedure sends out data all the way until it stops when the messages are so short that answerbacks need not be checked.

For long messages, however, the receiving device must acquire each message in time with the transfer sequence, which inserts intervals of at least 20 milliseconds in between.

Types of Messages

Message	Command ID
Request data 1	RQ1 (11H)
Data set 1	DT1 (12H)

Request data # 1 : RQ1 (11H)

This message is sent out when there is a need to acquire data from a device at the other end of the interface. It contains data for the address and size that specify designation and length, respectively, of data required.

On receiving an RQ1 message, the remote device checks its memory for the data address and size that satisfy the request.

If it finds them and is ready for communication, the device will transmit a "Data set 1 (DT1)" message, which contains the requested data. Otherwise, the device will send out nothing.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
11H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
	LSB
ssH	Size MSB
⋮	⋮
	LSB
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

- *The size of the requested data does not indicate the number of bytes that will make up a DT1 message, but represents the address fields where the requested data resides.
- *Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
- *The same number of bytes comprises address and size data, which, however, vary with the Model-ID.
- *The error checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the least significant 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed.

Data set 1 : DT1 (12H)

This message corresponds to the actual data transfer process. Because every byte in the data is assigned a unique address, a DT1 message can convey the starting address of one or more data as well as a series of data formatted in an address - dependent order.

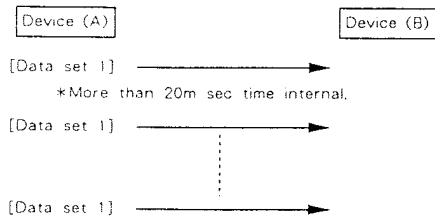
The MIDI standards inhibit non-real time messages from interrupting an exclusive one. This fact is inconvenient for the devices that support a "soft-through" mechanism. To maintain compatibility with such devices, Roland has limited the DT1 to 256 bytes so that an excessively long message is sent out in separate segments.

Byte	Description
F0H	Exclusive
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
12H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
	LSB
ddH	Data
⋮	⋮
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

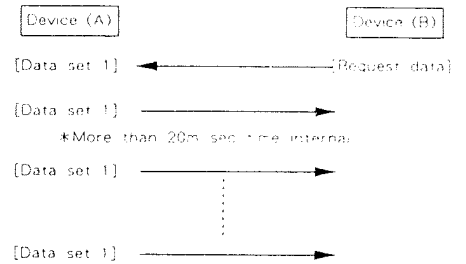
- *A DT1 message is capable of providing only the valid data among those specified by an RQ1 message.
- *Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
- *The number of bytes comprising address data varies from one Model-ID to another.
- *The error checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the least significant 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed.

Example of Message Transactions

- Device A sending data to Device B
Transfer of a DT1 message is all that takes place.



- Device B requesting data from Device A
Device B sends an RQ1 message to Device A. Checking the message, Device A sends a DT1 message back to Device B.



Handshake - Transfer Procedure

Handshaking is an interactive process where two devices exchange error checking signals before a message transaction takes place, thereby increasing data reliability. Unlike one-way transfer that inserts a pause between message transactions, handshake transfer allows much speedier transactions because data transfer starts once the receiving device returns a ready signal.

When it comes to handling large amounts of data--sampler waveforms and synthesizer tones over the entire range, for example--across a MIDI interface, handshaking transfer is more efficient than one-way transfer.

Types of Messages

Message	Command ID
Want to send data	WSD (40H)
Request data	RQD (41H)
Data set	DAT (42H)
Acknowledge	ACK (43H)
End of data	EOD (45H)
Communication error	ERR (4EH)
Rejection	RJC (4FH)

Want to send data : WSD (40H)

This message is sent out when data must be sent to a device at the other end of the interface. It contains data for the address and size that specify designation and length, respectively, of the data to be sent.

On receiving a WSD message, the remote device checks its memory for the specified data address and size which will satisfy the request. If it finds them and is ready for communication, the device will return an "Acknowledge (ACK)" message. Otherwise, it will return a "Rejection (RJC)" message.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
40H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
	LSB
ssH	Size MSB
⋮	⋮
	LSB
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

- *The size of the data to be sent does not indicate the number of bytes that make up a "Data set (DAT)" message, but represents the address fields where the data should reside.
- *Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
- *The same number of bytes comprises address and size data, which, however, vary with the Model-ID.
- *The error checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the least significant 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed.

Request data : RQD (41H)

This message is sent out when there is a need to acquire data from a device at the other end of the interface. It contains data for the address and size that specify designation and length, respectively, of data required.

