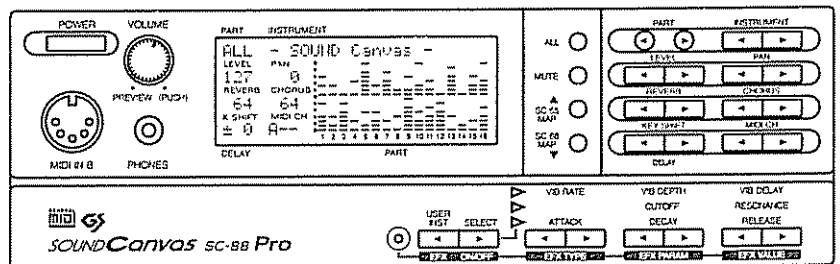




# SOUND Canvas

GENERATEUR DE SONS MIDI SC-88 Pro



	<b>CAUTION</b> RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
<b>ATTENTION: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE NE PAS OUVRIR</b>		
<b>CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK) NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL</b>		



L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent

## INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE, OU BLESSURES

# INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

**ATTENTION** - Avec des appareils électriques, des précautions de base doivent être suivies, notamment celles ci-dessous :

- 1 Lisez toutes les instructions avant d'employer l'appareil
- 2 N'utilisez pas cet appareil près d'eau – par exemple, près d'une baignoire, d'un évier, d'une piscine, sur un sol humide ou équivalent.
- 3 Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un support ou stand recommandé par le fabricant
- 4 Cet appareil, seul ou associé avec un amplificateur et des écouteurs ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capables d'entraîner une perte définitive d'audition. Ne l'utilisez pas longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un spécialiste des troubles auditifs.
- 5 L'appareil doit être placé pour que sa localisation et sa position n'interfèrent pas avec sa propre ventilation.
- 6 L'appareil doit être gardé à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, accumulateurs ou autres appareils produisant de la chaleur
- 7 L'appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même.
- 8 Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être déconnecté de la prise murale en cas d'inutilisation prolongée
- 9 Prenez garde à ne laisser aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil par ses ouvertures
- 10 L'appareil doit être examiné par un technicien qualifié lorsque :
  - A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé
  - B. Un objet ou du liquide ont réussi à s'immiscer à l'intérieur de l'appareil
  - C. L'appareil a été exposé à la pluie.
  - D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances
  - E. L'appareil est tombé, ou bien son boîtier a été endommagé
- 11 Ne tentez aucune intervention sur l'appareil en dehors de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel de maintenance qualifié

Pour le Canada

Pour fiche de terre :



**CAUTION:** TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT

**ATTENTION:** POUR ÉVITER LES CHOCs ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND




# 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, veillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi 
- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne 
- 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'endommagez pas le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas, ne marchez pas dessus, ne le surchargez pas, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir un risque de choc ou d'incendie. N'utilisez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. 
- 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 

#### ⚠ PRECAUTIONS

- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lorsque vous branchez ou débranchez celui-ci. 
- Évitez 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. 17). 
- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 

Avant d'utiliser cette unité, veuillez lire attentivement les sections intitulées : «EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ» et «REMARQUES IMPORTANTES» (p. 3). 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.


# Introduction

## Fonctions principales de cette unité

- Cet appareil est un module de sons compatible avec le système GM. Il peut reproduire toutes données sonores (séquences GM) portant le logo GM. Le SC-88 est aussi compatible avec le format Roland GS. Il peut servir à reproduire toutes données de morceau portant le logo GS.
- Cette unité est un module de sons multitimbral à 32 parties et 64 voix. Un unique appareil peut produire les sons d'un grand orchestre. C'est un module de sons idéal pour utiliser avec un séquenceur ou un ordinateur. (p.120)
- Cet appareil contient 1117 sons de haute qualité et 42 types d'ensembles rythmiques (dont 3 d'effets sonores). Ces sons comprennent ceux du SC-55/55mkII et du SC-88, autorisant la reproduction correcte des données de morceau pour SC-55/55mkII et SC-88. (p.10)
- Une grande variété d'effets est fournie : 64 types d'effets d'insertion, 8 types de reverb et 8 types de chorus, 10 types de delay, et une égalisation 2 bandes. En plus les valeurs des différents paramètres peuvent être réglés pour chaque effet, permettant une utilisation de niveau professionnel du son. (p.46, 56)
- Il y a 256 sons programmables et 2 kits rythmiques programmables, pour que vous puissiez créer vos propres sons et ensembles rythmiques. (p.96, 102)
- En éditant les paramètres de son tels que vibrato, filtre et enveloppe, vous pouvez modifier les sons à votre goût. (p.31)
- La prise informatique permet au SC-88 d'être directement connecté à un ordinateur Apple, IBM. (p.120)
- Le grand afficheur fournit graphiquement une confirmation visuelle simple des réglages tels que volume pour chaque partie, les dessins et lettres pouvant s'afficher à l'aide d'une matrice à points (dix écrans) (p.110)
- Une grande variété de paramètres de son peuvent être aisément et directement édités grâce à des boutons dédiés. (p.11, 31)
- Des prises d'entrée audio avec réglage de niveau d'entrée vous permettent de vous connecter à d'autres sources sonores, et sont orientées vers les prises de sortie audio après mixage avec le propre son de l'appareil. Deux jacks de sortie audio sont également fournis. (p.15)


### Système Général MIDI



Le système GM (General MIDI) est un ensemble de recommandations qui cherche à dépasser les limitations propres aux marques et à standardiser les possibilités MIDI des générateurs de sons. Les générateurs de sons et données sonores au standard GM portent le logo (  ). Les données de morceau portant le logo GM peuvent être reproduites fidèlement par tout générateur de sons portant le logo GM.

### Format GS



Le format (  ) est un ensemble de caractéristiques fixées par Roland pour standardiser les performances des générateurs de sons. En plus d'un support des caractéristiques définies par le système Général MIDI, le format GS offre en plus de cette compatibilité un nombre étendu de sons, il permet l'édition des sons et fixe de nombreux détails pour une grande variété de nouvelles fonctions, incluant des effets tels que reverb et chorus.

Conçu pour le futur, le format GS peut d'ores et déjà offrir de nouveaux sons et supporter de nouvelles fonctions de matériel lorsqu'elles arrivent. Comme il dispose d'une compatibilité ascendante avec le système Général MIDI, le format GS Roland peut fidèlement reproduire des séquences GM ainsi que des données musicales GS (données musicales créées pour le format GS).


Apple est une marque déposée de Apple Computer, Inc.

Macintosh est une marque de Apple Computer, Inc.

MacOS est une marque déposée de Apple Computer, Inc.

IBM est une marque déposée de International Business Machines Corporation.

IBM PC est une marque déposée de International Business Machines Corporation.

GS (  ) est une marque déposée de Roland Corporation.



# REMARQUES IMPORTANTES

---

En plus des précautions énoncées dans "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" et "UTILISATION SANS DANGER DE L'UNITE", veuillez lire et observer ce qui suit :

## 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)
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités pour prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils

## Emplacement

- Employer cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites. Pour éliminer ce problème, changez l'orientation de cette unité ou éloignez-la de la source d'interférences
- 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 mémoire

- L'unité contient une pile qui alimente les circuits mémoire de l'unité quand l'alimentation principale est coupée. Quand cette pile s'affaiblit, le message ci-dessous apparaît dans l'afficheur. Quand vous voyez ce message, remplacez la pile par une neuve dès que possible pour éviter la perte de toutes les données de la mémoire, pour remplacer la pile, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié

"Battery Low"

## Précautions supplémentaires

- 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 court-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.
- Une petite quantité de chaleur émanera de l'appareil durant le fonctionnement normal.
- 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).
- Pour prévenir un mal fonctionnement et/ou dommage aux haut-parleurs ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire les connexions.

## [A propos de ce mode d'emploi]

Les noms de paramètres sont souvent abrégés dans l'afficheur du SC-88Pro. Par exemple, Chorus Rate a l'abréviation «Cho Rate». Pour éviter toute confusion, le nom complet du paramètre sera utilisé dans ce manuel.

Si la valeur d'un paramètre est une variable continue, elle sera représentée comme un nombre de la plage 0 – 127. Si, à l'opposé, une valeur de paramètre ne peut prendre que des valeurs fixes, ces paliers seront représentés comme 200, 400Hz (par exemple).

Les boutons de façade sont représentés entre crochets [▶], tels que [CHORUS].

## [A propos des représentations]

Autant que possible, nous utiliserons pour les explications des représentations réelles d'écran. Notez cependant que l'aspect réel de vos affichages sur le SC-88Pro peut légèrement varier selon les réglages de l'instrument.

# SOMMAIRE

EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ.....	1
Introduction .....	2
REMARQUES IMPORTANTES .....	3
SOMMAIRE .....	4
Description externe .....	6

## Chapitre 1. Essayons l'unité (Prise en main)

■ Connectez un clavier MIDI et jouez .....	8
● Faire les connexions .....	8
● Mise sous/hors tension.....	9
● Y-a-t-il un son?.....	9
■ Essayons les différents sons .....	10
■ Essayons les boutons de l'unité.....	11
■ Appliquons des effets au son.....	13
■ Accord avec d'autres instruments (Tuning) ..	14
■ Ecouteurs.....	15
■ Prises de sortie/volume d'entrée audio.....	15

## Chapitre 2. Parties et paramètres

■ Parties et sons .....	18
● Assignation d'un son à une partie .....	18
● Sélection des variations de son.....	20
● Lecture des numéros d'instruments et numéros de variation.....	21
● Canaux des parties .....	22
● Quelle MIDI IN pour chaque partie?.....	23
● Relation entre notes simultanées et nombre de voix.....	24
● A propos des sons avec legato .....	24
■ Paramètres de partie pour le jeu.....	25
[1] Paramètres réglables directement par les boutons.....	25
[2] Paramètres appelés par le menu.....	26
● Action de chaque paramètre .....	27
■ Paramètres de partie pour l'édition de son ..	31
● Procédure.....	31
● Action de chaque paramètre .....	32
■ Réglages des paramètres communs à toutes les parties.....	34
● Procédure .....	34
● Action de chaque paramètre .....	35

■ Réglages des paramètres de système.....	36
● Procédure.....	36
● Action de chaque paramètre de système.....	37
■ Emploi des patches .....	39
● Chargement d'un patch .....	40
● Utilisation des messages MIDI pour sélectionner les patches.....	41
■ Création d'un ensemble rythmique (Drum Edit) ..	42
● Procédure d'édition de batterie .....	42
● Emploi de chorus et delay .....	44
● A propos du groupe d'assignation.....	44

## Chapitre 3. Effets de système

■ Comment la section effet de l'unité fonctionne .....	46
■ Réglages d'effet de système .....	48
● Procédure de réglage de l'égaliseur.....	48
● Fonctions des paramètres d'égaliseur .....	49
● Pour ajuster l'amplitude d'effet pour toutes les parties.....	50
● Pour ajuster l'amplitude d'effet d'une seule partie .....	50
● Réglages des paramètres de Reverb/Chorus/Delay .....	51
● Paramètres de reverb.....	52
● Paramètres de chorus.....	53
● Paramètres de delay .....	54

## Chapitre 4. Effets d'insertion

■ Réglages des effets d'insertion .....	56
● Faire les réglages des paramètres d'insertion ..	56
● Différents types d'effet.....	57
■ Utilisation des commandes pour modifier les paramètres d'effet .....	92
● Procédure .....	92
● Action de chaque paramètre .....	93

## Chapitre 5. Fonctions utiles

■ Création et sauvegarde d'un son (User Instrument).....	96
■ Création et sauvegarde d'un effet d'instrument (User Effect).....	99
■ Création et sauvegarde d'un Patch (User Patch).....	100

■ Sauvegarde d'un kit rythmique créé .....	102
■ Copier ou échanger des réglages entre parties / initialisation des réglages de partie .....	106
■ Enregistrement des réglages dans un séquenceur .....	107
● Bulk Dump .....	107
● Transmission de données individuelles .....	108
■ Programmation de caractères ou dessins à l'écran (Frame Draw) .....	110
■ Création de données compatibles pour l'unité / SC-88Pro .....	112
■ Sélection de la configuration CM-64 .....	114
● Différences entre CM-64 et l'unité .....	115
■ Emploi de l'unité comme deux modules .....	116
● Sélection du mode double module .....	116
■ Initialisation .....	118
● Retour de toutes les parties aux réglages d'usine .....	118
● Initialisation GM/GS .....	118

## Chapitre 6. Emploi de l'unité avec un ordinateur

■ Connexion avec votre ordinateur .....	120
● Connexions avec les prises de l'ordinateur .....	120
● Connexions avec connecteurs MIDI .....	122
● Transfert de données MIDI avec votre ordinateur .....	123
● Connexion d'une autre source MIDI à l'unité .....	125
■ Utilisation de messages MIDI pour sélectionner les sons .....	126
● Utilisation de messages MIDI pour sélectionner les kits rythmiques .....	128

## Chapitre 7. Le MIDI et l'unité

■ A propos du MIDI .....	130
● Comment les messages MIDI sont transmis et reçus .....	130
● Canaux MIDI et modules de sons multitimbraux .....	130
■ Messages MIDI pouvant être reçus par l'unité .....	131
■ Réglages de numéros d'identification .....	134
■ Routage des messages MIDI et commutateurs .....	135
[1] Commutateurs qui se règlent pour toutes les parties (A) .....	135
[2] Commutateurs qui se règlent pour toutes les parties (B) .....	139
[3] Commutateurs qui se règlent pour chaque partie individuellement .....	141

## Chapitre 8. Appendice

■ Mauvais fonctionnement .....	146
■ Si un message apparaît .....	148
■ Câblage pour ordinateur .....	149
■ Liste des paramètres et procédures .....	150
■ Liste des instruments .....	154
■ Liste des kits rythmiques .....	163
■ Liste des effets .....	176
■ Tableau des données d'effet .....	183
■ Liste des patches preset .....	186
■ Equipement MIDI .....	188
■ Tableau d'équipement MIDI .....	209
■ INDEX .....	210
■ Caractéristiques .....	212

# Description externe

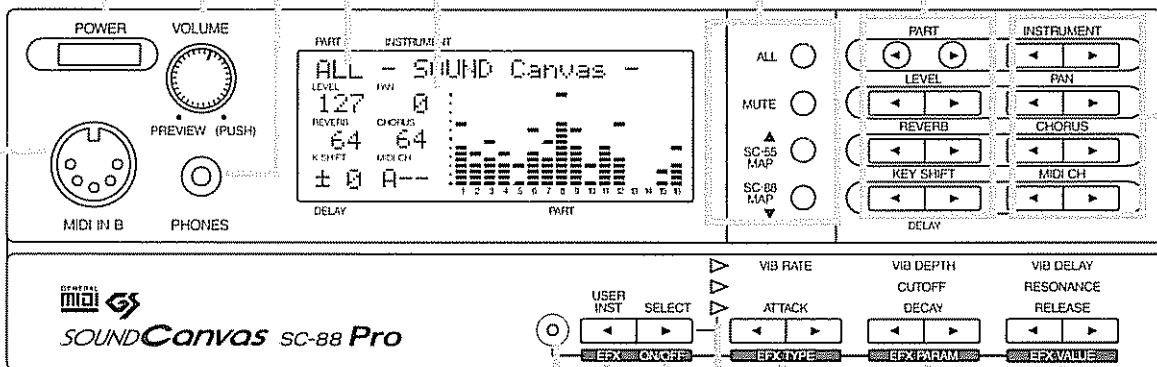
## ■ Face avant

- Prise MIDI IN B (façade) (p.135)

Quand le paramètre IN B Sel est réglé sur Rear (réglage d'usine), la prise MIDI IN B de la façade ne peut pas être employée.

- Commutateur d'alimentation (p.9)
- Bouton de volume (p.9)
- Commutateur de pré-écoute (Preview) (p.11)
- Prise écouteurs (p.15)
- Ecran (p.37)
- Barres (p.23, 37)

- Bouton All (p.34)
- Bouton Mute (p.25, 34)
- Bouton SC-55 Map (p.25, 34)
- Bouton SC-88 Map (p.25, 34)
- Boutons de Partie (p.18)
- Boutons Level (p.25, 34)
- Boutons Reverb (p.50)
- Boutons Key Shift (p.25, 34)
- Boutons Delay (p.50)
- Boutons Instrument (p.18)
- Boutons Pan (p.25, 34)
- Boutons Chorus (p.50)
- Boutons de canal MIDI (p.22)
- En tenant enfoncé le bouton [◀], vous pouvez presser le bouton [▶] pour changer la valeur plus vite.



- Effet (orange) (p.56)/Indicateur d'édition(rouge) (p.97)
- Bouton User Inst (p.97)/Bouton Effect (p.56)
- Bouton Select (p.56)/Effect ON/OFF (p.56)
- Indicateur Select (p.31)/Effect ON/OFF (p.56)

- Boutons EFX Type (p.56)
- Boutons Vibrato Rate (p.31)
- Boutons Attack (p.31)

## ■ Face arrière

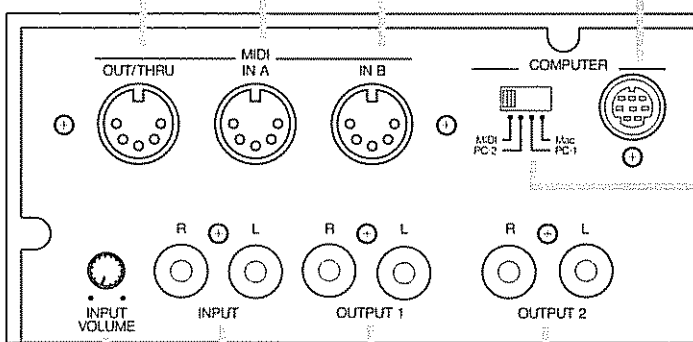
- Prise MIDI OUT/THRU

Cette prise fonctionne comme MIDI OUT ou MIDI THRU, selon le réglage OUT/THRU Select (p.136). A la sortie d'usine, le réglage est MIDI OUT.

- Boutons EFX Param (p.56)
- Boutons Vibrato Depth (p.31)
- Boutons Cutoff (p.31)
- Boutons Decay (p.31)

- Boutons EFX Value (p.56)
- Boutons Vibrato Delay (p.31)
- Boutons Resonance (p.31)
- Boutons Release (p.31)

- Prise MIDI IN A (p.130)
- Prise MIDI IN B (arrière) (p.135)



- Prise Computer

Un câble spécial pour ordinateur (vendu séparément) peut s'y connecter. Le type de câble requis dépend de votre ordinateur. Si le commutateur Computer situé à gauche est sur MIDI, cette prise ne peut pas servir (p.120).

- Commutateur Computer

Réglez ce commutateur en fonction de votre type d'ordinateur, ou du logiciel employé. Eteignez l'instrument avant de changer le réglage de ce commutateur. Pour utiliser les prises MIDI, réglez ce commutateur sur MIDI (p.120).

- Prises de sortie audio 1 (p.8)
- Prises d'entrée audio (p.15)
- Bouton de volume d'entrée (p.15)

- Prises Audio output 2 jacks

En réglage d'usine, aucun son ne peut être envoyé depuis les prises output 2 (p.29).

# Chapitre 1

**Essayons l'unité  
(Prise en main)**

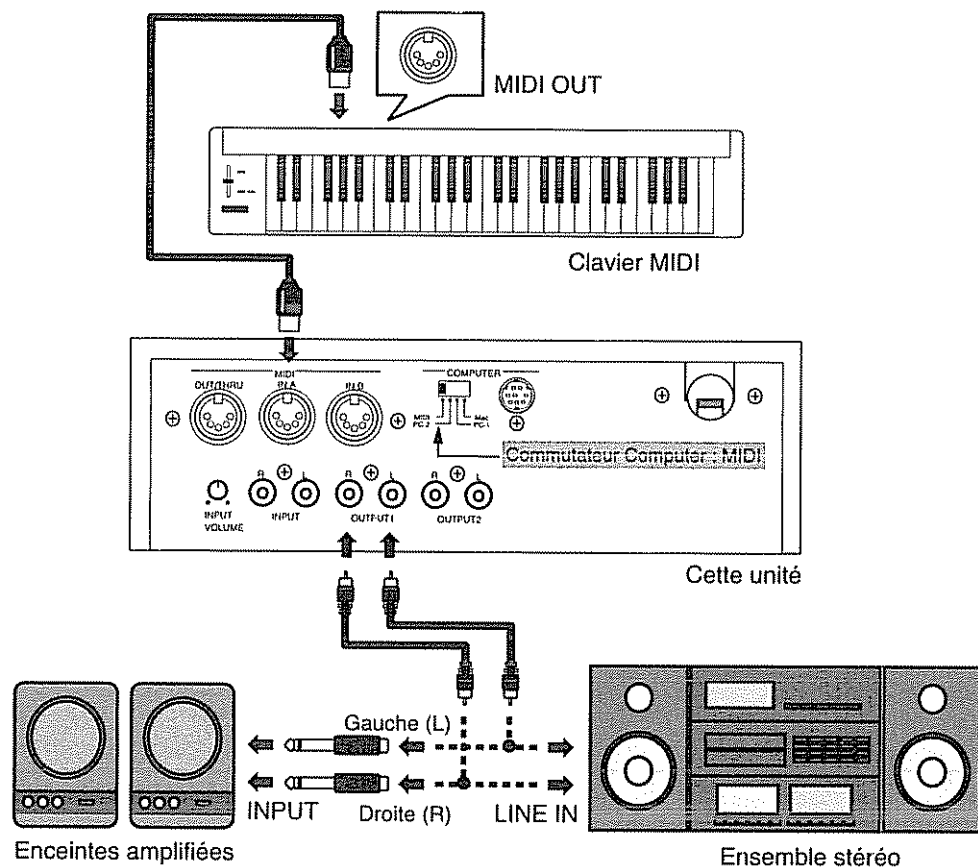
---

## ■ Connectez un clavier MIDI et jouez

### ● Faire les connexions

- Cette section explique comment connecter le SC-88Pro à un clavier MIDI et faire jouer les sons. Si vous désirez connecter un séquenceur ou ordinateur au SC-88Pro, référez-vous en p 120.
- Pour éviter un mauvais fonctionnement et/ou dommage aux haut-parleurs ou aux autres appareils, baissez toujours le volume à fond et éteignez tous les appareils avant de faire les connexions.

Réglez le commutateur Computer à l'arrière de l'unité sur MIDI.



- Avec les réglages d'usine, aucun son ne peut être envoyé depuis les prises output 2 (p 29).

## ● Mise sous ou hors tension

Une fois les connexions effectuées, allumez tous les appareils dans le bon ordre. En le faisant dans un autre ordre, vous risqueriez de provoquer un mal fonctionnement et/ou dommage aux haut-parleurs et autres appareils.

### ○ Mise sous tension

#### 1. Avant d'allumer l'instrument, contrôlez les points suivants.

Assurez-vous que les câbles d'alimentation des appareils sont connectés à une prise murale.

Assurez-vous que l'appareil est bien connecté aux périphériques utilisés (p.8).

Assurez-vous que le volume de votre système d'amplification est abaissé

#### 2. Allumez l'unité et votre équipement MIDI.

#### 3. Allumez votre système audio.

Réglez votre amplificateur sur un volume approprié.

- Un court instant après la mise sous tension de l'unité, un circuit de protection interne empêche toute production de son.
- Des volumes excessifs peuvent endommager votre système d'amplification. Sachez que les haut-parleurs des chaînes stéréo traditionnelles sont plus fragiles que ceux conçus pour les instruments de musique.
- Si le SC-88Pro est dans un angle rendant la lecture de son écran difficile, réglez le contraste LCD ( p.38)
- Pour retrouver les réglages d'usine, référez-vous en p.118.

### ○ Mise hors tension

#### 1. Avant d'éteindre, vérifiez les points suivants.

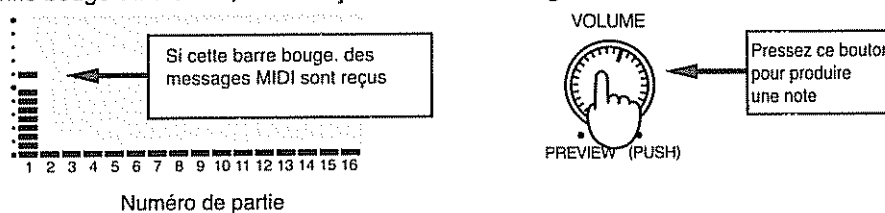
Assurez-vous que le volume de votre système d'amplification est abaissé

#### 2. Eteignez chaque appareil selon l'ordre suivant.

Appareils audio → cette unité et appareils MIDI

## ● Y-a-t-il du son ?

Après avoir fait les connexions comme expliqué précédemment, allumez l'instrument, et montez progressivement le volume en jouant au clavier. L'indicateur à barres de l'unité bouge-t-il ? Si oui, l'unité reçoit bien des messages MIDI.



Le SC-88Pro produit une note quand le bouton Volume est pressé (fonction Preview ou «pré-écoute»). Si jouer au clavier ne donne aucun son, vous pouvez utiliser cette fonction pour contrôler que ce n'est pas le système d'amplification qui est en cause.

Si l'indicateur à barres du SC-88Pro ne bouge pas, les messages MIDI ne sont pas reçus de votre clavier MIDI. Contrôlez les réglages de votre clavier MIDI et les connexions par câble MIDI.

- Avec les réglages d'usine, le SC-88Pro répond à tous les canaux 1 — 16, quel que soit le canal de transmission de votre clavier. Cela est dû au fait que chaque Partie répond au canal MIDI correspondant à son numéro. Les numéros sous l'indicateur à barres sont les numéros de Partie.
- Si vous entendez du son mais que l'indicateur ne bouge pas, pressez le bouton [ALL] pour que s'allume l'indicateur [ALL]. Le volume de toutes les Parties du SC-88Pro s'affiche alors (p.23).

## ■ Essayons les différents sons

Le SC-88Pro contient une grande variété de sons, incluant non seulement des instruments de musique tels que piano, orgue et guitare, mais aussi des effets sonores tels qu'oiseaux ou sonnerie de téléphone. Dans le SC-88, chacun de ces sons est appelé un "Instrument". un groupe d'instruments est appelé configuration ou "Map".

Le SC-88Pro a trois de ces configurations; une qui contient des sons originaux, une dite "SC-55 map" qui contient les mêmes sons que le SC-55/SC-55mkII et une dite "SC-88 map" qui contient les mêmes sons que le SC-88 (p 21, 154).

Voici comment sélectionner les instruments ou configurations pour essayer les sons.

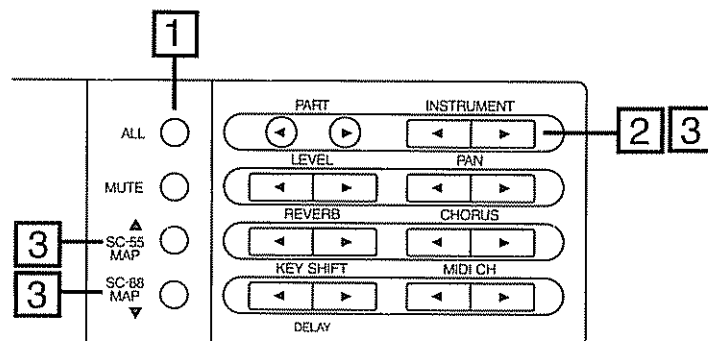
1. **Assurez-vous que l'indicateur [ALL] est éteint.**  
S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre
2. **Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour sélectionner les sons. Jouez et écoutez les sons de la configuration originale.**  
Presser INSTRUMENT [◀] vous ramène à l'instrument de numéro inférieur, et presser INSTRUMENT [▶] vous amène à l'instrument de numéro supérieur.  
En tenant enfoncé le bouton [▶] ( [◀] ), si vous pressez le bouton [◀] ( [▶] ), la valeur change plus rapidement
3. **Pour sélectionner la configuration SC-55 ou SC-88, pressez le bouton [SC-55MAP] ou [SC-88MAP] pour allumer son indicateur.**  
Utilisez les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour sélectionner les instruments, et écoutez les sons de la configuration SC-55 (SC-55 MAP)/ SC-88 (SC-88 MAP).  
Quand des sons de configuration SC-55 sont sélectionnés, un symbole "" s'affiche à gauche du nom de son.

PART	INSTRUMENT
A01	001 "Piano 1
LEVEL	PAN :
4 00	0 :

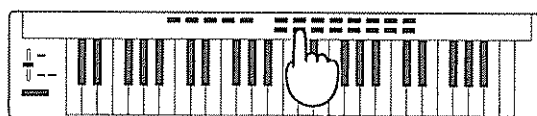
Quand des sons de configuration SC-88 sont sélectionnés, un symbole "" s'affiche à gauche du nom de son.

PART	INSTRUMENT
A01	001 "Piano 1
LEVEL	PAN :
4 00	0 :

Quand l'indicateur est éteint, la configuration SC-88 est active.



- \* Si vous pressez un bouton de sélection de son sur votre clavier MIDI, le son de l'unité changera



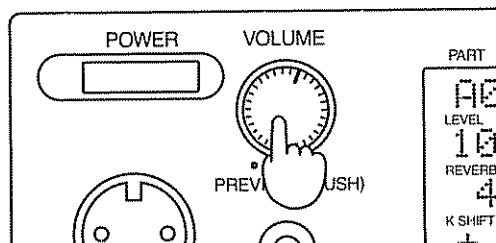
Clavier MIDI



## ■ Essayons les boutons de l'instrument

### ● Pré-écoute du son (Preview)

Quand vous pressez le bouton Volume, l'instrument actuellement sélectionné se fait entendre. Vous pouvez choisir la hauteur et le volume de la note ainsi produite (p 37). Cette fonction est utile pour contrôler les sons ou pour vous accorder si vous n'avez pas de clavier connecté.



Les procédures suivantes doivent être effectuées avec l'indicateur du bouton [ALL] éteint. S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.

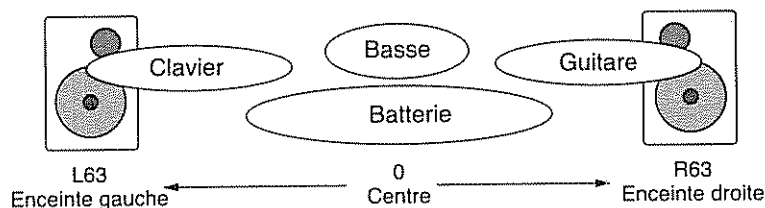
### ● Réglages de volume

Le volume fixe la force du son. Pressez LEVEL [▶] pour augmenter le volume, et pressez LEVEL [◀] pour diminuer le volume.

### ● Réglages de panoramique (position stéréo)

Le panoramique règle la position stéréo du son quand un système d'amplification stéréo est employé. Utilisez les boutons PAN [◀] [▶] pour fixer le panoramique. Par exemple, la batterie et la basse doivent être placées au centre, la guitare à droite, et le clavier à gauche. Pour placer un son au centre, réglez la valeur de PAN à 0. Plus la valeur L augmente et plus le son est à gauche, et plus la valeur R augmente, plus le son se déplace à droite. Si vous continuez à presser PAN [◀], "Rnd" (random ou «aléatoire» en français) sera sélectionné, chaque note occupant dès lors une position stéréo aléatoire.

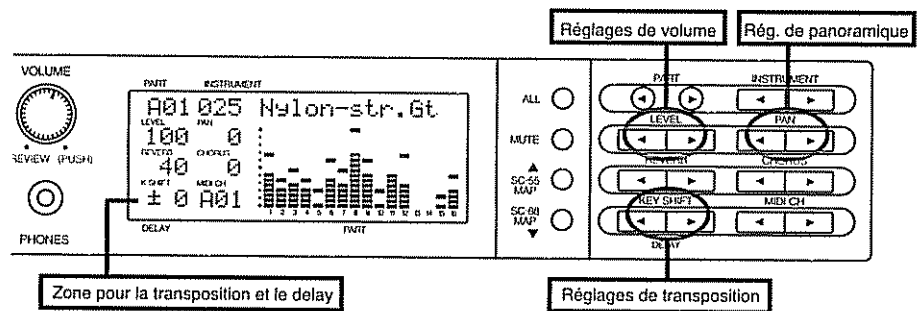
- Pour certains instruments, un peu de son peut sortir d'un haut-parleur même si le panoramique est à fond vers l'autre haut-parleur
- En cas d'écoute en mono, les réglages de panoramique n'ont pas d'effet



## ● Transposition

Vous pouvez transposer la hauteur du son par demi-tons. Presser KEY SHIFT [◀] diminuera la hauteur, et presser KEY SHIFT [▶] l'augmentera.

- \* La partie d'écran où s'affiche la transposition (réglage Key Shift) est partagée avec le réglage Delay. Tout en maintenant enfoncé [SC-88 MAP], pressez les boutons DELAY, le réglage de retard s'affiche, et quand vous pressez les boutons KEY SHIFT, c'est le réglage de transposition qui s'affiche. Si l'afficheur indique une valeur +/- (plus ou moins), c'est la transposition qui est affichée (p. 13).



## ■ Appliquons les effets au son

Les effets vous permettent de traiter électroniquement le son de différentes façons. Les effets de cet appareil peuvent être classés en deux catégories : les effets de système (p.48) ou les effets par insertion (p.56). Les effets de système comprennent 8 types de reverb, 8 types de chorus, 10 types de delay et un égaliseur 2 bandes. Les effets par insertion comprennent 64 types d'effet. De plus, vous pouvez faire des réglages de paramètres pour chaque effet ce qui vous permet des commandes variées et détaillées pour les sons.

Maintenant, appliquons un effet de système.

### ● Réglage du niveau de reverb

La reverb est un effet qui ajoute une sensation d'espace au son, simulant une interprétation dans une salle de concert. Presser REVERB [◀] diminue l'amplitude de la reverb, et presser REVERB [▶] l'augmente.

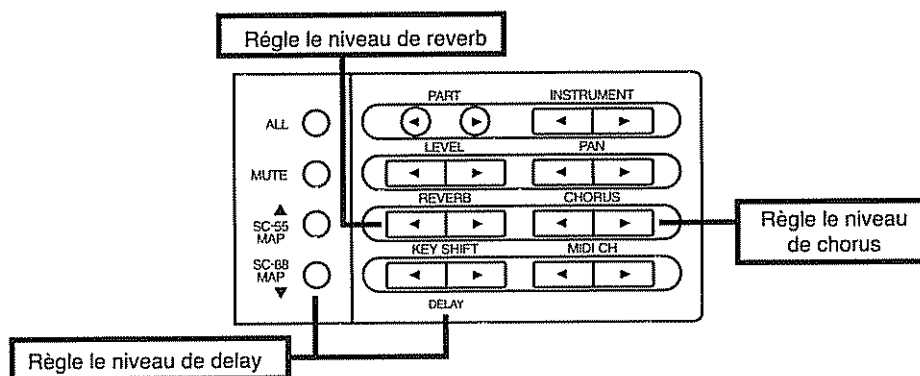
### ● Réglage du niveau de chorus

Le chorus est un effet qui apporte profondeur et richesse au son. Presser CHORUS [◀] diminue l'amplitude du chorus, et presser CHORUS [▶] l'augmente.

### ● Réglage du niveau de delay

Le delay est un effet qui retarde le son pour créer un écho. Vous pouvez par exemple ajouter un retard court au son pour lui apporter ampleur et profondeur. Tout en maintenant enfoncé le bouton [SC-88 MAP], presser DELAY [◀] diminue le volume du son retardé, et presser DELAY [▶] l'augmente.

- La partie d'écran où s'affiche le delay est partagée avec le réglage de transposition (réglage Key Shift) Quand les boutons [DELAY] sont pressés avec [SC-88] enfoncé, c'est le réglage de retard qui s'affiche, et quand vous pressez les boutons [KEY SHIFT], c'est le réglage de transposition qui s'affiche. Si l'afficheur indique une valeur +/- (plus ou moins), c'est la transposition qui est affichée. (p. 12)
- Lorsque l'indicateur EFX est éteint, vous pouvez aussi régler le delay en pressant EFX TYPE [◀][▶].



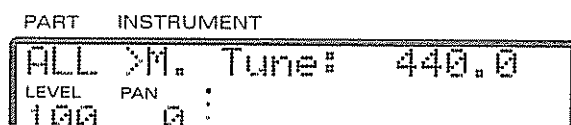
## ■ Accord avec d'autres instruments (Tuning)

### ○ Master Tune (Accord général) 415.3 – 466.2 Hz

Quand vous jouez dans un groupe avec d'autres instruments ou si vous devez adapter la hauteur du SC-88Pro à celle d'un autre instrument, réglez Master Tune. La valeur affichée (par ex., 440.0 Hz) indique la fréquence du la4 (note numéro 69).

#### Procédure d'accord

1. Pressez [ALL] pour que l'indicateur du bouton s'allume.
2. Simultanément, pressez les deux boutons PART [◀] [▶].
3. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner "M. Tune"

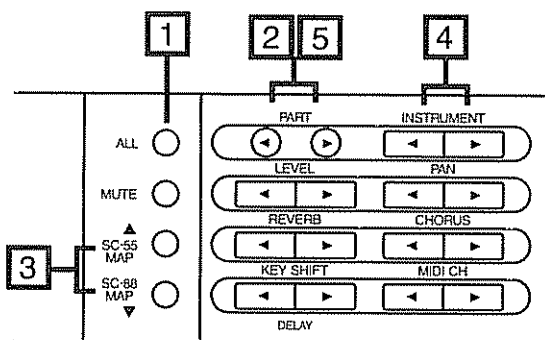


4. En écoutant le son, utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour adapter la hauteur de cette unité à celle d'un autre instrument.

Presser [◀] diminuera la hauteur, et presser [▶] l'augmentera. L'écran donnera la fréquence correspondant à la hauteur, aussi, si vous désirez vous accorder à une valeur précise, vous pouvez visualiser celle-ci.

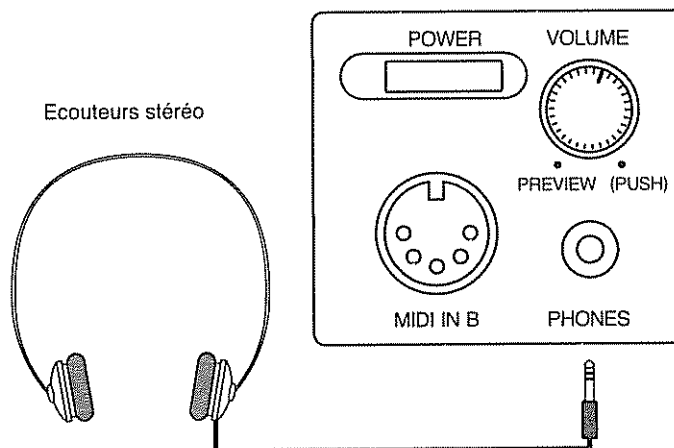
5. Une fois fait le réglage voulu, pressez simultanément les boutons PART [◀] [▶].

\* Il est aussi possible de régler indépendamment l'accord pour chaque partie ( p. 28).



## ■ Ecouteurs

Utilisez des écouteurs de 8 – 150  $\Omega$  d'impédance. Même avec des écouteurs connectés, le son sera produit par les prises jack de sortie audio.

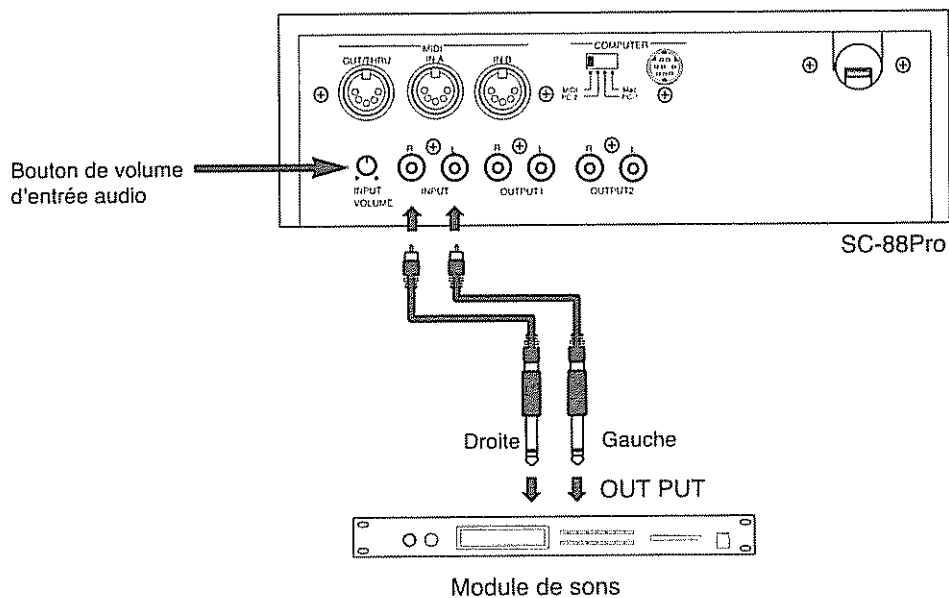


\* La prise écouteurs sortira le même son que la sortie OUTPUT1. Cela signifie que le son des parties assignées à OUTPUT2 ne sera pas entendu dans les écouteurs

## ■ Prises de sortie / volume d'entrée audio

Vous pouvez connecter les prises de sortie d'autres sources sonores à ces prises. Le signal audio reçu ici sera mixé au son du SC-88Pro et produit par les prises de sortie audio 1.

Si le signal entrant dans le SC-88Pro est trop fort ou trop faible, utilisez le bouton de volume d'entrée audio pour l'ajuster. Si le signal est trop fort, tournez le bouton vers la gauche pour diminuer le volume.





# Chapitre 2

## Parties et paramètres

---

## ■ Parties et sons

Le SC-88Pro peut produire 32 différents types de sons à la fois. Un instrument tel que celui-ci qui peut produire simultanément plusieurs sons est dit «multitimbral». Un timbre est une sonorité instrumentale. La possibilité de produire 32 sons différents simultanément signifie que vous pouvez employer 32 instruments différents. En d'autres termes, vous pouvez créer un ensemble orchestral de 32 membres. Dans cette unité, le son sélectionné pour chaque Partie est appelé un Instrument (Tableau des instruments, p 154). Vous pouvez assigner les sons voulus à chacune des 32 Parties pour créer votre propre orchestration.

Il y a deux types de Parties : Parties normales et Parties rythmiques. Les Parties normales servent à jouer d'instruments mélodiques ou de la basse par exemple. Les Parties rythmiques servent aux instruments de percussion.

Le SC-88Pro a trois configurations; une qui contient des sons originaux, une dite «SC-55 map» qui contient les mêmes sons que le SC-55/SC-55mkII et une dite «SC-88 map» qui contient les mêmes sons que le SC-88 (p. 21, 154).

Voici comment sélectionner un instrument ou une configuration pour essayer les sons.

\* Pour des détails sur le MIDI et le mode de Partie, référez-vous en p 27.

### ● Assignment d'un son à une Partie

- 1. Vérifiez que l'indicateur [ALL] est éteint.**  
S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.
- 2. Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour sélectionner la Partie à laquelle vous désirez associer un son.**

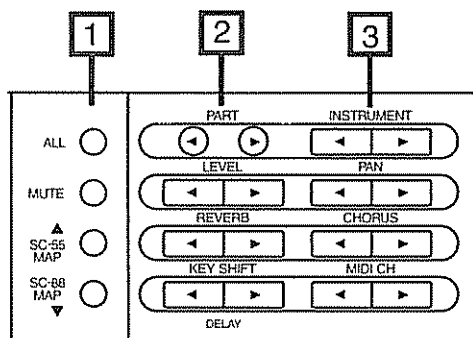
Quand vous pressez les boutons PART [◀] [▶], l'affichage indiquant le numéro de Partie changera "A01..A16 E01..E16". Si vous sélectionnez la Partie rythmique, un "\*" s'affichera en face du nom d'ensemble rythmique.

\* Pour commuter entre les groupes A et B, pressez simultanément [ALL] et PART [◀].

```
PART  INSTRUMENT
A01  026*TR-808
LEVEL PAN  :
100  0 :
```

- 3. Utilisez les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour sélectionner le son (Instrument) de chaque Partie.**

Dans une Partie rythmique, un kit rythmique est sélectionné.





---

○ Pour retrouver les sons du SC-55/SC-55mk II

**4-1.** Pressez [SC-55 MAP], et le son de cette Partie sera le même que pour le SC-55/55mk II.

A cet instant, «"» s'affichera en face du nom d'instrument.

PART	INSTRUMENT
001	"Piano 1
LEVEL	PAN :
100	0 :

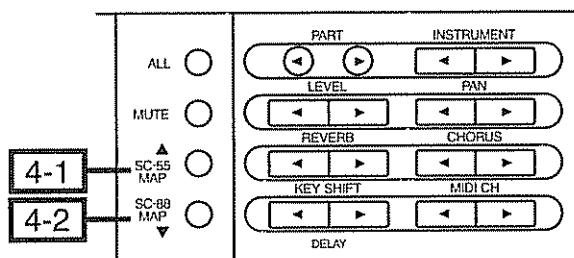
\* Il est aussi possible de sélectionner une configuration CM-64 (p 114)

○ Pour retrouver les sons du SC-88

**4-2.** Pressez [SC-88 MAP], et le son de cette Partie sera le même que pour le SC-88.

A cet instant, «'» s'affichera en face du nom d'instrument.

PART	INSTRUMENT
001	'Piano 1
LEVEL	PAN :
100	0 :



- \* Pour changer le son ou l'ensemble rythmique d'une Partie depuis un autre appareil MIDI, référez-vous en p.126
- \* Certains des sons de cette unité ne peuvent pas être joués au-dessus (au-dessous) d'une certaine hauteur. En effet, ces sons ont été créés en gardant à l'esprit la tessiture réelle des instruments ainsi reproduits
- \* Vous pouvez éditer (modifier) les sons à votre goût et les stocker comme sons personnels (dits «User») (p 96)

## ● Sélection des variations de son

Chacune des trois configurations possèdent des sons principaux (sons de base) et des variations de son (son avec des nuances différentes). La procédure décrite en page précédente sélectionnait uniquement les sons principaux (128 sons; Liste des instruments, p. 154). Ici, nous sélectionnerons les variations de son.

1. Vérifiez que l'indicateur [ALL] est éteint. S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.
2. Utilisez les boutons PART [◀] [▶] afin de sélectionner la Partie pour laquelle vous voulez choisir une variation.
3. Pressez simultanément les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour passer en mode de sélection de variation.

Le numéro de variation et un symbole "/" s'afficheront devant le nom d'instrument.

Numéro d'instrument Nom du son (primaire)



4. Pressez INSTRUMENT [◀] or [▶] pour changer le numéro de variation.

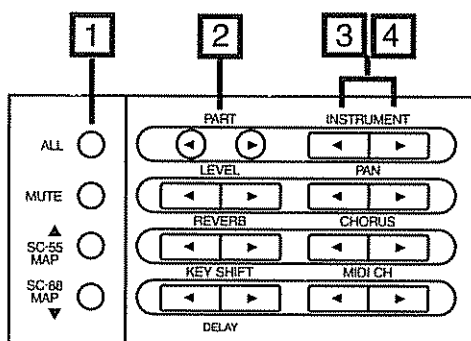
Numéro de variation Nom du son (variation)



5. Pour quitter le mode de sélection de variation, pressez simultanément les boutons INSTRUMENT [◀] [▶]. Vous retournerez en mode normal (le numéro d'instrument est affiché).

Dans ces conditions, presser INSTRUMENT [◀] or [▶] changera le numéro d'instrument

Numéro d'instrument Nom du son (variation)



- \* Certains numéros de variation ne se suivent pas
- \* Si la Partie est programmée comme Partie rythmique ( p. 18,27), l'ensemble rythmique ne changera pas car les ensembles rythmiques n'ont pas de variations.
- \* Les sons compatibles avec le CM-64 sont des variations de la configuration SC-55 (SC-55 map) Les sons originaux (p P. 4-2) que vous créez sont des variations des configurations originale et SC-88 (SC-88 map).
- \* Si l'indicateur EFX est éteint, vous pouvez aussi utiliser EFX PARAM[◀][▶] pour sélectionner le son d'instrument, et EFX VALUE[◀][▶] pour sélectionner la variation

Un symbole s'affichera devant le nom du son pour indiquer le type de sons que vous sélectionnez.

- Vierge Sons primaires (Variation numéro 000)
- "+" Variation (Variation numéro 001 — 125)
- " ? " Sons de SC-88 (SC-88 map)
- "||" Sons de SC-55/55mk II (SC-55 map)
- "#" Sons compatibles CM-64 (Variation numéro 126, 127 en SC-55 map)

PART INSTRUMENT A01 001 Piano 1 LEVEL PAN : 100 0 :	← Sons primaires
PART INSTRUMENT A01 001+Piano 1w LEVEL PAN : 100 0 :	← Variations (le numéro d'instrument s'affiche)
PART INSTRUMENT A01 008/Piano 1w LEVEL PAN : 100 0 :	← Variations (le numéro de variation s'affiche)
PART INSTRUMENT A01 001 "Piano 1 LEVEL PAN : 100 0 :	← Sons de SC-88
PART INSTRUMENT A01 001 "Piano 1 LEVEL PAN : 100 0 :	← Sons de SC-55/55mk II
PART INSTRUMENT A01 001#"Piano 1 LEVEL PAN : 100 0 :	← Sons compatibles CM-64

### ● Lecture des numéros d'instrument et de variation

Chaque son (Instrument) du SC-88Pro a deux numéros; un numéro d'instrument et un numéro de variation. Les sons dont le numéro de variation est 000 sont des sonorités primaires, et ceux avec des numéros différents de 000 sont des Variations.

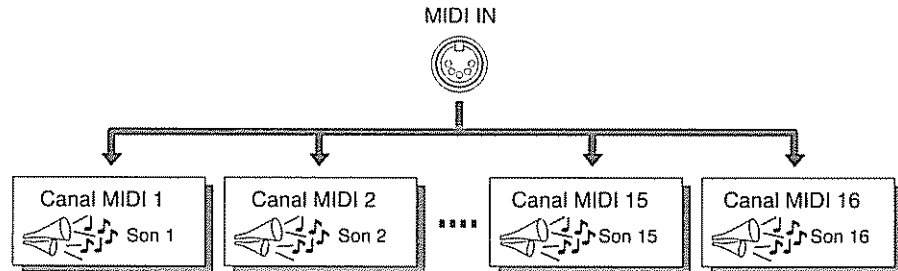
En affichage normal, les numéros d'instrument sont visibles. L'écran du SC-88Pro permet de voir numéro d'instrument ou numéro de variation, pas les deux.

Configuration originale	Configuration de sons SC-88	Configuration de sons SC-55
Sons primaires	Sons primaires	Sons primaires

## ● Canaux des Parties

Pour chacune des 32 Parties du SC-88Pro, il y a un instrument et un canal assignés. Les canaux représentent un concept employé par le MIDI pour différencier des notes devant être jouées par divers instruments d'une orchestration. Normalement, il n'est pas nécessaire de changer le canal MIDI d'une Partie quand on utilise le SC-88Pro. Toutefois, il peut être intéressant de régler deux Parties sur le même canal pour que deux sons jouent simultanément une même ligne musicale. Pour changer le canal MIDI d'une Partie, utilisez la procédure suivante.

\* Pour des détails à propos du MIDI, voir p 130



### Procédure

#### 1. Assurez-vous que l'indicateur [ALL] est éteint.

S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.

\* Si vous utilisez les boutons MIDI CH [◀] [▶] alors que l'indicateur [ALL] est allumé, le numéro d'identification d'appareil (p 41) changera. Prenez-y garde

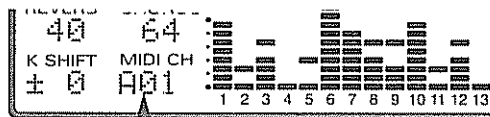
#### 2. Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour sélectionner la Partie dont vous désirez changer le canal.

Quand vous pressez les boutons PART [◀] [▶], Le numéro de Partie change selon l'ordre "A01..A16 B01..B16". Si vous sélectionnez une Partie rythmique, un symbole "\*" apparaît devant le nom d'ensemble rythmique.

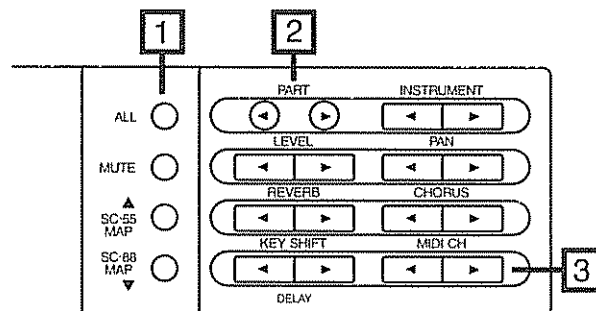
#### 3. Utilisez les boutons MIDI CH [◀] [▶] pour régler le canal MIDI de la Partie.

Quand vous pressez les boutons MIDI CH [◀] [▶], le canal MIDI change selon l'ordre "A01..A16 A-- B01..B16 B--". Sélectionnez le canal MIDI désiré. Les Parties pour lesquelles vous sélectionnez "A--", "B--" ignoreront tous les messages MIDI exceptés les messages exclusifs.

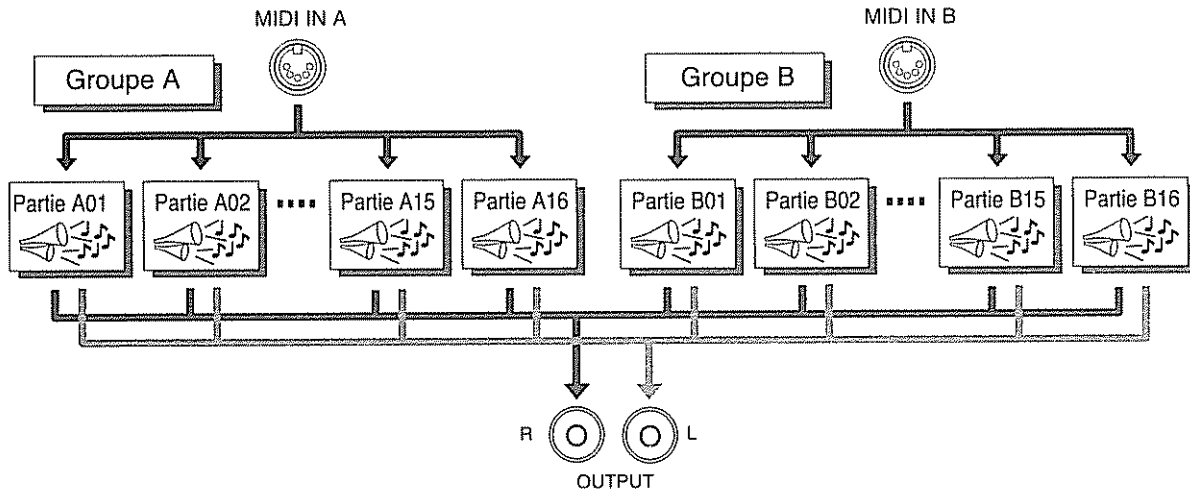
\* Pour commuter entre A et B, pressez simultanément KEY SHIFT [▶] et MIDI CH [◀]



Canal MIDI



● Quelle prise MIDI IN pour quelle Partie ?

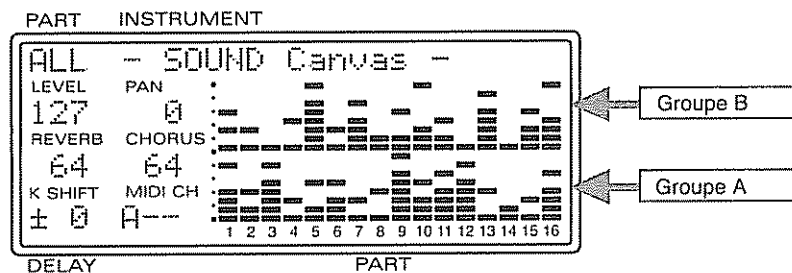


L'unité a deux prises MIDI IN. Cela est rendu nécessaire car le MIDI n'a «que» 16 canaux, et il est donc nécessaire d'avoir deux prises MIDI pour faire jouer 32 Parties.

Les Parties sont réparties en Groupe A (A01 — A16) et Groupe B (B01 — B16), à raison de 16 par groupe. Le canal MIDI assigné à chaque Partie est aussi affiché en deux groupes A01 — A16 ou B01 — B16. Avec les réglages d'usine, les groupes A et B correspondent aux deux prises MIDI IN A et B du SC-88. En d'autres termes, les messages MIDI reçus en MIDI IN A sont envoyés au Groupe de Parties A, et ceux reçus en MIDI IN B sont envoyés au Groupe de Parties B. Par exemple, un message MIDI sur le canal 5 reçu en prise MIDI IN B fera jouer la Partie B05 (avec les réglages d'usine).

- \* Sachez que la façon dont les données sont envoyées des deux prises MIDI IN aux différentes Parties dépendra du réglage du paramètre de système décrit dans «Modes d'entrée», p 137. De plus, les messages exclusifs reçus en MIDI IN A peuvent être passés aux Parties du groupe B, selon l'adresse spécifiée. (p 128,193)

Si le bouton [ALL] a été pressé pour allumer l'indicateur [ALL], les niveaux de volume des 32 Parties seront graphiquement affichés comme ci-dessous quand on fait jouer le SC-88Pro. Cet affichage graphique vous permet de contrôler la réception de chaque Partie.



## ● Relation entre notes simultanées et nombre de voix

Les sons du SC-88Pro sont constitués d'unités appelées "Voix". Il y a une limite au nombre de "Voix" produisibles simultanément, et dans le cas du SC-88Pro, elle est de 64. Certains sons (Instruments) nécessitent 1 voix et d'autres 2 (Tableau des instruments, p.154). La raison principale à l'utilisation de deux voix pour un même son est l'existence de différents timbres déclenchés ou non en fonction de la dynamique de jeu.

Si plus de 64 voix sont demandées simultanément, 64 voix sont produites, les notes les plus récentes ayant priorité, les notes les plus anciennes sont coupées en premier. Si vous utilisez des instruments à une seule voix, vous pouvez donc jouer simultanément 64 notes, mais si certains instruments nécessitent 2 voix, le nombre de notes sera réduit. Même si un message MIDI Note Off (p.131) est reçu, la voix employée par cette note reste utilisée tant que le son est entendu. Soyez averti de cela au cas où le son aurait un long temps de disparition (p.33).

- \* Si des données de morceau prévues pour être reproduites avec 64 voix de polyphonie le sont avec une source sonore ayant moins de voix, certaines notes disparaîtront, et le résultat musical ne sera pas celui espéré. Le SC-55 a 24 voix, et le SC-55mkII 28.

## ● A propos des sons avec legato

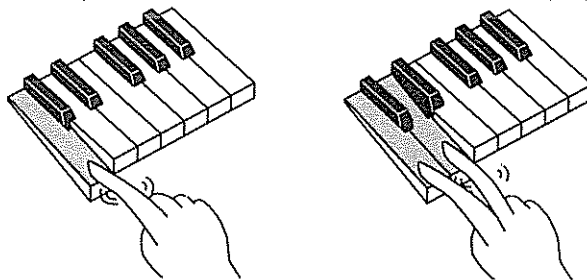
Cette unité dispose de sons avec legato idéalement adaptés au jeu legato, pour simuler de façon réaliste cette technique de jeu instrumentale.

Pour la comprendre, étudiez comment la plupart des instruments à corde produisent leurs sons. Habituellement, un bref son d'attaque sera entendu uniquement juste quand la corde est amenée à vibrer. Après cela, un son beaucoup plus feutré, sans attaque, se poursuit durant la vibration de la corde. Les sons avec legato simulent les caractéristiques d'une telle portion d'attaque en commutant certaines voix particulières à l'intérieur d'un instrument en fonction de la façon dont on joue au clavier.

Les instruments avec " : " à la fin de leur nom (tels que "Violin: ") sont des sons avec legato.

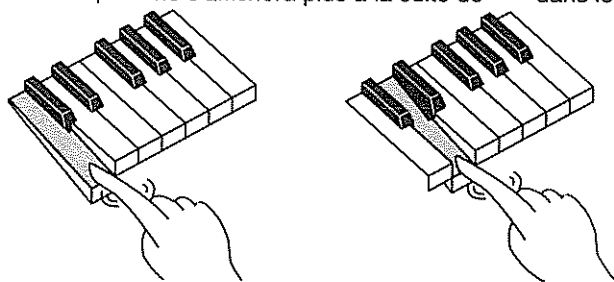
Essayez un de ces patches pour écouter comment ils fonctionnent. Si vous utilisez un clavier, jouez une note et gardez la touche enfoncée pendant que vous jouez une autre note. Vous entendrez une portion d'attaque caractéristique pour la première note jouée, tandis que la seconde ne contiendra quasiment aucune composante d'attaque, et sonnera de façon beaucoup plus feutrée.

A cet instant, "L" s'affichera à la suite de " : " dans le nom d'instrument.



Si vous désirez produire la portion d'attaque du son à chaque fois, relâchez simplement une note avant de jouer la suivante.

A cet instant, "L" ne s'affichera plus à la suite de " : " dans le nom d'instrument.



- \* La commande legato ne peut pas être commutée on ou off instrument par instrument. Il faut choisir et éditer un instrument adapté à l'usage que vous comptez en faire.

## ■ Paramètres de Partie pour le jeu

Ces paramètres déterminent comment chaque Partie se comporte quand elle reçoit des messages MIDI. La façon dont le son change en réponse aux messages reçus tels que dynamique, pitch bend, modulation et aftertouch sera déterminée par les réglages de ces paramètres

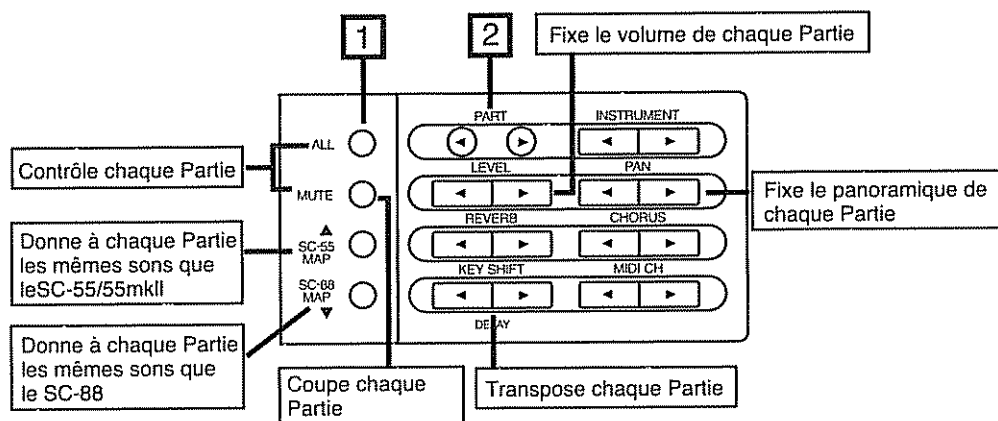
### [1] Paramètres réglables directement par les boutons

LEVEL [◀] [▶]	: fixe le volume de chaque Partie
PAN [◀] [▶]	: fixe le panoramique de chaque Partie
KEY SHIFT [◀] [▶]	: transpose chaque Partie
[MUTE]	: coupe chaque Partie (Part Mute)
[ALL]*[MUTE]	: écoute de chaque Partie (Part Monitor)
[SC-55 MAP]	: donne à chaque Partie les mêmes sons que le SC-55/mk II
[SC-88 MAP]	: donne à chaque Partie les mêmes sons que le SC-88

\* Indique que les deux boutons doivent être pressés simultanément

### ● Procédure

1. Assurez-vous que l'indicateur [ALL] est éteint. S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.
  - \* Si vous désirez changer le volume (par exemple) de toutes les Parties simultanément, pressez le bouton [ALL] pour allumer l'indicateur, et suivez la procédure ci-dessous. (p.34)
2. Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour sélectionner la Partie dont vous désirez changer les réglages.
3. Utilisez les boutons de paramètre en façade pour changer les réglages. Le réglage s'affichera dans la zone appropriée de l'écran.
4. Quand vous pressez simultanément les boutons LEVEL, PAN et KEY SHIFT [◀] [▶], le réglage actuel est représenté graphiquement à l'écran.



## [2] Paramètres appelés par le menu

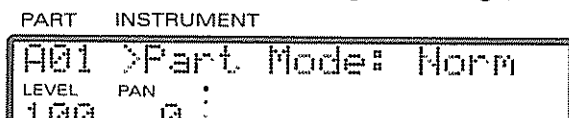
Les paramètres suivants peuvent être sélectionnés

Part EQ	(Egaliseur de Partie)	Mod LFO TVA	(Amplitude du LFO de modulation)
Part Mode	(Mode de Partie)	Bnd Range	(Plage d'action du bender)
M/P Mode	(Mode Mono/Poly)	Bnd Cutoff	(Coupure du bender)
Fine Tune	(Accord fin)	Bnd Amp	(Amplitude du Bender)
Rx Bank Sel	(Commutateur de réception de sélection de banque)	Bnd LFO Rate	(Vitesse du LFO du Bender)
Rx NRPN	(Commutateur de réception de NRPN)	Bnd LFO Pch	(Hauteur du LFO du Bender)
		Bnd LFO TVF	(TVF du LFO du Bender)
		Bnd LFO TVA	(TVA du LFO du Bender)
Velo Depth	(Sensibilité à la dynamique)	CAf Range	(Action de l'aftertouch par canal)
Velo Offset	(Décalage de sensibilité à la dynamique)	CAf Cutoff	(Coupure de l'aftertouch par canal)
K Range L	(Limite basse de tessiture du clavier)	CAf Amp	(Amplitude de l'aftertouch par canal)
K Range H	(Limite haute de tessiture du clavier)	CAf LFO Rate	(Vitesse de l'aftertouch par canal)
CC1 C.Number	(Numéro de CC1)	CAf LFO Pch	(Hauteur du LFO de l'aft. par canal)
OUT Asgn	(Assignation de sortie)	CAf LFO TVF	(TVF du LFO de l'aft. par canal)
		CAf LFO TVA	(TVA du LFO de l'aft. par canal)
S Tune C - B	(Tempérament C-B)	CC1 Range	(Action du CC1)
Mod Range	(Plage d'action de la modulation)	CC1 Cutoff	(Coupure du CC1)
Mod Cutoff	(Coupure de la modulation)	CC1 Amp	(Amplitude du CC1)
Mod Amp	(Amplitude de la modulation)	CC1 LFO Rate	(Vitesse du LFO du CC1)
Mod LFO Rate	(Vitesse du LFO de modulation)	CC1 LFO Pch	(Hauteur du LFO du CC1)
Mod LFO Pch	(Hauteur du LFO de modulation)	CC1 LFO TVF	(TVF du LFO du CC1)
Mod LFO TVF	(Modulation LFO TVF)	CC1 LFO TVA	(TVA du LFO du CC1)

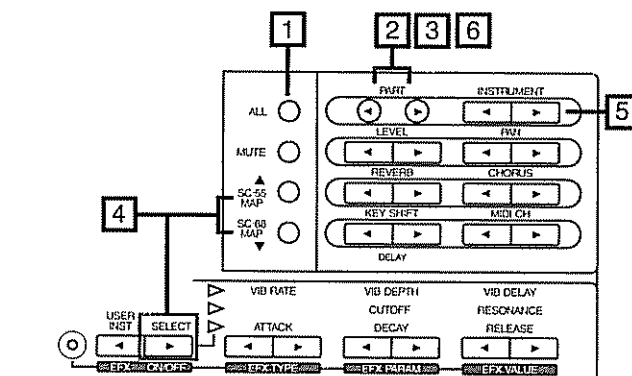
### ● Procédure

- Vérifiez que l'indicateur [ALL] est éteint.**  
S'il est allumé, pressez [ALL] pour l'éteindre.
- Pressez simultanément les boutons PART [◀] [▶].**
- Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour sélectionner la Partie dont vous désirez modifier les réglages.**
- Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner le paramètre à modifier.**

Tout en tenant [SELECT], pressez [▲][▼] pour accéder aux paramètres Part EQ, S. Tune C, Mod Range, Bnd Range, CAf Range, CC1Range, et CC1 LFO TVA.



- Utilisez les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour fixer la valeur.**
- Quand vous avez fini les réglages, pressez simultanément les boutons PART [◀] [▶] pour terminer la procédure.**





## ● Action de chaque paramètre

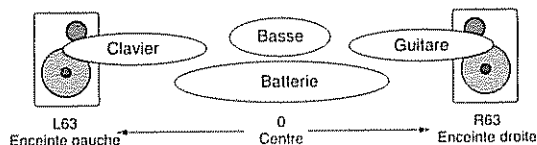
### ○ LEVEL (niveau de volume) : 0 – 127

Ce paramètre fixe le volume de chaque Partie. De plus hautes valeurs donnent un son plus fort.

### ○ PAN (Panoramique) : Rnd, L63 – 0 – R63

Le panoramique, c'est la position dans le champ stéréo. Par exemple, la batterie et la basse doivent être placées au centre, la guitare à droite, et le clavier à gauche. Pour placer un son au centre, réglez la valeur de PAN à 0. Plus la valeur L augmente et plus le son est à gauche, et plus la valeur R augmente, plus le son se déplace à droite. Si vous continuez à presser PAN [◀], "Rnd" (random ou «aléatoire» en français) sera sélectionné, chaque note occupant dès lors une position stéréo aléatoire.

- Dans le cas d'un ensemble rythmique, la position panoramique a été fixée pour chaque instrument de percussion instrument. Changer la position panoramique d'un ensemble rythmique déplacera globalement tous ses instruments vers la gauche ou la droite.
- Pour certains instruments, un peu de son peut sortir d'un haut-parleur même si le panoramique est à fond vers l'autre haut-parleur
- En cas d'écoute en mono, les réglages de panoramique n'ont pas d'effet.



### ○ KEY SHIFT (transposition): -24 – ± 0 – +24 demi-tons, sur 2 octaves

Ce paramètre transpose la Partie. Quand la valeur augmente (diminue), la hauteur augmente (diminue) par paliers d'un demi-ton. 12 paliers font une différence de une octave. A 0, la hauteur ne sera pas affectée.

### ○ MUTE (coupure de Partie): On/Off

Cette fonction vous permet de couper le son d'une Partie spécifique pour qu'elle ne soit pas entendue. Quand le bouton [MUTE] est pressé pour allumer l'indicateur, la coupure de Partie est activée. Lors de la reproduction d'une orchestration enregistrée dans un séquenceur etc., il est parfois utile de couper une des Parties et de la jouer vous-même. Le point le plus bas dans l'affichage à barres donne le statut mute on/off de chaque Partie. Le point sera absent pour les Parties coupées.

- Si toutes les Parties sont coupées (All Mute. p 35), le point le plus bas dans l'affichage à barres sera absent pour toutes les Parties, quel que soit le réglage Mute
- Quand un message d'initialisation GM ou GS (p 133) est reçu, la coupure est annulée. Si vous ne le désirez pas, activez le verrouillage de coupure (Mute Lock. p 139)

### ○ SC-55 Map (configuration SC-55): On / Off

Quand le bouton [SC-55 MAP] est pressé pour allumer l'indicateur, le son de la Partie actuellement sélectionnée devient celui qu'aurait produit un SC-55/55mk II.

A cet instant, " " s'affichera devant le nom de l'instrument

### ○ SC-88 Map (configuration SC-88): On / Off

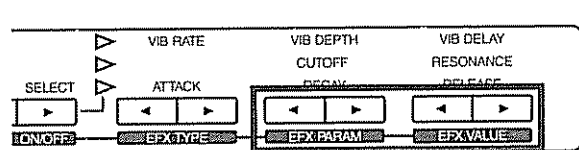
Quand le bouton [SC-88 MAP] est pressé pour allumer l'indicateur, le son de la Partie actuellement sélectionnée devient celui qu'aurait produit un SC-88.

A cet instant, " " s'affichera devant le nom de l'instrument.

### ○ Part Monitor (écoute de contrôle de Partie) : On/Off

Activez la fonction Part Monitor quand vous désirez écouter indépendamment le son d'une Partie. Quand [ALL] et [MUTE] sont simultanément pressés, l'indicateur [MUTE] clignotera, indiquant que la fonction Part Monitor a été activée. Durant la reproduction d'une orchestration depuis un séquenceur, cette fonction est parfois utile pour isoler une Partie spécifique.

- Quand Part Monitor est activé, vous pouvez presser EFX PARAM [▶] (dans la rangée de boutons inférieure) pour écouter une Partie particulière. Le rapport de volume des autres Parties s'affiche en colonne MIDI CH.
- Avec Part Monitor on, vous pouvez ajouter des parties supplémentaires que vous désirez écouter en utilisant PART [◀] [▶] pour sélectionner les Parties, puis en pressant EFX VALUE [▶]. Pressez EFX VALUE [◀] pour annuler les choix que vous avez fait.



### ○ Part EQ: On/Off

La fonction Part EQ applique une égalisation aux Parties dont l'indicateur [EQ] est allumé. Quand vous pressez le bouton [EQ] pour éteindre l'indicateur, l'égalisation ne s'applique pas.

- Pour des détails sur les réglages d'égalisation, référez-vous en p 48.
- Avec les réglages initiaux, le gain d'égalisation est à 0. Cela signifie que l'égaliseur n'a pas d'effet même si l'indicateur EQ est allumé.

### ○ Part Mode: Norm/Drum1/Drum2

Pour les Parties qui font jouer des sons instrumentaux conventionnels, sélectionnez Norm (mode normal). Pour les Parties qui font jouer percussion ou batterie, sélectionnez Drum1 ou Drum2. Les Parties de batterie font jouer un son (Instrument) différent pour chaque numéro de note MIDI (p.131). En d'autres termes, une seule Partie peut faire jouer toute une variété d'instruments de percussion (Liste des ensembles rythmiques p 163).

Les Parties Drum1 et Drum2 vous permettent d'utiliser simultanément deux ensembles rythmiques. Par exemple, si les Parties rythmiques sont réglées comme ci-dessous, quand vous changez l'ensemble rythmique STANDARD1 de la Partie A10 pour l'ensemble TR-808/909, la Partie A12 passera aussi à l'ensemble TR-808. Pour des détails sur la façon d'assigner un ensemble rythmique à une Partie, référez-vous en p.18.

Nom de Partie (Mode)	Nom d'ens.rythmique
Partie A10 (Drum1) :	STANDARD
Partie A11 (Drum2) :	JAZZ
Partie A12 (Drum1) :	STANDARD

○ **M/P Mode (Mode Mono/Poly): Mono/Poly**

Si une Partie est réglée sur Mono (Mode Mono), elle ne peut produire qu'une note à la fois. Il est utile de choisir Mono pour les Parties devant produire un instrument naturellement monophonique tel que trompette ou sax. Sélectionnez le mode Poly pour les Parties devant jouer des accords.

- \* Pour un ensemble rythmique, ce réglage n'affecte pas le son.

○ **Fine Tune (accord fin): -100.0 — +100.0 centièmes**

Utilisez ce paramètre pour accorder finement une Partie. Les réglages positifs (+) augmentent la hauteur, et des réglages négatifs (-) la diminue. Si plusieurs Parties sont sur le même canal MIDI avec le même son, vous pouvez les dépareiller grâce à ce réglage et ainsi élargir le son.

- \* Pour changer la hauteur de toutes les Parties à la fois, utilisez le paramètre Master Tune (p 14)
- \* Pour transposer la Partie, utilisez le paramètre KEY SHIFT (p.25)

○ **Rx Bank Sel (Réception de sélection de banque): On/Off**

○ **Rx NRPN (Réception de NRPN): On/Off**

Pour des détails sur ces deux paramètres, référez-vous en p 141.

○ **Velo Depth (Velocity Sensitivity Depth): 0 — 127**

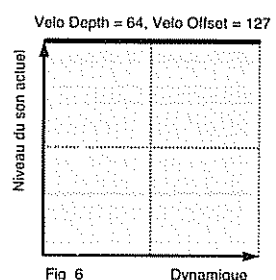
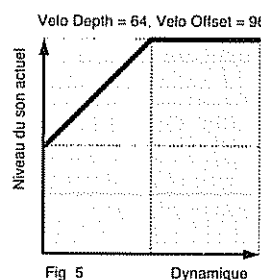
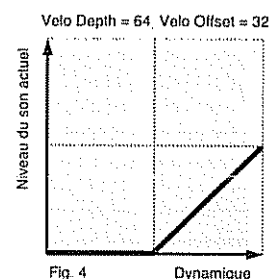
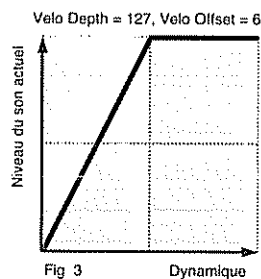
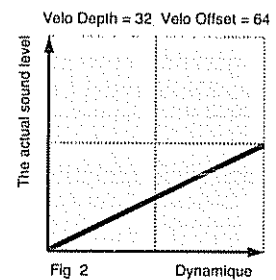
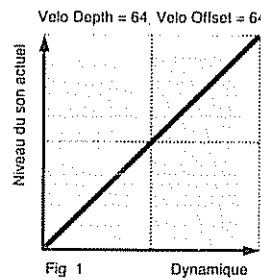
○ **Velo Offset (Velocity Sensitivity Offset): 0 — 127**

La force avec laquelle vous jouez une note sur un clavier MIDI est transmise sous forme de données MIDI de dynamique (Velocity en anglais). Les notes jouées fortement auront une plus grande dynamique. Les paramètres Velocity Sens Depth et Velocity Sens Offset déterminent la relation entre la force de votre jeu au clavier et le volume du son qui en résulte. Si Velocity Sens Depth est augmenté, de petites différences de dynamique entraînent de fortes différences de volume (Fig.3). Si Velocity Sens Depth est diminué, même de grandes différences de dynamique n'entraînent que de petites variations de

volume du son (Fig.2).

Si Velocity Sens Offset est supérieur à 64, même les notes jouées faiblement (c'est-à-dire à faible dynamique) seront jouées fort (Fig.5). Si Velocity Sens Offset est inférieur à 64, même les notes jouées fortement (c'est-à-dire à forte dynamique) seront produites doucement (Fig.4).

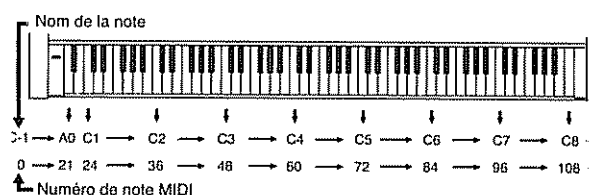
- \* Pour certains réglages, il peut ne pas y avoir de son. Dans ce cas, augmentez Velocity Sens Depth ou Velocity Sens Offset



○ **K. board Range L (Key Range Low): C-1 -- G9**

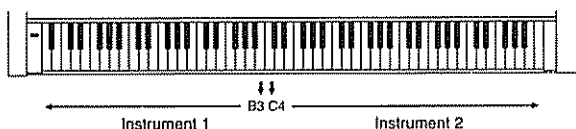
○ **K. board Range H (Key Range High): C-1 -- G9**

Les paramètres Key Range déterminent la tessiture dans laquelle les notes sont produites. Key Range Low (limite basse) et Key Range High (limite haute) «encadrent» cette tessiture. Ces valeurs sont affichées sous forme de noms de note (en anglais, c'est-à-dire A=la, B=si, C=do, D=ré, E=mi, F=fa, G=sol). Vous pouvez fixer une valeur entre C-1 et G9 (0 — 127), le do médian étant C4 (60).



Par exemple, si vous assignez deux Parties au même canal MIDI et réglez Key Range pour l'une à C-1 — B3 et pour l'autre à C4 — G9. Vous pouvez alors assigner un son différent à chaque Partie, et faire jouer un son d'un côté de do 4 (C4) et autre de l'autre côté. Ou bien, vous pouvez fixer les deux tessitures pour qu'elles se superposent, et ainsi «empiler» les deux sons.

- \* Soyez averti que si Keyboard Range High est réglé sur une note plus basse que Keyboard Range Low, ils ne seront pas entendus.



### ○ CC1 C.Number (Numéro de commande pour CC1):1 — 95

Réglez le numéro de commande qui pilotera le paramètre CC1 (p.30) par MIDI. Par exemple, si vous réglez CC1 C. Number sur 16, la valeur des messages de commande MIDI n°16 reçus affectera le son comme spécifié par le réglage du paramètre CC1.

### ○ OUT Asgn (Output Assign): OUT-1/2/2L/2R

Détermine la prise de sortie à laquelle sera assigné le son de chaque Partie.

- OUT-1** Le son sera produit en stéréo par les prises OUTPUT 1 conjointement au son d'effet.
- OUT-2** Le son direct sans effet sera produit en stéréo par les prises OUTPUT 2.
- OUT-2L** Le son direct sans effet sera produit en stéréo par la prise OUTPUT 2L. (Le réglage PAN n'aura pas d'effet)
- OUT-2R** Le son direct sans effet sera produit en stéréo par la prise OUTPUT 2R. (Le réglage PAN n'aura pas d'effet)

- \* La prise pour écouteurs (Phones) produit le son orienté vers OUTPUT1. Cela signifie que le son des Parties assigné en OUTPUT2 ne s'entendra pas au casque.
- \* Cela n'est valide que lorsque le mode Sys OUT (p.38) est réglé sur Sel. Sachez que s'il est réglé sur Fix, les réglages ci-dessus seront ignorés.
- \* Avec les réglages d'usine, toutes les parties sont réglées sur OUT-1
- \* Le son en OUTPUT 2 est produit à volume fixe, non affecté par la position du bouton de volume

### ○ S.Tune C - B (Scale Tuning C - B):

-64 — +63

Scale Tuning est un paramètre de tempérament qui ajuste finement la hauteur de chaque note dans l'octave. Ces réglages se font sur une octave de note et sont reproduits pour toutes les octaves. En utilisant Scale Tuning, vous pouvez obtenir toute une variété d'autres tempérament que le tempérament égal. Ici, nous vous donnons trois réglages à titre d'exemples.

#### < Tempérament égal >

Il divise l'ocave en 12 parties égales et est la méthode la plus largement utilisée en musique occidentale. Le réglage par défaut de cette unité est le tempérament égal.

#### < Tempérament juste (avec do pour tonique) >

Par rapport au tempérament égal, les triades principales sonnent très clairement. Toutefois, cet effet n'est obtenu que dans une seule tonalité et les triades deviennent confuses si vous transposez. Vous trouverez ci-dessous un exemple de réglage pour une tonalité de do.

#### < Gamme de type arabe >

Une variété de tempéraments ethniques peuvent être obtenus en utilisant la fonction Scale tuning. Ci-dessous se trouve un accord représentatif d'une gamme arabe.

#### Exemples de réglages (valeurs en centièmes)

Note	Temp égal	Temp. juste (tonique : do)	Gamme arabe
C (do)	0	0	-6
C# (do#)	0	-8	+45
D (ré)	0	+4	-2
D# (ré#)	0	+16	-12
E (mi)	0	-14	-51
F (fa)	0	-2	-8
F# (fa#)	0	-10	+43
G (sol)	0	+2	-4
G# (sol#)	0	+14	+47
A (la)	0	-16	0
A# (la#)	0	+14	-10
B (si)	0	-12	-49

### ○ Mod ~/Bnd ~/CAf ~/CC1 ~

#### Mod ~ (Modulation ~)

Lorsque vous déplacez le levier ou la molette de modulation d'un clavier MIDI, des messages de modulation sont transmis, modifiant le son. Les paramètres Mod ~ déterminent la façon dont change le son quand ces messages sont reçus. Avec les réglages d'usine de ces paramètres, du vibrato s'appliquera au son.

---

**Bnd ~ (Bend ~)**

Quand vous déplacez le levier ou la molette de pitch bend d'un clavier MIDI, des messages de pitch bend sont transmis, modifiant le son. Les paramètres Bnd ~ spécifient la façon dont changera le son lorsque ces messages seront reçus. Avec les réglages d'usine de ces paramètres, la hauteur sera modifiée.

**CAf ~ (Channel aftertouch ~)**

Sur certains claviers MIDI, presser plus fortement une touche après qu'une note ait été jouée entraîne la transmission d'aftertouch (l'aftertouch par canal est parfois appelé pression). Cette unité peut recevoir ces messages et modifier le son en réponse. Les paramètres CAf ~ déterminent la façon dont le son changera quand ces messages seront reçus. Avec les réglages d'usine de ces paramètres, aucun effet n'est produit.

- \* Vérifiez si votre clavier MIDI peut transmettre des messages d'aftertouch.

**CC1 ~ (CC1 ~)**

Certains claviers MIDI permettent d'assigner des numéros de commande à leur curseur. Quand on déplace ces curseurs, des messages de la commande ainsi spécifiée sont transmis, entraînant une modification du son. Les paramètres CC1 déterminent comment le son changera lorsque les messages du numéro de commande correspondant seront reçus. Utilisez d'abord le paramètre CCA C Number (page précédente) pour sélectionner le numéro de commande que vous assignez.

**~ Range -24 -- +24 (Bend Range : ±0 -- +24)**

Ces paramètres déterminent le changement maximal de hauteur obtenu quand le message correspondant est reçu. Un réglage de 12 permet un changement d'une octave, et un réglage de 24 un changement de 2 octaves. Avec un réglage de 0, il n'y aura pas de changement de hauteur.

**~ Cutoff (~ Cutoff frequency) -64 -- +63**

Ces paramètres déterminent comment la fréquence de coupure (Cutoff frequency) changera quand le message correspondant sera reçu. Les valeurs plus élevées font monter la fréquence de coupure. Des réglages positifs (+) permettent d'obtenir un son plus brillant et des réglages négatifs (-) rendent le son plus feutré.

**~ Amp (~ Amplitude) -64 -- +63**

Ces paramètres déterminent la façon dont le son changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées permettent un plus grand accroissement du volume.

**~ LFO Rate (~ LFO Rate) -64 -- +63**

Ces paramètres la façon dont la fréquence du LFO changera à réception du message correspondant, ajustant ainsi la vitesse à laquelle le son est modulé ou modifié. Des valeurs plus élevées permettent une augmentation de la vitesse, de la modulation ou de la variation.

**~ LFO Pch (~ LFO Pitch) 0 -- 127**

Ces paramètres déterminent comment l'intensité de l'effet vibrato (variation cyclique de hauteur) change quand le message correspondant est reçu. Des valeurs élevées permettent l'augmentation de l'effet de modulation.

**~ LFO TVF (~ LFO TVF) 0 -- 127**

Ces paramètres déterminent la façon dont l'amplitude de l'effet de modulation cyclique de tonalité changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées permettent une augmentation de l'effet.

**~ LFO TVA (~ LFO TVA) 0 -- 127**

Ces paramètres déterminent la façon dont l'amplitude de l'effet tremolo (modulation cyclique de volume) changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées permettent d'augmenter l'effet tremolo.

- \* Quand ces réglages sont à 0, il n'y a pas d'effet.