On receiving an RQD message, the remote device checks its memory for the data address and size which satisfy the request. If it finds them and is ready for communication, the device will transmit a "Data set (DAT)" message, which contains the requested data. Otherwise, it will return a "Rejection (RJC)" message.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
41H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
	LSB
ssH	Size MSB
⋮	⋮
	LSB
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

- *The size of the requested data does not indicate the number of bytes that make up a "Data set (DAT)" message, but represents the address fields where the requested data resides.
- *Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
- *The same number of bytes comprises address and size data, which, however, vary with the Model ID.
- *The error checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the least significant 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed.

Data set : DAT (42H)

This message corresponds to the actual data transfer process. Because every byte in the data is assigned a unique address, the message can convey the starting address of one or more data as well as a series of data formatted in an address-dependent order.

Although the MIDI standards inhibit non-real time messages from interrupting an exclusive one, some devices support a "soft-through" mechanism for such interrupts. To maintain compatibility with such devices, Roland has limited the DAT to 256bytes so that an excessively long message is sent out in separate segments.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
42H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
	LSB
ddH	Data
⋮	⋮
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

- *A DAT message is capable of providing only the valid data among those specified by an RQD or WSD message.
- *Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
- *The number of bytes comprising address data varies from one model ID to another.
- *The error checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the least significant 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed.

Acknowledge : ACK (43H)

This message is sent out when no error was detected on reception of a WSD, DAT, "End of data (EOD)", or some other message and a requested setup or action is complete. Unless it receives an ACK message, the device at the other end will not proceed to the next operation.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
43H	Command ID
F7H	End of exclusive

End of data : EOD (45H)

This message is sent out to inform a remote device of the end of a message. Communication, however, will not come to an end unless the remote device returns an ACK message even though an EOD message was transmitted.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
45H	Command ID
F7H	End of exclusive

Communications error : ERR (4EH)

This message warns the remote device of a communications fault encountered during message transmission due, for example, to a checksum error. An ERR message may be replaced with a "Rejection (RJC)" one, which terminates the current message transaction in midstream.

When it receives an ERR message, the sending device may either attempt to send out the last message a second time or terminate communication by sending out an RJC message.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
4EH	Command ID
F7H	End of exclusive

Rejection : RJC (4FH)

This message is sent out when there is a need to terminate communication by overriding the current message. An RJC message will be triggered when -

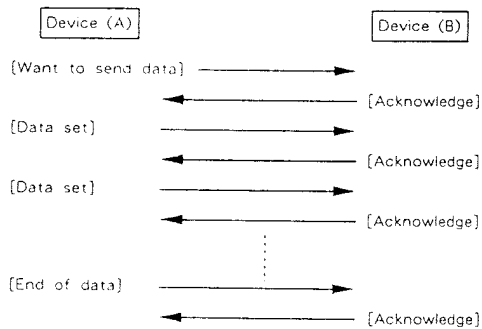
- a WSD or RQD message has specified an illegal data address or size.
- the device is not ready for communication.
- an illegal number of addresses or data has been detected.
- data transfer has been terminated by an operator.
- a communications error has occurred.

An ERR message may be sent out by a device on either side of the interface. Communication must be terminated immediately when either side triggers an ERR message.

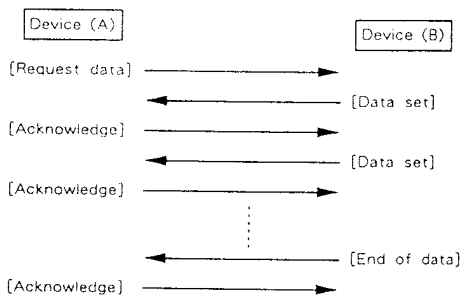
Byte	Description
FOH	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
4FH	Command ID
F7H	End of exclusive

Example of Message Transactions

- Data transfer from device (A) to device (B).

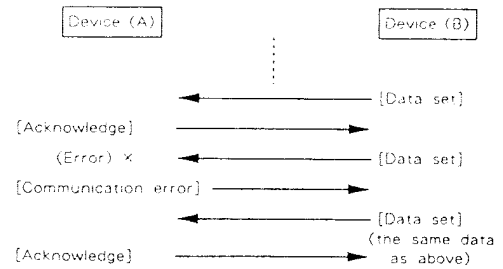


- Device (A) requests and receives data from device (B).

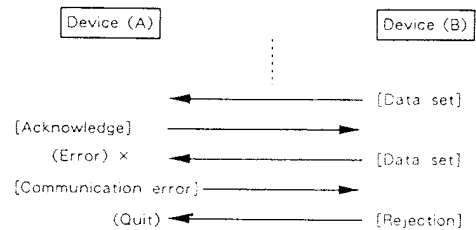


- Error occurs while device (A) is receiving data from device (B).