## ■ Paramètres de Partie pour l'édition de son

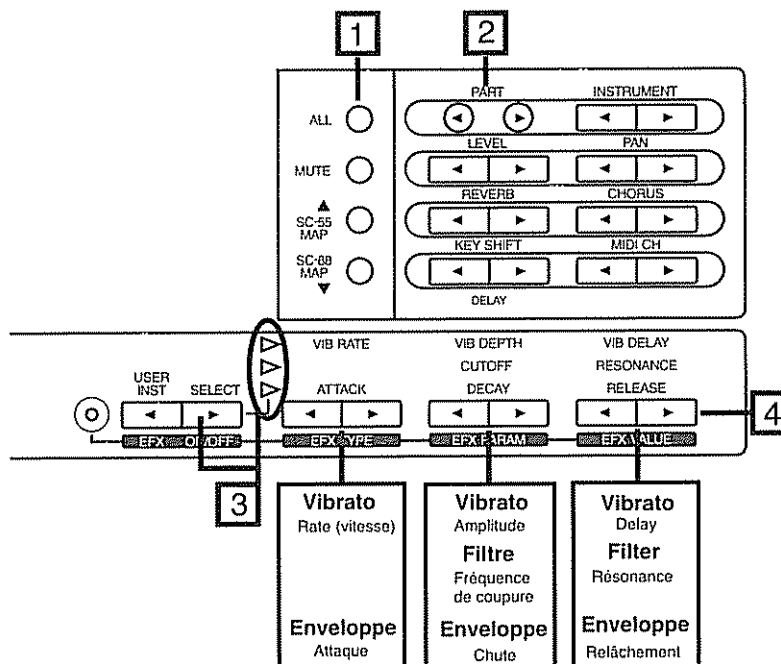
Avec le SC-88Pro, vous pouvez modifier la valeur d'un grand nombre de paramètres pour façonner le son à votre goût. Un "paramètre" est un élément qui affecte le son. La procédure de modification de paramètre est appelée "édition". Les paramètres de son affectent le volume, le timbre et la hauteur du son.

Vous pouvez fixer les paramètres suivants.

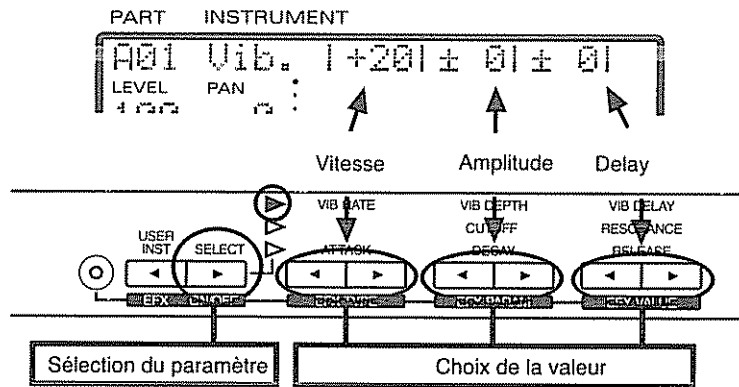
<b>Vibrato</b>	: Rate (vitesse)	Depth (amplitude)	Delay (retrad
<b>Filtre</b>	:	Cutoff Frequency (fréq. de coupure)	Resonance (résonance)
<b>Enveloppe</b>	: Attack Time (durée d'attaque)	Decay Time (durée de chute)	Release Time (d. de relâchement)

### ● Procédure

1. Vérifiez que l'indicateur [ALL] est éteint.  
S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.
2. Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour sélectionner une Partie.
3. Pressez le bouton [SELECT] pour sélectionner le paramètre (vibrato, filtre, enveloppe) que vous désirez éditer, et utilisez l'ensemble de boutons [◀] [▶] correspondant pour modifier la valeur.
4. Presser simultanément les boutons [◀] [▶] servant à régler Vibrato, Filtre ou Enveloppe fait apparaître graphiquement le statut de ce paramètre.  
Pressez simultanément à nouveau ces deux boutons, et l'affichage précédent reviendra.



## (Exemple) Affichage d'édition de vibrato



### ● Action de chaque paramètre

Avec le SC-88Pro, les réglages de paramètre se font pour chaque Partie. En d'autres termes, les valeurs de paramètres sont associées aux Parties, pas aux sons (Instruments). Ainsi, si vous réglez Vibrato Rate sur +20 puis changez de son pour cette Partie, la vitesse de vibrato reste à +20 pour le nouveau son choisi (et ne revient pas à 0). Les paramètres ainsi associés aux Parties sont appelés paramètres de Partie.

- Les paramètres de vibrato, filtre, et enveloppe se distinguent des paramètres de Partie du même nom, et peuvent aussi se programmer pour les sons (Instruments). Les sons créés de cette façon sont appelés sons User (utilisateur en anglais), et sont mémorisés indépendamment de la configuration originale (p.97)

### Vibrato

Le vibrato est un effet créé par la modulation de la hauteur. Appliquer du vibrato rend le son plus expressif.

#### ○ Vibrato Rate: -64 — +63

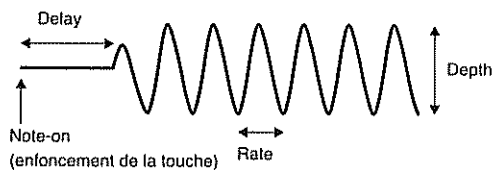
Ce paramètre fixe la vitesse (fréquence) de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accélèrent la modulation, et des réglages négatifs (-) la ralentissent.

#### ○ Vibrato Depth: -64 — +63

Ce paramètre fixe l'amplitude de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) rendent plus profonde la modulation, et des réglages négatifs (-) la rendent plus modérée.

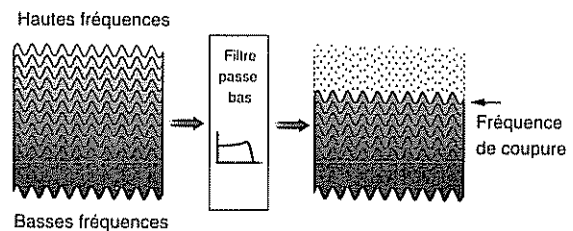
#### ○ Vibrato Delay: -64 — +63

Ce paramètre règle le temps nécessaire à l'effet vibrato pour commencer. Des valeurs positives (+) allongent ce temps, des valeurs négatives le raccourcissent.



### Filtre

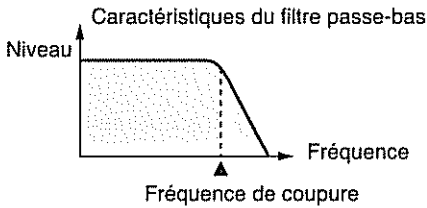
En modifiant les réglages du filtre, vous pouvez piloter le timbre (tonalité) du son. Le filtre de cette unité est du type passe-bas, et ne laisse donc passer que les fréquences inférieures à la fréquence de coupure spécifiée. Cette fréquence de coupure se dit «Cutoff Frequency» en anglais. En modifiant le réglage de Cutoff Frequency, vous pouvez rendre le son plus brillant ou plus feutré. La fréquence de coupure peut évoluer au cours du temps, sous le contrôle d'une "enveloppe". En réglant filtre et enveloppe, vous pouvez créer des sons expressifs et évolutifs.



○ **Cutoff Freq (Cutoff Frequency): -64 — +63**

Des réglages positifs de Cutoff Freq augmentent la fréquence de coupure. Des réglages négatifs la diminuent. Plus haute est la valeur dans les positifs, plus d'harmoniques peuvent passer, et le son devient plus dur (plus brillant). Plus la valeur va loin dans les négatifs, moins sont nombreuses les harmoniques qui passent, ce qui rend le son plus doux (plus étouffé).

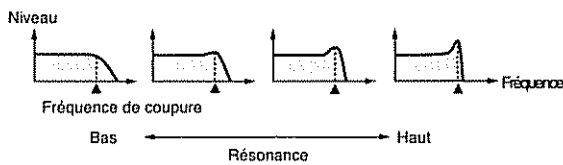
- Pour certains sons, des réglages positifs (+) de Cutoff Freq n'entraînent aucun changement notable du son.



○ **Resonance: -64 — +63**

Quand la valeur de Resonance est augmentée, les harmoniques proches de la fréquence de coupure sont accentuées, créant un son caractéristique.

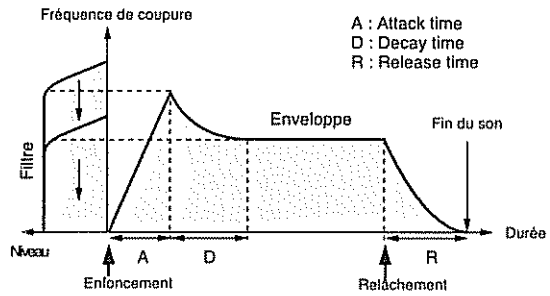
- Pour certains sons, des réglages négatifs (-) de Resonance n'entraînent aucun changement significatif du son.



**Envelope (enveloppe)**

Le volume d'un instrument change avec le temps, du moment où la note commence jusqu'à celui où elle disparaît. Ce changement peut être schématisé comme ci-dessous. Cette forme est propre à chaque instrument, et c'est un élément important de distinction du son. Cela s'appelle une "enveloppe". Les enveloppes des sons d'instrument de musique peuvent changer en fonction de la façon dont l'instrument est joué. Par exemple, si l'on joue vivement et fort d'une trompette, l'attaque sera rapide et le son agressif. Avec un jeu léger et doux, l'attaque serait plus lente. Pour cela, il est possible de régler la durée d'attaque de l'enveloppe. En modifiant les valeurs d'enveloppe, nous pouvons simuler les caractéristiques de nombreux instruments.

La forme d'enveloppe ainsi créée affecte aussi la façon dont la fréquence de coupure change. Si la fréquence de coupure a été abaissée, elle montera et descendra avec l'enveloppe.



○ **Attack Time: -64 — p63**

Ce paramètre règle la vitesse d'apparition du son.

○ **Decay Time: -64 — p63**

Ce paramètre fixe le temps nécessaire au son pour tomber du plus haut point de l'attaque jusqu'au niveau de sustain ou «maintien» (Fig.1).

- Certains sons ont un niveau de sustain de 0 (Fig 2). Les sons de piano et guitare sont dans cette catégorie

○ **Release Time: -64 — p63**

Ce paramètre fixe le temps nécessaire au son pour disparaître après que la note ait été relâchée. La fréquence de coupure chutera pareillement.

- Pour certains sons, modifier les réglages de temps de l'enveloppe n'entraînera aucun changement notable du son.

Fig 1

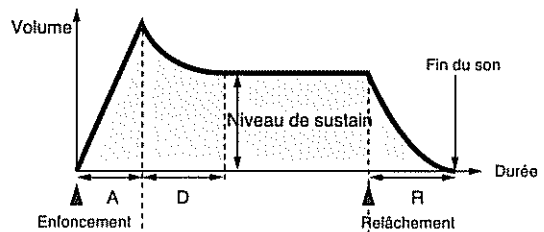
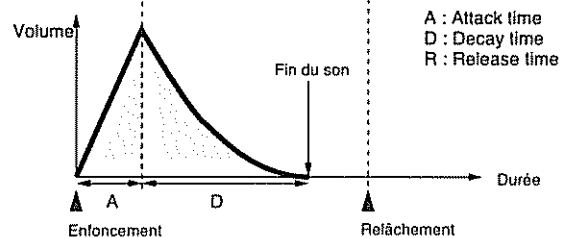


Fig 2



## ■ Réglage des paramètres communs à toutes les Parties

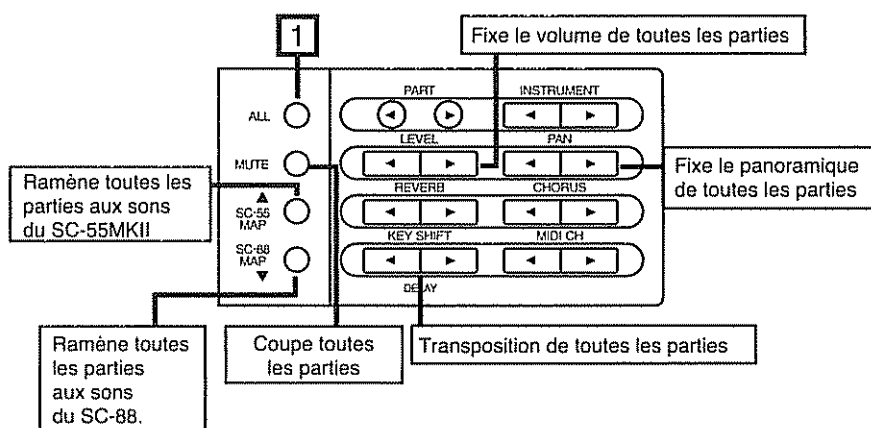
Voici comment faire les réglages pour les paramètres communs à toutes les Parties.  
Cette procédure vous permet de régler les paramètres suivants.

- LEVEL [◀] [▶] : fixe le volume de toutes les Parties
- PAN [◀] [▶] : fixe le panoramique de toutes les Parties
- KEY SHIFT [◀] [▶] : transpose toutes les Parties
- [MUTE] : coupe toutes les Parties (All Mute)
- [SC-55 MAP] : ramène toutes les Parties aux sons du SC-55/55mk II
- [SC-88 MAP] : ramène toutes les Parties aux sons du SC-88

\* Le réglage All Mute est ramené au statut précédent quand [MUTE] est pressé.

### ● Procédure

1. Vérifiez que l'indicateur [ALL] est allumé. S'il est éteint, pressez le bouton [ALL] pour l'allumer.
  - \* Si vous désirez faire des réglages indépendants pour chaque Partie, pressez le bouton [ALL] pour éteindre l'indicateur, et utilisez la procédure suivante. (p.25)
2. Utilisez les boutons de paramètre de la façade pour faire les réglages.
3. Avec les boutons LEVEL, PAN et KEY SHIFT, vous pouvez simultanément presser les boutons [◀] [▶] pour afficher graphiquement le réglage actuel à l'écran. Si vous pressez à nouveau ces boutons simultanément, l'écran précédent revient.





## ● Action de chaque paramètre

- \* Les réglages faits ici s'appliquent à toutes les Parties (quand l'indicateur [ALL] est allumé) Si vous désirez faire des réglages indépendamment pour chaque Partie, suivez la procédure en p 25

### ○ LEVEL (Master level): 0 — 127

Ce paramètre règle le volume de toutes les Parties. Quand la valeur affichée augmente, le volume augmente. Le niveau de volume de base du SC-88Pro se règle par la molette Volume. Si celle-ci est au minimum, il n'y aura pas de son même si vous augmentez la valeur de ce paramètre.

### ○ PAN (Panoramique général): L63 — 0 — R63

Ce paramètre fixe le panoramique (position stéréo) pour toutes les Parties. Quand la valeur affichée avec L augmente, le son se déplace vers la gauche, et quand celle affichée avec R augmente, le son se déplace vers la droite.

- \* Pour certains instruments, un peu de son reste produit par le haut-parleur opposé même si le panoramique est à fond d'un côté.
- \* Si vous écoutez l'unité en mono, les réglages de panoramique n'ont pas d'effet.

### ○ KEY SHIFT (transposition générale): -24 — ±0 — +24 demi-tons, 2 octaves

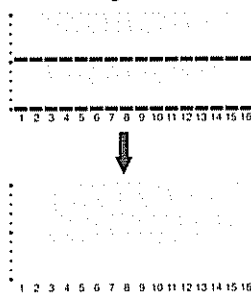
La fonction Key Shift ajuste la hauteur du son par demi-ton. Par exemple, si vous faites reproduire un morceau par un séquenceur, vous pouvez employer le paramètre Key Shift pour changer la tonalité du morceau sans changer les données du séquenceur. Ou bien, si vous chantez sur les données de séquence, vous pouvez vous servir de la fonction Key Shift pour obtenir une tonalité plus adaptée à votre voix. Quand la valeur affichée monte (descend) d'un palier, la hauteur augmente (diminue) d'un demi-ton. Cela signifie que douze paliers valent une octave.

- \* Même si vous réglez Key Shift pour toutes les Parties, la hauteur de la Partie batterie n'est pas affectée.

### ○ MUTE (All Mute): On/Off

Si vous pressez le bouton [MUTE] pour allumer l'indicateur, la coupure générale (All Mute) sera activée, et le son de toutes les Parties sera coupé.

- \* La fonction Mute peut aussi se régler individuellement pour chaque Partie (p 25).
- \* Quand All Mute est activé, chacune des barres inférieures de l'affichage à barres est éteinte.



### ○ SC-55 MAP (ALL SC-55 MAP): On/Off

Si vous pressez le bouton [SC-55 MAP] pour faire s'allumer l'indicateur, toutes les Parties auront les sons du SC-55.

Le bouton [SC-55 MAP] permet de faire reproduire des données de jeu pour SC-55/55mkII en pressant un seul bouton.

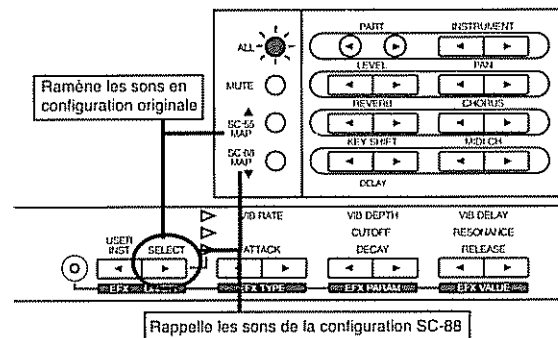
- \* Il est aussi possible d'activer les sons du SC-55 individuellement par Partie (p 25)
- \* Tous les sons de toutes les parties peuvent être arrangés pour utiliser la configuration d'origine en tenant enfoncé [SELECT] pendant que vous pressez [SC-55 MAP] ( quand l'indicateur [ALL] est allumé) . A cet instant, l'indicateur [SC-55 MAP] clignote.

### ○ SC-88 MAP (ALL SC-88 MAP): On/Off

Si vous pressez le bouton [SC-88 MAP] pour faire s'allumer l'indicateur, toutes les Parties auront les sons du SC-88.

Le bouton [SC-88 MAP] permet de faire reproduire des données de jeu pour SC-88 en pressant un seul bouton.

- \* Il est aussi possible d'activer les sons du SC-55 individuellement par Partie (p 25).
- \* Quand l'indicateur [ALL] est allumé, vous pouvez tenir enfoncé le bouton [SELECT] et presser le bouton [SC-88MAP] pour régler toutes les parties comme dans un SC-88. A cet instant, l'indicateur [SC-88MAP] clignote



## ■ Réglages des paramètres de système

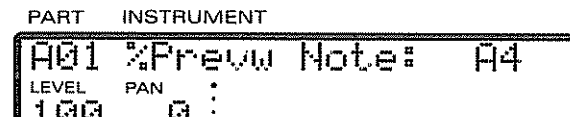
Cette section explique comment faire les réglages des paramètres qui affectent la totalité de l'unité. Ces paramètres sont appelés paramètres de système.

Les paramètres de système sont les suivants.

Prew Note	(Preview Note Name) = nom de note produite en écoute de contrôle
Prew Velo	(Preview Velocity) = dynamique de note produite en écoute de contrôle
Display	(Display Types) = types d'affichage
Peak Hold	(Peak Hold) = maintien de crête
LCD Contrast	(LCD Contrast) = contraste de l'afficheur LCD
Backup	(Backup Switch) = commutateur de sauvegarde
IN B Sel.	(IN B Select) = sélection de MIDI IN B
OUT/THRU	(OUT/THRU Select) = sélection OUT/THRU
In Mode	(Input Mode) = mode d'entrée
Rx Sys Mode	(System Mode set receive switch) = réception de réglage de mode
Sys.OUTPUT Mode	(System Output Mode)
Assign Lock	(Output Assign Lock)
P.Load Init	(commutateurPatch Load Initialize)

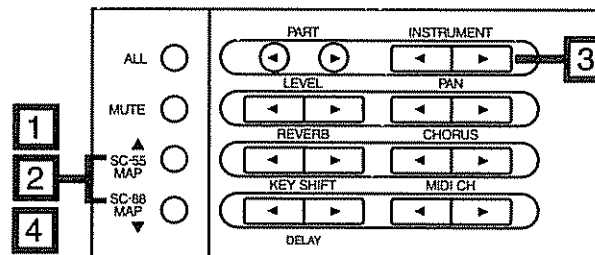
### ● Procédure

1. Pressez simultanément [▲] et [▼].
2. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner le paramètre à régler.



\* "%" indique un paramètre qui affecte la totalité de l'unité (un paramètre de système).

3. Utilisez les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour fixer la valeur.
4. Une fois les réglages finis, pressez simultanément les boutons [▲] et [▼] pour quitter la procédure.

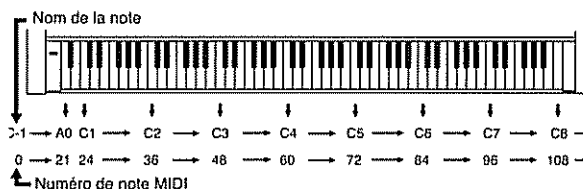
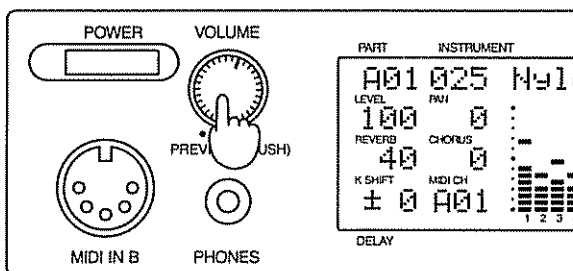


## ● Action de chaque paramètre de système

### ○ Prew Note (Preview Note): C-1 — G9

Quand vous pressez le bouton PREVIEW, l'instrument affiché est entendu. Le paramètre Prew Note détermine la note qui sera alors produite. Le la médian du clavier est identifié par A4.

- Si vous avez réglé la fonction Key Shift, la hauteur sera transposée (p 25, 34)



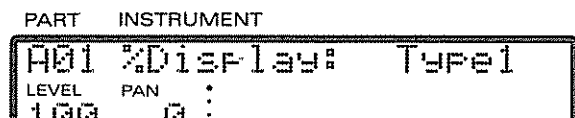
### ○ Prew Velo (Preview Velocity): 0 — 127

Cela fixe la dynamique de la note produite quand vous pressez le bouton PREVIEW. Normalement, de plus hautes dynamiques donnent un son plus fort. (p.28 sensibilité à la dynamique, etc.)

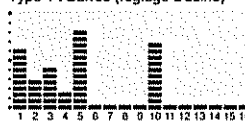
### ○ Display (Type d'afficheur): Type1 — Type8

Ce paramètre vous permet de sélectionner un des huit différents types d'affichage de niveau de volume.

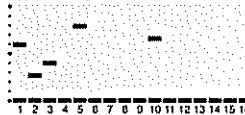
- En mode Double Module (p.116), les types d'affichage Type 1 — 4 et 5 — 8 seront échangés



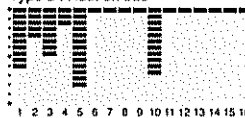
Type 1 : Barres (réglage d'usine)



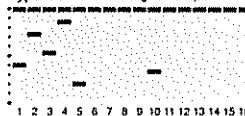
Type 2 : Segment unique



Type 3 : Haut on bas



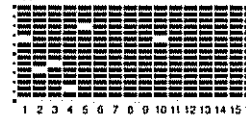
Type 4 : Haut en bas segment unique



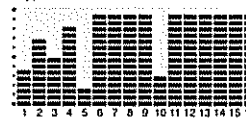
Type 5 : Inverse 1



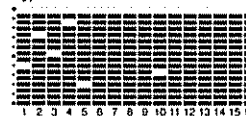
Type 6 : Inverse 2



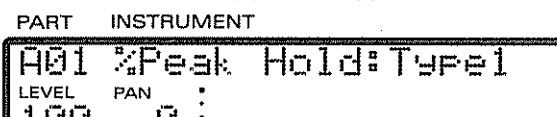
Type 7 : Inverse 3



Type 8 : Inverse 4



### ○ Peak Hold: Off/Type1 — Type3



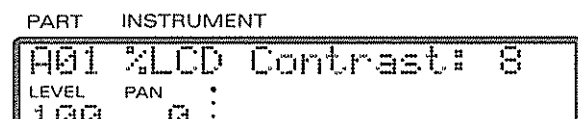
Dans l'écran de cette unité, avec la fonction Peak Hold (maintien de crête), le point le plus haut atteint par le niveau à barres est maintenu un court instant après que le volume soit redescendu. Vous pouvez sélectionner une des quatre méthodes d'action de la fonction Peak Hold.

Pour les Types 1 et 3, les points de l'indicateur de crête se déplaceront vers le bas si le paramètre Display (affichage) est réglé sur un des types 3, 4, 7 ou 8.

- Off** : Le niveau de crête n'est pas maintenu
- Type1** : Après maintien du niveau de crête, le point correspondant redescend
- Type2** : Après maintien du niveau de crête, le point correspondant disparaît
- Type3** : Après maintien du niveau de crête, le point correspondant monte

### ○ LCD Contrast: 1 – 16

Selon l'angle de visualisation du SC-88Pro, l'écran peut parfois être difficile à lire. Dans ce cas, ce paramètre règle le contraste de l'afficheur. De hautes valeurs assombrissent les caractères.



### ○ Backup (commutateur): On/Off

A l'extinction, le SC-88 préserve (sauvegarde) les réglages effectués, et à la mise sous tension suivante, ces réglages réapparaissent dans l'afficheur. Si le commutateur Backup est réglé sur off, les données ne sont pas préservées.

- \* Même si le commutateur Backup est sur off, les réglages de fonction du système (p.36) sont conservés.

### ○ IN B Sel. (IN B Select): Front/Rear

Ce réglage détermine celle des deux prises MIDI IN B qui sera employée. (p.135)

- \* Après changement du réglage de ce commutateur, l'appareil doit être rallumé pour que le changement soit pris en compte

### ○ OUT/THRU (OUT/THRU Select): OUT/THRU

Ce réglage détermine si la prise MIDI OUT/THRU de la face arrière fonctionnera comme OUT ou comme THRU. (p.136)

- \* Après changement du réglage de ce commutateur, l'appareil doit être rallumé pour que le changement soit pris en compte.

### ○ In Mode (Input mode): Standard, X-connect, Merge → A, Merge → B, A only

Ce réglage détermine comment les données reçues en MIDI IN A et B seront orientées vers les groupes de Parties. (p.137)

- \* Après changement du réglage de ce commutateur, l'appareil doit être rallumé pour que le changement soit pris en compte

### ○ Rx Sys Mode (Réception de mode système): On/Off

La sélection de mode module simple ou mode module double (p.116) est appelée mode système. Le réglage Rx Sys Mode est le commutateur de réception pour les messages MIDI (p.194) qui sélectionnent le mode système. Si Rx Sys Mode est sur Off, le mode ne changera pas même si des messages de réglage de mode système sont reçus. Si Rx Sys Mode est sur On, le mode changera. (p.137)

### ○ Sys.OUTMode (System Output Mode) : Sel/Fix

Détermine si le réglage d'assignation de sortie (OUT Asgn) est valide ou non (p.29).

#### Sel :

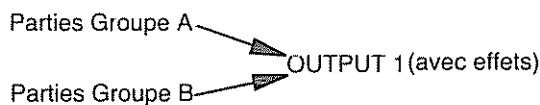
Le son de chaque partie sera produit comme spécifié par les réglages OUT Asgn.

#### Fix :

Le son de chaque partie sera fixé comme suit quels que soient les réglages OUT Asgn.

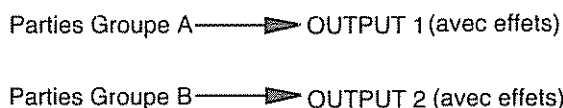
#### Pour le mode module simple:

Les groupes A et B seront produits en stéréo avec le son d'effet produit par les prises OUTPUT 1.



#### Pour le mode double module:

Les parties du groupe A seront produites en stéréo avec le son d'effet par les prises OUTPUT 1 et les parties du groupe B de façon similaire par les prises OUTPUT 2.



Dans ce cas seulement, les prises OUTPUT 2 produiront un son incluant le son d'effet

- \* La prise pour écouteurs produira le son envoyé en OUTPUT 1. Cela signifie que le son des parties assignées en OUTPUT 2 ne seront pas entendus au casque.
- \* Avec les réglages d'usine, ce paramètre est réglé sur Sel

### ○ Assign Lock (Output Assign Lock): On/Off

Le réglage OUT Asgn (assignation de sortie) (p.29) reviendra à son réglage d'usine quand un message GS Reset ou GM System On est reçu. Toutefois, si ce paramètre est sur On, les réglages seront verrouillés et ne changeront pas.

### ○ P.Load Init (Patch Load Initialize): On/Off

Ce commutateur détermine si les réglages des Parties A03-B16 seront initialisés ou non quand un patch (p.39) est chargé. Avec un réglage On, les réglages des parties A03 et suivantes seront initialisés. Avec un réglage Off, les réglages des parties A03 et suivantes ne le seront pas. Le réglage d'usine est on.

- \* En mode Double module les réglages des parties du groupe B ne seront pas initialisés

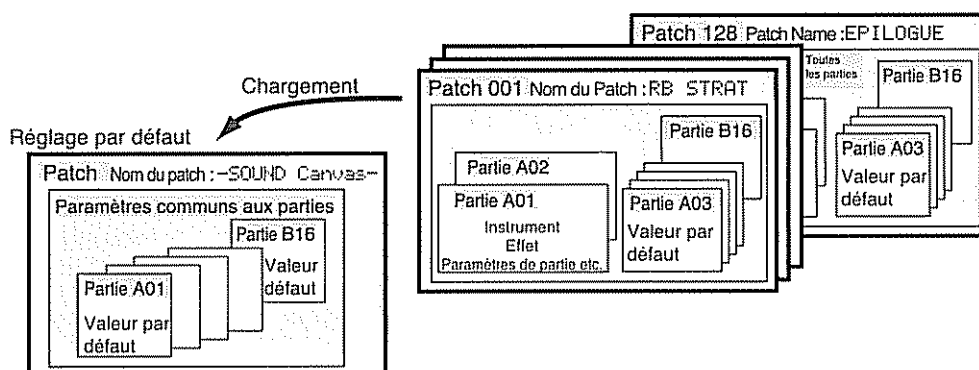
## ■ Emploi des patches

Dans cette unité, les paramètres d'instrument et d'effet sont collectivement groupés dans ce que l'on appelle un patch. Cette unité contient 128 patches preset (pré-programmés) dans lesquels les paramètres sont déjà réglés sur les valeurs "idéales" (p.186)

### Patches numéro 001 – 128 : patches preset

Les patches preset contiennent des sons de haute qualité associés à des réglages optimaux pour d'autres paramètres tels que ceux d'effet, rendant cette unité immédiatement utilisable comme module de sons pour votre clavier, etc.

Les patches contiennent des réglages de paramètre pour les parties A01 et A02 (voir schéma suivant). Les valeurs d'initialisation sont choisies pour les hautes parties.

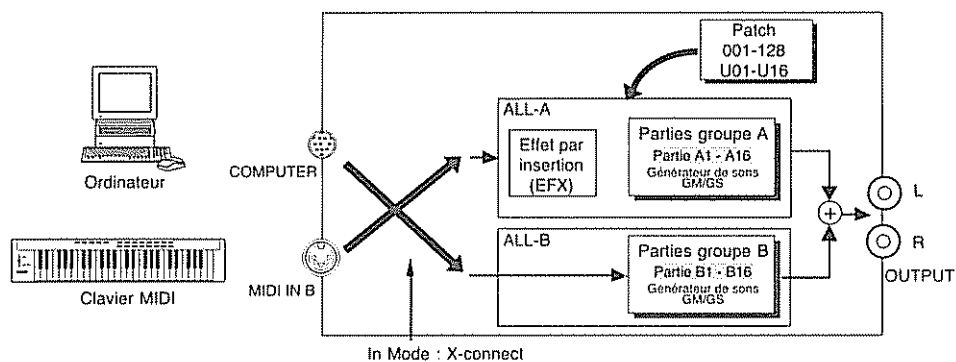


Les patches contiennent tous les paramètres de patch (p.194). Parmi ceux-ci, les paramètres principaux qui peuvent être réglés depuis la façade sont les suivants :

- Paramètres communs à toutes les parties (p.34)
- Effets du système (p.48)
- Effets par insertion (p.56)
- Paramètres de partie pour les parties A01 et A02 (p.25, 26, 31)

En mode double module, vous pouvez ne sélectionner des patches que pour les parties du groupe A et les paramètres seront fixes pour les parties A01 et A02. En faisant reproduire des données de morceau pour les parties du groupe B pendant que vous faites jouer les patches des parties du groupe A depuis un clavier, etc, vous pouvez apprécier le jeu en solo tout en ajoutant des effets uniques.

Certains logiciels séquenceur ne peuvent pas transmettre de données par leur prise informatique afin de faire jouer les parties du groupe B. Dans ce cas, réglez In Mode sur "Xconnect" pour que les parties du groupe B soient jouées (p.137).



- \* Ici vous sélectionnez un patch en mode double module, les réglages d'égaliseur et de delay seront ignorés. Aussi, les patches pourront être sélectionnés pour les parties du groupe B.

## ● Chargement d'un patch

1. Pressez le bouton [ALL] pour allumer son indicateur.
2. Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour sélectionner le patch que vous désirez charger.

Le nom du patch apparaîtra et le bouton [ALL] et le bouton [MUTE] clignoteront.

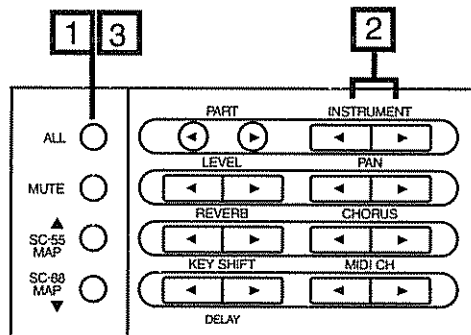
```
PART  INSTRUMENT
ALL  001 RB START
LEVEL PAN  :
100  0 :
```

3. Pressez le bouton [ALL] pour charger le patch.

Pour annuler sans charger, pressez le bouton [MUTE].

```
PART  INSTRUMENT
ALL  001 RB START
LEVEL PAN  :
100  0 :
```

- Il faut un certain temps avant que le son puisse être entendu après avoir changé le patch.
- Sachez qu'avec les réglages d'usine, les réglages de partie A03 et suivantes seront initialisés quand vous chargerez un patch. Si vous ne désirez pas initialiser les réglages des parties A03 et suivantes au chargement d'un patch, réglez "P.Load Init" sur Off (p 38). Aussi, en mode double module, les réglages des parties de groupe B ne seront pas initialisés.



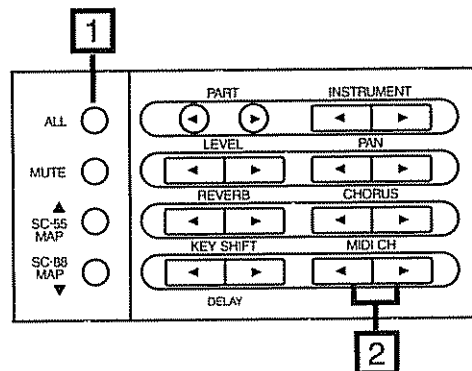
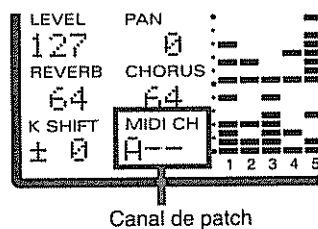
## ● Emploi de messages MIDI pour sélectionner les patches

Normalement, quand un message de changement de programme MIDI est reçu, l'instrument d'une partie change. Toutefois, si vous réglez le canal MIDI pour le patch, le patch changera quand un message de changement de programme sera reçu (p. 131).

Avec des réglages "A--" ou "B--", de canal MIDI de patch (Patch MIDI Ch), les changements de programme reçus sélectionneront un nouvel instrument pour la Partie correspondante.

\* Avec les réglages d'usine, Patch MIDI CH est réglé sur A--.

1. Pressez le bouton [ALL] pour allumer son indicateur.
2. Utilisez MIDI CH [◀] [▶] pour régler le canal MIDI.



Par exemple, supposons que les canaux MIDI de patch et de partie est la même valeur. Dans ce cas, un message de changement de programme reçu sur le canal 1 [C0H 01H] sélectionnera le patch 02 MILD OD, mais l'instrument de la partie Part A01 (TC Front Pick) spécifié pour le patch sera utilisé.

Patch MIDI CH: "A01"

Part A01 MIDI CH: "A01"

Si vous désirez programmer des changements pour une fois encore sélectionner l'instrument de la partie A01, réglez Patch MIDI CH to "A--".

\* Il faut un certain temps pour que le son puisse être entendu après que vous ayez changé le Patch

## ■ Création d'un kit rythmique

A une Partie rythmique (ou «de batterie») est associé un groupe de différents instruments de percussion appelé kit rythmique. Contrairement à une Partie normale, une Partie rythmique produit un instrument différent pour chaque numéro de note. Comme une Partie rythmique doit simultanément produire une grande variété de sons tels que grosse caisse, caisse claire, toms et cymbales, cela est très pratique. Un ensemble de ces sons, chacun assigné à un numéro de note, est appelé kit ou ensemble rythmique. Chaque son d'ensemble rythmique est appelé Instrument. (Liste des ensembles rythmiques, p.163)

Avec le SC-88Pro, vous pouvez modifier les paramètres de sons rythmiques pour satisfaire vos besoins musicaux. Un "paramètre" est un réglage qui affecte le son. La procédure de modification des paramètres est appelée «édition». Les paramètres de son que vous pouvez éditer concernent le volume, la position stéréo, la hauteur, et les effets du son.

Pour chaque instrument (Instrument de batterie) de l'ensemble rythmique actuellement sélectionné, vous pouvez modifier les valeurs des paramètres suivants. Ces valeurs se règlent indépendamment pour chaque instrument rythmique assigné à un numéro de note.

Volume, panoramique (position stéréo), hauteur, niveau d'envoi à la reverb, niveau d'envoi au chorus, niveau d'envoi au delay, groupe d'assignation.

- Les ensembles rythmiques créés peuvent être stockés en mémoire interne. (p.102)
- Les réglages entre Partie et Partie rythmique sont faits en mode de Partie. (p.27)

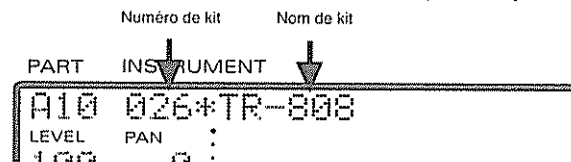
### ● Procédure d'édition rythmique

#### 1. Assurez-vous que l'indicateur [ALL] est éteint.

S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.

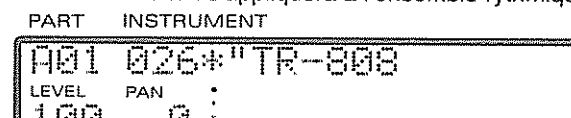
#### 2. Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour sélectionner la Partie rythmique.

Les Parties rythmiques sont identifiées par un symbole "\*" à gauche du nom de son.



#### 3. Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour sélectionner un kit rythmique

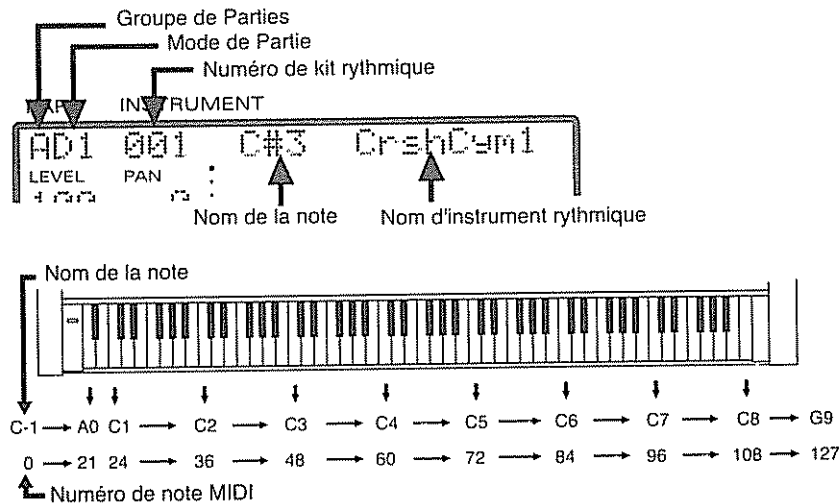
Si vous pressez le bouton [SC-55 MAP] pour allumer l'indicateur, vous pouvez sélectionner les mêmes kits rythmiques que le SC-55/55mkII. Les kits de SC-55/55mkII sont identifiés par un symbole "" à gauche de leur nom. Si vous pressez le bouton [SC-88 MAP] pour allumer l'indicateur, vous pouvez sélectionner les mêmes kits rythmiques que le SC-88. Les kits de SC-88 sont identifiés par un symbole "2" à gauche de leur nom. Votre édition s'appliquera à l'ensemble rythmique sélectionné ici.



#### 4. Pressez simultanément [SELECT] and EFX TYPE [◀].

L'afficheur indiquera le groupe de Parties (p.23), le mode de Partie (p.27), le numéro de kit rythmique, le nom de note, et le nom d'instrument rythmique.





- Le nom de note est le nom de chaque touche du clavier et correspond au numéro de note MIDI  
L'instrument de batterie est associé à un numéro de note

### 5. Utilisez les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour sélectionner l'instrument rythmique à éditer.

Ici, vous pouvez aussi sélectionner les kits rythmiques. Comme dans les deux cas vous utilisez les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour choisir le numéro, vous devez alterner entre mode de sélection de kit et mode de sélection d'instrument, en pressant simultanément les boutons INSTRUMENT [◀] [▶]. Quand vous sélectionnez les kits rythmiques, le numéro de kit rythmique clignote.

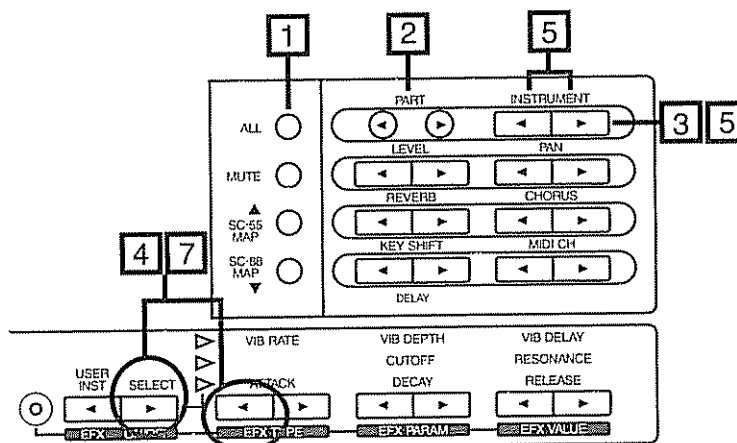
- Sachez que si vous sélectionnez un autre kit rythmique, la valeur de paramètre sera initialisée.

### 6. Utilisez les boutons de paramètre de la façade pour modifier les valeurs.

Les valeurs réglées apparaîtront dans le champ approprié de l'écran.

- LEVEL [◀] [▶] : fixe le volume de chaque instrument
- PAN [◀] [▶] : fixe le panoramique de chaque instrument
- REVERB [◀] [▶] : fixe le niveau d'envoi à la Reverb de chaque instrument
- CHORUS [◀] [▶] : fixe le niveau d'envoi au Chorus de chaque instrument
- DELAY [◀] [▶] : fixe le niveau d'envoi au Delay de chaque instrument
- KEY SHIFT [◀] [▶] : transposition (règle la hauteur de chaque instrument par demi-tons)
- MIDI CH [◀] [▶] : groupe d'assignation (p 44)

### 7. Pour retourner à l'affichage précédent, pressez à nouveau simultanément les boutons [SELECT] et EFX TYPE [◀] .

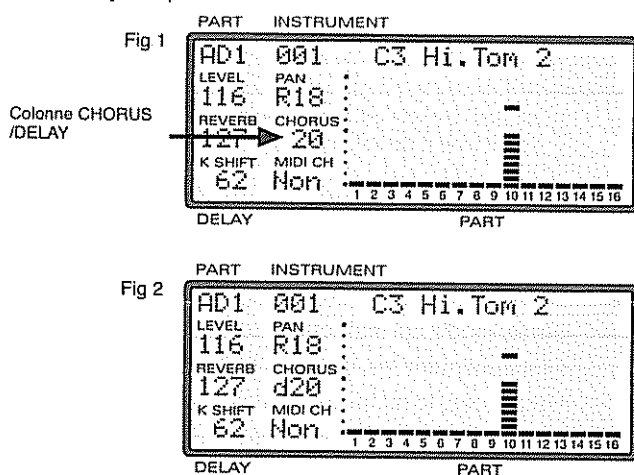


## ● Emploi de Chorus et Delay

Le Delay ne s'applique pas à un instrument rythmique pour lequel une valeur est affichée dans la colonne CHORUS. Dans ce cas, vous pouvez appliquer un retard (Delay) à l'aide des boutons DELAY [◀] [▶] pour fixer un niveau d'envoi au Delay. En d'autres termes, dans le cas du chorus et du delay, c'est l'effet choisi en dernier qui est actif.

Dans le cas d'un instrument de batterie, il n'est pas possible d'utiliser simultanément chorus et delay. Le chorus ne s'appliquera pas à un instrument rythmique pour lequel "d" et "D" sont affichés dans la colonne CHORUS (Fig 2). Dans ce cas, vous pouvez appliquer le chorus en utilisant les boutons CHORUS [◀] [▶] pour régler le niveau d'envoi au chorus (Fig. 1).

Ecran d'édition rythmique



- \* Le réglage de Delay s'affichera sous la forme "d00" — "d99" pour des valeurs de 0 à 99, et sous la forme "D00" — "D27" pour des valeurs de 100 à 127.

## ● A propos du groupe d'assignation

Chaque instrument peut être doté d'un numéro, et les instruments ayant un numéro d'identification identique sont traités comme un groupe d'assignation. Deux instruments d'un même groupe d'assignation ne peuvent pas être produits en même temps. Si, pendant qu'un instrument est produit, un message MIDI est reçu pour faire jouer un autre instrument du même groupe, le premier instrument sera d'abord coupé. C'est une façon pratique d'éviter que deux instruments ne jouent simultanément alors qu'ils ne devraient normalement pas le faire. Par exemple, comme il est bien sûr impossible à une pédale charleston de produire simultanément un son de charleston ouverte et un son de charleston fermée, ces deux sons peuvent être associés dans le même groupe d'assignation (le même numéro) pour qu'ils ne puissent pas être produits ensemble.

Les valeurs Non, 1 à 127 peuvent être sélectionnées, mais les instruments pour lesquels Non est sélectionné ne seront pas coupés par d'autres instruments. En d'autres termes, les instruments avec un réglage Non ne seront pas traités comme appartenant à un groupe d'assignation.

- \* Sachez que si vous sélectionnez un autre kit rythmique, les valeurs de paramètre seront initialisées.

# Chapitre 3

## Effets de système

---

## ■ Organisation de la section d'effet de l'unité

---

Les effets de l'unité peuvent être répartis entre effets de système (p.48) et effets par insertion (p.56).

Les effets de système comprennent 8 types de reverb et chorus, 10 types de delay et un égaliseur 2 bandes. Les effets par insertion comprennent une variété de 60 types d'effets différents.

Parmi les effets de système, les effets reverb/chorus/delay prennent une partie du son dans chaque Partie pour créer un nouveau son d'effet (réverbération, etc.) et ajoutent le résultat au son d'origine.

Pour ces effets, vous pouvez spécifier la quantité de son de chaque partie qui est envoyée à l'unité d'effet (niveau d'envoi pour Send Level). Des réglages plus élevés augmentent le niveau du signal envoyé à l'unité d'effet, entraînant un son d'effet plus fort et donc plus présent. Le résultat est une sensation de plus grande profondeur de l'effet.

Pour l'égaliseur des effets de système, à l'opposé, vous pouvez déterminer si le son de la partie passera ou non par l'égaliseur, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un réglage on/off pour modifier le son.

Les effets par insertion sont des effets qui modifient le son lui-même et qui peuvent lui donner un caractère complètement différent. Vous pouvez spécifier de passer ou non au travers de l'effet pour chaque partie. Comme un seul type d'effet par insertion peut s'appliquer à la fois, choisir un même effet pour deux parties ou plus entraînera le mixage du son de ces parties.

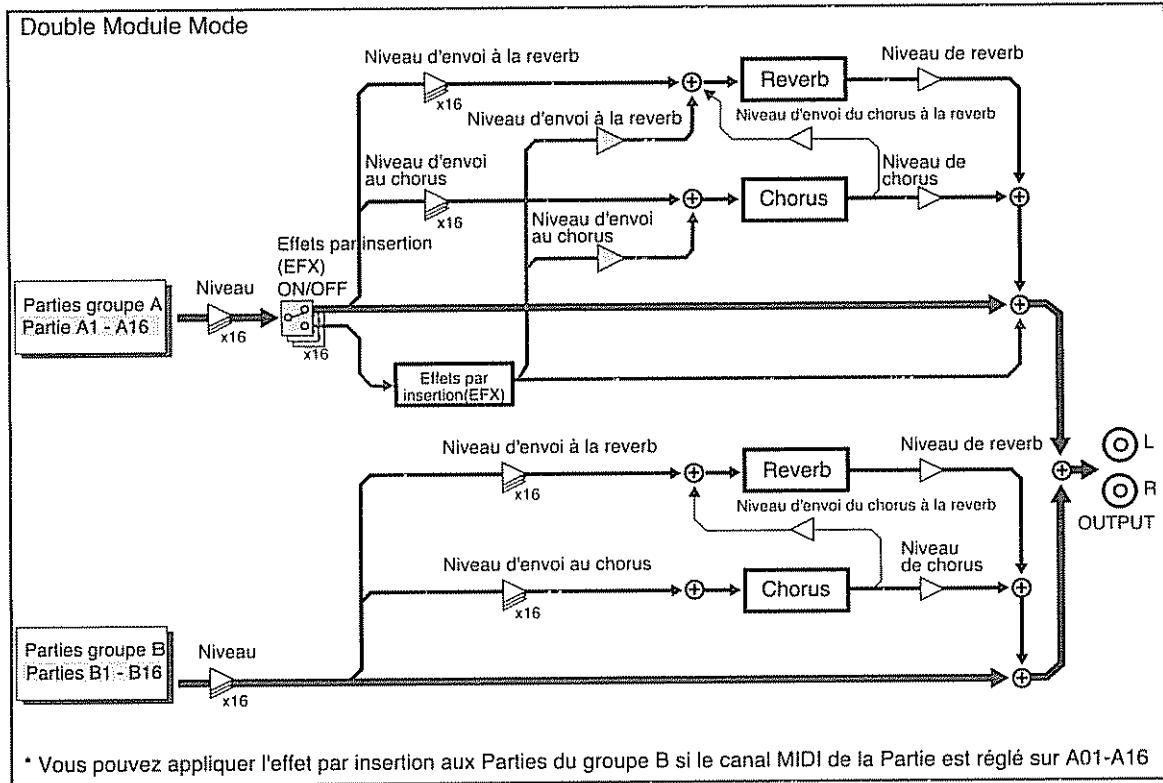
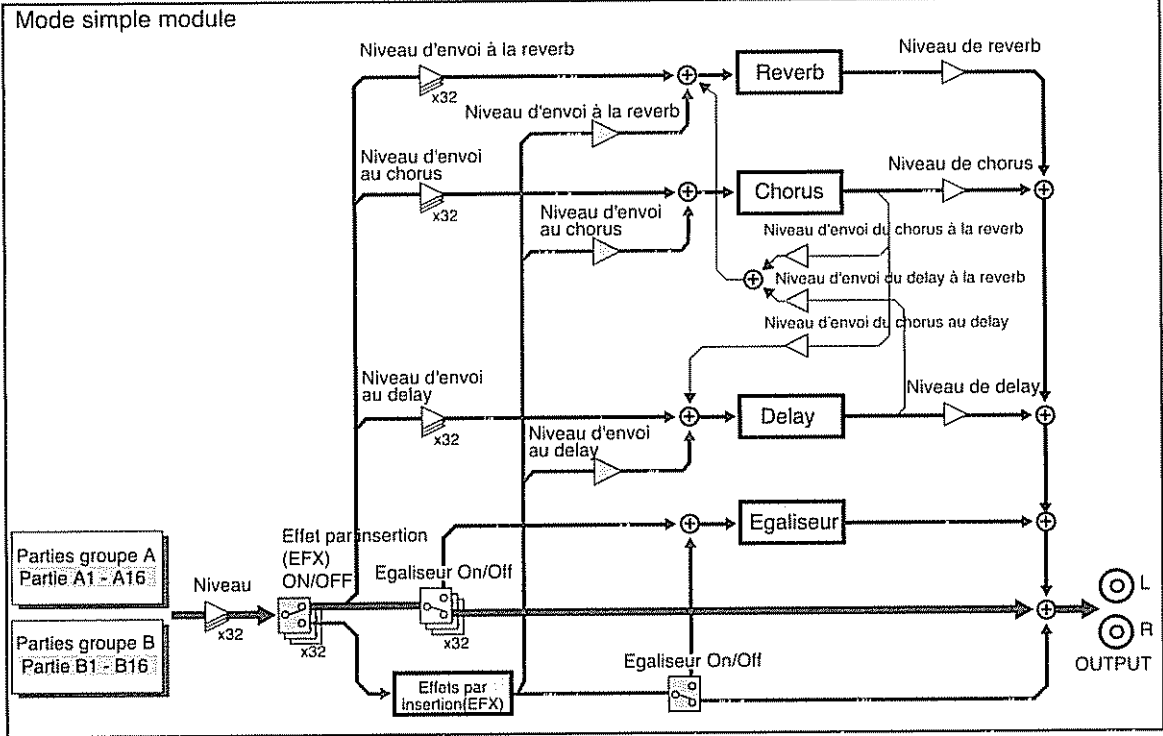
Si un effet de système est appliqué à une partie pour laquelle un effet par insertion est choisi, le niveau d'envoi à l'effet par insertion sera utilisé à la place du niveau d'envoi de la partie. Rappelons que le niveau d'envoi sera identifié par l'appellation "Send Level".

Aussi, les types d'effet disponibles ici dépendront du réglage de mode système.

En mode module simple (mode 1), chaque son aura un jeu d'effet.

En mode double module (mode 2), l'égaliseur et le delay sont indisponibles, mais il y a deux jeux d'effet pour les réglages de reverb et chorus et ils peuvent être utilisés simultanément. Cela est particulièrement appréciable lorsque vous désirez avoir différents types d'effet ou de réglage pour chaque partie. De plus, les effets par insertion ne peuvent être utilisés que pour les parties du groupe A. Cela est très efficace lorsque vous désirez appliquer un effet spécial à la partie solo que vous jouerez.

\* Pour des détails sur les modes simple et double module, référez-vous en p.116.



## ■ Réglages d'effet de système

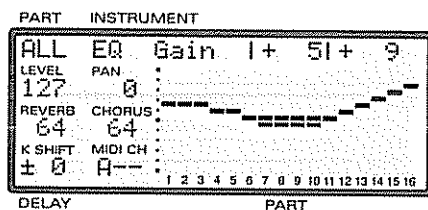
Les effets du SC-88Pro comprennent 8 types de reverb et chorus, et 10 types de delay. De plus, pour chacun de ces effets, vous pouvez spécifier le type, l'amplitude, la vitesse et la durée. La Reverb est un effet apportant de la réverbération au son, comme dans une salle de concert. Le Chorus élargit l'image spatiale du son, apportant richesse et profondeur. Le Delay crée des échos. Il est aussi possible de «grossir» un son en ajoutant à l'original sa copie très légèrement retardée. Pour ces effets, vous pouvez fixer le niveau général pour toutes les Parties ainsi que le niveau pour chaque Partie.

Le SC-88Pro a un égaliseur 2 bandes (haute, basse). Un égaliseur permet d'amplifier ou d'atténuer certaines bandes de fréquences pour modifier la tonalité d'un son. Pour chaque bande, haute et basse, vous pouvez spécifier la fréquence et le niveau d'atténuation/amplification (Gain).

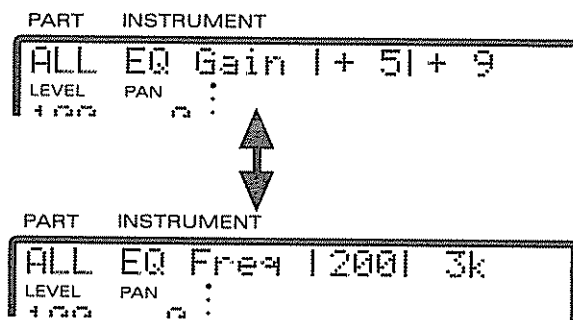
### ● Procédure de réglage de l'égalisation

- \* L'égaliseur ne peut pas être employé en mode Double Module (p.116)
- \* L'égaliseur peut être réglé on/off pour chaque Partie (p.27)

1. Pressez [ALL] pour allumer l'indicateur du bouton.
2. Pressez [SELECT] pour obtenir l'affichage de réglage de l'égaliseur.



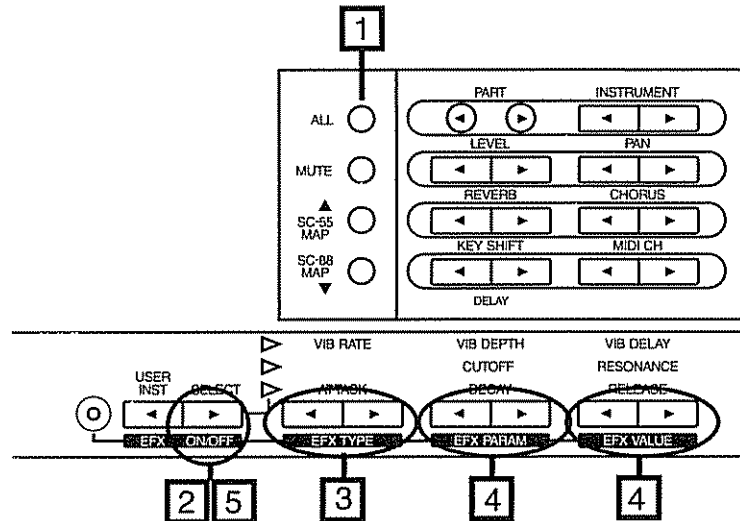
3. Pressez les boutons EFX TYPE [◀] [▶] pour sélectionner l'écran Gain ou Fréquence.



4. Utilisez les boutons EFX PARAM [◀] [▶] pour régler le gain et la fréquence de la bande basse (Low). Utilisez les boutons EFX VALUE [◀] [▶] pour régler le gain et la fréquence de la bande haute (High).

\* Les réglages de gain d'égalisation effectués sont communs à toutes les Parties. Ils ne peuvent pas être faits individuellement par Partie.

5. Quand vous avez fini les réglages, pressez [SELECT] une fois encore pour terminer la procédure. L'affichage précédent reviendra.



## ● Fonctions des paramètres d'égaliseur

### ○ Gain (Low /Gain): -12 — 0 — p12dB

Choisissez l'intensité d'amplification ou d'atténuation (gain) pour les hautes fréquences (high) et les basses fréquences (low). Des réglages positifs (+) amplifient, et des réglages négatifs (-) atténuent.

\* Avec un réglage de Gain de 0, l'égaliseur n'a pas d'effet.

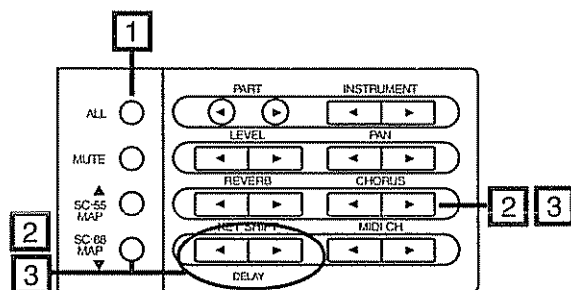
### ○ EQ Low Freq (Basse fréquence): 200, 400 Hz

### ○ EQ High Freq (Haute fréquence): 3, 6 kHz

Ces paramètres fixent les fréquences sur lesquelles intervient l'égaliseur en les amplifiant ou atténuant.

## ● Pour ajuster l'amplitude d'effet pour toutes les Parties

1. Pressez [ALL] pour allumer son indicateur.
2. Pressez le bouton de l'effet à régler.  
REVERB [◀] [▶] : niveau de Reverb de toutes les Parties  
CHORUS [◀] [▶] : niveau de Chorus de toutes les Parties  
DELAY [◀] [▶] : (tout en maintenant enfoncé [SC-88 MAP])  
niveau de Delay de toutes les Parties
3. Lorsque vous suivez la procédure suivante, la valeur actuelle du paramètre pour toutes les Parties s'affiche graphiquement  
Pressez simultanément les deux boutons [◀] [▶] de REVERB ou CHORUS.  
Tout en maintenant enfoncé le bouton [SC-88 MAP], pressez les deux boutons [◀] [▶] de DELAY.  
Pressez à nouveau simultanément les deux boutons pour revenir à l'écran précédent.



\* Si l'indicateur EFX est éteint, vous pouvez aussi utiliser EFX TYPE [◀] [▶] pour régler le niveau de delay. Pressez simultanément EFX TYPE [◀] [▶], et les valeurs des paramètres de delay seront affichées graphiquement.

## ● Pour ajuster l'amplitude d'effet d'une seule Partie

1. Vérifiez que l'indicateur [ALL] est éteint.  
S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.
2. Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour sélectionner la Partie à modifier.
3. Pressez le bouton de l'effet à régler.  
REVERB [◀] [▶] : niveau de Reverb de toutes les Parties  
CHORUS [◀] [▶] : niveau de Chorus de toutes les Parties  
DELAY [◀] [▶] : (tout en maintenant enfoncé [SC-88 MAP])  
niveau de Delay de chaque Partie
4. En suivant la procédure ci-dessous, la valeur actuelle du paramètre s'affiche graphiquement.  
Pressez simultanément les deux boutons [◀] [▶] de REVERB ou CHORUS.  
Tout en maintenant enfoncé le bouton [SC-88 MAP], pressez les deux boutons [◀] [▶] de DELAY.  
Pressez à nouveau simultanément les deux boutons pour revenir à l'écran précédent.

\* Si l'indicateur EFX est éteint, vous pouvez aussi utiliser EFX TYPE [◀] [▶] pour régler le niveau de delay. Pressez simultanément EFX TYPE [◀] [▶], et les valeurs des paramètres de delay seront affichées graphiquement.



---

## ● Réglage des paramètres de Reverb/Chorus/Delay

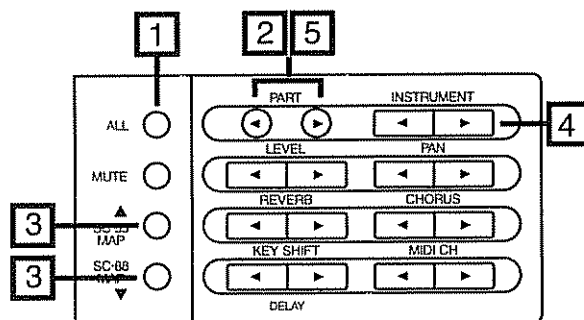
1. Pressez [ALL] pour allumer son indicateur.
2. Pressez simultanément les boutons PART [◀] [▶].
3. Utilisez [▲] [▼] pour sélectionner le paramètre à modifier.  
Tout en maintenant enfoncés le bouton [SELECT], pressez [▲][▼] pour garder les paramètres.

```
PART  INSTRUMENT
ALL >Reverb:  Hall2
LEVEL  PAN  :
100    0 :
```

4. Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour fixer la valeur.

```
PART  INSTRUMENT
ALL >Reverb:  Plate
LEVEL  PAN  :
100    0 :
```

5. Une fois les réglages finis, pressez simultanément les boutons PART [◀] [▶] pour terminer la procédure.



\* Le Delay ne peut pas être employé quand le mode Double Module est sélectionné (p.116).

---

## ● Fonction des paramètres de Reverb

### ○ Reverb Type

La Reverb est un effet apportant de la réverbération à un son, comme dans une salle de concert. Vous pouvez choisir parmi 8 types de reverb.

#### **Room1            Room2            Room3**

Ces reverb simulent la réverbération d'une pièce. Elles fournissent une réverbération ample et bien définie.

#### **Hall1            Hall2**

Ces reverb simulent la réverbération d'une salle de concert. Elles fournissent une réverbération plus profonde que les types Room.

#### **Plate**

Simule une reverb à plaque (une unité de studio employant une plaque métallique).

#### **Delay**

C'est un retard conventionnel produisant des effets d'écho.

#### **Panning Delay**

C'est un retard spécial dans lequel les sons retardés se déplacent entre gauche et droite. Efficace en cas d'écoute stéréo.

Quand vous changez le type de Reverb, les valeurs de paramètre suivantes changent automatiquement pour être le mieux adaptées au type d'effet choisi. Vous pouvez sélectionner ces paramètres (p.51) et modifier leur valeur pour façonner l'effet à votre goût.

### ○ Rev Charac. (Reverb Character) 0 — 7

Ce paramètre fixe en réalité le type de reverb. 0 — 5 sont des effets de Reverb, 6 et 7 sont des effets de Delay.

### ○ Rev Pre-LPF (Reverb Pre Low Pass Filter)

0 — 7

Un filtre passe-bas peut s'appliquer au son reçu par la reverb pour couper des hautes fréquences. Des valeurs élevées coupent plus de hautes fréquences, ce qui donne une réverbération plus feutrée.

### ○ Rev Level (Reverb Level) 0 — 127

Ce paramètre fixe la quantité de son réverbéré. Des valeurs élevées donnent une réverbération plus forte.

### ○ Rev Time (Reverb Time) 0 — 127

Ce paramètre fixe la durée d'action de la réverbération. Des valeurs élevées donnent une réverbération plus prolongée.

### ○ Rev Delay Fb (Reverb Delay Feedback)

0 — 127

Ce paramètre sert quand le type de Reverb est réglé sur Rev Charac. 6, 7 Delay ou Panning Delay. Cela fixe la façon dont les répétitions se font. Des valeurs élevées donnent plus de répétitions.

### ○ RevPreDlyT (Reverb Pre-Delay Time)

0ms — 127ms

Ce paramètre fixe le temps de retard du premier son de réverbération reçu. Des valeurs élevées donnent un long temps de pré-retard, simulant un plus grand espace de réverbération.

\* Le Delay ne peut pas être employé en mode Double Module (p 116).

#### **A propos du type de reverb**

Lorsque vous changez de type de reverb, les six paramètres de reverb ci-dessus (y compris Reverb Character) seront automatiquement ajustés à leur valeur optimale. Plutôt que de régler individuellement chaque caractère, il est plus facile de régler en premier le type de reverb (donné dans l'équipement MIDI comme "REVERB MACRO" → p.194), puis de modifier seulement les paramètres désirés. Particulièrement quand vous utilisez les messages exclusifs, cette méthode de réglage vous permet de limiter la quantité de données. Chorus Type (CHORUS MACRO) et Delay Type (DELAY MACRO) peuvent être utilisés de la même façon.

---

## ● Fonction des paramètres de chorus

### ○ Chorus Type

Vous pouvez choisir parmi 8 types of chorus.

#### **Chorus1 Chorus2 Chorus3 Chorus4**

Ce sont des effets de chorus conventionnels qui apportent espace et profondeur au son.

#### **Feedback Chorus**

C'est un chorus avec un effet de type flanger et un son doux.

#### **Flanger**

Un effet comparable au décollage et à l'atterrissage d'un avion à réaction.

#### **Short Delay**

Un delay avec court temps de retard.

#### **Short Delay (FB)**

Un retard court avec de nombreuses répétitions.

Quand vous changez le type de chorus, les valeurs de paramètre suivantes changent automatiquement pour être le mieux adaptées au type d'effet choisi. Vous pouvez sélectionner ces paramètres (p.51) et modifier leur valeur pour façonner l'effet à votre goût.

### ○ Cho Pre-LPF (Chorus Pre Low Pass Filter)

**0 — 7**

Un filtre passe-bas peut s'appliquer au son reçu par le chorus pour couper des hautes fréquences. Des valeurs élevées coupent plus de hautes fréquences, ce qui donne un chorus plus feutré.

### ○ Cho Level (Chorus Level) 0 — 127

Ce paramètre fixe la quantité de son de chorus.

### ○ ChoFeedback (Chorus Feedback Level)

**0 — 127**

Ce paramètre fixe le niveau de ré-injection du son de chorus (feed back) dans le chorus. En utilisant le feedback, un son de chorus dense peut être créé. Des valeurs élevées donnent un haut niveau de ré-injection.

### ○ Cho Delay (Chorus Delay Time) 0 — 127

Ce paramètre fixe le temps de retard de l'effet chorus. De hautes valeurs donnent une plus forte déviation de hauteur dans le son de chorus.

### ○ Cho Rate (Chorus Rate) 0 — 127

Ce paramètre fixe la vitesse (fréquence) à laquelle le son de chorus est modulé. De hautes valeurs donnent une modulation plus rapide.

### ○ Cho Depth (Chorus Depth) 0 — 127

Ce paramètre fixe l'amplitude de modulation du son de chorus. De hautes valeurs donnent une modulation plus profonde.

### ○ Cho → Reverb (Chorus Send Level To Reverb) 0 — 127

Ce paramètre fixe la quantité de chorus envoyé à la reverb. De hautes valeurs donnent un envoi plus important.

### ○ Cho → Dly (Chorus Send Level To Delay) 0 — 127

Ce paramètre fixe la quantité de chorus envoyé au delay. De hautes valeurs donnent un envoi plus important.

\* Ce paramètre ne peut pas être employé en mode Double Module (p.116).

---

## ● Fonction des paramètres de delay

### ○ Delay Type

Vous pouvez choisir parmi 10 types de delay

#### Delay1 Delay2 Delay3

Ce sont des delays conventionnels. 1, 2 et 3 ont des durées de retard progressivement plus grandes

#### Delay4

C'est un delay avec un temps de retard assez court.

#### Pan Delay1 Pan Delay2 Pan Delay3

Le son retardé se déplace entre gauche et droite. C'est efficace en cas d'écoute en stéréo. 1, 2 et 3 ont des durées de retard progressivement plus grandes

#### Pan Delay4

C'est un delay plutôt court avec un son retardé se déplaçant entre gauche et droite. Efficace en cas d'écoute en stéréo.

#### Dly ToRev

La Reverb est ajoutée au son retardé se déplaçant entre gauche et droite. Efficace en cas d'écoute en stéréo.

#### PanRepeat

Le son retardé se déplace entre gauche et droite, mais le positionnement panoramique est différent par rapport aux effets ci-dessus. Efficace en cas d'écoute en stéréo.

Quand vous changez le type de Delay, les valeurs de paramètre suivantes changent automatiquement pour être le mieux adaptées au type d'effet choisi. Vous pouvez sélectionner ces paramètres (p.51) et modifier leur valeur pour façonner l'effet à votre goût.

\* Le Delay ne peut pas être employé en mode Double Module (p.116).

### ○ Dly Pre-LPF (Delay Pre Lowpass Filter)

0 — 7

Un filtre passe-bas peut s'appliquer au son reçu par le delay pour couper des hautes fréquences. Des valeurs élevées coupent plus de hautes fréquences, ce qui donne un delay plus feutré.

### ○ Dly Time C (Delay Time Center)

0.1ms — 1.0

L'effet delay du SC-88 permet de fixer trois durées de retard : pour le centre, la gauche et la droite (si vous écoutez en stéréo). Ce paramètre fixe le temps de retard du delay central.

### ○ DlyTRatioL (Delay Time Ratio Left)

4% — 500%

Ce paramètre fixe le temps de retard du delay gauche sous forme d'un pourcentage du delay central.

### ○ DlyTRatioR (Delay Time Ratio Right)

4% — 500%

Ce paramètre fixe le temps de retard du delay droit sous forme d'un pourcentage du delay central.

### ○ Dly Level C (Delay Level Center) 0 — 127

Ce paramètre fixe le volume du delay central. De hautes valeurs donnent un delay central plus fort.

### ○ Dly Level L (Delay Level Left) 0 — 127

Ce paramètre fixe le volume du delay gauche. De hautes valeurs donnent un delay gauche plus fort.

### ○ Dly Level R (Delay Level Right) 0 — 127

Ce paramètre fixe le volume du delay droit. De hautes valeurs donnent un delay droit plus fort.

### ○ Dly Level (Delay Level) 0 — 127

Ce paramètre fixe le volume général des trois delays (center, left and right). De hautes valeurs donnent un delay général plus fort.

### ○ Dly Fback (Delay Feedback) -64 — 0 — +63

Ce paramètre affecte le nombre de répétitions du delay. Avec une valeur 0, le delay n'a pas de répétitions. Avec de hautes valeurs, il y aura plus de répétitions. Avec des valeurs négatives (-), le delay central sera ré-injecté avec une phase inversée. Des valeurs négatives sont efficaces avec de courts temps de retard.

### ○ Dly → Rev (Delay Send Level To Reverb)

0 — 127

Ce paramètre fixe la quantité de son retardé envoyé à la reverb. De hautes valeurs donnent un envoi plus fort

# Chapitre 4

## Effets par insertion

---

## ■ Réglages d'un effet par insertion

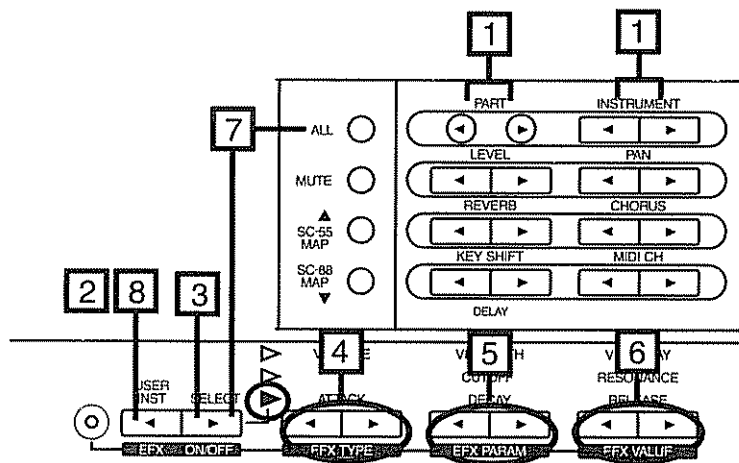
Cette unité a deux types d'effet : les effets de système et les effets par insertion. Les effets par insertion offrent 64 types d'effet. Comme des paramètres appropriés sont fournis pour chaque effet, vous pouvez faire des ajustements fins du son pour une commande de niveau professionnel.

• Pour des détails sur les effets de système et les effets par insertion et sur la structure d'effet de l'unité, référez-vous en p.46

Les effets par insertion peuvent s'appliquer indépendamment à une Partie spécifique

### ● Faire les réglages d'un effet par insertion

1. Utilisez PART [◀][▶] pour sélectionner la Partie, et INSTRUMENT [◀][▶] pour sélectionner l'instrument auquel l'effet s'appliquera.
2. Pressez le [EFX] pour allumer l'indicateur en orange.
3. Pressez le bouton [ON/OFF] pour allumer l'indicateur Effect ON/OFF, et l'effet par insertion sera activé.  
Pour le désactiver, pressez à nouveau le bouton [ON/OFF].
4. Utilisez EFX TYPE [◀][▶] pour sélectionner le type d'effet.
5. Utilisez EFX PARAM [◀][▶] pour sélectionner les paramètres.
6. Utilisez EFX VALUE [◀][▶] pour régler la valeur du paramètre d'effet.
7. Quand l'indicateur [ALL] est allumé, pressez le bouton [ON/OFF] pour éteindre l'indicateur Effect ON/OFF, et les effets seront désactivés pour toutes les parties.
8. Pressez le bouton [EFX] pour terminer la procédure.



- Sachez que quand vous changez le type d'effet, les paramètres d'effet sont initialisés. Si vous désirez sauvegarder vos valeurs de paramètre, il est pratique d'utiliser un effet personnel (User) (p.99).
- Il faut un certain temps avant que le son puisse être entendu après que vous ayez changé de patch.
- Si un effet par insertion est activé pour deux Parties ou plus, les sons des différentes Parties seront mixés. Il n'est pas possible de régler indépendamment reverb/chorus/delay/égaliseur pour ces Parties. (p.46)

Par exemple, si l'effet par insertion est activé pour les Parties 1 et 2 et si vous modifiez la valeur de reverb pour la partie 1, la reverb de la partie 2 sera automatiquement modifiée de façon identique. Pour les Parties dont l'effet par insertion est désactivé (off) les réglages peuvent être faits indépendamment pour chaque Partie ?

- Quand 0:Thru est sélectionné, l'effet par insertion ne s'applique pas.

## ● Différents types d'effets

Les types d'effet peuvent être globalement groupés en un certain nombre de catégories

**Effets qui modifient la couleur tonale (type filtrage) (1 - 4)**

**Effets qui apportent une distorsion au son (type distorsion) (5 - 6)**

**Effets qui modulent le son (type modulation) (7 - 13)**

**Effets qui affectent le niveau (type compresseur) (14 - 15)**

**Effets qui élargissent le son (type chorus) (16 - 20)**

**Effets qui font réverbérer le son (type delay/reverb) (21 - 28)**

**Effets qui modifient la hauteur (type pitch shifter) (29 - 30)**

**Autres (31 - 34)**

**Effets qui relient deux types d'effet en série (série 2) (35 - 46)**

**Effets qui relient trois ou plus types d'effet en série (ssérie 3 / série 4 / série 5) (47 - 55)**

**Effets qui relient deux types d'effet en parallèle (parallèle 2) (56 - 64)**

Dans les explications qui suivent, les valeurs décimales utilisées pour faire les réglages via les messages exclusifs sont données à la fin de la ligne décrivant le type d'effet. Le numéro de paramètre est donné en décimales à la fin de la ligne du paramètre d'effet. Utilisez ces valeurs lorsque vous utilisez les messages MIDI pour régler les paramètres. Pour des détails sur l'emploi des messages exclusifs, référez-vous en p.191.

< Exemple >

1: Stereo-EQ [01H, 00H]

Cela signifie que la valeur d'adresse 40H 03H 00H a pour octet de poids fort (MSB) :01H, et octet de poids faible (LSB) :00H.

Low Freq 200/400 [1]  
"[1]" signifie que c'est le premier paramètre.

Les paramètres avec les symboles "+" ou "#" vous permettent de modifier leur valeur à l'aide de la commande spécifiée, qu'il s'agisse du levier de pitch bend et de curseur ou de message de changement de commande (p.92).

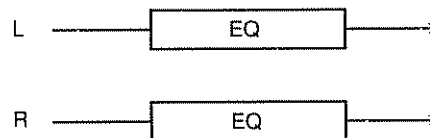
0: Thru [00H, 00H]

Aucun effet n'est appliqué. Quand un message GM System On ou GS Reset (p.133) est reçu, 0:Thru sera sélectionné pour l'effet par insertion.

## ○ Effets qui modifient la couleur tonale (type filtrage)

1: Stereo-EQ (Égaliseur stéréo) [01H, 00H]

C'est un égaliseur stéréo 4 bandes (basse, medium x 2, haute).



Low Freq (Basse fréquence) 200/400 [1]  
Fixe la fréquence d'action sur les graves (200 Hz/400 Hz)

Low Gain (gain des basses fréquences) -12 - +12 [2]  
Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Freq (Haute fréquence) 4k/8k [3]  
Fixe la fréquence d'action sur les aigus (4kHz/8kHz)

Hi Gain (Gain des hautes fréquences) -12 - +12 [4]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

M1 Freq (Fréquence de crête 1) 200 - 6.3k [5]  
Fixe la fréquence de crête 1 (médium).

M1 Q (Q de crête 1) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [6]  
Ce paramètre fixe la zone autour de la fréquence crête 1 qui sera affectée par le réglage de gain. De plus hautes valeurs de Q donneront une action sur une zone plus étroite.

M1 Gain (gain de crête 1) -12 - +12 [7]  
Fixe le gain de la zone définie par la fréquence de crête 1 et Q de crête 1.

M2 Freq (Fréquence de crête 2) 200 - 6.3k [8]  
Fixe la fréquence de crête 2 (médium).

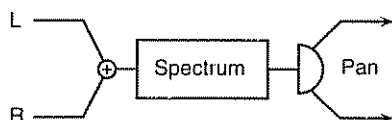
M2 Q (Q de crête 2) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9]  
Ce paramètre fixe la zone autour de la fréquence crête 2 qui sera affectée par le réglage de gain. De plus hautes valeurs de Q donneront une action sur une zone plus étroite.

M2 Gain (gain de crête 2) -12 - +12 [10]  
Fixe le gain de la zone définie par la fréquence de crête 2 et Q de crête 2.

+Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

2: Spectrum [01H, 01H]

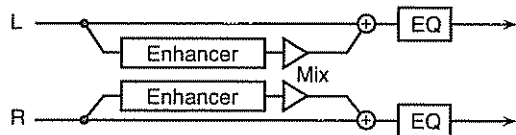
Spectrum est un type de filtre qui modifie le timbre en montant ou en diminuant le niveau de fréquences spécifiques. Il est similaire à un égaliseur, mais a 8 fréquences situées idéalement pour ajouter du caractère au son.



- Band 1 (gain de bande 1) -12 - +12 [1]  
Règle le niveau à 250 Hz.
- Band 2 (gain de bande 2) -12 - +12 [2]  
Règle le niveau à 500 Hz.
- Band 3 (gain de bande 3) -12 - +12 [3]  
Règle le niveau à 1000 Hz (1 kHz)
- Band 4 (gain de bande 4) -12 - +12 [4]  
Règle le niveau à 1250 Hz.
- Band 5 (gain de bande 5) -12 - +12 [5]  
Règle le niveau à 2000 Hz.
- Band 6 (gain de bande 6) -12 - +12 [6]  
Règle le niveau à 3150 Hz.
- Band 7 (gain de bande 7) -12 - +12 [7]  
Règle le niveau à 4000 Hz.
- Band 8 (gain de bande 8) -12 - +12 [8]  
Règle le niveau à 8000 Hz.
- Width (Largeur de bande) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9]  
Règle la largeur des bandes dont le gain a été modifié (commun à toutes les bandes). Des valeurs hautes donneront une bande plus étroite.
- +Pan (Panoramique) L63 - 0 - R63 [19]  
Fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.
- #Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

### 3: Enhancer [01H, 02H]

L'enhancer contrôle la structure harmonique des hautes fréquences, ajoutant brillance et éclat au son.

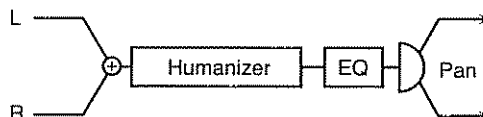


- +Sens (Sensibilité) 0 - 127 [1]  
Fixe la sensibilité de l'enhancer.
- #Mix (Mix level) 0 - 127 [2]  
Fixe le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.
- Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.
- Hi Gain -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

### 4: Humanizer [01H, 03H]

Ajoute un caractère vocal au son, le rendant similaire à une voix humaine.

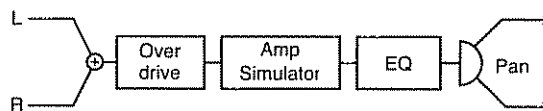


- Drive 0 - 127 [1]  
Fixe l'intensité de la distorsion.
- Drive Sw Off/On [2]  
Commute Drive on/off.
- +Vowel a/i/u/e/o [3]  
Sélectionne le son vocal.
- Accel 0 - 15 [4]  
Ajuste le temps nécessaire au son pour accéder à la voyelle spécifiée. Des valeurs plus petites de cette accélération donnent un temps plus long.
- Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.
- Hi Gain -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.
- +Pan (Panoramique) L63 - 0 - R63 [19]  
Fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.
- #Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

### ○ Effets qui déforment le son (type distorsion)

### 5: Overdrive [01H, 10H]

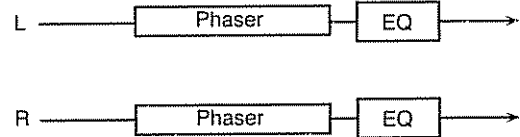
Cet effet crée une distorsion légère similaire à celle d'amplis à lampes.



- +Drive 0 - 127 [1]  
Fixe le degré de distorsion.
- Amp Type (Type d'ampli simulé) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [2]  
Sélectionne le type d'ampli guitare.
  - Small** : petit ampli
  - BltIn** : ampli intégré
  - 2-Stk** : grand ampli deux corps
  - 3-Stk** : grand ampli trois corps



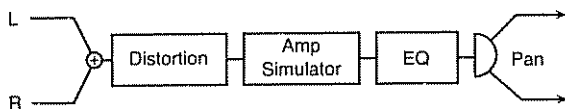
Amp Sw (Amp switch)	Off/On [3]
Commute le type d'ampli on/off	
Low Gain	-12 - +12 [17]
Fixe le gain des basses fréquences.	
Hi Gain (High gain)	-12 - +12 [18]
Fixe le gain des hautes fréquences.	
#Pan (Output pan)	L63 - 0 - R63 [19]
Fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.	
Level (Output level)	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie.	



+Manual	100 - 8.0k [1]
Fixe la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.	
#Rate	0.05 - 10.0 [2]
Fixe la fréquence (période) de modulation.	
Depth	0 - 127 [3]
Fixe l'amplitude de modulation	
Reso (Resonance)	0 - 127 [4]
Règle l'accentuation apportée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage Manual.	
Mix (Mix level)	0 - 127 [5]
Fixe le rapport entre le son à phase décalée et le son direct.	
Low Gain	-12 - +12 [17]
Fixe le gain des basses fréquences.	
Hi Gain (High gain)	-12 - +12 [18]
Fixe le gain des hautes fréquences.	
Level (Output level)	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie.	

### 6: Distortion [01H, 11H]

Cet effet produit une distorsion plus intense que l'overdrive.



+Drive	0 - 127 [1]
Fixe le degré de distorsion.	
Amp Type (Type d'ampli simulé)	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [2]
Sélectionne le type d'ampli guitare.	
<b>Small</b>	: petit ampli
<b>BitIn</b>	: ampli intégré
<b>2-Stk</b>	: grand ampli deux corps
<b>3-Stk</b>	: grand ampli trois corps

Amp Sw (Amp switch)	Off/On [3]
Commute le type d'ampli on/off.	
Low Gain	-12 - +12 [17]
Fixe le gain des basses fréquences.	
Hi Gain (High gain)	-12 - +12 [18]
Fixe le gain des hautes fréquences.	
#Pan (Output pan)	L63 - 0 - R63 [19]
Fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.	
Level (Output level)	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie.	

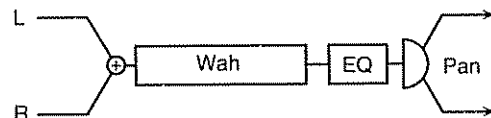
### ○ Effets qui modulent le son (type modulation)

### 7: Phaser [01H, 20H]

Un phaser ajoute au son d'origine son son jumeau avec un décalage de phase, donnant une modulation tournante qui donne ampleur et profondeur.