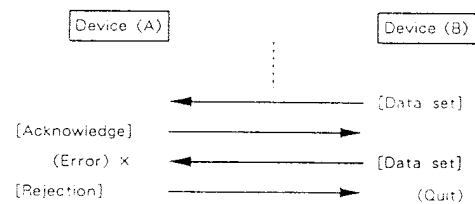
- 1) Data transfer from device (A) to device (B).



- 2) Device (B) rejects the data re-transmitted, and quits data transfer.



- 3) Device (A) immediately quits data transfer.



Le GS - 6 utilise le canal MIDI sélectionné comme canal de base.

1. DONNEES TRANSMISES

■ Changement de programme

Etat	Deuxième
CnH	kkH

n = Canal MIDI : 0H - FH (1 - 16)

kk = Numéro de programme : 00H - 7FH (1 - 128)

Les numéros de programme 40H - 7FH (65 - 128) peuvent transmettre en utilisant le contrôleur au pied Roland FC - 100.

■ Messages exclusifs de système (System Exclusive)

Etat
F0H : System Exclusive
F7H : EOX (Fin de message Exclusive)

Transmis lors de l'exécution d'une transmission "Bulk Dump" et de la réception de "Data Request" (RQ1). Reportez-vous à la section 3 pour les détails.

■ Détection active

Etat
FEH

2. DONNEES RECUES RECONNUES

■ Changement de contrôle

Contrôleur à usage général 1

Etat	Deuxième	Troisième
BnH	10H	vvH

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

vv = Expression : 00H - 7FH (0 - 127)

Lorsque vv est 7FH (127), c'est la valeur de volume principal.

Lorsque vv est 0, la valeur de volume principale est 0.

Cette fonction est sélectionnée comme ON ou OFF.

Contrôleur à usage général 5

Etat	Deuxième	Troisième
BnH	50H	vvH

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

vv = Assourdissement OFF : 00H - 3FH (0 - 63)

vv = Assourdissement ON : 40H - 7FH (64 - 127)

Cette fonction est sélectionnée comme ON ou OFF.

■ Changement de programme

Etat	Deuxième
CnH	kkH

n = Canal MIDI : 0H - FH (1 - 16)

kk = Numéro de programme : 00H - 7FH (1 - 128)

Numéro de programme : La réception de 40H - 7FH (65 - 128) est équivalente à la réception de 00H - 3FH (1 - 64).

■ Mode

Omni off

Etat	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

n = Canal MIDI : 0H - FH (1 - 16)

Omni on

Etat	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

n = Canal MIDI : 0H - FH (1 - 16)

Les messages de mode, à l'exception de ceux sur le canal de base, ne sont pas reconnus.

■ Messages exclusifs de système (System Exclusive)

Etat
F0H : System Exclusive
F7H : EOX (Fin de message Exclusive)

Utilisé dans les trois cas suivants.

- Réception de données de mémoire de patch individuelle
- Avec les messages MIDI, opération de WRITE, CHORUS COPY, DELAY COPY et REVERB COPY
- Opération de "Bulk Load"

Reportez-vous à la section 3 pour les détails..

■ Détection active

Etat
FEH

Après avoir reçu ce message, le GS-6 s'attend à accepter l'état ou les données en séquence, au moins dans les intervalles de 300 millisecondes.

Si l'unité ne reçoit pas un message dans les 300 millisecondes après le message précédent, elle estime qu'il y a un problème quelque part dans le patch MIDI, faisant le contrôle d'expression maximum (contrôleur à usage général 1) et annulant le contrôle d'assourdissement (contrôleur à usage général 5) et arrêtant le contrôle d'intervalle de 300 millisecondes du signal arrivant.

3. COMMUNICATION EXCLUSIVE

Numéro d'identification de modèle dans le message Exclusive: 26H

Numéro d'identification d'appareil: Numéro de canal de base moins 1

■ Communication One-Way

Request Data 1 RQ1 (11H)

Lorsque RQ1 reçu contient une adresse de démarrage énumérée dans l'adresse de base de paramètre et que la taille est la même, le GS-6 envoie les données correspondantes en utilisant Data Set: DT1).

Le processus de vérification d'erreur utilise une somme de contrôle (Checksum) qui fournit un modèle de bit où les 7 bits les moins significatifs sont 0 lorsque les valeurs pour une adresse, taille et cette somme de contrôle sont additionnées.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Roland - ID
DEV	Device - ID
26H	Model - ID (GS - 6)
11H	Command - ID (RQ1)
aaH	Address MSB
aaH	Address LSB
ssH	Size MSB
ssH	Size LSB
sum	Checksum
F7H	EOX (End of Exclusive)

Data Set 1 DT1 (12H)

Lorsque la touche WRITE est enfoncée pendant plus d'une seconde dans le mode MIDI, le GS - 6 envoie les données "bulk" en utilisant ce message.

Le processus de vérification d'erreur utilise une somme de contrôle (Checksum) qui fournit un modèle de bit où les 7 bits les moins significatifs sont 0 lorsque les valeurs pour une adresse, taille et cette somme de contrôle sont additionnées.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Roland - ID
DEV	Device - ID
26H	Model - ID (GS - 6)
12H	Command - ID (DT1)
aaH	Address MSB
aaH	Address LSB
ddH	Data
:	
sum	Checksum
F7H	EOX (End of Exclusive)

4. Carte d'adresse de paramètre

Les adresses sont indiquées en hexadécimal 7 bits.

Adresse	MSB	LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb
Hex 7 bits	AA	BB

L'adresse actuelle d'un paramètre dans un bloc est la somme de l'adresse de début de chaque bloc et une ou plus adresses offset.

Adresse de base de paramètre

Start address	Size	Description	
00 00	00 20	Temporary Parameters	*4-1
04 00	06 00	Hum Cancel Frequency	*4-2
0A 00	06 00	Noise Suppressor Threshold Level	*4-3
10 00		Memory Parameters BANK1 NUMBER1	*4-1
10 20		Memory Parameters BANK1 NUMBER2	
:	00 20	:	
12 00		Memory Parameters BANK2 NUMBER1	
:		:	
1F 60		Memory Parameters BANK8 NUMBER8	
20 00		Bulk Data BANK1	*4-4
22 00	**	Bulk Data BANK2	
:		:	
2E 00		Bulk Data BANK8	
40 00	**	Write Request	*4-5
40 10		Chorus Copy Request	*4-6
40 20	**	Delay Copy Request	
40 30		Reverb Copy Request	

** Ne peut être envoyé sur Data Request DQ1.

Adresse Offset de paramètre

* 4 - 1 Paramètres temporaires, Paramètres de mémoire

Les données sont reçues et envoyées pour chaque mémoire de patch.

Offset address	Description	
0	PRE AMPLIFIER	
0	PRE DRIVE (0-99)	
1	POST DRIVE (0-99)	
2	MASTER VOLUME (0-99)	
3	BASS (0-99)	
4	FREQUENCY (MID) (0-99)	
5	LEVEL (MID) (0-99)	
6	TREBLE (0-99)	
7	DRIVE TYPE (0- 7) : 1 - 8	
	CHORUS	
8	PRE DELAY (0-99)	
9	FEEDBACK (0-99)	
A	RATE (0-99)	
B	DEPTH (0-99)	
C	CHORUS TYPE (0- 3) : 1 - 4	
	DELAY	
D	PANNING (0-99)	
E	FEEDBACK (0-99)	
F	HF DAMP (0-99)	
10	LEVEL (0-99)	
11	DELAY TIME (UPPER) (0-31)	
12	DELAY TIME (LOWER) (0-31)	
	DELAY TIME -> aaaaabbbb (0-998) : 1 - 999 ms	
	REVERB	
13	PRE DELAY (0-99)	

14	0aaa aaaa	TIME	(0-99)
15	0aaa aaaa	EQ	(0-99)
16	0aaa aaaa	LEVEL	(0-99)
17	0000 0aaa	REVERB TYPE	(0- 7) : 1 - 8

SWITCHES

18	000a aaaa	(0- OFF, 1- ON)
	bit0	CHORUS
	bit1	DELAY
	bit2	REVERB
	bit3	HUM CANCEL
	bit4	NOISE SUPPRESSOR

* 4 - 2 Fréquence d'annulation de ronronnement

Offset address	Description
0	000a aaaa : HUM CANCEL FREQUENCY (UPPER)
1	0000 bbbb : HUM CANCEL FREQUENCY (LOWER)
	HUM CANCEL FREQUENCY -> aaaaabbbb (0-449) : 35.0 - 80.0 Hz.

* 4 - 3 Mode de supprimeur de bruit

Offset address	Description
0	0000 0aaa : NOISE SUPPRESSOR THRESHOLD LEVEL (0- 4) : 1 - 5

* 4 - 4 Données "Bulk"

Les données "Bulk" sont reçues et envoyées 8 fois des banques 1 à 8.

L'intervalle entre chaque donnée de banque est de plus de 20 millisecondes.