### 8: Auto Wah [01H, 21H]

L'Auto Wah commande cycliquement un filtre pour créer des changements cycliques de timbre.



Fil Type (Filter Type)	LPF/BPF [1]
Sélectionne le type de filtre.	
<b>LPF</b>	: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.
<b>BPF</b>	: L'effet s'appliquera sur une plage de fréquences étroite.
Sens (Sensitivity)	0 - 127 [2]
Fixe la sensibilité avec laquelle l'effet s'applique. Si cette valeur augmente, le fréquence du filtre changera plus radicalement en fonction du niveau d'entrée.	
+Manual	0 - 127 [3]
Fixe la fréquence de base depuis laquelle l'effet sera appliqué.	

**Peak** 0 - 127 [4]  
Règle l'intensité de l'effet dans la zone de la fréquence centrale. Des réglages bas font s'appliquer l'effet largement autour de cette fréquence. Des réglages élevés donnent une plage d'application plus étroite. Dans le cas de LPF, diminuer cette valeur provoquera des changements plus petits.

**#Rate** 0.05 - 10.0 [5]  
Fixe la fréquence (période) de modulation

**Depth** 0 - 127 [6]  
Fixe l'amplitude de modulation.

**Polarity** Down/Up [7]  
Fixe la direction de changement de la fréquence quand le filtre est modulé. Avec un réglage Up, le filtre changera pour une fréquence plus haute. Avec un réglage Down, il changera pour une fréquence plus basse.

**Low Gain** -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences pour EQ.

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences pour EQ.

**#Pan (Output pan)** L63 - 0 - R63 [19]  
Fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

**Low Level (Niveau des basses fréquences)** 0 - 127 [4]  
Fixe le volume du rotor des basses fréquences

**Hi Slow (Vitesse lente des hautes fréquences)** 0.05 - 10.0 [5]  
Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de hautes fréquences.

**Hi Fast (Vitesse rapide des hautes fréquences)** 0.05 - 10.0 [6]  
Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de hautes fréquences.

**Hi Accl (Accélération des hautes fréquences)** 0 - 15 [7]  
Fixe le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

**Hi Level (Niveau des hautes fréquences)** 0 - 127 [8]  
Fixe le volume du rotor des hautes fréquences

**Separate (Séparation)** 0 - 127 [9]  
Détermine la dispersion spatiale du son.

**+Speed** Slow/Fast [11]  
Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

**Slow** : ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Slow / Hi Slow).

**Fast** : accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Fast/ Hi Fast).

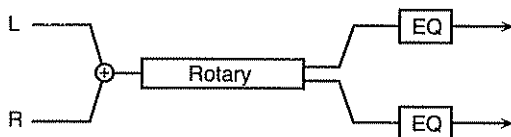
**Low Gain** -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences pour EQ.

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences pour EQ.

**#Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie

### 9: Rotary (Effet rotatif) [01H, 22H]

L'effet Rotary simule le son des cabines rotatives souvent utilisées par le passé avec les orgues. Comme les mouvements des moteurs de graves et d'aigus peuvent se régler indépendamment, la modulation caractéristique de ces enceintes peut être fidèlement reproduite. Cet effet est conseillé pour les sons d'orgue électronique.



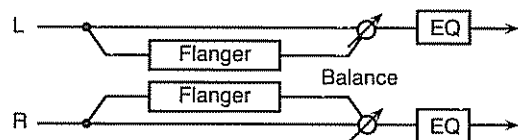
**Low Slow (vitesse lente des basses fréquences)** 0.05 - 10.0 [1]  
Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de basses fréquences

**Low Fast (vitesse rapide des basses fréquences)** 0.05 - 10.0 [2]  
Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de basses fréquences.

**Low Accl (Accélération des basses fréquences)** 0 - 15 [3]  
Fixe le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

### 10: Stereo Flanger [01H, 23H]

C'est un flanger stéréo. Il produit une résonance métallique qui monte et descend comme celle d'un avion à réaction au décollage ou à l'atterrissage. Un filtre permet de façonner le timbre du son de flanger.



**Pre Filter (Pre filter type)** Off/LPF/HPF [1]  
Sélectionne le type de filtre.

- Off** : aucun filtre n'est utilisé
- LPF** : coupe la plage de fréquences au-dessus du paramètre Cutoff
- HPF** : coupe la plage de fréquences au-dessus du paramètre Cutoff

**Cutoff (Fréquence de coupure)** 250 - 8k [2]  
Fixe la fréquence de coupure du filtre.

**Pre Dly (Durée de pré-retard)** 0 - 100m [3]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

**+Rate** 0.05 - 10.0 [4]  
Règle la fréquence (période) de modulation.

**Depth** 0 - 127 [5]  
Fixe l'amplitude de modulation.

**#Feedback (Niveau de ré-injection)** -98% - +98% [6]  
Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs le réinjectent avec une phase inversée.

**Phase** 0 - 180 [7]  
Fixe la dispersion spatiale du son.

**Balance (Balance d'effet)** D > 0E - D 0 < E [16]  
Fixe la balance de volume entre le son direct et le son traité.  
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

**Low Gain** -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
Ajuste le niveau de sortie.

**Depth** 0 - 127 [3]  
Fixe l'amplitude de modulation.

**+Feedback (Feedback level)** -98% - +98% [4]  
Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs le réinjectent avec une phase inversée.

**Phase** 0 - 180 [7]  
Fixe la dispersion spatiale du son.

**#Step Rate** 0.05 - 10.0 [6]  
Fixe la vitesse (période) des changements de hauteur.

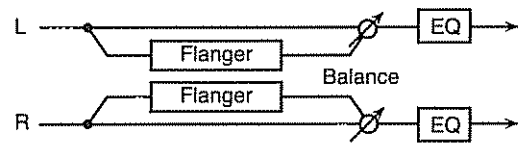
**Balance (Balance d'effet)** D > 0E - D 0 < E [16]  
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.  
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

**Low Gain** -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

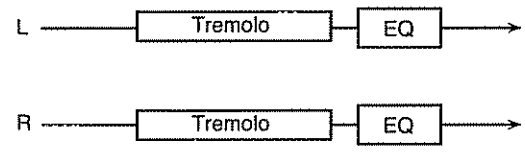
**11: Step Flanger** [01H, 24H]  
Cet effet est un flanger dans lequel la hauteur change par paliers.



**Pre Dly (Durée de pré-retard)** 0 - 100m [1]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

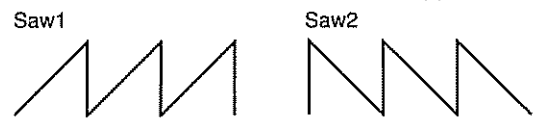
**Rate** 0.05 - 10.0 [2]  
Fixe la fréquence (période de modulation).

**12: Tremolo** [01H, 25H]  
Le tremolo module cycliquement le volume pour ajuster un effet tremolo au son.



**Mod Wave (Modulation wave)** Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [1]  
Sélectionne le type de modulation.

- Tri** : Le son subit une modulation en triangle.
- Sqr** : Le son subit une modulation en carré
- Sin** : Le son subit une modulation sinusoidale
- Saw1,2** : Le son subit une modulation en dents de scie. Les "dents" dans Saw1 et Saw2 sont de direction opposée.



**+Mod Rate (Modulation rate)** 0.05 - 10.0 [2]  
Fixe la vitesse de la modulation.

**#Mod Depth (Modulation depth)** 0 - 127 [3]  
Fixe l'intensité de la modulation.

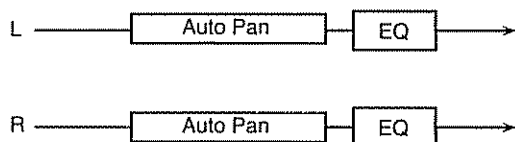
**Low Gain** -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

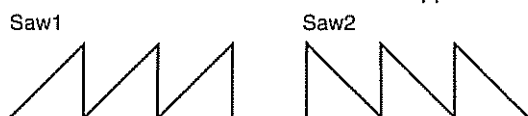
**13: Auto Pan [01H, 26H]**

L'effet Auto Pan module cycliquement la position stéréo du son.



Sélectionne le type de modulation.

- Tri** : Le son subit une modulation en triangle.
- Sqr** : Le son subit une modulation en carré
- Sin** : Le son subit une modulation sinusoïdale
- Saw1,2** : Le son subit une modulation en dents de scie. Les "dents" dans Saw1 et Saw2 sont de direction opposée.



+Mod Rate (Modulation rate) 0.05 - 10.0 [2]  
 Fixe la vitesse de la modulation.

#Mod Depth (Modulation depth) 0 - 127 [3]  
 Fixe l'intensité de la modulation

Low Gain -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

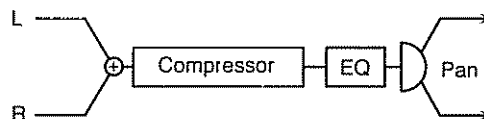
Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

**○ Effets qui affectent le niveau (type compresseur)**

**14: Compressor [01H, 30H]**

Le compresseur gomme les hauts niveaux et amplifie les bas niveaux, adoucissant les irrégularités de volume.



Attack 0 - 127 [1]  
 Ajuste la durée d'attaque du son entrant

Sustain 0 - 127 [2]  
 Fixe le temps durant lequel les sons de bas niveaux sont amplifiés jusqu'à l'arrivée au volume spécifié.  
 Augmenter cette valeur diminuera le temps. Lorsque cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Post Gain 0/+6/+12/+18 [3]  
 Fixe le gain de sortie.

Low Gain -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

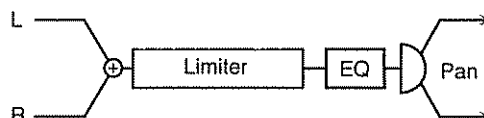
Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

+Pan (Output pan) L63 - 0 - R63 [19]  
 Fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

#Level (Output level) 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie

**15: Limiter [01H, 31H]**

Le Limiter compresse les signaux qui dépassent un certain seuil de volume, évitant ainsi la possibilité de distorsion.



Threshold (Threshold level) 0 - 127 [1]  
 Fixe le niveau de volume à partir duquel la compression commencera.

Ratio (Compression ratio) 1/1.5, 1/2, 1/4, 1/100 [2]  
 Règle le rapport de compression pour les sons excédant le niveau seuil. 1/100 est le plus fort rapport de compression et le niveau de sortie diminuera.

Release (Release time) 0 - 127 [3]  
 Fixe l'intervalle de temps entre le moment où le son chute sous le niveau seuil et celui où la compression s'arrête.

Post Gain 0/+6/+12/+18 [4]  
 Fixe le gain de sortie.

Low Gain -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

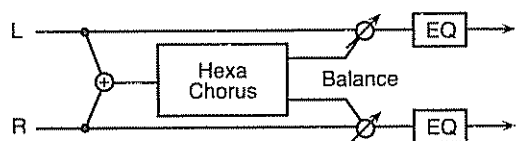
**+Pan (Output pan)** L63 - 0 - R63 [19]  
 Fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**#Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

○ Effets qui élargissent le son (type chorus)

**16: Hexa Chorus** [01H, 40H]

Hexa-chorus est un chorus à six phases (six superpositions de son de chorus) qui apporte richesse et ampleur au son.



**Pre Dly (Pre delay time)** 0 - 100m [1]  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

**+Rate** 0.05 - 10.0 [2]  
 Fixe la fréquence (période) de modulation.

**Depth** 0 - 127 [3]  
 Fixe l'amplitude de modulation.

**Pre Dly Dev (Pre delay deviation)** 0 - 20 [4]  
 Le pré-retard fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec chorus. Sa déviation détermine les différences de pré-retard entre chacune des six phases du son de chorus.

**Depth Dev (Depth deviation)** -20 - +20 [5]  
 Fixe la différence d'amplitude de modulation entre chaque son de chorus.

**Pan Dev (Pan deviation)** 0 - 20 [6]  
 Fixe la différence d'emplacement stéréo entre les différents sons de chorus. Avec un réglage de 0, tous les sons de chorus sont au centre. Avec un réglage de 20, tous les sons de chorus sont à intervalles de 30 degrés par rapport au centre.

**#Balance (Effect balance)** D > 0E - D 0 < E [16]  
 Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

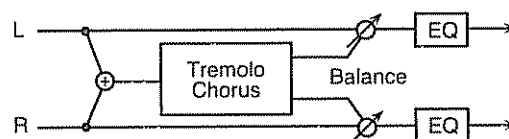
**Low Gain** -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie

**17: Tremolo Chorus** [01H, 41H]

C'est un effet chorus avec Tremolo (modulation cyclique de volume).



**Pre Dly (Pre delay time)** 0 - 100m [1]  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

**Cho Rate (Chorus rate)** 0.05 - 10.0 [2]  
 Fixe la vitesse de modulation de l'effet chorus.

**Cho Depth (Chorus depth)** 0 - 127 [3]  
 Fixe l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

**Trem Phase (Tremolo phase)** 0 - 180 [4]  
 Fixe la phase (amplitude) de l'effet tremolo.

**+Trem Rate (Tremolo rate)** 0.05 - 10.0 [5]  
 Fixe la vitesse de modulation de l'effet tremolo.

**Trem Sep (Tremolo separation)** 0 - 127 [6]  
 Fixe la dispersion de l'effet tremolo.

**#Balance (Effect balance)** D > 0E - D 0 < E [16]  
 Fixe la balance de volume entre son direct et son traité

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

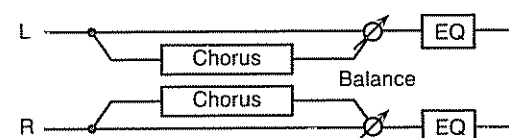
**Low Gain** -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

**18: Stereo Chorus** [01H, 42H]

C'est un chorus stéréo. Un filtre vous permet de façonner le timbre du son de chorus.



**Pre Filter (Pre filter type)** Off/LPF/HPF [1]  
 Sélectionne le type de filtre.

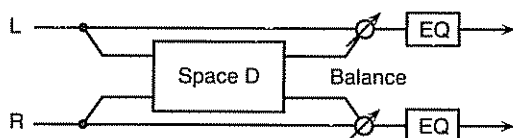
- Off** : aucun filtre n'est utilisé
- LPF** : coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure
- HPF** : coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure

Cutoff (Cutoff frequency)	250 - 8k [2]
Fixe la fréquence de coupure du filtre.	
Pre Dly (Pre delay time)	0 - 100m [3]
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.	
+Rate	0.05 - 10.0 [4]
Fixe la fréquence de modulation.	
Depth	0 - 127 [5]
Fixe l'amplitude de modulation.	
Phase	0 - 180 [7]
Fixe la dispersion spatiale du son.	
#Balance (Effect balance)	D > 0E - D 0 < E [16]
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.	
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.	
Low Gain	-12 - +12 [17]
Fixe le gain des basses fréquences.	
Hi Gain (High gain)	-12 - +12 [18]
Fixe le gain des hautes fréquences.	
Level (Output level)	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie.	

---

### 19: Space D [01H, 43H]

Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne pas d'impression de modulation mais produit un effet de chorus transparent.



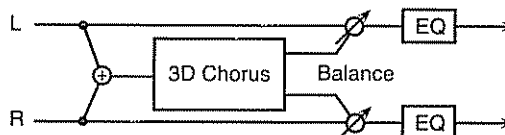
Pre Dly (Pre delay time)	0 - 100m [1]
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.	
+Rate	0.05 - 10.0 [2]
Fixe la fréquence de modulation.	
Depth	0 - 127 [3]
Fixe l'amplitude de modulation.	
Phase	0 - 180 [4]
Fixe la dispersion spatiale du son.	
#Balance (Effect balance)	D > 0E - D 0 < E [16]
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.	
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.	

Low Gain	-12 - +12 [17]
Fixe le gain des basses fréquences.	
Hi Gain (High gain)	-12 - +12 [18]
Fixe le gain des hautes fréquences.	
Level (Output level)	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie.	

---

### 20: 3D Chorus [01H, 44H]

Applique un effet 3D au son avec chorus. Le son avec effet se positionnera à 90° à gauche et à 90° à droite.



Pre Dly (Pre delay time)	0 - 100m [1]
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.	
+Cho Rate (Chorus Rate)	0.05 - 10.0 [2]
Fixe la vitesse de modulation du son avec chorus.	
Cho Depth (Chorus Depth)	0 - 127 [3]
Fixe l'intensité de modulation du son avec chorus.	

**Out (Output Mode) Speaker/Phones [15]**  
Détermine la méthode utilisée pour l'écoute du son sortant par les prises OUTPUT. L'effet 3D maximal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker quand vous utilisez des haut-parleurs ou Phones quand vous utilisez des écouteurs (p.91).

#Balance (Effect balance) D > 0E - D 0 < E [16]  
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.  
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain	-12 - +12 [17]
Fixe le gain des basses fréquences.	
Hi Gain (High gain)	-12 - +12 [18]
Fixe le gain des hautes fréquences.	
Level (Output level)	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie.	

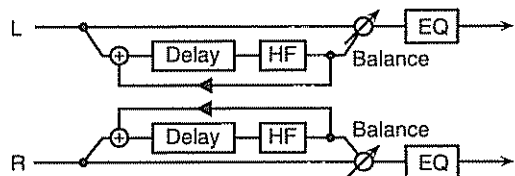
### ○ Effets qui font se réverbérer le son (type delay/ reverb)

---

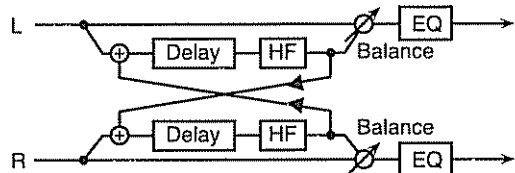
### 21: Stereo Delay [01H, 50H]

C'est un delay (retard) stéréo.

Quand le mode de réinjection est normal:



Quand le mode de réinjection est CROSS:



Dly Tm L (Delay time left) 0 - 500m [1]  
Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay time right) 0 - 500m [2]  
Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

+Feedback (Feedback level) -98% - +98% [3]  
Fixe le pourcentage (%) du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Fb Mode (Feedback mode) Norm/Cross [4]  
Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.

**Norm** : Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.

**Cross** : Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

Phase L (Phase left) Norm/Invert [5]  
Détermine la phase du son retardé gauche.

**Norm** : Phase inchangée.

**Invert** : Phase inversée.

Phase R (Phase right) Norm/Invert [6]  
Détermine la phase du son retardé droit.

**Norm** : Phase inchangée.

**Invert** : Phase inversée.

HF Damp 315 - 8k/Bypass [8]  
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect balance) D> 0E - D 0<E [16]  
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

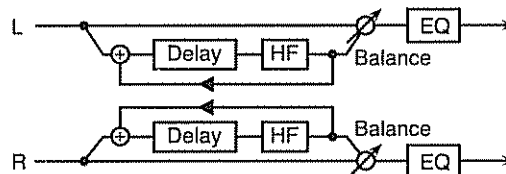
Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

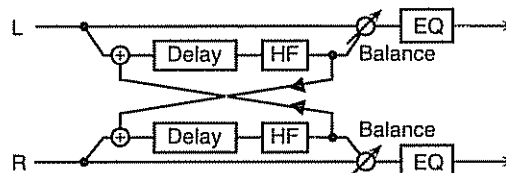
## 22: Mod Delay (Modulation Delay) [01H, 51H]

Cet effet ajoute une modulation au son retardé, produisant un effet similaire à un flanger.

Quand le mode de réinjection est normal:



Quand le mode de réinjection est CROSS:



Dly Tm L (Delay time left) 0 - 500m [1]  
Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay time right) 0 - 500m [2]  
Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

Feedback (Feedback level) -98% - +98% [3]  
Fixe le pourcentage (%) du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Fb Mode (Feedback mode) Norm/Cross [4]  
Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.

**Norm** : Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.

**Cross** : Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

+Mod Rate (Modulation rate) 0.05 - 10.0 [5]  
Fixe la vitesse de la modulation.

Mod Depth (Modulation depth) 0 - 127 [6]  
Détermine l'intensité de la modulation.

Mod Phase (Modulation phase) 0 - 180 [7]  
Fixe la dispersion spatiale du son.

**HF Damp** 315 - 8k/Bypass [8]  
 Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

**#Balance (Effect balance)** D > 0E - D 0 < E [16]  
 Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.  
 "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

**Low Gain** -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

**HF Damp** 315 - 8k/Bypass [8]  
 Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet central sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

**#Balance (Effect balance)** D > 0E - D 0 < E [16]  
 Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.  
 "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

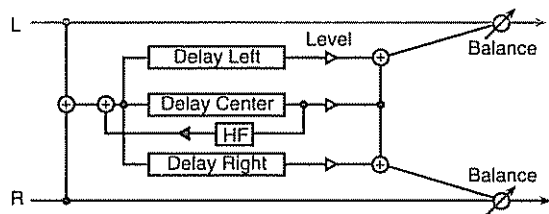
**Low Gain** -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

**23: 3 Tap Delay (Triple tap delay) [01H, 52H]**

Le Triple Tap Delay produit trois sons retardés : au centre, à gauche et à droite.



**Dly Tm C (Delay time center)** 200m - 990m/1sec [1]  
 Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé central.

**Dly Tm L (Delay time left)** 200m - 990m/1sec [2]  
 Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

**Dly Tm R (Delay time right)** 200m - 990m/1sec [3]  
 Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

**+Feedback (Feedback level)** -98% - +98% [4]  
 Fixe le pourcentage (%) du son traité central qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

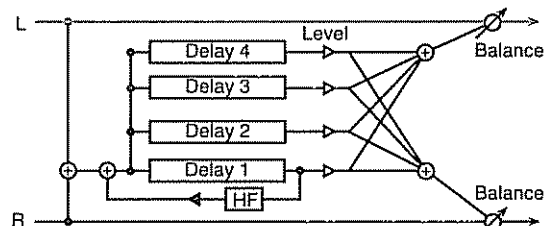
**Dly Lev C (Delay level center)** 0 - 127 [5]  
 Règle le volume du son retardé central.

**Dly Lev L (Delay level left)** 0 - 127 [6]  
 Règle le volume du son retardé gauche.

**Dly Lev R (Delay level right)** 0 - 127 [7]  
 Règle le volume du son retardé droit.

**24: 4 Tap Delay (Quadruple tap delay) [01H, 53H]**

Le Quadruple Tap Delay produit quatre sons retardés.



**Dly Tm 1 (Delay time 1)** 200m - 990m/1sec [1]  
 Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 1.

**Dly Tm 2 (Delay time 2)** 200m - 990m/1sec [2]  
 Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 2.

**Dly Tm 3 (Delay time 3)** 200m - 990m/1sec [3]  
 Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 3.

**Dly Tm 4 (Delay time 4)** 200m - 990m/1sec [4]  
 Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 4.

**Dly Lev 1 (Delay level 1)** 0 - 127 [5]  
 Règle le volume du son retardé 1.

**Dly Lev 2 (Delay level 2)** 0 - 127 [6]  
 Règle le volume du son retardé 2.

**Dly Lev 3 (Delay level 3)** 0 - 127 [7]  
 Règle le volume du son retardé 3.

**Dly Lev 4 (Delay level 4)** 0 - 127 [8]  
 Règle le volume du son retardé 4.



**+Feedback (Feedback level)** -98% - +98% [9]  
 Fixe le pourcentage (%) du son traité 1 qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

**HF Damp** 315 - 8k/Bypass [10]  
 Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet 1 sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

**#Balance (Effect balance)** D > 0E - D 0 < E [16]  
 Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.  
 "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

**Low Gain** -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

**EFX Pan (Effect output pan)** L63 - 0 - R63 [5]  
 Fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**Balance (Effect balance)** D > 0E - D 0 < E [16]  
 Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.  
 "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

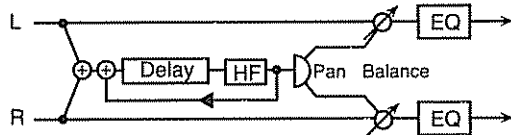
**Low Gain** -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

**25: Tm Ctrl Delay (Time control delay) [01H, 54H]**

Cet effet vous permet d'utiliser une commande préalablement déterminée en affichage EFX C.Src (p.92) pour piloter en temps réel hauteur et retard. L'allongement du retard abaisse la hauteur, son raccourcissement ayant l'effet inverse.



**+Dly Time (Delay time)** 200m - 990m/1sec [1]  
 Fixe le temps qui sépare le son d'origine de chaque son retardé.

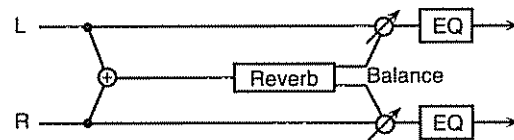
**Accel (Acceleration)** 0 - 15 [2]  
 Fixe le temps nécessaire pour que le retard passe de sa valeur actuelle à celle nouvellement demandée. La vitesse du changement de retard affecte directement celle de changement de hauteur.

**#Feedback (Feedback level)** -98% - +98% [3]  
 Fixe le pourcentage (%) du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

**HF Damp** 315 - 8k/Bypass [4]  
 Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

**26: Reverb [01H, 55H]**

La Reverb ajoute une réverbération au son, simulant un espace acoustique.



**Type (Reverb type)**

Room1/2/Stage1/2/Hall1/2 [1]

Sélectionne le type de reverb.

- Room1** : reverb dense avec chute courte
- Room2** : reverb diffuse avec chute courte
- Stage1** : reverb avec fortes réflexions tardives
- Stage2** : reverb avec fortes réflexions précoces
- Hall1** : reverb avec réflexions claires
- Hall2** : reverb à riche réverbération

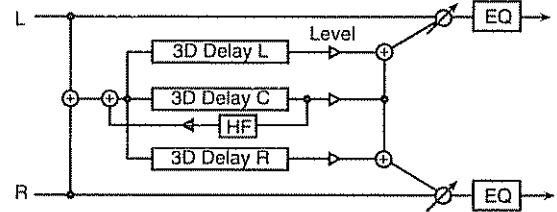
**Pre Dly (Pre delay time)** 0 - 100m [2]  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

**+Time (Reverb time)** 0 - 127 [3]  
 Fixe la durée de la réverbération.

**HF Damp** 315 - 8k/Bypass [4]  
 Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Plus basse est cette fréquence, plus nombreuses sont les hautes fréquences coupées, donnant une réverbération plus douce et plus feutrée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

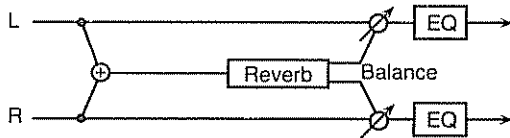
**#Balance (Effect balance)** D > 0E - D 0 < E [16]  
 Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.  
 "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain	-12 - +12 [17]
Fixe le gain des basses fréquences.	
Hi Gain (High gain)	-12 - +12 [18]
Fixe le gain des hautes fréquences.	
Level (Output level)	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie.	



**27: Gate Reverb** [01H, 56H]

C'est un type de reverb particulier dans lequel le son réverbéré est artificiellement coupé avant la fin de sa chute naturelle



Type (Gate reverb type) Norm/Reverse/Sweep1/2 [1]  
Sélectionne le type de reverb.

- Norm** : reverb Gate conventionnelle
- Reverse** : reverb inversée
- Sweep1** : le son réverbéré se déplace de droite à gauche
- Sweep2** : le son réverbéré se déplace de gauche à droite

Pre Dly (Pre delay time) 0 - 100m [2]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Gate Time 5 - 500m [3]  
Fixe le temps qui sépare le début du son réverbéré de sa disparition.

+Balance (Effect balance) D> 0E - D 0<E [16]  
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.  
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

**28: 3D Delay** [01H, 57H]

Applique un effet 3D au son avec delay. Le son avec effet se positionnera à 90° à gauche et 90° à droite.

Dly Tm C (Delay Time Center) 0m - 500m [1]

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité central.

Dly Tm L (Delay Time Left) 0m - 500m [2]

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité gauche.

Dly Tm R (Delay Time Right) 0m - 500m [3]

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité droit.

+Feedback (Delay Feedback) -98% - +98% [4]

Fixe le pourcentage (%) du son traité central qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Dly Lev C (Delay Level Center) 0 - 127 [5]

Détermine le volume du son traité central.

Dly Lev L (Delay Level Left) 0 - 127 [6]

Détermine le volume du son traité gauche.

Dly Lev R (Delay Level Right) 0 - 127 [7]

Détermine le volume du son traité droit.

HF Damp 315 - 8k/Bypass [8]

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

Out (Output Mode) Speaker/Phones [15]

Détermine la méthode utilisée pour l'écoute du son sortant par les prises OUTPUT. L'effet 3D maximal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker quand vous utilisez des haut-parleurs ou Phones quand vous utilisez des écouteurs (p.91).

#Balance (Effect balance) D> 0E - D 0<E [16]

Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]

Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]

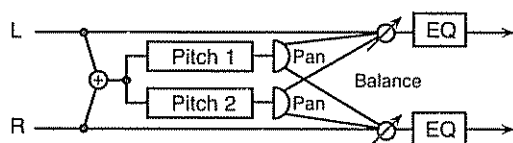
Fixe le niveau de sortie.

○ Effets qui modifient la hauteur (type pitch shifter)

29: 2 Pitch Shifter ( 2-voice pitch shifter)

[01H, 60H]

Un pitch shifter transpose le signal d'origine. Ce pitch shifter est en fait double, et peut ajouter deux transpositions au signal d'origine.



+Coarse 1 (Coarse pitch 1) -24 - 0 - +12 [1]  
Fixe la hauteur de transposition 1 en demi-tons (-2 - +1 octaves).

Fine 1 (Fine pitch 1) -100 - 0 - +100 [2]  
Affine la hauteur de transposition 1 en paliers de 2 centièmes (-100 - +100 centièmes).

Pre Dly 1 (Pre delay time 1) 0 - 100m [3]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le pitch shifter 1.

EFX Pan 1 (Effect output pan 1) L63 - 0 - R63 [4]  
Ajuste la position stéréo du son transposé par le Pitch Shifter 1. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

#Coarse 2 (Coarse pitch 2) -24 - 0 - +12 [5]  
Fixe la hauteur de transposition 2 en demi-tons (-2 - +1 octaves).

Fine 2 (Fine pitch 2) -100 - 0 - +100 [6]  
Affine la hauteur de transposition 2 en paliers de 2 centièmes (-100 - +100 centièmes).

Pre Dly 2 (Pre delay time 2) 0 - 100m [7]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le pitch shifter 2.

EFX Pan 2 (Effect output pan 2) L63 - 0 - R63 [8]  
Ajuste la position stéréo du son transposé par le Pitch Shifter 2. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Shift Mode (Pitch shifter mode) 1 - 5 [9]  
Des réglages élevés pour ce paramètre donnent une réponse plus lente mais une hauteur plus stable.

L.Bal (Level balance) A> 0B - A 0<B [10]  
Ajuste la balance de volume entre Pitch Shifter 1 et Pitch Shifter 2.

Balance (Effect balance) D> 0E - D 0<E [16]  
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences

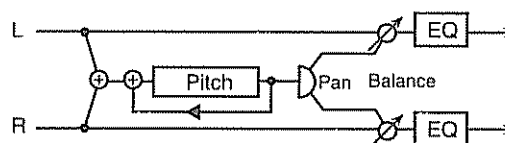
Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

30: Fb P.Shifter (Feedback pitch shifter)

[01H, 61H]

Ce pitch shifter permet au son traité (transposé) d'être ré-injecté dans l'effet.



+P.Coarse (Coarse pitch ) -24 - 0 - +12 [1]  
Fixe la hauteur de transposition en demi-tons (-2 - +1 octaves).

P.Fine (Fine pitch ) -100 - 0 - +100 [2]  
Affine la hauteur de transposition en paliers de 2 centièmes (-100 - +100 centièmes).

#Feedback (Feedback level) -98% - +98% [3]  
Fixe le pourcentage (%) du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Pre Dly (Pre delay time ) 0 - 100m [4]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le pitch shifter.

Mode (Pitch shifter mode) 1 - 5 [5]  
Des réglages élevés pour ce paramètre donnent une réponse plus lente mais une hauteur plus stable.

EFX Pan (Effect Output pan ) L63 - 0 - R63 [6]  
Ajuste la position stéréo du son transposé par le Pitch Shifter. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Balance (Effect balance) D> 0E - D 0<E [16]  
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences

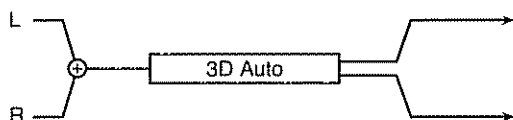
Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

○ Autres

**31: 3D Auto** [01H, 70H]

L'effet 3D Auto fait tourner le son.



**Azimuth** 180/L168 - 0 - R168 [1]  
Emplacement où se positionne le son quand la rotation s'arrête.

Un réglage 0 positionne le son au centre.

**+Speed** 0.05 - 10.0 [2]  
Fixe la vitesse de rotation.

**Clockwise** -/+ [3]  
Fixe la direction de rotation ("+" pour le sens des aiguilles d'une montre, et "-" pour l'inverse).

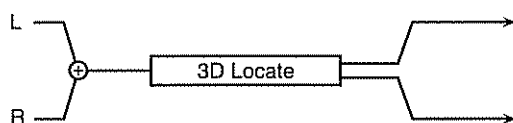
**#Turn** Off/On [4]  
Lance ou arrête la rotation. S'il est sur On, le son tourne. Sur Off, la rotation s'arrête à l'emplacement fixé par Azimuth.

**Out (Output mode)** Speaker/Phones [15]  
Détermine la méthode utilisée pour l'écoute du son sortant par les prises OUTPUT. L'effet 3D maximal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker quand vous utilisez des haut-parleurs ou Phones quand vous utilisez des écouteurs (p.91).

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

**32: 3D Manual** [01H, 71H]

Place l'effet 3D à l'endroit désiré.



**+Azimuth** 180/L168 - 0 - R168 [1]  
Spécifie l'emplacement.

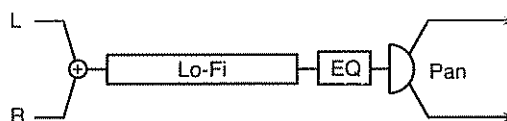
Un réglage 0 positionne le son au centre.

**Out (Output mode)** Speaker/Phones [15]  
Détermine la méthode utilisée pour l'écoute du son sortant par les prises OUTPUT. L'effet 3D maximal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker quand vous utilisez des haut-parleurs ou Phones quand vous utilisez des écouteurs (p.91).

**#Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

**33: Lo-Fi 1** [01H, 72H]

Lo-Fi 1 est un effet qui dégrade intentionnellement la qualité sonore.



**Pre Filter (Pre Filter Type)** 1 - 6 [1]  
Type de filtre s'appliquant avant que le son ne passe par l'effet Lo-Fi.

**Lo-Fi Type** 1 - 9 [2]  
Dégrade la qualité sonore. Elle diminue quand cette valeur augmente.

**Post Filter (Post Filter Type)** 1 - 6 [3]  
Type de filtre s'appliquant après que le son soit passé par l'effet Lo-Fi.

**+Balance** D > 0E - D 0 < E [16]  
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

**Low Gain** -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

**Hi Gain** -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

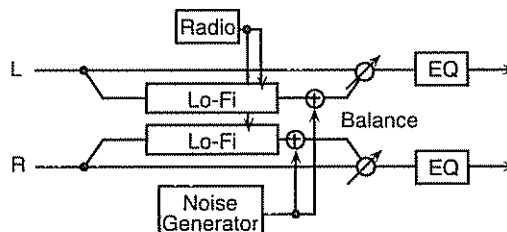
**#Pan** L63 - 0 - R63 [19]  
Fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**Level** 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

**34: Lo-Fi 2** [01H, 73H]

Lo-Fi 1 est un effet qui dégrade intentionnellement la qualité sonore et permet l'ajout de divers bruits.

\* Si les réglages R.Detune (Radio Detune), W/P Level (White/Pink Noise Level), Disc Nz Lev (Disc Noise Level), ou Hum Level sont augmentés, il y aura du bruit même en l'absence de signal entrant.



**Lo-Fi Type** 1 - 6 [1]  
Dégrade la qualité sonore. Elle diminue quand cette valeur augmente.

**Filter Type (Filter Type)** Off/LPF/HPF [2]  
Type de filtre s'appliquant après que le son soit passé par l'effet Lo-Fi.

Cutoff (Cutoff Frequency) 250 - 8 k [3]  
Fréquence de coupure du filtre s'appliquant après passage par l'effet Lo-Fi.

+R. Detune (Radio Detune) 0 - 127 [4]  
Simule le bruit de syntonisation d'une radio. Si on augmente cette valeur, le déplacement est plus important.

R. Nz Lev (Radio Noise Level) 0 - 127 [5]  
Ajuste le volume du bruit radio

W/P Sel (White/Pink Noise Select) White/Pink [6]  
Sélection du bruit blanc (White) ou rose (Pink).

W/P LPF (White/Pink Noise LPF) 250 - 6.3 k/Bypass [7]  
Fréquence de coupure du filtre passe-bas s'appliquant au bruit blanc ou rose.

W/P Level (White/Pink Noise Level) 0 - 127 [8]  
Volume du bruit blanc ou rose.

Disc Type (Disc Noise Type) LP/EP/SP/RND [9]  
Type de bruit d'enregistrement. La fréquence à laquelle est entendu le bruit dépendra du type sélectionné.

Disc LPF (Disc Noise LPF) 250 - 6.3 k/Bypass [10]  
Fréquence de coupure du filtre passe-bas s'appliquant au bruit d'enregistrement.

Disc Nz Lev (Disc Noise Level) 0 - 127 [11]  
Volume du bruit d'enregistrement.

Hum Type (Hum Noise) 50/60 Hz [12]  
Type de parasite ("ronflette" ou boucle de masse).

Hum LPF (Hum Noise LPF) 250 - 6.3 k/Bypass [13]  
Fréquence de coupure du filtre passe-bas s'appliquant au parasite de boucle de masse.

Hum Level (Hum Noise Level) 0 - 127 [14]  
Volume du parasite de boucle de masse.

M/S (Mono/Stereo Switch) Mono/Stereo [15]  
Détermine si le son d'effet sera mono ou stéréo.

#Balance (Effect Balance) D> 0E - D 0 - 0<E [16]  
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.  
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences

Hi Gain -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

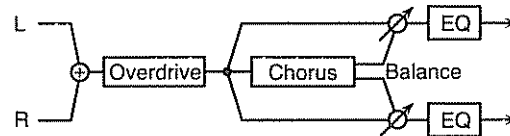
Pan (Mono) (Output Pan (Mono)) L63 - 0 - R63 [19]  
Quand le mode Mono est employé, fixe la position stéréo du son produit. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Level0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

### ○ Effets qui connectent deux types d'effets en série (série 2)

35: OD → Chorus (Overdrive → Chorus) [02H, 00H]

Cet effet connecte un overdrive et un chorus en série.



OD Drive (Overdrive drive) 0 - 127 [1]  
Fixe le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+OD Pan (Overdrive drive output pan) L63 - 0 - R63 [2]  
Position stéréo du son saturé. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]  
Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small** : petit ampli
- Bltn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

OD Amp Sw (Overdrive Amp switch) Off/On [4]  
Règle OD Amp on/off.

Cho Dly (Chorus pre delay) 0 - 100m [6]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Chorus.

Cho Rate (Chorus rate) 0.05 - 10.0 [7]  
Vitesse de modulation de l'effet Chorus.

Cho Depth (Chorus depth) 0 - 127 [8]  
Amplitude de modulation de l'effet Chorus.

#Cho Bal (Chorus balance) D> 0E - D 0<E [10]  
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Chorus et son direct. Avec un réglage D>0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0<E, seul le son saturé passant par le Chorus est produit. "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences

Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

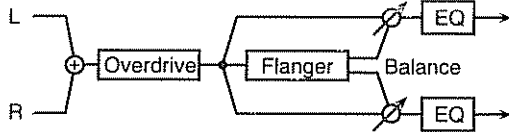
---

---

**36: OD → Flanger (Overdrive → Flanger)**

[02H, 01H]

Cet effet connecte un overdrive et un flanger en série.

**OD Drive (Overdrive drive)** 0 - 127 [1]

Fixe le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

**+OD Pan (Overdrive output pan)**

L63 - 0 - R63 [2]

Position stéréo du son saturé. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type)**

Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [3]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small** : petit ampli
- BitIn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

**OD Amp Sw (Overdrive Amp Switch)** Off/On [4]

Commute OD Amp on/off.

**FL Dly (Flanger pre delay)** 0 - 100m [6]

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Flanger.

**FL Rate (Flanger rate)** 0.05 - 10.0 [7]

Vitesse de modulation de l'effet Flanger.

**FL Depth (Flanger depth)** 0 - 127 [8]

Amplitude de modulation de l'effet Flanger

**FL Fb (Flanger feedback level)** -98% - +98% [9]

Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

**#FL Bal (Flanger balance)** D>0E - D 0<E [10]

Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Flanger et son direct. Avec un réglage D&gt;0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0&lt;E, seul le son saturé passant par le Flanger est produit.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

**Low Gain** -12 - +12 [17]

Fixe le gain des basses fréquences.

**Hi Gain (High gain)** -12 - +12 [18]

Fixe le gain des hautes fréquences

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]

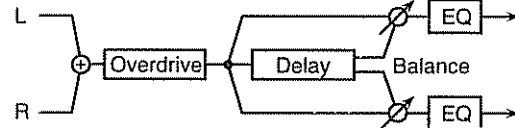
Fixe le niveau de sortie.

---

---

**37: OD → Delay (Overdrive → Delay) [02H, 02H]**

Cet effet connecte un overdrive et un delay en série.

**OD Drive (Overdrive drive)** 0 - 127 [1]

Fixe le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

**+OD Pan (Overdrive output pan)**

L63 - 0 - R63 [2]

Position stéréo du son saturé. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type)**

Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [3]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small** : petit ampli
- BitIn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

**OD Amp Sw (Overdrive Amp Switch)** Off/On [4]

Commute OD Amp on/off.

**Dly Time (Delay time)** 0 - 500m [6]

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

**Dly Fb (Delay feedback level)** -98% - +98% [7]

Fixe le pourcentage (%) du son de Delay qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

**Dly HF (Delay HF damp)** 315 - 8k/Bypass [8]

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé ré-injecté dans le Delay sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

**#Dly Bal (Delay balance)** D>0E - D 0<E [10]

Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Delay et son direct. Avec un réglage D&gt;0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0&lt;E, seul le son saturé passant par le Delay est produit.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain	-12 - +12 [17]
Fixe le gain des basses fréquences	
Hi Gain (High gain )	-12 - +12 [18]
Fixe le gain des hautes fréquences.	
Level (Output level )	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie	

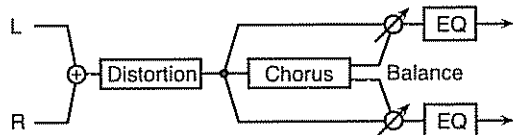
Low Gain	-12 - +12 [17]
Fixe le gain des basses fréquences	
Hi Gain (High gain )	-12 - +12 [18]
Fixe le gain des hautes fréquences.	
Level (Output level )	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie	

---

38: DS → Chorus (Distortion → Chorus)  
[02H, 03H]

---

Cet effet connecte une distorsion et un chorus en série.



DS Drive (Distortion drive )	0 - 127 [1]
Fixe le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.	

+DS Pan (Distortion output pan )	L63 - 0 - R63 [2]
Position stéréo du son distordu. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.	

DS Amp (Distortion Amp Simulator Type)	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [3]
Sélectionne le type d'ampli guitare.	

- Small** : petit ampli
- BitIn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

DS Amp Sw (Distortion Amp Switch)	Off/On [4]
Commute DS Amp on/off.	

Cho Dly (Chorus pre delay )	0 - 100m [6]
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Chorus	

Cho Rate (Chorus rate )	0.05 - 10.0 [7]
Vitesse de modulation de l'effet Chorus.	

Cho Depth (Chorus depth )	0 - 127 [8]
Amplitude de modulation de l'effet Chorus.	

#Cho Bal (Chorus balance )	D > 0E - D 0 < E [10]
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par la Chorus et son direct. Avec un réglage D > 0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0 < E, seul le son distordu passant par le Chorus est produit.	

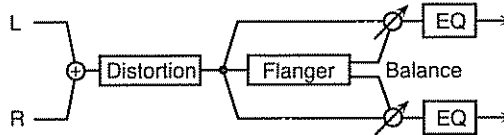
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

---

39: DS → Flanger (Distortion → Flanger)  
[02H, 04H]

---

Cet effet connecte une distorsion et un flanger en série.



DS Drive (Distortion drive )	0 - 127 [1]
Fixe le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.	

+DS Pan (Distortion output pan )	L63 - 0 - R63 [2]
Position stéréo du son distordu. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.	

DS Amp (Distortion Amp Simulator Type)	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [3]
Sélectionne le type d'ampli guitare.	

- Small** : petit ampli
- BitIn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

DS Amp Sw (Distortion Amp Switch)	Off/On [4]
Commute DS Amp on/off.	

FL Dly (Flanger pre delay )	0 - 100m [6]
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Flanger.	

FL Rate (Flanger rate )	0.05 - 10.0 [7]
Vitesse de modulation de l'effet Flanger.	

FL Depth (Flanger depth )	0 - 127 [8]
Amplitude de modulation de l'effet Flanger.	

FL Fb (Flanger feedback level )	-98% - +98% [9]
Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.	

#FL Bal (Flanger balance) D>0E - D 0<E [10]

Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Flanger et son direct. Avec un réglage D>0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0<E, seul le son saturé passant par le Flanger est produit.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

#Dly Bal (Delay balance) D>0E - D 0<E [10]

Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Delay et son direct. Avec un réglage D>0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0<E, seul le son saturé passant par le Delay est produit.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

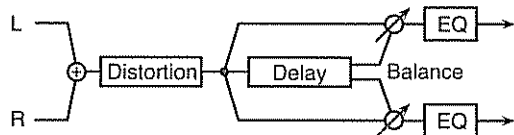
Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

40: DS → Delay (Distortion → Delay) [02H, 05H]

Cet effet connecte une distorsion et un delay en série



DS Drive (Distortion drive) 0 - 127 [1]  
Fixe le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion

+DS Pan (Distortion output pan) L63 - 0 - R63 [2]  
Position stéréo du son distordu. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

DS Amp (Distortion Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]  
Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small** : petit ampli
- Bltn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

DS Amp Sw (Distortion Amp Switch) Off/On [4]  
Commute DS Amp on/off.

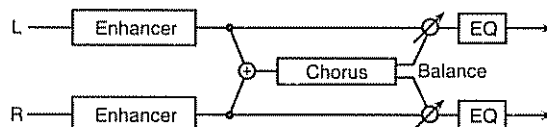
Dly Time (Delay time) 0 - 500m [6]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

Dly Fb (Delay feedback level) -98% - +98% [7]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Delay qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF damp) 315 - 8k/Bypass [8]  
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé ré-injecté dans le Delay sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass

41: EH → Chorus (Enhancer → Chorus) [02H, 06H]

Cet effet connecte un enhancer et un chorus en série.



+EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0 - 127 [1]  
Fixe la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix level) 0 - 127 [2]  
Fixe le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

Cho Dly (Chorus pre delay) 0 - 100m [6]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Chorus.

Cho Rate (Chorus rate) 0.05 - 10.0 [7]  
Vitesse de modulation de l'effet Chorus.

Cho Depth (Chorus depth) 0 - 127 [8]  
Amplitude de modulation de l'effet Chorus.

#Cho Bal (Chorus balance) D>0E - D 0<E [10]  
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par la Chorus et son direct. Avec un réglage D>0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0<E, seul le son saturé passant par le Chorus est produit.

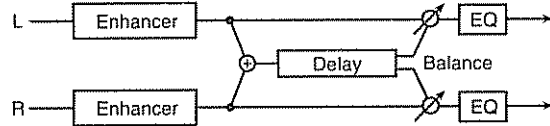
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.



Hi Gain (High gain ) -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level ) 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.



+EH Sens (Enhancer Sensitivity ) 0 - 127 [1]  
 Fixe la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix level ) 0 - 127 [2]  
 Fixe le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

Dly Time (Delay time ) 0 - 500m [6]  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

Dly Fb (Delay feedback level ) -98% - +98% [7]  
 Fixe le pourcentage (%) du son de Delay qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF damp ) 315 - 8k/Bypass [8]  
 Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé ré-injecté dans le Delay sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay balance ) D > 0E - D 0 < E [10]  
 Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Delay et son direct. Avec un réglage D > 0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0 < E, seul le son saturé passant par le Delay est produit.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

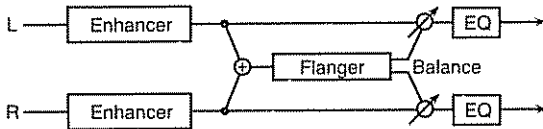
Low Gain -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain ) -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level ) 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

**42: EH → Flanger (Enhancer → Flanger) [02H, 07H]**

This effect connects an enhancer and a flanger in series.



+EH Sens (Enhancer Sensitivity ) 0 - 127 [1]  
 Fixe la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix level ) 0 - 127 [2]  
 Fixe le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

FL Dly (Flanger pre delay ) 0 - 100m [6]  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Flanger.

FL Rate (Flanger rate ) 0.05 - 10.0 [7]  
 Vitesse de modulation de l'effet Flanger.

FL Depth (Flanger depth ) 0 - 127 [8]  
 Amplitude de modulation de l'effet Flanger.

FL Fb (Flanger feedback level ) -98% - +98% [9]  
 Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger balance ) D > 0E - D 0 < E [10]  
 Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Flanger et son direct. Avec un réglage D > 0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0 < E, seul le son saturé passant par le Flanger est produit.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

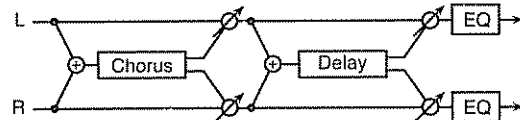
Low Gain -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain ) -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level ) 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

**44: Cho → Delay (Chorus → Delay) [02H, 09H]**

Cet effet connecte un chorus et un delay en série.



Cho Dly (Chorus pre delay ) 0 - 100m [1]  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Chorus.

**43: EH → Delay (Enhancer → Delay) [02H, 08H]**

Cet effet connecte un enhancer et un delay en série.

Cho Rate (Chorus rate) 0.05 - 10.0 [2]  
Vitesse de modulation de l'effet Chorus.

Cho Depth (Chorus depth) 0 - 127 [3]  
Amplitude de modulation de l'effet Chorus

#Cho Bal (Chorus balance)  $D > 0E - D 0 < E$  [5]  
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par la Chorus et son direct. Avec un réglage  $D > 0E$ , seul le son saturé est produit, et avec un réglage  $D 0 < E$ , seul le son saturé passant par le Chorus est produit. "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Dly Time (Delay time) 0 - 500m [6]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

Dly Fb (Delay feedback level) -98% - +98% [7]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Delay qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF damp) 315 - 8k/Bypass [8]  
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé ré-injecté dans le Delay sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay balance)  $D > 0E - D 0 < E$  [10]  
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Delay et son direct. Avec un réglage  $D > 0E$ , seul le son saturé est produit, et avec un réglage  $D 0 < E$ , seul le son saturé passant par le Delay est produit.  
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

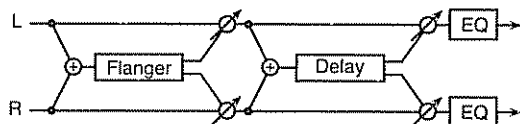
Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

---

#### 45: FL → Delay (Flanger → Delay) [02H, 0AH]

Cet effet connecte un flanger et un delay en série.



FL Dly (Flanger pre delay) 0 - 100m [1]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Flanger.

FL Rate (Flanger rate) 0.05 - 10.0 [2]  
Vitesse de modulation de l'effet Flanger.

FL Depth (Flanger depth) 0 - 127 [3]  
Amplitude de modulation de l'effet Flanger

FL Fb (Flanger feedback level) -98% - +98% [4]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger balance)  $D > 0E - D 0 < E$  [5]  
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Flanger et son direct. Avec un réglage  $D > 0E$ , seul le son saturé est produit, et avec un réglage  $D 0 < E$ , seul le son saturé passant par le Flanger est produit.  
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Dly Time (Delay time) 0 - 500m [6]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

Dly Fb (Delay feedback level) -98% - +98% [7]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Delay qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF damp) 315 - 8k/Bypass [8]  
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé ré-injecté dans le Delay sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay balance)  $D > 0E - D 0 < E$  [10]  
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Delay et son direct. Avec un réglage  $D > 0E$ , seul le son saturé est produit, et avec un réglage  $D 0 < E$ , seul le son saturé passant par le Delay est produit.  
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Low Gain -12 - +12 [17]  
Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
Fixe le gain des hautes fréquences.

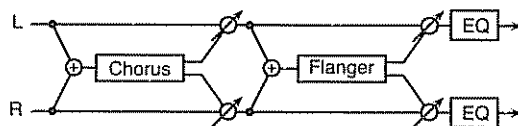
Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

---

#### 46: Cho → Flanger (Chorus → Flanger)

[02H, 0BH]

Cet effet connecte un flanger et un flanger en série.



Cho Dly (Chorus pre delay) 0 - 100m [1]  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Chorus.

Cho Rate (Chorus rate) 0.05 - 10.0 [2]  
 Vitesse de modulation de l'effet Chorus.

Cho Depth (Chorus depth) 0 - 127 [3]  
 Amplitude de modulation de l'effet Chorus.

#Cho Bal (Chorus balance) D> 0E - D 0<E [5]  
 Ajuste la balance de volume entre son qui passe par la Chorus et son direct. Avec un réglage D>0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0<E, seul le son saturé passant par le Chorus est produit. "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

FL Dly (Flanger pre delay) 0 - 100m [6]  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Flanger.

FL Rate (Flanger rate) 0.05 - 10.0 [7]  
 Vitesse de modulation de l'effet Flanger.

FL Depth (Flanger depth) 0 - 127 [8]  
 Amplitude de modulation de l'effet Flanger.

FL Fb (Flanger feedback level) -98% - +98% [9]  
 Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger balance) D> 0E - D 0<E [10]  
 Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Flanger et son direct. Avec un réglage D>0E, seul le son saturé est produit, et avec un réglage D 0<E, seul le son saturé passant par le Flanger est produit.  
 "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

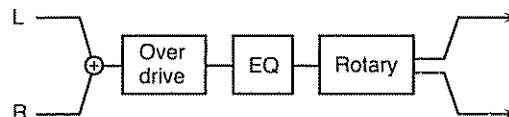
Low Gain -12 - +12 [17]  
 Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (High gain) -12 - +12 [18]  
 Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
 Fixe le niveau de sortie.

**○ Effets qui connectent trois types d'effets ou plus en série (série 3 / série 4 / série 5)**

**47: Rotary Multi [03H, 00H]**  
 Connecte les effets Overdrive (OD), Egaliseur 3 bandes (EQ), et Rotary (RT) en série.



+OD Drive 0 - 127 [1]  
 Fixe le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

OD Sw (Overdrive Switch) Off/On [2]  
 Commute l'effet Overdrive on/off.

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12 - +12 [3]  
 Gain de l'égaliseur dans les basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200 - 6.3k [4]  
 Fréquence centrale de la plage médium de l'égaliseur.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [5]  
 Réglage de la largeur de zone, centrée sur la fréquence EQ M Fq, à laquelle sera affectée le gain. La zone est étroitiée quand la valeur augmente.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12 - +12 [6]  
 Gain de la zone déterminée par les paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12 - +12 [7]  
 Gain de l'égaliseur dans les hautes fréquences.

**<RT (Rotary)>**

RT L Slow (RT Low Frequency Slow Rate) 0.05 - 10.0 [8]  
 Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de basses fréquences.

RT L Fast (RT Low Frequency Fast Rate) 0.05 - 10.0 [9]  
 Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de basses fréquences.

RT Lo Accl (RT Low Frequency Acceleration) 0 - 15 [10]  
 Fixe le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Lo Lev (RT Low Frequency Level) 0 - 127 [11]  
 Fixe le volume du rotor des basses fréquences.

RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate) 0.05 - 10.0 [12]  
 Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de hautes fréquences.

---

**RT H Fast (RTRT High Frequency Fast Rate)**

0.05 - 10.0 [13]

Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de hautes fréquences.

**RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration)**

0 - 15 [14]

Fixe le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

**RT Hi Lev (RT High Frequency Level)**

0 - 127 [15]

Fixe le volume du rotor des hautes fréquences

**RT Sept (RT Separation)**

0 - 127 [16]

Détermine la dispersion spatiale du son.

**#RT Speed**

Slow/Fast [17]

Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

**Slow** : ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Slow / Hi Slow).**Fast** : accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Fast/ Hi Fast).**Level (Output level )**

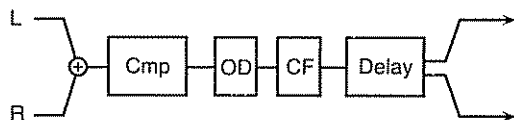
0 - 127 [20]

Fixe le niveau de sortie.

---

**48: GTR Multi 1 (Guitar Multi1) [04H, 00H]**

Guitar Multi 1 enchaîne les effets Compresseur (Cmp), Overdrive ou Distorsion (OD), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série.

**<Cmp (Compressor)>****Cmp Atck (Compressor Attack)**

0 - 127 [1]

Ajuste la durée d'attaque du son entrant.

**Cmp Sus (Compressor Sustain)**

0 - 127 [2]

Fixe le temps durant lequel les sons de bas niveaux sont amplifiés jusqu'à l'arrivée du volume spécifié.

Augmenter cette valeur diminuera la durée. Lorsque cette valeur est modifiée, le niveau change également.

**Cmp Level (Compressor Level)**

0 - 127 [3]

Volume du son compressé.

**Cmp Sw (Compressor Switch)**

Off/On [4]

Commute le compresseur on/off

**<OD (Overdrive/Distortion)>****OD Sel (OD Select)**

Odrv/Dist [5]

Sélectionne Overdrive ou Distorsion.

**+OD Drive**

0 - 127 [6]

Amplitude de distorsion. Le volume changera conjointement.

**OD Amp (OD Amp Simulator Type)**

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

**Small** : petit ampli**Bltn** : ampli intégré**2-Stk** : grand ampli deux corps**3-Stk** : grand ampli trois corps**OD Amp Sw (OD Amp Switch)**

Off/On [8]

Commute OD Amp on/off.

**OD L Gain (OD Low Gain)**

-12 - +12 [9]

Fixe le gain des basses fréquences.

**OD H Gain (OD High Gain)**

-12 - +12 [10]

Fixe le gain des hautes fréquences.

**OD Sw (OD Switch)**

Off/On [11]

Commute Overdrive ou Distortion on/off.

**<CF (Chorus/Flanger)>****CF Sel (CF Select)**

Chorus/Flangr [12]

Sélectionne Chorus ou Flanger.

**CF Rate**

0.05 - 6.40 [13]

Vitesse de modulation

**CF Depth**

0 - 127 [14]

Amplitude de modulation.

**CF Fb (CF Feedback)**

-98% - +98% [15]

Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Dans le cas du Chorus, cela n'a pas d'effet

**CF Mix**

0 - 127 [16]

Volume du son de chorus ou de flanger.

**<Dly(Delay)>****Dly Time (Delay Time)**

0m - 635m [17]

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

**Dly Fb (Delay Feedback Level)**

0 - 127 [18]

Quantité de son retardé ré-injecté à l'entrée de l'effet

**#Dly Mix (Delay Mix)**

0 - 127 [19]

Volume du son retardé (delay).

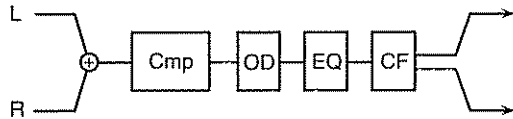
**Level (Output level )**

0 - 127 [20]

Fixe le niveau de sortie.

#### 49: GTR Multi 2 (Guitar Multi2) [04H, 01H]

Guitar Multi 2 enchaîne les effets Compresseur (Cmp), Overdrive ou Distortion (OD), Egaliseur (EQ), et Chorus ou Flanger (CF) en série.



##### <Cmp (Compressor)>

**Cmp Atck (Compressor Attack)** 0 - 127 [1]  
Ajuste la durée d'attaque du son entrant.

**Cmp Sus (Compressor Sustain)** 0 - 127 [2]  
Fixe le temps durant lequel les sons de bas niveaux sont amplifiés jusqu'à l'arrivée du volume spécifié.  
Augmenter cette valeur diminuera la durée. Lorsque cette valeur est modifiée, le niveau change également.

**Cmp Level (Compressor Level)** 0 - 127 [3]  
Volume du son compressé.

**Cmp Sw (Compressor Switch)** Off/On [4]  
Commute le compresseur on/off.

##### <OD (Overdrive/Distortion)>

**OD Sel (OD Select)** Odrv/Dist [5]  
Sélectionne Overdrive ou Distorsion.

**+OD Drive** 0 - 127 [6]  
Amplitude de distorsion. Le volume changera conjointement.

**OD Amp (OD Amp Simulator Type)** Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7]  
Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small** : petit ampli
- Bltn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

**OD Amp Sw (OD Amp Switch)** Off/On [8]  
Commute OD Amp on/off.

**OD Sw (OD Switch)** Off/On [9]  
Commute Overdrive ou Distortion on/off.

##### <EQ (Equalizer)>

**EQ L Gain (EQ Low Gain)** -12 - +12 [10]  
Gain de l'égaliseur dans les basses fréquences

**EQ M Fq (EQ Mid Frequency)** 200 - 6.3k [11]  
Fréquence centrale de la plage médium de l'égaliseur.

**EQ M Q (EQ Mid Q)** 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [12]  
Réglage de la largeur de zone, centrée sur la fréquence EQ M Fq, à laquelle sera affectée le gain. La zone est élargie quand la valeur augmente.

**EQ M Gain (EQ Mid Gain)** -12 - +12 [13]  
Gain de la zone déterminée par les paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

**EQ H Gain (EQ High Gain)** -12 - +12 [14]  
Gain de l'égaliseur dans les hautes fréquences.

##### <CF (Chorus/Flanger)>

**CF Sel (CF Select)** Chorus/Flangr [15]  
Sélectionne Chorus ou Flanger.

**CF Rate** 0.05 - 6.40 [16]  
Vitesse de modulation

**CF Depth** 0 - 127 [17]  
Amplitude de modulation.

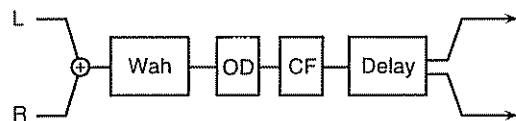
**CF Fb (CF Feedback)** -98% - +98% [18]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.  
Dans le cas du Chorus, cela n'a pas d'effet.

**#CF Mix** 0 - 127 [19]  
Volume du son de chorus ou de flanger.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie

#### 50: GTR Multi 3 (Guitar Multi3) [04H, 02H]

Guitar Multi 3 enchaîne les effets Wah (Wah), Overdrive ou Distortion (OD), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série.



##### <Wah>

**Wah Fil (Wah Filter Type)** LPF/BPF [1]  
Sélectionne le type de filtre.

- LPF** : L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.
- BPF** : L'effet s'appliquera sur une plage de fréquences étroite.

**+Wah Man (Wah Manual)** 0 - 127 [2]  
Fixe la fréquence centrale depuis laquelle l'effet sera appliqué.

Wah Peak 0 - 127 [3]  
Règle l'intensité de l'effet dans la zone de la fréquence centrale. Des réglages bas font s'appliquer l'effet largement autour de cette fréquence. Des réglages élevés donnent une plage d'application plus étroite.

Wah Sw (Wah Switch) Off/On [4]  
Commute Wah on/off

#### <OD (Overdrive/Distortion)>

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5]  
Sélectionne Overdrive ou Distorsion.

#OD Drive 0 - 127 [6]  
Amplitude de distorsion. Le volume changera conjointement.

OD Amp (OD Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7]  
Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small** : petit ampli
- Bltn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8]  
Commute OD Amp on/off.

OD L Gain (OD Low Gain) -12 - +12 [9]  
Gain des basses fréquences pour le son d'overdrive (ou distorsion).

OD H Gain (OD High Gain) -12 - +12 [10]  
Gain des hautes fréquences pour le son d'overdrive (ou distorsion).

OD Sw (OD Switch) Off/On [11]  
Commute overdrive ou distorsion on/off.

#### <CF (Chorus/Flanger)>

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12]  
Sélectionne Chorus ou Flanger.

CF Rate 0.05 - 6.40 [13]  
Vitesse de modulation

CF Depth 0 - 127 [14]  
Amplitude de modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98% - +98% [15]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.  
Dans le cas du Chorus, cela n'a pas d'effet.

CF Mix 0 - 127 [16]  
Volume du son de chorus ou de flanger.

#### <Dly (Delay)>

Dly Time (Delay Time) 0m - 635m [17]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

Dly Fb (Delay Feedback Level) 0 - 127 [18]  
Quantité de son retardé ré-injecté à l'entrée de l'effet

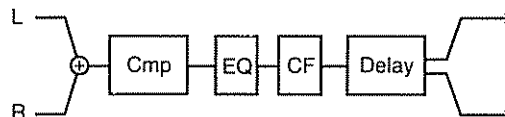
Dly Mix (Delay Mix) 0 - 127 [19]  
Volume du son retardé (delay).

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

#### 51: Clean Gt Multi1 (Clean Guitar Multi1)

[04H, 03H]

Clean Guitar Multi 1 enchaîne les effets Compresseur (Cmp), Egaliseur (EQ), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série.



#### <Cmp (Compressor)>

Cmp Atck (Compressor Attack) 0 - 127 [1]  
Ajuste la durée d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0 - 127 [2]  
Fixe le temps durant lequel les sons de bas niveaux sont amplifiés jusqu'à l'arrivée du volume spécifié.  
Augmenter cette valeur diminuera la durée. Lorsque cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0 - 127 [3]  
Volume du son compressé

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4]  
Commute le compresseur on/off.

#### <EQ (Equalizer)>

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12 - +12 [5]  
Gain de l'égaliseur dans les basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200 - 6.3k [6]  
Fréquence centrale de la plage médium de l'égaliseur.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [7]  
Réglage de la largeur de zone, centrée sur la fréquence EQ M Fq, à laquelle sera affectée le gain. La zone est élargie quand la valeur augmente.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12 - +12 [8]  
Gain de la zone déterminée par les paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12 - +12 [9]  
Gain de l'égaliseur dans les hautes fréquences.

<CF (Chorus/Flanger)>

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [10]  
Sélectionne Chorus ou Flanger.

CF Rate 0.05 - 6.40 [11]  
Vitesse de modulation du Chorus ou Flanger.

CF Depth 0 - 127 [12]  
Amplitude de modulation du Chorus ou Flanger.

CF Fb (CF Feedback) -98% - +98% [13]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.  
Dans le cas du Chorus, cela n'a pas d'effet.

+CF Mix 0 - 127 [14]  
Volume du son de chorus ou de flanger.

<Dly (Delay)>

Dly Time (Delay Time) 0m - 635m [15]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

Dly Fb (Delay Feedback Level) 0 - 127 [16]  
Quantité de son retardé ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Dly HF (Delay HF damp) 315 - 8k/Bypass [17]  
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé ré-injecté dans le Delay sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Mix (Delay Mix) 0 - 127 [18]  
Volume du son retardé (delay).

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

<AW (Auto-wah)>

AW Filter (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [1]  
Sélectionne le type de filtre.

LPF : L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.

BPF : L'effet s'appliquera sur une plage de fréquences étroite.

+AW Man (Auto-Wah Manual) 0 - 127 [2]  
Fixe la fréquence centrale depuis laquelle l'effet sera appliqué.

AW Peak (Auto-wah Peak) 0 - 127 [3]  
Règle l'intensité de l'effet dans la zone de la fréquence centrale. Des réglages bas font s'appliquer l'effet largement autour de cette fréquence. Des réglages élevés donnent une plage d'application plus étroite.

AW Rate (Auto-wah Rate) 0.05 - 6.40 [4]  
Vitesse de modulation d'auto-wah.

AW Depth (Auto-wah Depth) 0 - 127 [5]  
Amplitude de modulation d'auto-wah.

AW Sw (Auto-wah Switch) Off/On [6]  
Commute Auto-Wah on/off.

<EQ (Equalizer)>

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12 - +12 [7]  
Gain de l'égaliseur dans les basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200 - 6.3k [8]  
Fréquence centrale de la plage médium de l'égaliseur.

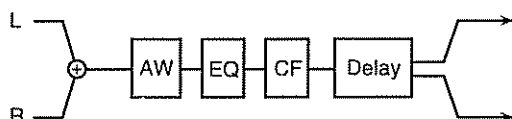
EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9]  
Réglage de la largeur de zone, centrée sur la fréquence EQ M Fq, à laquelle sera affectée le gain. La zone est élargie quand la valeur augmente.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12 - +12 [10]  
Gain de la zone déterminée par les paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12 - +12 [11]  
Gain de l'égaliseur dans les hautes fréquences.

52: Clean Gt Multi2 (Clean Guitar Multi2) [04H, 04H]

Clean Guitar Multi 2 enchaîne les effets Auto-wah (AW), Egaliseur (EQ), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série.



<CF (Chorus/Flanger)>

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12]  
Sélectionne Chorus ou Flanger.

CF Rate 0.05 - 6.40 [13]  
Vitesse de modulation du Chorus ou Flanger.

CF Depth 0 - 127 [14]  
Amplitude de modulation du Chorus ou Flanger.

CF Fb (CF Feedback) -98% - +98% [15]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.  
Dans le cas du Chorus, cela n'a pas d'effet.

CF Mix 0 - 127 [16]  
Volume du son de chorus ou de flanger.

#### <Dly (Delay)>

Dly Time (Delay Time) 0m - 635m [17]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

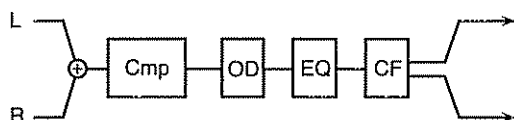
Dly Fb (Delay Feedback Level) 0 - 127 [18]  
Quantité de son retardé ré-injecté à l'entrée de l'effet.

#Dly Mix (Delay Mix) 0 - 127 [19]  
Volume du son retardé (delay).

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

### 53: Bass Multi [04H, 05H]

Bass Multi enchaîne les effets Compresseur (Cmp), Overdrive ou Distorsion (OD), Egaliseur (EQ), et Chorus ou Flanger (CF) en série.



#### <Cmp (Compressor)>

Cmp Atck (Compressor Attack) 0 - 127 [1]  
Ajuste la durée d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0 - 127 [2]  
Fixe le temps durant lequel les sons de bas niveaux sont amplifiés jusqu'à l'arrivée du volume spécifié.  
Augmenter cette valeur diminuera la durée. Lorsque cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0 - 127 [3]  
Volume du son compressé.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4]  
Commute le compresseur on/off.

#### <OD (Overdrive/Distortion)>

OD Sel (ODSelect) Odrv/Dist [5]  
Sélectionne Overdrive ou Distorsion.

#OD Drive 0 - 127 [6]  
Amplitude de distorsion. Le volume changera conjointement.

OD Amp (OD Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7]  
Sélectionne le type d'ampli guitare.

**Small** : petit ampli

**Bltn** : ampli intégré

**2-Stk** : grand ampli deux corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8]  
Commute OD Amp on/off.

OD Sw (OD Switch) Off/On [9]  
Commute overdrive ou distorsion on/off.

#### <EQ (Equalizer)>

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12 - +12 [10]  
Gain de l'égaliseur dans les basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200 - 6.3k [11]  
Fréquence centrale de la plage médium de l'égaliseur.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [12]  
Réglage de la largeur de zone, centrée sur la fréquence EQ M Fq, à laquelle sera affectée le gain. La zone est étroitisée quand la valeur augmente.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12 - +12 [13]  
Gain de la zone déterminée par les paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12 - +12 [14]  
Gain de l'égaliseur dans les hautes fréquences.

#### <CF (Chorus/Flanger)>

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [15]  
Sélectionne Chorus ou Flanger.

CF Rate 0.05 - 6.40 [16]  
Vitesse de modulation du Chorus ou Flanger.

CF Depth 0 - 127 [17]  
Amplitude de modulation du Chorus ou Flanger.

CF Fb (CF Feedback) -98% - +98% [18]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.  
Dans le cas du Chorus, cela n'a pas d'effet.



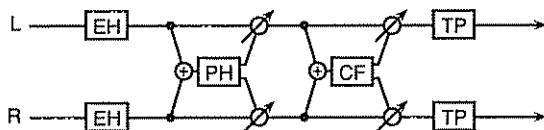
#CF Mix 0 - 127 [19]  
Volume du son de chorus ou de flanger.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

---

#### 54: Rhodes Multi [04H, 06H]

Rhodes Multi enchaîne les effets Enhancer (EH), Phaser (PH), Chorus ou Flanger (CF), et Tremolo ou Pan (TP) en série.



##### <EH (Enhancer)>

EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0 - 127 [1]  
Fixe la sensibilité (amplitude) de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix level) 0 - 127 [2]  
Fixe le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

##### <PH (Phaser)>

PH Man (Phaser Manual) 100 - 8.0k [3]  
Fixe la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

PH Rate (Phaser Rate) 0.05 - 6.40 [4]  
Fixe la fréquence (période de modulation)

PH Depth (Phaser Depth) 0 - 127 [5]  
Fixe l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0 - 127 [6]  
Règle l'accentuation apportée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage PH Man.

PH Mix (Phaser Mix) 0 - 127 [7]  
Fixe le rapport entre le son à phase décalée et le son direct.

##### <CF (Chorus/Flanger)>

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [8]  
Sélectionne Chorus ou Flanger.

CF LPF (CF Low Pass Filter) 250 - 6.3k/Bypass [9]  
Filtre qui coupe les hautes fréquences du son de chorus ou de flanger.

CF Dly (CF Pre Dealy) 0 - 100m [10]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Chorus ou le Flanger.

CF Rate 0.05 - 6.40 [11]  
Vitesse de modulation du Chorus ou Flanger.

CF Depth 0 - 127 [12]  
Amplitude de modulation du Chorus ou Flanger

CF Fb (CF Feedback) -98% - +98% [13]  
Fixe le pourcentage (%) du son de Flanger qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

Dans le cas du Chorus, cela n'a pas d'effet.

CF Mix 0 - 127 [14]  
Volume du son d'effet.

##### <TP (Tremolo/Pan)>

TP Sel (TP Select) Trem/Pan [15]  
Sélectionne Tremolo ou Pan.

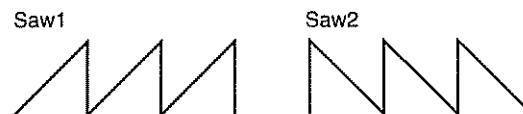
TP Mod WV (TP Modulation Wave) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [16]  
Sélectionne le type de modulation.

**Tri** : Le son subit une modulation en triangle.

**Sqr** : Le son subit une modulation en carré

**Sin** : Le son subit une modulation sinusoïdale

**Saw1,2** : Le son subit une modulation en dents de scie. Les "dents" dans Saw1 et Saw2 sont de direction opposée.



+TP Mod RT (TP Modulation Rate) 0.05 - 6.40 [17]  
Vitesse de modulation.

#TP Mod Dep (TP Modulation Depth) 0 - 127 [18]  
Amplitude de modulation.

TP Sw (TP Switch) Off/On [19]  
Commute tremolo ou pan on/off

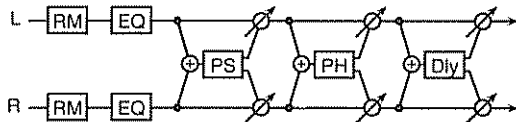
Level (Output Level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

---

#### 55: Keyboard Multi [05H, 00H]

Keyboard Multi enchaîne les effets Ring Modulator (RM), Egaliseur (EQ), Pitch Shifter (PS), Phaser (PH) et Delay (Dly) en série.

Le modulateur en anneau (Ring Modulator) est un effet qui applique une modulation d'amplitude (AM) au signal entrant, produisant des sons de type cloche.



<RM (Ring Modulator)>

+RM Mod Freq (RM Modulation Frequency)

0 - 127 [1]

Fixe la fréquence à laquelle s'applique la modulation.

#RM Bal (RM Balance) D > 0E - D 0 < E [2]

Balance entre son direct et son modulé en anneau.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

<EQ (Equalizer)>

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12 - +12 [3]

Gain de l'égaliseur dans les basses fréquences

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200 - 6.3k [4]

Fréquence centrale de la plage médium de l'égaliseur

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [5]

Réglage de la largeur de zone, centrée sur la fréquence EQ M Fq, à laquelle sera affectée le gain. La zone est élargie quand la valeur augmente

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12 - +12 [6]

Gain de la zone déterminée par les paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12 - +12 [7]

Gain de l'égaliseur dans les hautes fréquences.

<PS (Pitch Shifter)>

PS Coarse (PS Coarse Pitch) -24 - 0 - +12 [8]

Fixe la hauteur de transposition 1 en demi-tons (-2 - +1 octaves).

PS Fine (PS Fine Pitch) -100 - 0 - +100 [9]

Affine la hauteur de transposition 1 en paliers de 2 centièmes (-100 - +100 centièmes).

PS Mode (PS Shifter Mode) 1 - 5 [10]

Des réglages élevés pour ce paramètre donnent une réponse plus lente mais une hauteur plus stable.

PS Bal (PS Balance) D > 0E - D 0 < E [11]

Fixe la balance de volume entre son direct et son transposé

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

<PH (Phaser)>

PH Man (Phaser Manual) 100 - 8.0k [12]

Fixe la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé

PH Rate (Phaser Rate) 0.05 - 6.40 [13]

Fixe la fréquence (période de modulation).

PH Depth (Phaser Depth) 0 - 127 [14]

Fixe l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0 - 127 [15]

Règle l'accentuation apportée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage PH Man.

PH Mix (Phaser Mix) 0 - 127 [16]

Fixe le rapport entre le son à phase décalée et le son direct.

<Dly (Delay)>

Dly Time (Delay Time) 0m - 635m [17]

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

Dly Fb (Delay Feedback Level) 0 - 127 [18]

Quantité de son retardé ré-injecté à l'entrée de l'effet

#Dly Mix (Delay Mix) 0 - 127 [19]

Volume du son retardé (delay).

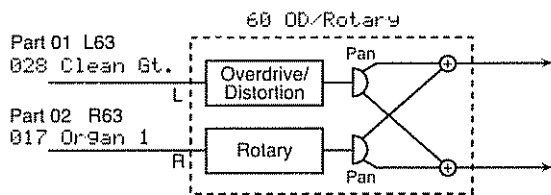
Level (Output level) 0 - 127 [20]

Fixe le niveau de sortie

○ Effets qui connectent deux types d'effets en parallèle (parallèle 2)

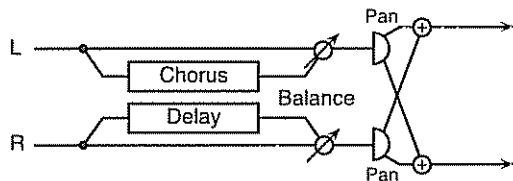
Les effets dans lesquels deux effets sont connectés en parallèle vous permettent d'appliquer ces effets indépendamment aux côtés gauche (L) et droit (R). En utilisant ces effets pour les sons de deux Parties, vous obtiendrez le même effet que si deux unités d'effets étaient utilisées.

Par exemple, vous pouvez choisir un son de guitare pour la Partie 1 et un son d'orgue pour la Partie 2. Réglez alors le panoramique sur L63 (extrême gauche) pour la Partie 1, et sur R63 (extrême droite) pour la Partie 2. Appliquez l'effet "59: OD/Rotary" aux Parties 1 et 2. En faisant alors les réglages appropriés pour les paramètres de panoramique "OD Pan" et "RT Pan", vous obtiendrez de la saturation (Overdrive) pour le son de guitare et un effet rotatif (Rotary) pour le son d'orgue, comme si vous aviez deux unités d'effets indépendantes.



**56: Cho / Delay (Chorus / Delay) [11H, 00H]**

Cet effet connecte en parallèle un chorus et un delay.



**Cho Dly (Chorus pre delay) 0 - 100m [1]**  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Chorus.

**Cho Rate (Chorus rate) 0.05 - 10.0 [2]**  
 Vitesse de modulation de l'effet Chorus.

**Cho Depth (Chorus depth) 0 - 127 [3]**  
 Amplitude de modulation de l'effet Chorus.

**#Cho Bal (Chorus balance) D > 0E - D 0 < E [5]**  
 Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Chorus et son direct.  
 "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

**Cho Pan (Chorus Output Pan) L63 - 0 - R63 [16]**  
 Position stéréo du son de Chorus. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**Cho Level (Chorus Level) 0 - 127 [17]**  
 Volume du son de Chorus.

**Dly Time (Delay time) 0 - 500m [6]**  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

**Dly Fb (Delay feedback level) -98% - +98% [7]**  
 Fixe le pourcentage (%) du son de Delay qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

**Dly HF (Delay HF damp) 315 - 8k/Bypass [8]**  
 Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé ré-injecté dans le Delay sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

**#Dly Bal (Delay balance) D > 0E - D 0 < E [10]**  
 Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Delay et son direct.  
 "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

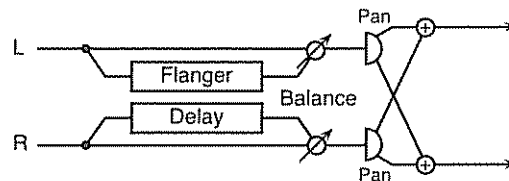
**Dly Pan (Delay Output Pan) L63 - 0 - R63 [18]**  
 Position stéréo du son de Delay. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**Dly Level (Delay level) 0 - 127 [19]**  
 Volume du son de Delay.

**Level (Output level) 0 - 127 [20]**  
 Fixe le niveau de sortie.

**57: FL / Delay (Flanger / Delay) [11H, 01H]**

Cet effet connecte en parallèle un flanger et un delay.



**FL Dly (Flanger pre delay) 0 - 100m [1]**  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Flanger.

**FL Rate (Flanger rate) 0.05 - 10.0 [2]**  
 Vitesse de modulation de l'effet Flanger.

**FL Depth (Flanger depth) 0 - 127 [3]**  
 Amplitude de modulation de l'effet Flanger.

**FL Fb (Flanger feedback level) -98% - +98% [4]**  
 Fixe le pourcentage (%) du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

**+FL Bal (Flanger balance) D > 0E - D 0 < E [5]**  
 Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Flanger et son direct.  
 "D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

**FL Pan (Flanger Output Pan) L63 - 0 - R63 [16]**  
 Position stéréo du son de Flanger. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**FL Level (Flanger level) 0 - 127 [17]**  
 Volume du son de Flanger.

**Dly Time (Delay time) 0 - 500m [6]**  
 Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Delay.

**Dly Fb (Delay feedback level) -98% - +98% [7]**  
 Fixe le pourcentage (%) du son de Delay qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

**Dly HF (Delay HF damp) 315 - 8k/Bypass [8]**  
 Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé ré-injecté dans le Delay sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay balance) D > 0E - D 0 < E [10]  
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Delay et son direct.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Dly Pan (Delay Output Pan) L63 - 0 - R63 [18]  
Position stéréo du son de Delay. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Dly Level (Delay level) 0 - 127 [19]  
Volume du son de Delay.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

FL Dly (Flanger pre delay) 0 - 100m [6]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Flanger.

FL Rate (Flanger rate) 0.05 - 10.0 [7]  
Vitesse de modulation de l'effet Flanger.

FL Depth (Flanger depth) 0 - 127 [8]  
Amplitude de modulation de l'effet Flanger.

FL Fb (Flanger feedback level) -98% - +98% [9]  
Fixe le pourcentage (%) du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) réinjectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger balance) D > 0E - D 0 < E [10]  
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Flanger et son direct.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

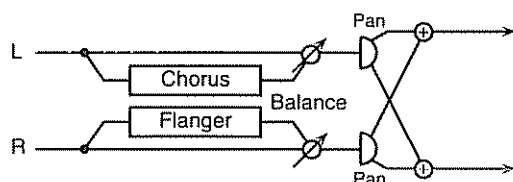
FL Pan (Flanger Output Pan) L63 - 0 - R63 [18]  
Position stéréo du son de Flanger. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

FL Level (Flanger level) 0 - 127 [19]  
Volume du son de Flanger.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

### 58: Cho / Flanger (Chorus / Flanger) [11H, 02H]

Cet effet connecte en parallèle un chorus et un flanger.



Cho Dly (Chorus pre delay) 0 - 100m [1]  
Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Chorus.

Cho Rate (Chorus rate) 0.05 - 10.0 [2]  
Vitesse de modulation de l'effet Chorus.

Cho Depth (Chorus depth) 0 - 127 [3]  
Amplitude de modulation de l'effet Chorus.

+Cho Bal (Chorus balance) D > 0E - D 0 < E [5]  
Ajuste la balance de volume entre son qui passe par le Chorus et son direct.

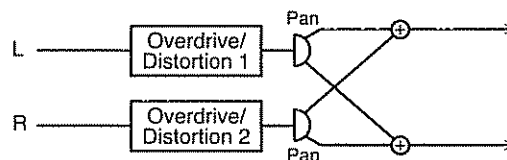
"D" ou "E" dans l'afficheur signifient respectivement des valeurs de son direct ou son avec effet de 100.

Cho Pan (Chorus Output Pan) L63 - 0 - R63 [16]  
Position stéréo du son de Chorus. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Cho Level (Chorus Level) 0 - 127 [17]  
Volume du son de Chorus.

### 59: OD1 / OD2 (Overdrive / Distortion 1,2) [11H, 03H]

Connecte en parallèle deux unités d'effets, chacune permettant de sélectionner Overdrive ou Distortion.



<OD1 (Overdrive/Distortion 1)>

OD1 Sel (OD1 Select) Odrv/Dist [1]  
Sélectionne Overdrive ou Distorsion pour l'effet 1.

+OD1 Drive 0 - 127 [2]  
Amplitude de distorsion 1. Le volume changera conjointement.

OD1 Amp (OD Amp Simulator Type) Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [3]  
Sélectionne le type d'ampli guitare pour l'effet 1.

- Small** : petit ampli
- BitIn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

OD1 Amp Sw (OD1 Amp Switch) Off/On [4]  
Commute OD1 Amp on/off.

OD1 Pan (OD1 Output Pan) L63 - 0 - R63 [16]  
Position stéréo du son de distorsion de l'effet 1. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD1 Level 0 - 127 [17]  
Volume d'overdrive ou distorsion de l'effet 1.

#### <OD2 (Overdrive/Distortion 2)>

OD2 Sel (OD2 Select) Odrv/Dist [6]  
Sélectionne Overdrive ou Distorsion pour l'effet 2.