Les données de banque sont dans l'ordre de numéro de mémoire et contiennent les paramètres de mémoire de patch indiqués dans la Fig. 4 - 1 (Adresses Offset).

* 4 - 5 Write Request

Le réglage des données est mémorisé au numéro de mémoire de patch sélectionné.

Offset address	Description
0	00aa aaaa : MEMORY NUMBER (0-63) : 1 - 64

* 4 - 6 Chorus Copy Request, Delay Copy Request, Reverb Copy Request

Chaque effet d'un numéro de mémoire de patch sélectionné est copié dans le numéro de mémoire de patch actuel.

Offset address	Description
0	00aa aaaa : MEMORY NUMBER (0-63) : 1 - 64

Address Map

Address	Block	Sub Block	Reference
00 00	Temporary Parameters		4-1
04 00	Hum Cancel Frequency		4-2
0A 00	Noise Suppressor Threshold Level		4-3
10 00	Memory Parameters	Bank1, Number1	4-1
		Bank1, Number2	
		:	
		Bank8, Number7	
		Bank8, Number8	
20 00	Bulk Data	Bank1	4-4
		Bank2	
		:	
		Bank7	
		Bank8	
40 00	Write Request		4-5
40 10	Chorus Copy Request		4-6
40 20	Delay Copy Request		4-6
40 30	Reverb Copy Request		4-6

Tableau d'implémentation MIDI

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	× × *****	OMNI ON/OFF OMNI ON/OFF	Memorized
Note Number	True Voice	× *****	× ×	
Velocity	Note ON Note OFF	× ×	× ×	
After Touch	Key's Ch's	× ×	× ×	
Pitch Bender		×	×	
Control Change	16	×	○Expression (Master Volume)	ON or OFF
	80	×	○Mute	ON or OFF
Prog Change	True #	○ (0 - 127) * 1 *****	○ (0 - 127) * 2 0 - 63	
System Exclusive		○	○	Parameters
System Common	Song Pos Song Sel Tune	× × ×	× × ×	
System Real Time	Clock Commands	× ×	× ×	
Aux Message	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	× × ○ ×	× × ○ ×	
Notes		*1 Numéro de changement de programme (64 - 127) peut transmettre en utilisant le contrôleur au pied Roland FC-100. *2 Numéro de changement de programme $0 \leq n \leq 63$ correspond à n+1 de numéro de mémoire. $n \geq 64$ correspond à n-63 de numéro de mémoire.		

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

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

○ : Yes
× : No

► CARACTERISTIQUES

- Mémoires de patch : 64
- Système de conversion A/D/A : 16 bits linéaire
- Fréquence d'échantillonnage : 32 kHz

[Paramètre]

- **Section préamplificateur**

Types de drive x 8

Pré-drive

Post-drive

Volume principal

Grave

Fréquence moyenne

Niveau moyen

Aigu

- **Section d'effet**

Reverb (Réverb)

Types de réverb x 8

Pré-retard

Durée

Egaliseur

Niveau

Delay (Retard)

Durée de retard (1 – 999 ms)

Panoramique

Feedback

HF Damp

Niveau

Chorus (Choeur)

Types de choeur x 4

Pré-retard

Feedback

Taux

Profondeur

- **Suppresseur de bruit**

Niveau de seuil (5 étapes)

- **Annulation de ronronnement**

Fréquence (35,0 – 80,0 Hz)

[Panneau avant]

Jack d'entrée

Bouton de gain d'entrée

Niveau de sortie

Boutons de paramètre x 7

Interrupteur d'alimentation

Touche d'écriture (Write)

Touche MIDI/Copie d'effet (MIDI/Eff Copy)

Touche de valeur (Value)

Touche manuel (Manual)

Touches de fonction (▲ ▼ ▶)

Touche de réverb (Reverb)

Touche de retard (Delay)

Touche de choeur (Chorus)

Touche de supprimeur de bruit

Touche d'annulation de ronronnement

[Panneau arrière]

Sélecteur (MIDI IN/RRC IN)

Jacks de sortie A (mono)/B

Connecteurs de sortie de ligne A/B (Type XLR)

Jack de décalage de mémoire

Prise RRC IN

Prises MIDI (IN/OUT)

Dimensions : 482 (L) x 340 (P) x 44 (H) mm

Consommation : 28 W (117V/220V/240V)

Poids : 4,2 kg

Accessoires

Mode d'emploi

Livret pour MIDI

Options

Contrôleur au pied FC-100

Pédale d'expression EV-5

Interrupteur à pédale DP-2

Interrupteur au pied FS-5U (BOSS)

* Les caractéristiques pour ce produit sont sujettes à modifications sans préavis pour des raisons d'amélioration.