+OD2 Drive 0 - 127 [7]  
Amplitude de distorsion 2. Le volume changera conjointement.

OD2 Amp (OD Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [8]  
Sélectionne le type d'ampli guitare pour l'effet 2.

- Small** : petit ampli
- Bltn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

OD2 Amp Sw (OD2 Amp Switch) Off/On [9]  
Commute OD2 Amp on/off.

OD2 Pan (OD2 Output Pan) L63 - 0 - R63 [18]  
Position stéréo du son de distorsion de l'effet 2. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD1 Level 0 - 127 [19]  
Volume d'overdrive ou distorsion de l'effet 2.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

#### <OD (Overdrive/Distortion)>

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [1]  
Sélectionne Overdrive ou Distorsion.

+OD Drive (OD Drive) 0 - 127 [2]  
Amplitude d'overdrive ou de distorsion. Le volume changera avec l'amplitude de distorsion.

OD Amp (OD Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]  
Sélectionne le type d'ampli guitare pour l'overdrive ou la distorsion.

- Small** : petit ampli
- Bltn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [4]  
Commute OD Amp on/off.

OD Pan (OD Output Pan) L63 - 0 - R63 [16]  
Position stéréo du son de distorsion ou d'overdrive. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD Level 0 - 127 [17]  
Volume d'overdrive ou distorsion de l'effet.

#### <RT (Rotary)>

RT L Slow (RT Low Frequency Slow Rate) 0.05 - 10.0 [6]  
Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de basses fréquences.

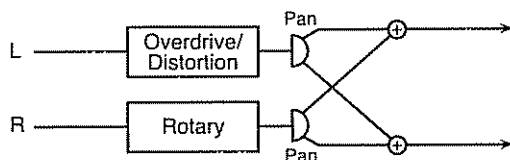
RT L Fast (RT Low Frequency Fast Rate) 0.05 - 10.0 [7]  
Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de basses fréquences.

RT Lo Accl (RT Low Frequency Acceleration) 0 - 15 [8]  
Fixe le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Lo Lev (RT Low Frequency Level) 0 - 127 [9]  
Fixe le volume du rotor des basses fréquences.

#### 60: OD / Rotary (Overdrive/Distortion, Rotary) [11H, 04H]

Connecte Overdrive ou Distorsion en parallèle avec Rotary.



**RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate)** 0.05 - 10.0 [10]  
Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de hautes fréquences

**RT H Fast (RTRT High Frequency Fast Rate)** 0.05 - 10.0 [11]  
Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de hautes fréquences.

**RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration)** 0 - 15 [12]  
Fixe le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

**RT Hi Lev (RT High Frequency Level)** 0 - 127 [13]  
Fixe le volume du rotor des hautes fréquences

**RT Sept (RT Separation)** 0 - 127 [14]  
Détermine la dispersion spatiale du son.

**#RT Speed** Slow/Fast [15]  
Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences

**Slow** : ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Slow / Hi Slow).

**Fast** : accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Fast/ Hi Fast).

**RT Pan (RT Output Pan)** L63 - 0 - R63 [18]  
Position stéréo du son rotatif. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**RT Level** 0 - 127 [19]  
Volume du son rotatif.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

**OD Amp (OD Amp Simulator Type)** Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [3]  
Sélectionne le type d'ampli guitare pour l'overdrive ou la distorsion.

**Small** : petit ampli

**BitIn** : ampli intégré

**2-Stk** : grand ampli deux corps

**3-Stk** : grand ampli trois corps

**OD Amp Sw (OD Amp Switch)** Off/On [4]  
Commute OD Amp on/off.

**OD Pan (OD Output Pan)** L63 - 0 - R63 [16]  
Position stéréo du son de distorsion ou d'overdrive. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**OD Level** 0 - 127 [17]  
Volume d'overdrive ou distorsion de l'effet.

<PH (Phaser)>

**PH Man (Phaser Manual)** 100 - 8.0k [6]  
Fixe la fréquence centrale autour de laquelle le son sera modulé.

**#PH Rate (Phaser Rate)** 0.05 - 10.0 [7]  
Fixe la fréquence (période de modulation)

**PH Depth (Phaser Depth)** 0 - 127 [8]  
Fixe l'amplitude de modulation

**PH Reso (Phaser Resonance)** 0 - 127 [9]  
Règle l'accentuation apportée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage PH Man.

**PH Mix (Phaser Mix Level)** 0 - 127 [10]  
Fixe le rapport entre le son à phase décalée et le son direct.

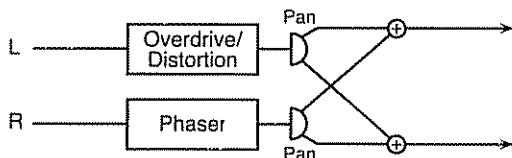
**PH Pan (Phaser Output Pan)** L63 - 0 - R63 [18]  
Position stéréo du son de phaser. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

**PH Level** 0 - 127 [19]  
Volume du son de phaser.

**Level (Output level)** 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

61: OD / Phaser(Overdrive/Distortion, Phaser) [11H, 05H]

Connecte overdrive ou distorsion en parallèle avec un phaser.



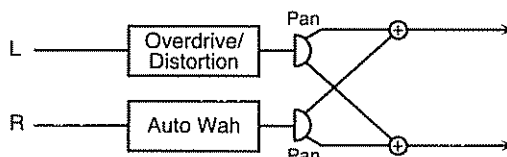
<OD (Overdrive/Distortion)>

**OD Sel (OD Select)** Odrv/Dist [1]  
Sélectionne Overdrive ou Distorsion.

**+OD Drive (OD Drive)** 0 - 127 [2]  
Amplitude d'overdrive ou de distorsion. Le volume changera avec l'amplitude de distorsion.

62: OD / AutoWah (Overdrive/Distortion, Auto-wah) [11H, 06H]

Connecte overdrive ou distorsion en parallèle avec une Auto-wah.



---

<OD (Overdrive/Distortion)>

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [1]  
Sélectionne Overdrive ou Distorsion.

+OD Drive (OD Drive) 0 - 127 [2]  
Amplitude d'overdrive ou de distorsion. Le volume changera avec l'amplitude de distorsion.

OD Amp (OD Amp Simulator Type) Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [3]  
Sélectionne le type d'ampli guitare pour l'overdrive ou la distorsion.

- Small** : petit ampli
- BitIn** : ampli intégré
- 2-Stk** : grand ampli deux corps
- 3-Stk** : grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [4]  
Commute OD Amp on/off.

OD Pan (OD Output Pan) L63 - 0 - R63 [16]  
Position stéréo du son de distorsion ou d'overdrive. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD Level 0 - 127 [17]  
Volume d'overdrive ou distorsion de l'effet.

<AW (Auto-wah)>

AW Filter (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [6]  
Sélectionne le type de filtre.

- LPF** : L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences
- BPF** : L'effet s'appliquera sur une plage de fréquences étroite.

AW Sens (Auto-wah Sensitivity) 0 - 127 [7]  
Sensibilité du filtre auto-wah à la commande.

#AW Man (Auto-Wah Manual) 0 - 127 [8]  
Fixe la fréquence centrale depuis laquelle l'effet sera appliqué.

AW Peak (Auto-wah Peak) 0 - 127 [9]  
Règle l'intensité de l'effet dans la zone de la fréquence centrale. Des réglages bas font s'appliquer l'effet largement autour de cette fréquence. Des réglages élevés donnent une plage d'application plus étroite.

AW Rate (Auto-wah Rate) 0.05 - 10.0 [10]  
Vitesse de modulation d'auto-wah.

AW Depth (Auto-wah Depth) 0 - 127 [11]  
Amplitude de modulation d'auto-wah.

AW Pol (Auto-wah Polarity) Down/Up [12]  
Direction du changement de fréquence quand le filtre auto-wah est modulé. Avec un réglage Up, le filtre va vers une plus haute fréquence. Avec un réglage Down, il change pour une fréquence plus basse.

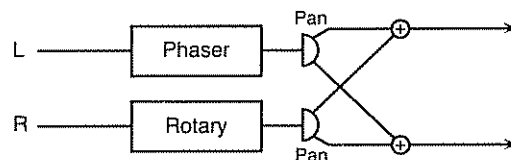
AW Pan (Auto-wah Output Pan) L63 - 0 - R63 [18]  
Position stéréo du son d'auto-wah. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

AW Level (Auto-wah Level) 0 - 127 [19]  
Volume d'auto-wah.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie.

---

63: PH / Rotary (Phaser, Rotary) [11H, 07H]  
Connecte un Phaser en parallèle avec un effet Rotary.



<PH (Phaser)>

PH Man (Phaser Manual) 100 - 8.0k [1]  
Fixe la fréquence centrale autour de laquelle le son sera modulé.

+PH Rate (Phaser Rate) 0.05 - 10.0 [2]  
Fixe la fréquence (période de modulation).

PH Depth (Phaser Depth) 0 - 127 [3]  
Fixe l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0 - 127 [4]  
Règle l'accentuation apportée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage PH Man.

PH Mix (Phaser Mix Level) 0 - 127 [5]  
Fixe le rapport entre le son à phase décalée et le son direct.

PH Pan (Phaser Output Pan) L63 - 0 - R63 [16]  
Position stéréo du son de phaser. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

PH Level 0 - 127 [17]  
Volume du son de phaser.

---

<RT (Rotary)>

RT L Slow (RT Low Frequency Slow Rate) 0.05 - 10.0 [6]

Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de basses fréquences.

RT L Fast (RT Low Frequency Fast Rate) 0.05 - 10.0 [7]

Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de basses fréquences.

RT Lo Accl (RT Low Frequency Acceleration) 0 - 15 [8]

Fixe le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Lo Lev (RT Low Frequency Level) 0 - 127 [9]

Fixe le volume du rotor des basses fréquences.

RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate) 0.05 - 10.0 [10]

Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de hautes fréquences.

RT H Fast (RT High Frequency Fast Rate) 0.05 - 10.0 [11]

Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de hautes fréquences.

RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration) 0 - 15 [12]

Fixe le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Hi Lev (RT High Frequency Level) 0 - 127 [13]

Fixe le volume du rotor des hautes fréquences

RT Sept (RT Separation) 0 - 127 [14]

Détermine la dispersion spatiale du son.

#RT Speed Slow/Fast [15]

Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

**Slow** : ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Slow / Hi Slow).

**Fast** : accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Fast/ Hi Fast).

RT Pan (RT Output Pan) L63 - 0 - R63 [18]  
Position stéréo du son rotatif. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

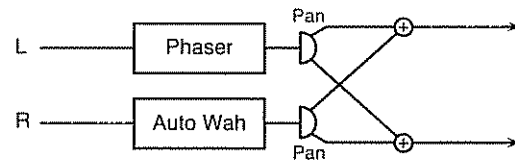
RT Level 0 - 127 [19]  
Volume du son rotatif.

Level (Output level) 0 - 127 [20]  
Fixe le niveau de sortie

---

64: PH / AutoWah (Phaser, Auto-wah) [11H, 08H]

Connecte un effet Phaser et un effet Auto-wah en parallèle.



<PH (Phaser)>

PH Man (Phaser Manual) 100 - 8.0k [1]  
Fixe la fréquence centrale autour de laquelle le son sera modulé

+PH Rate (Phaser Rate) 0.05 - 10.0 [2]  
Fixe la fréquence (période de modulation).

PH Depth (Phaser Depth) 0 - 127 [3]  
Fixe l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0 - 127 [4]  
Règle l'accentuation apportée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage PH Man.

PH Mix (Phaser Mix Level) 0 - 127 [5]  
Fixe le rapport entre le son à phase décalée et le son direct.

PH Pan (Phaser Output Pan) L63 - 0 - R63 [16]  
Position stéréo du son de phaser. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

PH Level 0 - 127 [17]  
Volume du son de phaser.

<AW (Auto-wah)>

AW Filter (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [6]  
Sélectionne le type de filtre

**LPF** : L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.

**BPF** : L'effet s'appliquera sur une plage de fréquences étroite.

AW Sens (Auto-wah Sensitivity) 0 - 127 [7]  
Sensibilité du filtre auto-wah à la commande.



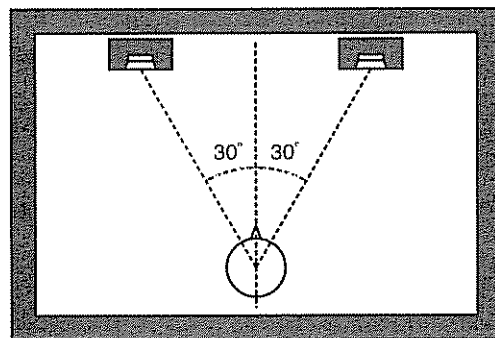
#AW Man (Auto-Wah Manual)	0 - 127 [8]
Fixe la fréquence centrale depuis laquelle l'effet sera appliqué.	
AW Peak (Auto-wah Peak)	0 - 127 [9]
Règle l'intensité de l'effet dans la zone de la fréquence centrale. Des réglages bas font s'appliquer l'effet largement autour de cette fréquence. Des réglages élevés donnent une plage d'application plus étroite.	
AW Rate (Auto-wah Rate)	0.05 - 10.0 [10]
Vitesse de modulation d'auto-wah.	
AW Depth (Auto-wah Depth)	0 - 127 [11]
Amplitude de modulation d'auto-wah.	
AW Pol (Auto-wah Polarity)	Down/Up [12]
Direction du changement de fréquence quand le filtre auto-wah est modulé. Avec un réglage Up, le filtre va vers une plus haute fréquence. Avec un réglage Down, il change pour une fréquence plus basse.	
AW Pan (Auto-wah Output Pan)	L63 - 0 - R63 [18]
Position stéréo du son d'auto-wah. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.	
AW Level (Auto-wah Level)	0 - 127 [19]
Volume d'auto-wah	
Level (Output level)	0 - 127 [20]
Fixe le niveau de sortie	

**<< Utilisation des effets 3D >>**

Les quatre effets 3D suivants utilisent la technologie RSS (Roland Sound Space) pour créer un espace sonore inaccessible aux delays, reverbs, ou chorus etc.

- 20: 3D Chorus
- 28: 3D Delay
- 31: 3D Auto
- 32: 3D Manual

Pour ceux-ci, nous vous recommandons de placer vos enceintes comme suit. Assurez-vous aussi que les enceintes sont suffisamment éloignées des murs latéraux.



Si les enceintes gauche et droite sont trop éloignées ou s'il y a trop de réverbération, le bon effet 3D peut ne pas être perçu.

Chacun de ces effets a un paramètre "Out (Output Mode)". Si le son des prises OUTPUT est entendu par des enceintes, réglez ce paramètre sur Speaker. Si l'écoute se fait au casque, réglez-le sur Phones. Cela vous assurera une écoute optimale de l'effet 3D. Si ce paramètre n'est pas bien réglé, le bon effet 3D peut ne pas être perçu.

## ■ Emploi des commandes pour modifier les paramètres d'effet

Les commandes peuvent servir à modifier les valeurs des paramètres d'effet par insertion.

Utiliser des messages MIDI pour modifier les paramètres d'effet durant un morceau nécessiterait une grande quantité de données si l'on se servait uniquement de messages exclusifs. C'est pourquoi cette unité vous permet d'employer des commandes pour régler les principaux paramètres d'effet. Ainsi la quantité de données à transmettre pour modifier des valeurs de paramètres ne sera pas trop importante et cela pourra se faire même en cours de morceau.

Si vous utilisez un clavier etc. pour jouer, vous pouvez donc exploiter ses commandes pour modifier des valeurs en temps réel.

EFX C.Src1, 2 (Effect Control Source 1, 2/Source de commande d'effet 1,2)

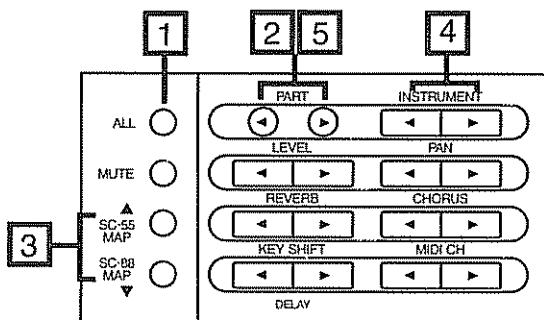
EFX C.Dep1, 2 (Effect Control Depth 1, 2/Amplitude de commande d'effet 1,2))

### ● Procédure

1. Pressez [ALL] pour allumer son indicateur.
2. Pressez simultanément PART [◀] et [▶].
3. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner le paramètre dont vous désirez modifier la valeur.  
Vous pouvez sauter des paramètres en pressant [▲][▼], tout en tenant [SELECT].
4. Utilisez INSTRUMENT [◀][▶] pour fixer la valeur.

```
PART  INSTRUMENT
┌───┴───┐
ALL >EFX C.Src1# Off
LEVEL  PAN  :
1 000  0  :
```

5. Quand vous avez fini les réglages, pressez simultanément PART [◀] et [▶] pour terminer la procédure.



## ● Action de chaque paramètre

### ○ EFX C.Src1, 2 (Effect Control Source)

#### Off/CC1 - 95/CAf/Bend

Détermine les commandes que vous désirez utiliser. EFX C.Src1 pilotera le paramètre marqué d'un "+" sur la gauche du nom. EFX C.Src2 pilotera le paramètre marqué d'un "#" sur la gauche du nom.

- CC1 - 95 : Commandes 1 - 95
- CAf : Channel aftertouch (Aftertouch par canal)
- Bend : Pitch bend

\* Pour CC1 - 95, assurez-vous que le réglage correspond au numéro de commande de l'appareil qui transmet les messages MIDI

### ○ EFX C.Depth 1, 2 (Effect Control Depth)

#### -100 - +100 (%)

Fixe le pourcentage de la plage de variation du paramètre dans lequel se fera réellement le changement quand on utilise une commande. Des valeurs élevées permettent un changement plus drastique. Si ce paramètre est à 0, la commande n'affectera pas le paramètre d'effet. Avec des réglages négatifs (-), le changement sera inversé. La commande augmentera/diminuera la valeur du paramètre d'effet de façon relative par rapport à la valeur fixée en façade. A cet instant, la valeur affichée en façade ne change pas.

Quand Depth a un réglage positif (+)

Réglage façade + valeur de commande x depth (%) / 100

Quand Depth a un réglage négatif (-)

Réglage façade - valeur de commande x depth (%) / 100

< Exemple >

Le paramètre Drive de 5: Overdrive varie normalement dans une plage 0 - 127.

Quand ce paramètre est modifié par une commande, il changera dans une plage 0 - 127 si la valeur de Effect Control Depth est +100. Avec une valeur +50, il changera dans une plage 0 - 64 (c'est-à-dire 50% de 127).

- Normalement → 0 - 127
- Depth = +100% → 0 - 127
- Depth = +50% → 0 - 64
- Depth = -100% → 127 - 0

## Exemples d'emploi des commandes d'effet

Voici quelques exemples de la façon dont les commandes d'effet peuvent être utilisées

Dans ces exemples, les messages MIDI servent à modifier les réglages, mais ces réglages peuvent également être pilotés depuis la façade (p 56, p 92)

Les valeurs hexadécimales dans les sections <Réglages> concernent les messages exclusifs et les valeurs hexadécimales dans les sections <Modification de la valeur> concernent les messages de changement de commande. Les messages exclusifs sont donnés avec une valeur 17 (10H) pour le numéro d'unité (Device ID) Après que les réglages dans <Réglages> aient été faits les messages de changement de commande décrits dans <Modification de la valeur> peuvent être transmis pour modifier les paramètres et leur donner la valeur voulue.

Pour des détails sur les messages exclusifs, référez-vous en p.191 et suivantes

### ● Emploi de la commande 16 pour modifier la valeur de Drive dans 6: Distorsion

< Réglages >

- 1 Activez EFX pour la Partie 1.  
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
- 2 Réglez le type d'effett sur 6: Distortion (valeur: 01H 11H)  
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 11 2B F7
- 3 Réglez Drive (adresse: 40H 03H 03H) sur 0.  
F0 41 10 42 12 40 03 03 00 3A F7
- 4 Réglez Effect Control Source 1 (adresse: 40H 03H 1BH) sur CC16 (10H).  
F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7
- 5 Réglez Effect Control Depth 1 (adresse: 40H 03H 1CH) sur +100% (7FH)  
F0 41 10 42 12 40 03 1C 7E 22 F7

< Modification de la valeur >

B0 10 00	Drive	→ 0
B0 10 01	Drive	→ 1
:	:	:
B0 10 7F	Drive	→ 126
B0 10 7F	Drive	→ 127

### ● Emploi de la commande 16 pour modifier la valeur de Speed de 9: Rotary

< Réglages >

- 1 Activez EFX pour la Partie 1  
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
- 2 Réglez le type d'effet sur 9: Rotary (valeur: 01H 22H)  
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 22 01 F7
- 3 Réglez Speed (adresse: 40H 03H 0DH) sur Slow.  
F0 41 10 42 12 40 03 0D 00 30 F7
- 4 Réglez Effect Control Source 1 (adresse: 40H 03H 1BH) sur CC16 (10H).  
F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7
- 5 Réglez Effect Control Depth 1 (adresse: 40H 03H 1CH) sur +100% (7FH)  
F0 41 10 42 12 40 03 1C 7E 22 F7

< Modification des valeurs >

Comme le paramètre Speed n'a que deux valeurs Slow et Fast, la moitié basse de la plage de variation (00H -- 3FH) sélectionnera Slow, et la partie haute (40H--7FH) sélectionnera Fast

B0 10 00	Speed	→ Slow
:	:	:
B0 10 3F	Speed	→ Slow
B0 10 40	Speed	→ Fast
:	:	:
B0 10 7F	Speed	→ Fast

● **Emploi de la commande 16 pour modifier la valeur de Wah Man de 50:GTR Multi3**

< Réglages >

1. Activez EFX sur la Partie Part 1.  
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
2. Réglez le type d'effet sur 50: GTR Multi 3 (valeur: 04H 02H)  
F0 41 10 42 12 40 03 00 04 02 37 F7
3. Réglez Wah Man (adresse: 40H 03H 04H) sur 0  
F0 41 10 42 12 40 03 04 00 39 F7
4. Réglez Effect Control Source 1 (adresse: 40H 03H 1BH) sur CC16 (10H).  
F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7
5. Réglez Effect Control Depth 1 (adresse: 40H 03H 1CH) sur +100% (7FH).  
F0 41 10 42 12 40 03 1C 7E 22 F7

< Modification de la valeur >

B0 10 00	Wah Man	→ 0
B0 10 01	Wah Man	→ 1
:	:	:
B0 10 7E	Wah Man	→ 126
B0 10 7F	Wah Man	→ 127

\* Pour la correspondance entre les valeurs hexadécimales et les valeurs de paramètre, référez-vous en p 183.

● **Emploi de la commande 17 pour modifier la valeur de Feedback de 10: Stereo Flanger**

Exemple 1: When Effect Control Depth is set to +100

< Réglages >

1. Activez EFX sur la Partie 1.  
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
2. Réglez le type d'effet sur 10: Stereo Flanger (valeur: 01H 23H)  
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7
3. Réglez Feedback (adresse: 40H 03H 08H) sur -98%.  
F0 41 10 42 12 40 03 08 00 35 F7
4. Réglez Effect Control Source 2 (adresse: 40H 03H 1DH) sur CC17 (11H)  
F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7
5. Réglez Effect Control Depth 2 (adresse: 40H 03H 1EH) sur +100% (7FH)  
F0 41 10 42 12 40 03 1E 7E 20 F7

< Modification de la valeur >

Le paramètre Feedback change par palier de 2%, avec 40H comme centre (Pour la correspondance entre valeurs hexadécimales et valeurs de paramètre, référez-vous au tableau de la page p 183).

B0 11 00	Feedback	→ -98%
:	:	:
B0 11 0F	Feedback	→ -98%
B0 11 10	Feedback	→ -96%
:	:	:
B0 11 3E	Feedback	→ -4%
B0 11 3F	Feedback	→ -2%
B0 11 40	Feedback	→ +/-0%
B0 11 41	Feedback	→ +2%
B0 11 42	Feedback	→ +4%
:	:	:
B0 11 70	Feedback	→ +96%
B0 11 71	Feedback	→ +98%
:	:	:
B0 11 7F	Feedback	→ +98%

● **Emploi de la commande 17 pour modifier la valeur de Feedback de 10: Stereo Flanger**

Exemple 2: Quand Effect Control Depth est réglé sur -100

< Réglages >

1. Activez EFX pour la Partie 1.  
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
2. Réglez le type d'effet sur 10: Stereo Flanger (valeur: 01H 23H)  
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7
3. Réglez Feedback (adresse: 40H 03H 08H) sur +98% (7FH)  
F0 41 10 42 12 40 03 08 7E 36 F7
4. Réglez Effect Control Source 2 (adresse: 40H 03H 1DH) sur CC17 (11H)  
F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7
5. Réglez Effect Control Depth 2 (adresse: 40H 03H 1EH) sur -100% (00H).  
F0 41 10 42 12 40 03 1E 00 1F F7

< Modification de la valeur >

Le paramètre Feedback change par palier de 2%, avec 40H comme centre. (Pour la correspondance entre valeurs hexadécimales et valeurs de paramètre, référez-vous au tableau de la page p 183) Comme Effect Control Depth est réglé sur -100%, augmenter les valeurs de commande fera diminuer la valeur du paramètre Feedback

B0 11 00	Feedback	→ +98%
:	:	:
B0 11 0F	Feedback	→ +98%
B0 11 10	Feedback	→ +96%
:	:	:
B0 11 3E	Feedback	→ +4%
B0 11 3F	Feedback	→ +2%
B0 11 40	Feedback	→ +/-0%
B0 11 41	Feedback	→ -2%
B0 11 42	Feedback	→ -4%
:	:	:
B0 11 70	Feedback	→ -96%
B0 11 71	Feedback	→ -98%
:	:	:
B0 11 7F	Feedback	→ -98%

# Chapitre 5

## Fonctions utiles

---

## ■ Création et sauvegarde d'un son (Instrument User)

Vous pouvez modifier les paramètres d'un son de SC-88Pro à votre goût, et sauvegarder vos nouveaux réglages dans les numéros de Variation 64 ou 65 de la configuration originale ou SC-88 (p.98). Un son sauvegardé de cette façon est appelé instrument User (pour «utilisateur» en anglais), et cette procédure est appelée «édition». Vous pouvez sauvegarder 256 sons différents de cette façon.

Les paramètres suivants peuvent être réglés

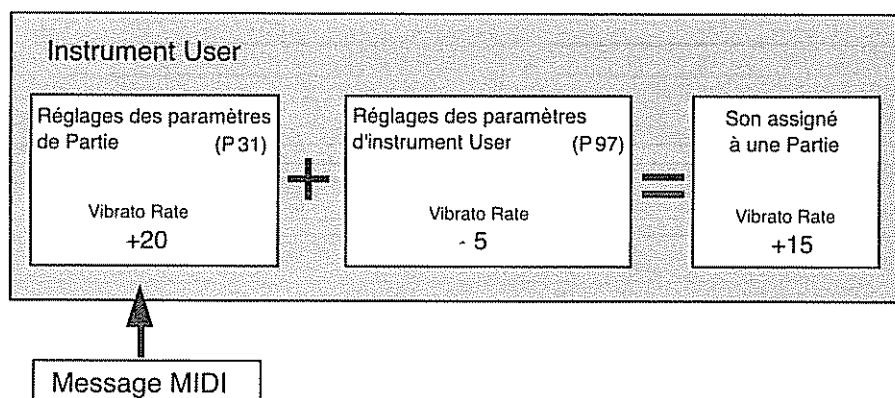
- Vibrato
- Filtre
- Enveloppe

Pour la fonction de chaque paramètre, référez-vous en p.31.

Les valeurs de ces paramètres User ne changent pas même si des messages MIDI autres sont reçus, mais comme les paramètres de Partie sont affectés par les messages MIDI, le résultat final entendu sera affecté par les messages MIDI.

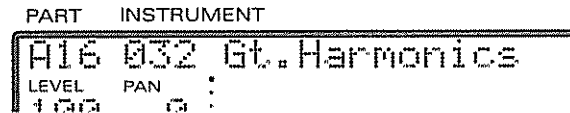
Les autres paramètres de son utilisent les valeurs fixées pour la Partie. Chaque Partie a des paramètres de Partie portant le nom des paramètres User référencés ci-dessus et qui peuvent être réglés pour chaque son. Cela signifie que la valeur qui s'applique réellement au son sera une combinaison de ces deux réglages. Par exemple, si la vitesse de vibrato (Vibrato Rate) a été réglée sur +20 dans le paramètre de Partie, et sur -5 dans le paramètre User, la valeur appliquée sera  $20-5=+15$ .

- \* Messages qui modifient le son, tels que messages exclusifs et NRPN (p.132, 133).
- \* Nous trouvons le même contenu dans les configurations originale et SC-88.

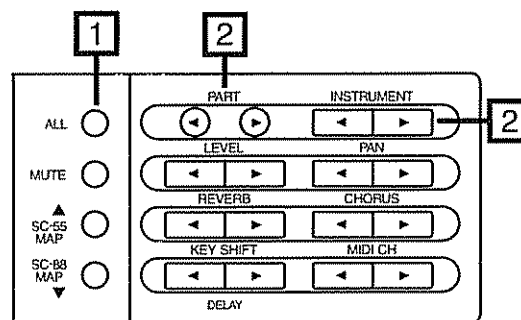


## ● Procédure pour créer et sauvegarder un son

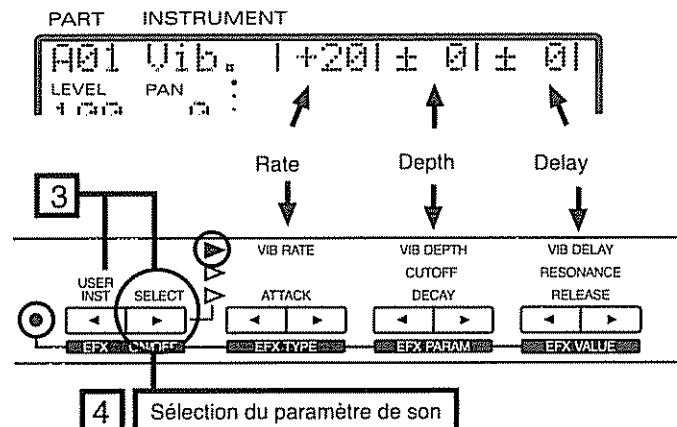
1. Vérifiez que l'indicateur [ALL] est éteint.  
S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.
2. Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour sélectionner une Partie normale et INSTRUMENT [◀] [▶] pour choisir le son duquel vous désirez partir.  
Vos éditions s'appliqueront à ce son.



3. Pressez [USER INST] et [SELECT] simultanément pour allumer l'indicateur.  
Sachez que si cet indicateur n'est pas allumé, vous n'éditez pas les paramètres User mais les paramètres de Partie (p.31)
4. Pressez le bouton [SELECT] et choisissez le paramètre de son à modifier. Utilisez les boutons [◀] [▶] du paramètre approprié pour modifier la valeur.  
Pour une explication des paramètres et de la modification, référez-vous en p.31.

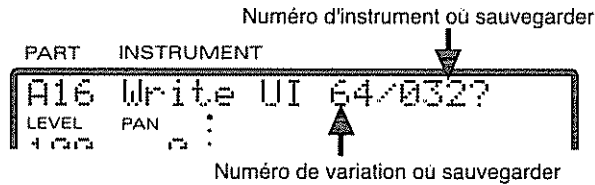


(Exemple) Affichage d'édition de vibrato



**5. Pressez simultanément USER INST EDIT [ON/OFF] et [SELECT].**

L'écran demandera "Write UI 64/001?". Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour fixer le numéro d'instrument (001-128) et le numéro de variation (64 ou 65) ou stocker votre son. Presser simultanément INSTRUMENT [◀] et [▶] fera alterner entre les deux nombres.

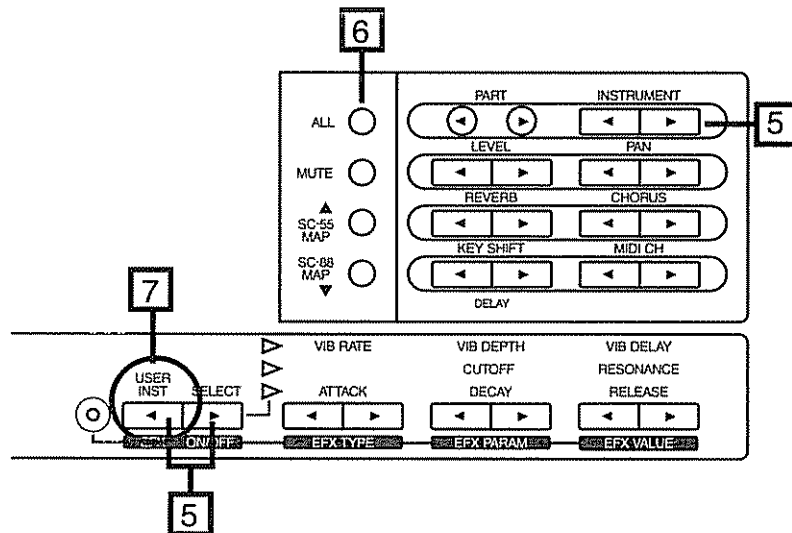


**6. Quand vous pressez [ALL], le son est sauvegardé.**

Si vous ne voulez plus sauvegarder, pressez au contraire [MUTE].

**7. Pressez le bouton [USER INST] pour éteindre l'indicateur et terminer la procédure.**

\* Les valeurs des paramètres User peuvent être transmises sous forme de messages exclusifs MIDI (p.107) Les données transmises ainsi peuvent être conservées dans un séquenceur ou un ordinateur, puis ultérieurement transmises à cette unité pour restaurer les données d'origine.



Configuration originale

Emplacements de stockage des sons User

065	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone
064	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone
032	Piano - Cr.	Hard FM EP	Hard FM EP	Hard FM EP	Hard FM EP	Explosion
024	Electrician FX	ELFM EP	Harpsic.	Harpsic.	Harpsic.	Explosion
016	Piano F#1	Delayed EP	Chorus Hw.	Chorus Hw.	Chorus Hw.	Machine Gun
008	Piano T.1	E.Piano 2	Harpsichord	Clav.	Clav.	Gun Beat
000						
	001	000	007	008		128
	Numéro d'instrument					



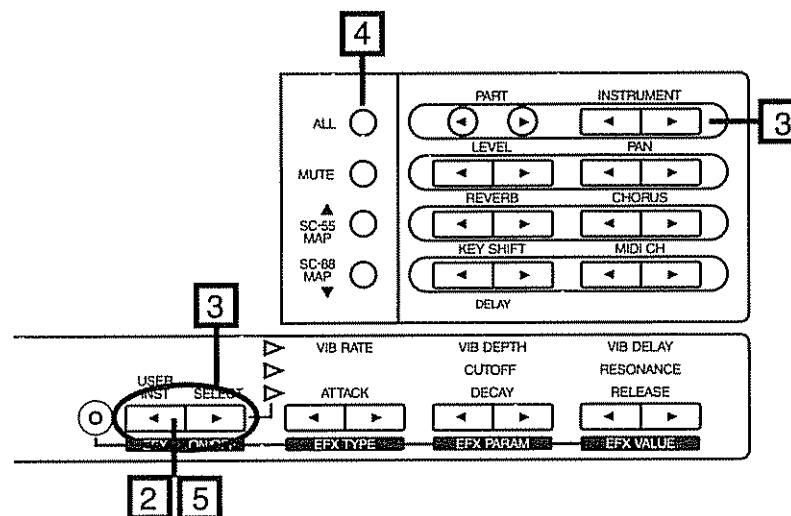
## ■ Création et sauvegarde d'un effet par insertion (Effet User)

Les réglages de paramètre d'effet par insertion que vous faites peuvent être sauvegardés en mémoire. Un effet par insertion sauvegardé ainsi s'appelle un effet User (utilisateur en anglais). 64 effets User peuvent être stockés.

\* Pour les fonctions de chaque paramètre, référez-vous à la page correspondante (p. 57)

### ● Sauvegarde d'un effet user

- 1. Réglez les paramètres d'effet par insertion.**  
("Réglages d'effet par insertion," p. 56)
- 2. Pressez le bouton [EFX] pour allumer en orange son indicateur.**  
Prenez garde à ce niveau-- si vous changez alors le type d'effet, tous les paramètres d'effet reviendront à leur valeur par défaut.
- 3. Pressez simultanément [EFX] et [ON/OFF].**  
L'afficheur demandera "Write U.EFX 01?" (écriture de l'effet User 01?). Utilisez INSTRUMENT [◀][▶] pour sélectionner les numéros (01 à 64) où vous désirez stocker les données.
- 4. Pour stocker les données, pressez [ALL].**  
Pour annuler sans stocker, pressez [MUTE].
- 5. Pressez [EFX] pour éteindre l'indicateur et terminer la procédure.**



Pour rappeler l'effet user qui a été stocké, utilisez la procédure suivante.

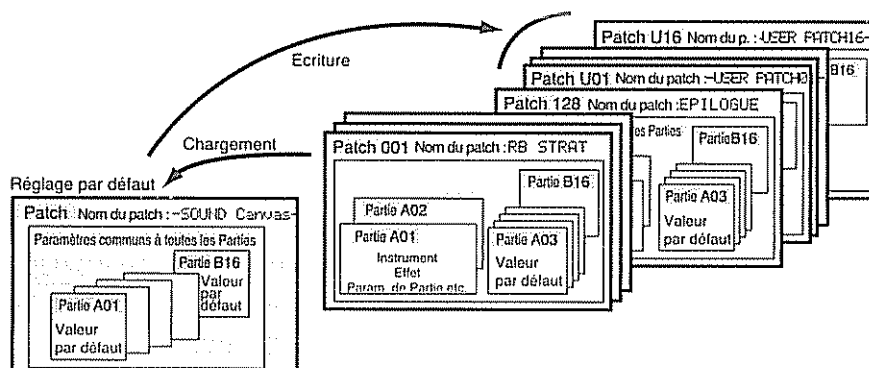
1. Pressez le bouton [ALL] pour allumer son indicateur en orange.
2. Pressez EFX TYPE [▶] pour afficher 64 PH/Auto Wah.
3. Puis pressez EFX TYPE [▶], et l'effet user sera sélectionné.

Le symbole "X" après le numéro d'effet signifie qu'il s'agit d'un effet user.

```
PART  INSTRUMENT
A01  01X Stereo-EQ
LEVEL PAN  :
1000  0 :
```

## ■ Création et sauvegarde d'un patch (Patch user)

Vous pouvez modifier les valeurs des paramètres des Parties A01 et A02 selon vos désirs, en assignant un nom de patch et en le sauvegardant. Un patch sauvegardé de cette façon est appelé patch user (utilisateur en anglais). 16 patches peuvent ainsi être sauvegardés dans les emplacements U01 - U16.



- \* Tous les paramètres de patch (p.194) sont stockés (Liste des paramètres des procédures, p.150) Toutefois, une distinction entre groupes A et B de canaux MIDI n'est pas stockée. Le canal MIDI sera sauvegardé comme canal "A\*\*\*\*" du groupe A.
- \* Les paramètres d'ensembles rythmiques ne sont pas stockés dans le patch.

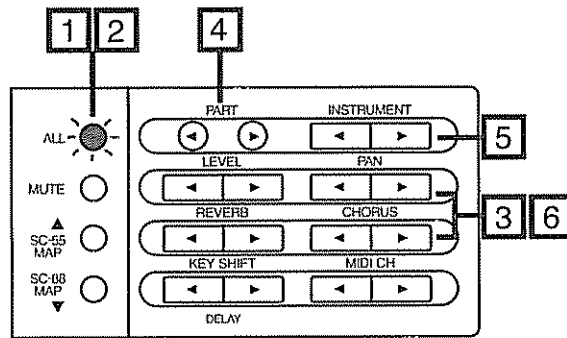
### ● Appellation d'un patch user

1. **Pressez le bouton [ALL] pour allumer son indicateur et utilisez INSTRUMENT [◀][▶] pour sélectionner le patch dont vous désirez modifier le nom.**
2. **Pressez [ALL] pour appeler le patch.**  
Pour annuler sans l'appeler, pressez [MUTE].
3. **Pressez simultanément PAN [▶] et CHORUS [▶].**  
L'emplacement du caractère spécifié clignotera.



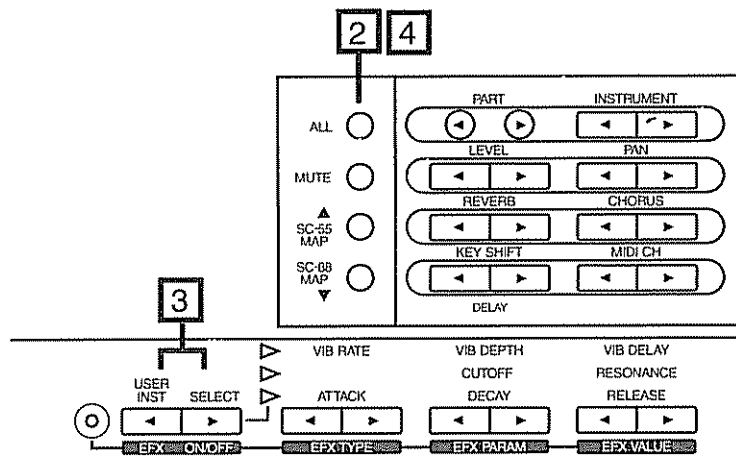
4. **Utilisez PART [◀][▶] pour accéder à l'emplacement du caractère voulu.**  
La zone clignotante se déplacera.
5. **Pressez INSTRUMENT [◀][▶] et le caractère affiché changera.**  
Sélectionnez le caractère désiré et retournez à l'étape 4.  
Chaque fois que vous pressez [ALL], le caractère alterne entre majuscule et minuscule comme Å → å → Å → a.  
Presser [MUTE] sélectionnera un espace.  
Presser [SC-55MAP] sélectionnera 0.  
Chaque fois que vous pressez [SC-88MAP], les symboles alternent comme & → < → & → <.
6. **Pressez PAN [▶] et CHORUS [▶] pour terminer la procédure.**

- \* Pour sauvegarder le nom du patch user, accomplissez la procédure de sauvegarde de patch user.



## ● Sauvegarde d'un patch user

1. Faites les réglages désirés pour les paramètres des parties A01 et A02.
2. Pressez le bouton [ALL] pour allumer son indicateur.
3. Pressez simultanément [USER INST] et [SELECT].  
L'afficheur demandera "Write U.Patch01?" (Ecriture du patch user 01?). Pressez INSTRUMENT [◀][▶] pour sélectionner le numéro (01 - 16) où vous désirez sauvegarder les réglages.  
Si vous sélectionnez un numéro dans lequel un patch user a déjà été stocké, un symbole "\*" apparaîtra, tel que "Write\*U.Patch01?"
4. Si vous désirez stocker les réglages, pressez [ALL].  
Pour annuler sans stocker, pressez [MUTE].



Pour appeler un patch user qui a été ainsi mémorisé, utilisez la procédure suivante.

1. Pressez le bouton [ALL] pour allumer son indicateur.
2. Pressez INSTRUMENT [▶] pour sélectionner 128 EPILOGUE.
3. Une fois encore, pressez INSTRUMENT [▶], et les patches user seront affichés.  
Sélectionnez le patch user que vous désirez appeler.
4. Pressez le bouton [ALL] pour charger le patch user.



## ■ Sauvegarde d'un kit rythmique créé (User Drum)

Vous pouvez modifier les paramètres d'un son rythmique et les sauvegarder sous la forme d'un kit, alors appelé kit rythmique User (pour «utilisateur» en anglais). Vous pouvez sauvegarder deux kits rythmiques, et comme chacun contient 128 (\*) sons instrumentaux, cela vous donne un total de 256 sons instrumentaux (instruments rythmiques). Les kits rythmiques User sont stockés dans les kits rythmiques 65 et 66 des configurations originale/SC-88 (p.104).

\* Les configurations SC-88 et originale ont le même contenu.

### ● Pour nommer un kit rythmique User

- 1. Vérifiez que l'indicateur [ALL] est éteint.**  
S'il est allumé, pressez [ALL] pour l'éteindre.
- 2. Utilisez PART [◀] [▶] pour sélectionner une Partie rythmique et pressez simultanément PAN [▶] et CHORUS [▶].**

Le caractère à l'emplacement du curseur clignotera.



- 3. Utilisez PART [◀] [▶] pour amener le curseur où vous désirez programmer un caractère.**

La zone clignotante se déplace.

- 4. Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour sélectionner le caractère voulu.**

Reprenez alors à l'étape 3.

[ALL] fait changer le caractère selon le cycle A → a → Ø → A

[MUTE] programme un espace

[SC-55MAP] sélectionne 0

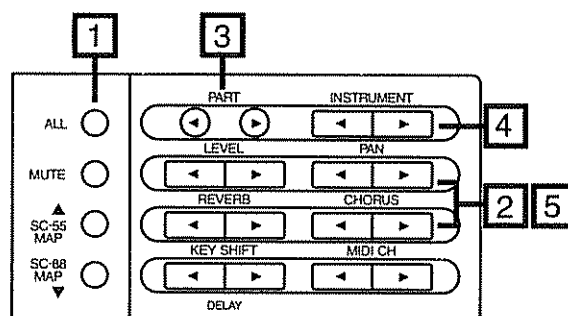
[SC-88 MAP] fait changer les symboles selon le cycle & → C → & → C

Pour changer le numéro de kit rythmique User, pressez simultanément les boutons INSTRUMENT [◀] et [▶], puis employez INSTRUMENT [◀] [▶] pour fixer le numéro. Toutefois, surveillez que si vous changez le numéro, les réglages de paramètre changeront aussi.



- 5. Pressez simultanément PAN [▶] et CHORUS [▶] pour terminer la procédure.**

\* Pour stocker le nom du kit rythmique en mémoire, suivez les étapes expliquées dans «Stockage d'un kit rythmique complet (procédure 2) en p. 103, 105



## ● Stockage d'un son rythmique

1. Utilisez la procédure donnée dans "Procédure d'édition rythmique" (p.42) pour sélectionner une Partie rythmique et un kit rythmique, et créer un son rythmique.

```

PART  INSTRUMENT
AD1  001  C#3  CrashCym1
LEVEL PAN  :
1000  0  :
  
```

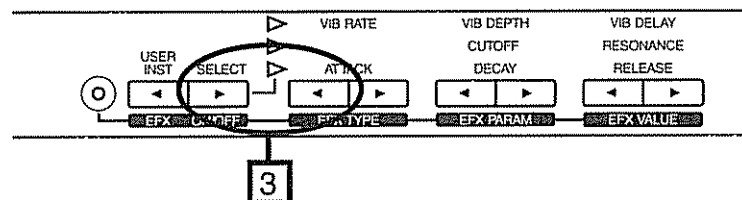
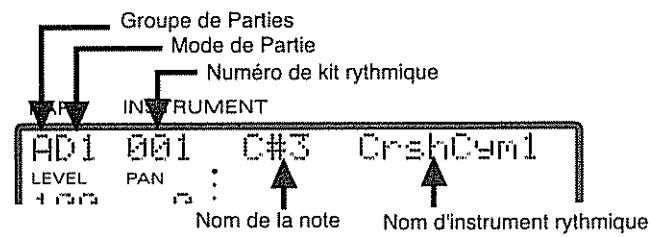
Si l'écran ci-dessus s'affiche après création d'un son rythmique, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour sauvegarder vos données sous forme d'un kit rythmique User. Si l'affichage diffère de celui ci-dessus, utilisez la procédure **2, 3**

2. Vérifiez que l'indicateur [ALL] est éteint.

S'il est allumé, pressez [ALL] pour l'éteindre.

3. Pressez simultanément [SELECT] et DELAY [◀].

L'écran donne le groupe de Parties (p 23), le mode de Partie (p 27), le numéro de kit rythmique, le nom et le numéro de l'instrument rythmique (p 43).



Il y a deux façons de stocker un son rythmique édité. La première est de stocker individuellement chaque instrument rythmique (procédure 1). La seconde est de stocker tout un ensemble de sons rythmiques comme un kit rythmique (procédure 2)

○ **Stockage individuel d'un instrument rythmique (procédure 1)**

La procédure suivante permet de stocker un instrument rythmique dans le nom de note que vous aurez choisi.

**4-1. Pour stocker un instrument rythmique individuellement, pressez simultanément les boutons [USER INST] et [SELECT].**

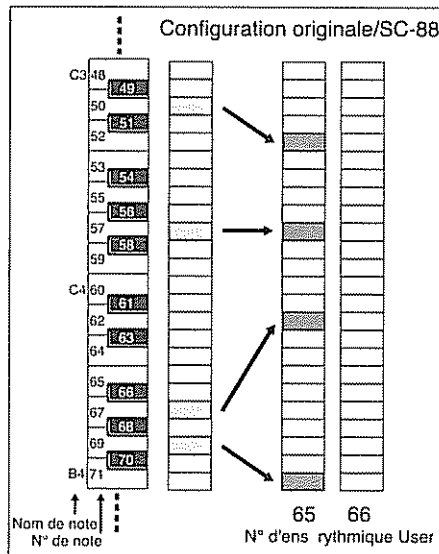


Utilisez les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour spécifier le nom de note et le numéro de kit rythmique User (65/66) dans lesquels seront stockées les données. Quand vous pressez simultanément les boutons INSTRUMENT [◀] [▶], le curseur se déplace entre nom de note et numéro de kit rythmique.

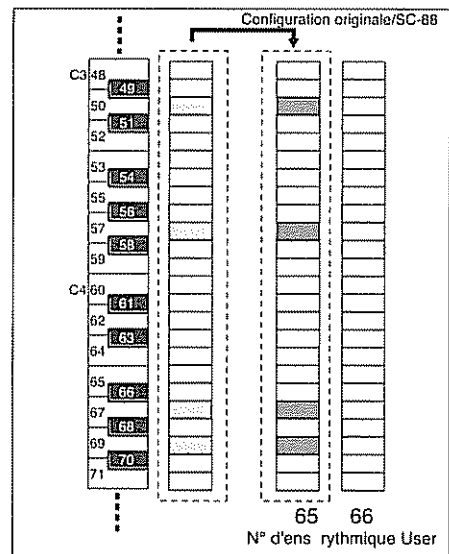
**5. Pour stocker les données, pressez [ALL].**

Pour quitter sans stocker, pressez [MUTE].

**Procédure 1**



**Procédure 2**

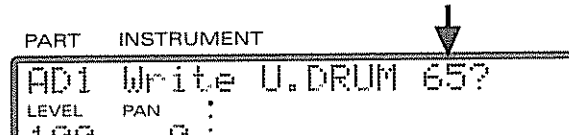


## ○ Stockage de tout un kit rythmique (procédure 2)

La procédure suivante déclenche le stockage de tous les instruments du kit rythmique actuellement sélectionné.

### 4-2. Pour stocker tout le kit rythmique, pressez simultanément les boutons EFX VALUE [◀] [▶].

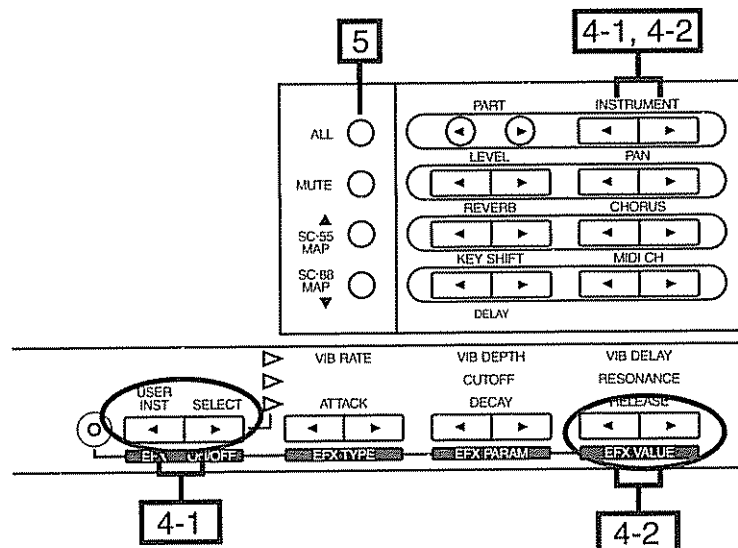
Numéro d'ens. rythmique où les données sont stockées



Utilisez les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour spécifier le numéro de kit rythmique User (65/66) dans lequel seront stockées les données.

### 5. Pour stocker les données, pressez [ALL].

Pour au contraire quitter sans stocker, pressez [MUTE].

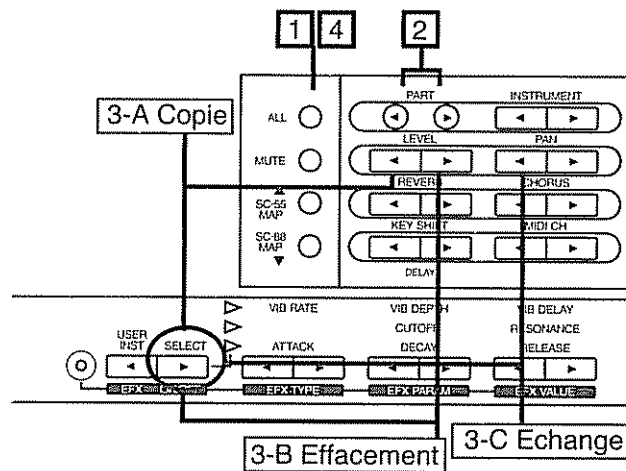


## ■ Copie ou échange de réglage entre Parties/Initialisation des réglages de Partie

Les réglages de la Partie sélectionnée peuvent être copiés dans une autre Partie ou initialisés et vous pouvez échanger des réglages entre Parties. En utilisant ces fonctions, vous pouvez créer plus efficacement des sons.

### ● Procédure

- 1. Assurez-vous que l'indicateur [ALL] est éteint.**  
S'il est allumé, pressez le bouton [ALL] pour l'éteindre.
- 2. Utilisez PART [◀][▶] pour sélectionner la Partie source**
- 3. Utilisez la procédure suivante.**
  - (A) Copie: Tout en pressant [SELECT], pressez LEVEL [◀].  
L'afficheur demande "COPY A01→A02?" (Copie de A01 vers A02?)  
Utilisez INSTRUMENT [◀][▶] pour sélectionner la Partie destination de la copie.
  - (B) Initialisation: Tout en pressant [SELECT], pressant LEVEL [▶].  
L'afficheur demande "Clear A01?" (Effacement de A01?)
  - (C) Echange: En maintenant pressé [SELECT], pressez PAN [◀].  
L'afficheur demande "EXCHG A01↔A02?" (Echange de A01 et A02?)  
Utilisez INSTRUMENT [◀][▶] pour sélectionner la Partie à échanger
- 4. TPour exécuter la procédure spécifiée, pressez le bouton [ALL].**  
Pour changer sans exécuter, pressez le bouton [MUTE].



- Il n'est pas possible de copier ou d'échanger des Parties rythmiques



## ■ Enregistrement des réglages dans un séquenceur

Cette unité peut transmettre le contenu de sa source sonore (de sa mémoire) sous forme de données MIDI. Les données peuvent être transmises de deux façons : par bulk dump qui transmet de multiples paramètres groupés, ou par transmission individuelle de paramètres. Toutes les données sont transmises selon le format des messages de système exclusif.

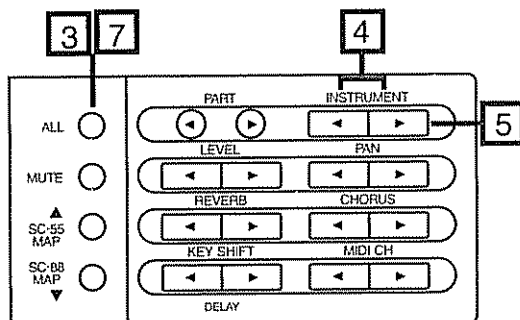
Utilisez bulk dump lorsque vous désirez sauvegarder les réglages de cette unité dans un séquenceur ou un ordinateur. En transmettant un bulk dump, vous pouvez également régler de façon identique deux unités.

En transmettant les données individuellement, vous pouvez créer des données sans avoir à vous soucier des messages exclusifs à créer pour générer plus efficacement vos données.

### ● Procédure Bulk Dump (sauvegarde globale)

1. Réglez le sélecteur MIDI OUT/THRU (p.135) sur OUT.
2. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT/THRU du SC-88Pro à la prise MIDI IN du séquenceur.
3. Pressez [ALL] pour allumer son indicateur.
4. Pressez simultanément les boutons INSTRUMENT [◀] [▶].  
L'écran demande alors "DUMP ALL, Sure?" (êtes-vous sûr ?), et les données sont alors prêtes à être transmises.
5. Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour sélectionner le type de données à transmettre.

ALL	: tous les paramètres de l'unité
ALL-U	: tous les paramètres sauf les réglages User (batterie et instruments)
U. INST	: réglages des instruments User
U. DRUM	: réglages de batterie User
U. Patch	: réglages de patch User
U. EFX	: réglages d'effet User
GS A	: paramètres GS pour la partie A
GS B	: paramètres GS pour la partie B
6. Lancez l'enregistrement du séquenceur.
7. Pressez [ALL] et la transmission des données commencera.  
L'affichage "Transmitting" apparaît quand le SC-88Pro transmet les données (pour annuler la transmission des données, pressez [MUTE]).
8. Quand la transmission des données est terminée, stoppez l'enregistrement sur le séquenceur.



\* Comme cette procédure fait transmettre une grande quantité de données, assurez-vous que l'appareil MIDI récepteur a suffisamment de mémoire. Sinon, l'enregistrement ne pourra pas aller jusqu'au bout. Si vous transmettez des données pour toutes les Parties, ces données «pèseront» environ 40 koctets.

## ● Transmission de données individuelles

Ces données peuvent être transmises selon trois méthodes : les paramètres de Partie peuvent être sélectionnés dans un menu et transmis, les paramètres communs à toutes les Parties peuvent être sélectionnés dans un menu et transmis ou les paramètres d'effet par insertion peuvent également être transmis.

Pour les types de paramètres qui peuvent être transmis sous forme individuelle, référez-vous en p 150 "Liste des paramètres et procédures".

- \* Quand vous sélectionnez des paramètres communs à toutes les Parties depuis le menu, les paramètres suivants ne peuvent être transmis

Device ID (numéro d'unité)  
 MUTE Lock (verrouillage de fonction Mute)  
 EQ Lock (verrouillage d'égaliseur)  
 Rx GM On (réception de messages d'initialisation GM)  
 Rx GS Reset (réception de messages d'initialisation GS)

- Procédure de transmission pour les paramètres de Partie
- Procédure de transmission pour les paramètres communs à toutes les Parties

### 1. Paramètres de Partie:

Pressez le bouton [ALL] pour éteindre son indicateur.

Paramètres communs à toutes les Parties:

Pressez le bouton [ALL] pour allumer son indicateur.

### 2. Pressez simultanément les boutons PART [◀] et [▶].

### 3. Utilisez [▲] [▼] pour sélectionner le paramètre que vous désirez transmettre.

En tenant enfoncé [SELECT], vous pouvez presser [▲][▼] pour sauter des paramètres.

### 4. Paramètres de Partie:

Utilisez PART[◀][▶] pour sélectionner la Partie qui transmettra le paramètre et utilisez INSTRUMENT [◀][▶] pour fixer la valeur.

Paramètres communs à toutes les Parties:

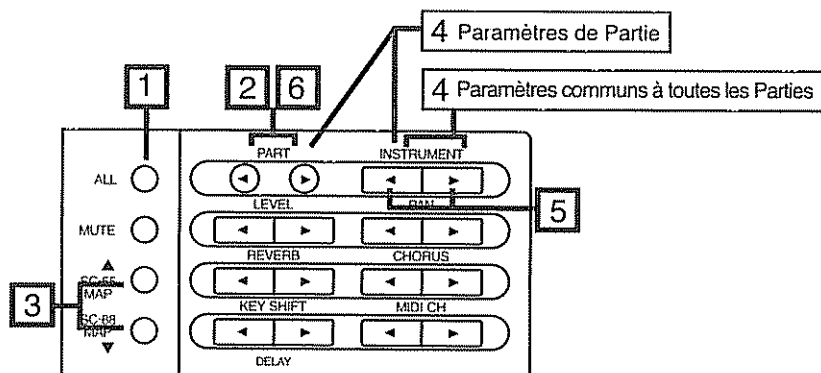
Utilisez INSTRUMENT [◀][▶] pour fixer la valeur.

### 5. Pressez simultanément INSTRUMENT [◀] et [▶], et les données seront transmises.

Un affichage "Transmitting" apparaîtra durant la transmission des données.

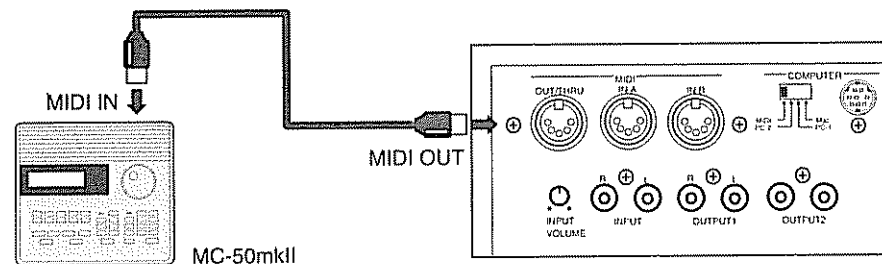
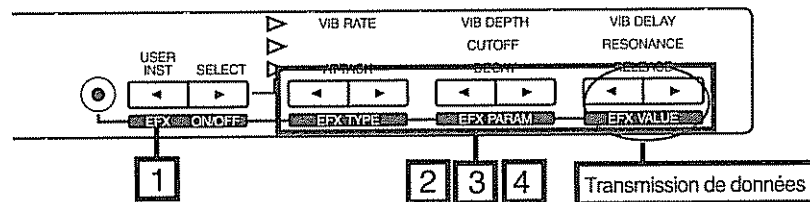
- \* Sachez que les données d'écran ne seront pas transmises par le connecteur MIDI OUT si le sélecteur MIDI OUT/THRU (p 136) est réglé sur THRU.

### 6. Pressez simultanément PART [◀] et [▶] pour terminer la procédure.



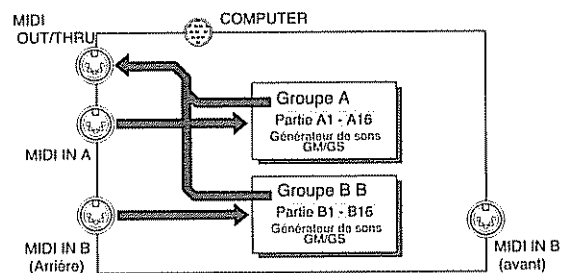
○ Procédure de transmission pour les paramètres d'effet par insertion

1. Pressez le bouton [EFX] pour que son indicateur s'allume en orange.
2. Utilisez les boutons EFX TYPE et EFX PARAM pour sélectionner le paramètre que vous désirez transmettre et utilisez EFX VALUE pour fixer la valeur.
3. Pressez EFX TYPE [◀] ou [▶], et le type d'effet s'affichera. A cet instant, pressez simultanément EFX VALUE [◀] et [▶], et les données de type d'effet seront transmises.
4. Pressez EFX PARAM [◀] ou [▶], et les paramètres d'effet s'afficheront; A cet instant, pressez simultanément EFX VALUE [◀] et [▶], et les données de paramètre d'effet seront transmises.



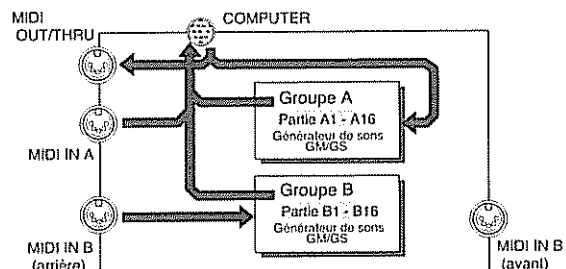
Les données ne seront pas transmises quand le sélecteur MIDI OUT/THRU (p.136) est réglé sur THRU

Sélecteur MIDI OUT/THRU : OUT  
Commutateur COMPUTER : MIDI



Il est également possible de transférer des données à un ordinateur via le connecteur Computer sans utiliser les connecteurs MIDI (p 120)

Sélecteur MIDI OUT/THRU : OUT  
Com. COMPUTER : MAC, PC-1, PC-2



## ■ Programmation de caractères ou de dessins à l'écran

Vous pouvez utiliser les points carrés de l'écran du SC-88Pro pour dessiner des dessins ou des caractères. C'est la fonction «Frame Draw». Dix de ces écrans peuvent être stockés. Chacun des écrans est appelé une "Page." Vous pouvez transmettre ces données sous forme de messages exclusifs et les sauvegarder dans un séquenceur ou ordinateur, puis les re-transmettre à l'unité pour qu'images ou caractères s'affichent en mesure avec la musique.

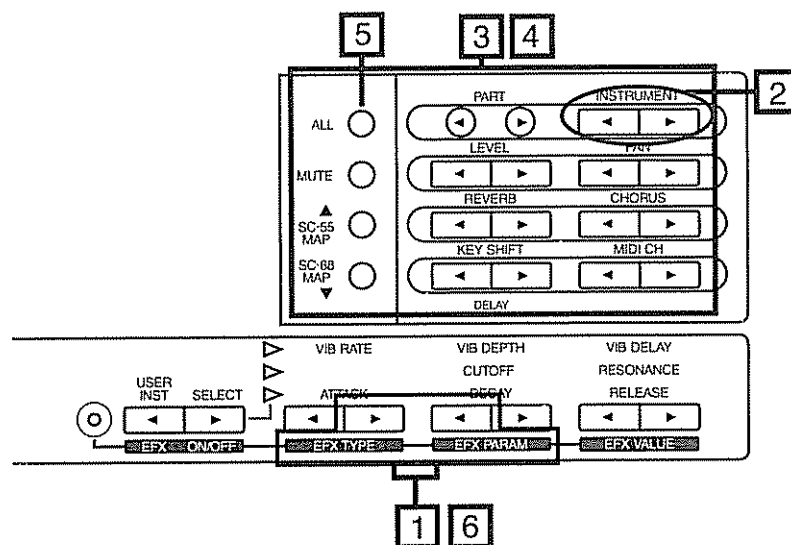
### ● Création d'une image ou d'un caractère

- 1. Pressez simultanément les boutons EFX TYPE [▶] et EFX PARAM [◀].**  
L'écran indique "FrameDraw: Page 1".
- 2. Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour sélectionner la page que vous désirez utiliser.**
- 3. Déplacez le curseur et utilisez les procédures ci-dessous pour régler on ou off chaque point afin de créer images ou caractères. Le point clignote à l'emplacement du curseur.**

[▲] [▼]	: déplace le curseur vers le haut/bas
PART [◀] [▶]	: déplace le curseur vers la gauche/droite
[ALL]	: allume le point
[MUTE]	: éteint le point
CHORUS [◀] [▶]	: réduit/étend le point
LEVEL [◀] [▶]	: déplace l'image affichée vers le haut/bas
PAN [◀] [▶]	: déplace l'image affichée vers la gauche/droite
INSTRUMENT [◀]*[▶]	: pour transmettre les données d'écran à un appareil externe

\* Indique que les deux boutons doivent être pressés simultanément.  
\* Sachez que les données d'écran ne seront pas transmises par la prise MIDI OUT si le sélecteur MIDI OUT/THRU (p.136) est réglé sur THRU.
- 4. Pour inverser/supprimer/copier les données d'écran, utilisez les procédures suivantes.**
  - (A) Pour inverser l'écran, pressez REVERB [◀] ou [▶].**  
Un message vous demandera "Invert Page \*?". Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour spécifier la page à inverser.
  - (B) Pour effacer l'écran, pressez MIDI CH [◀] ou [▶].**  
Un message vous demandera "Clear Page \*?". Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour spécifier la page à effacer.
  - (C) Pour copier l'écran, pressez KEY SHIFT [◀] ou [▶].**  
Un message vous demandera "Copy to Page \* ?". Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour spécifier la page à copier

\* Dans les messages donnés ci-dessus, "\*" indique le numéro de page d'écran
- 5. Pour chaque procédure, vous devez presser [ALL] pour en obtenir l'exécution.**  
Pour annuler sans exécuter, pressez [MUTE]
- 6. Une fois fini, pressez simultanément EFX TYPE [▶] et EFX PARAM [◀] pour terminer la procédure.**



Si vous désirez afficher des images animées, utilisez les boutons LEVEL et PAN à l'étape 3 pour déplacer l'image et la copier dans la page suivante afin de créer chaque élément de l'animation. Puis, à l'étape **3**, (INSTRUMENT [◀]:[▶]), transmettez les données de chaque image et sauvegardez-les dans un séquenceur (p.107) Enfin, avant de lancer la reproduction du morceau, transmettez ces données d'affichage au SC-88Pro, et utilisez la commande de sélection d'affichage (données exclusives, p.193) pour faire reproduire l'animation. Cela vous permet d'animer images et caractères en synchronisation avec la musique.

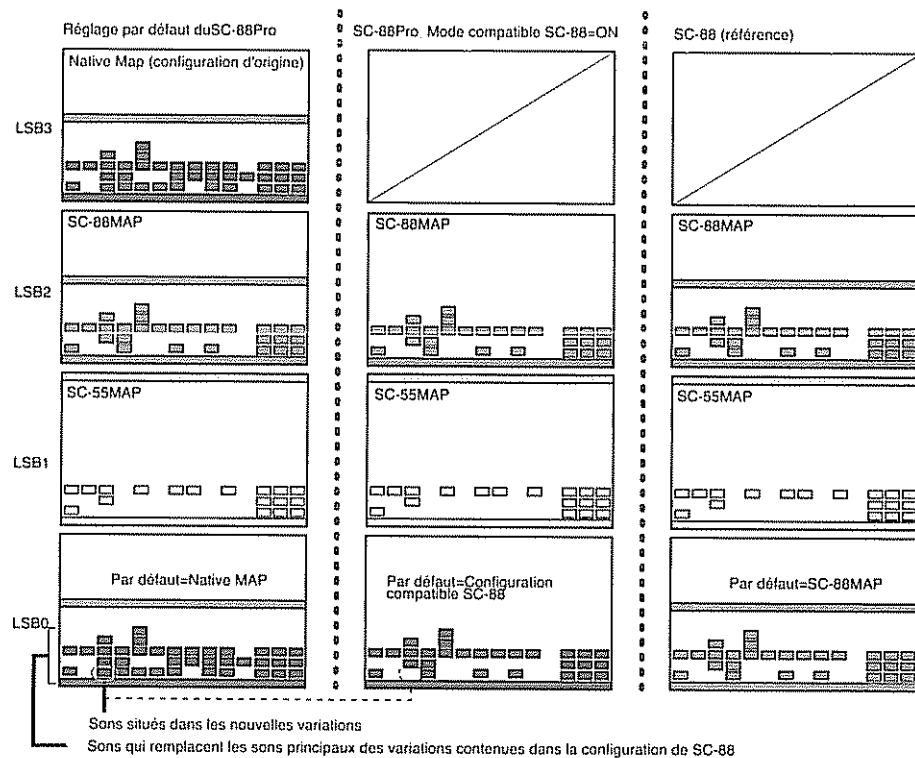
- \* Quand des données d'écran sont reçues sous forme de messages exclusifs, celles contenues par l'unité sont remplacées et donc perdues.

Pour cette procédure, il vous faut un séquenceur (tel que le MC-50mkII Roland) pouvant éditer, recevoir et transmettre des données de système exclusif. Certains logiciels séquenceur pour ordinateurs peuvent faire cela aussi. Consultez le manuel de votre logiciel.

## ■ Création de données compatibles pour cette unité et le / SC-88

Cette unité a un mode compatible SC-88 qui est pratique lorsque vous désirez créer des données qui seront compatibles à la fois avec cette unité et le SC-88.

Cette unité offre de nombreux sons supplémentaires. Les sons supplémentaires comprennent des sons qui remplacent les sons principaux et les variations contenus dans la configuration SC-88 et des sons situés dans une nouvelle variation. Parmi ceux-ci, les sons qui remplacent la configuration SC-88 contiennent les mêmes types de sonorités que dans le SC-88 et sont musicalement interchangeable. En utilisant ces sons, vous pouvez créer des morceaux qui se reproduiront sur l'un ou l'autre des instruments avec le même résultat musical. Par conséquent, le mode compatible SC-88 fournit une configuration sonore compatible avec le SC-88. Dans cette configuration, les sonorités de haute qualité de l'unité sont configurées exactement comme dans le SC-88. Le réglage initial de cette unité avec le mode compatible SC-88 activé, et la structure de la configuration SC-88 sont représentés dans les illustrations suivantes.



- \* Le LSB est l'octet de poids faible (Least Significant Byte) du message de sélection de banque. Quand le LSB est spécifié par un message MIDI, les statuts seront ceux spécifiés par les boutons SC-88Map et SC-55Map de la façade (p. 127)

En comparaison avec le SC-88, la structure du mode compatible SC-88 ne diffère que par le fait qu'une configuration compatible SC-88 soit utilisée, la structure étant identique par tous ses autres aspects.

En mode compatible SC-88, spécifier un son avec un message MIDI de LSB 0 sélectionnera normalement la configuration compatible SC-88, mais si vous pressez le bouton SC-88Map c'est la configuration SC-88 (SC-88Map) qui sera sélectionnée. Et si vous pressez le bouton SC-55Map, SC-55Map sera sélectionnée. Avec la configuration compatible SC-88, les sons pour cette unité seront joués, mais avec SC-88Map, les mêmes sons que dans le SC-88 seront produits.

Lorsque vous créez des données qui doivent être jouables à la fois sur cette unité et sur le SC-88, vous devez normalement activer le mode compatible SC-88 et utilisez LSB 0 pour spécifier les sons. Si vous désirez spécifier des sons de SC-55 ou SC-88 (SC-55Map ou SC-88Map), utilisez LSB 1 (ou LSB 2) pour spécifier les sons.

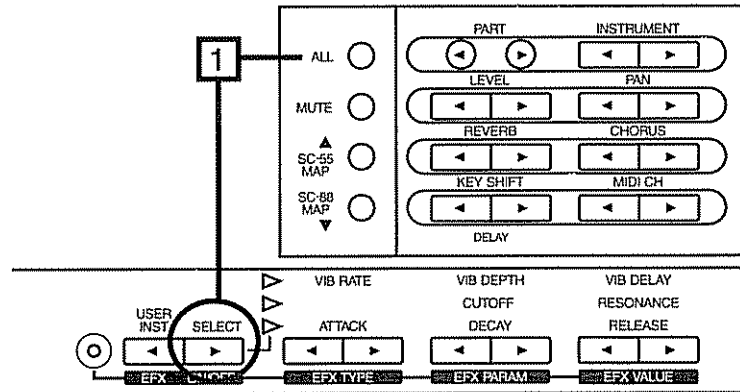
- \* Si vous utilisez les effets par insertion, le SC-88 ne pourra pas reproduire fidèlement vos données puisqu'il n'en dispose pas.

## ● Procédure de réglage

### 1. Tenez enfoncé [SELECT], et pressez [ALL].

Le bouton [ALL] clignotera et le mode compatible SC-88 sera activé. A cet instant, si vous pressez le bouton [SC-88 MAP], le bouton [SC-88 MAP] s'allumera et la configuration SC-88 sera sélectionnée. Sinon, si vous pressez le bouton [SC-55 MAP], le bouton [SC-55 MAP] s'allumera et la configuration SC-55 sera sélectionnée.

### 2. Pour désactiver le mode compatible SC-88, tenez enfoncé [SELECT] et pressez [ALL].



Pour maintenir la compatibilité avec différents types de données de morceau telles que les données GM/GS, cette unité a trois configurations sonores. Elles peuvent être obtenues comme suit.

Types de donnée	Config. de jeu	Réglage de config.
Données GM/GS	Native map	Réglage par défaut
"	SC-55 map	[SC-55MAP]: ON
"	SC-88 map	[SC-88MAP]: ON
Données pour SC-88 (LSB0)	Native map	Réglage par défaut
" (LSB0)	SC-88 map	[SC-88MAP]: ON
Données pour cette unité et SC-88 (LSB0)	SC-88 map	[SC-88MAP]: ON
Data for this unit	Native map	Réglage par défaut

Par exemple, si vous désirez faire reproduire des données GM/GS à l'aide de la configuration d'origine (Native Map), sélectionnez le réglage par défaut.

## ■ Sélection de la configuration CM-64

Le SC-88Pro peut être configuré comme le CM-64 Roland (module de sons multi-timbral). Pour faire reproduire des morceaux créés pour le CM-64, utilisez la procédure suivante.

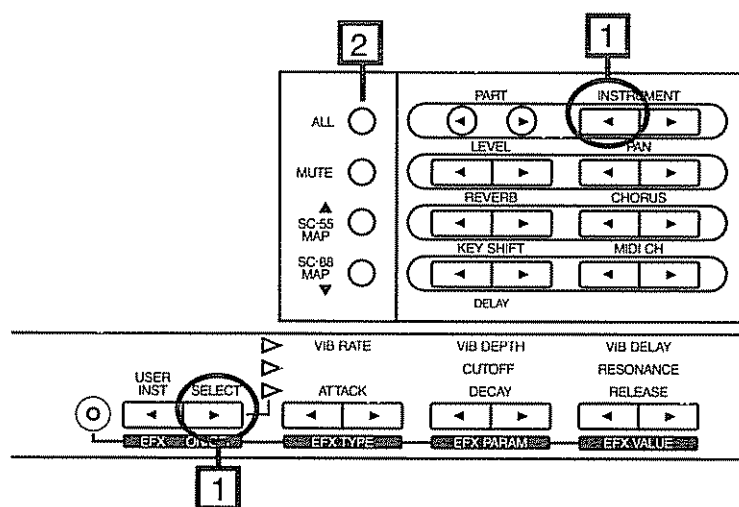
- Sachez que si vous choisissez la configuration CM-64, tous les réglages précédents seront perdus.
- Pour utiliser les mêmes sons que le SC-55/55mk II, pressez le bouton [SC-55 MAP]

### 1. En tenant enfoncé [SELECT], pressez INSTRUMENT [◀].

L'écran vous demandera "Init. CM-64. Sure?".

### 2. Pressez [ALL] et la configuration CM-64 sera sélectionnée.

Pour au contraire annuler la procédure, pressez [MUTE].





Quand la configuration CM-64 est sélectionnée, les réglages de chaque Partie (groupes A, B) sont les suivants.

### Réglages de Partie

Partie	Canal	Son (N° de VARIATION/INSTRUMENT)	NIVEAU	PAN	REVERB	CHORUS	TRANSPO
1	1	Acou Piano 1 (127/001)	100	0	64	0	0
2	2	Slap Bass (127/069)	100	L10	64	0	0
3	3	Str Sect 1 (127/049)	100	L10	64	0	0
4	4	Brs Sect 1 (127/096)	100	L10	64	0	0
5	5	Sax 1 (127/079)	100	L10	64	0	0
6	6	Ice Rain (127/042)	100	L46	64	0	0
7	7	Elec Piano 1 (127/004)	100	R27	64	0	0
8	8	Bottle Blow (127/111)	100	L63	64	0	0
9	9	Orche Hit (127/123)	100	R63	64	0	0
10	10	CM-64/32L Set (128)	100	0	64	0	0
11	11	FRETLESS 1 (126/028)	100	0	64	0	0
12	12	CHOIR 1 (126/030)	100	R17	0	0	0
13	13	A.Piano 1 (126/001)	100	0	64	0	0
14	14	E.ORGAN 11 (126/044)	100	R35	64	0	0
15	15	E.Guitar (126/014)	100	L37	64	0	0
16	16	SOFT TP 1 (126/047)	100	L19	64	0	0

\* Bend Range (plage d'action du Bender) : +12, Mod Depth (amplitude de modulation) : +4

\* Les noms de ces sons correspondent à ceux du CM-64 et diffèrent donc des appellations du SC-88Pro.

### Réglages pour toutes les Parties

NIVEAU	PAN	REVERB	CHORUS	TRANSPO.
127	0	64	64	0

## ● Différences entre CM-64 et SC-88

Quand la configuration CM-64 est sélectionnée, le résultat sera le même que si un CM-64 était utilisé. Toutefois, comme la structure interne de la source sonore est différente, le résultat n'est pas absolument identique. Soyez donc averti des différences suivantes.

### 1. Comment les sons changent

Quand dynamique, modulation et aftertouch etc. servent à ajouter de l'expression, les sons changeront d'une façon différente par rapport au CM-64.

### 2. Données exclusives

Le SC-88Pro n'est pas compatible avec les données exclusives pour CM-64. Si des données exclusives de CM-64 sont reçues, les réglages du SC-88Pro ne changeront pas. Cela signifie que si les données de morceau contiennent des données sonores de CM-64 (données exclusives), la reproduction de ces données de morceau n'aura pas le même résultat qu'avec le CM-64.

### 3. Panoramique

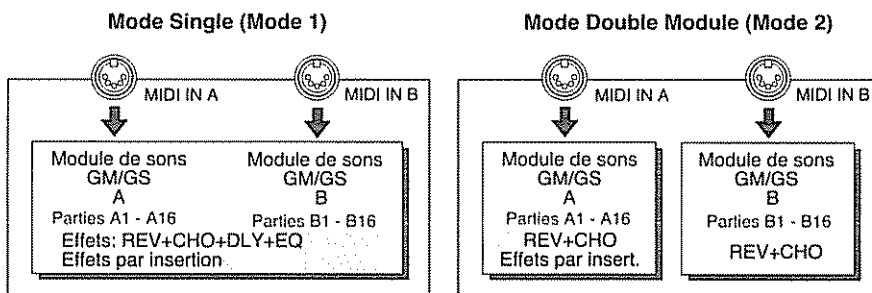
Les réglages de panoramique du SC-88Pro sont opposés à ceux du CM-64. Veuillez inverser les connexions gauche/droite (L/R) des prises de sortie audio.

## ■ Emploi de l'unité comme deux modules

Le SC-88Pro a deux modes de fonctionnement: Module Simple ou «Single» (Mode 1) et Double Module (Mode 2). Quand le mode Double Module est sélectionné, deux types d'effets peuvent servir simultanément. Par exemple, vous pouvez utiliser différents types de reverb sur les Parties rythmiques et les Parties normales. D'autres paramètres peuvent aussi être séparés en deux groupes.

Normalement, le SC-88Pro est en mode Single.

Les effets par insertion ne peuvent être utilisés qu'en Partie normale.



### ● Sélection du mode Double Module

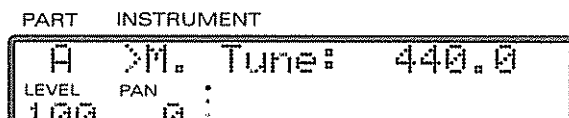
1. En tenant enfoncé le bouton [SELECT], pressez KEY SHIFT [▶].

L'écran demandera "Set. Mode2. Sure?"

2. Pressez le bouton [ALL], et le SC-88Pro sera en mode Double Module.

Pour annuler la procédure, pressez [MUTE].

A la gauche des noms de paramètres, il y a une indication A ou B pour que vous sachiez sur quel groupe de Parties (A ou B) vous intervenez. Les paramètres identifiés par A ou B peuvent être réglés indépendamment pour les groupes de Parties A ou B. Utilisez les boutons PART [◀] [▶] pour alterner entre groupe A et groupe B.



3. Pour retourner en mode Single, en tenant enfoncé le bouton [SELECT], pressez KEY SHIFT [◀]. Et pressez le bouton [ALL].

Pour annuler la procédure, pressez [MUTE].

- La sélection de mode Single ou Double Module est mémorisée à l'extinction. Le mode ne changera pas même si l'instrument est éteint puis rallumé.
- Sachez que si vous changez de mode de fonctionnement, les réglages de chaque Partie seront initialisés (initialisation GS ou «GS Reset»).
- En mode Double module, l'affichage d'écran sera inversé. Pour éviter cela, sélectionnez un type de réglage d'écran approprié (p 37).

---

En mode Single comme en mode Double Module, les messages MIDI reçus en MIDI IN A sont envoyés aux Parties du Groupe A, et ceux reçus en MIDI IN B aux Parties du groupe B (p.23). Sachez que le trajet des données entre les prises MIDI et chaque Partie est déterminé par le paramètre de système Input Mode (Mode d'entrée, p.137). Les messages exclusifs portent une adresse qui leur permet par exemple d'être orientés vers le groupe de Parties B même s'ils sont reçus en prise MIDI A (p.128)

En mode Double Module, deux groupes existent pour les paramètres suivants.

Master Level.....	(p.35)
Master Pan.....	(p.35)
Master KEY SHIFT.....	(p.35)
Master Tune.....	(p.14)
Reverb Type.....	(p.52)
Reverb Pre-LPF.....	(p.52)
Reverb Level.....	(p.52)
Reverb Time.....	(p.52)
Reverb Delay Feedback.....	(p.52)
Chorus Type.....	(p.53)
Chorus Pre-LPF.....	(p.53)
Chorus Level.....	(p.53)
Chorus Feedback.....	(p.53)
Chorus Delay.....	(p.53)
Chorus Rate.....	(p.53)
Chorus Depth.....	(p.53)
Chorus Send Level To Reverb.....	(p.53)
Mute Lock.....	(p.140)
Rx GM On (Réception d'initialisation GM).....	(p.140)
Rx GS Reset (Réception d'initialisation GS).....	(p.140)
Device ID number.....	(p.134)

## ■ Initialisation

### ● Retour de toutes les Parties aux réglages d'usine

Cette procédure ramènera tous les réglages de cette unité aux valeurs d'usine. Cela initialisera aussi les paramètres de système (p.36) et les sons User (p.96).

1. En tenant enfoncé [SELECT], pressez simultanément les boutons INSTRUMENT [◀] [▶].

L'écran demandera "Init. All. Sure?".

2. Pour initialiser, pressez [ALL].

Pour quitter sans initialiser, pressez [MUTE]

- \* Après initialisation, les indications affichées pour les paramètres listés ci-dessous correspondront aux réglages d'usine. En fait, les réglages ne sont pas à ce point revenus aux valeurs par défaut, il faut préalablement éteindre puis rallumer l'instrument

### ● Initialisation GM/GS

Pour reproduire des données de morceau portant le logo GS/GM, vous devez initialiser le SC-88Pro pour le ramener aux réglages GM/GS. Quand c'est fait, l'unité aura les réglages GM/GS appropriés pour reproduire les données de morceau portant le logo GS/GM.

Au début des données de morceau portant le logo GM/GM se trouve un message demandant à la source sonore de s'initialiser (GM System On, GS Reset p.133). Cela signifie que si vous faites reproduire ces données depuis leur début, l'initialisation se fera automatiquement, et il n'est pas nécessaire de le faire depuis les boutons de la façade.

- \* Même si le SC-88 est initialisé GS/GM, les fonctions du système (p.36) ne changent pas
- \* Si le commutateur Backup (p.37) est sur on, la procédure suivante le ramène au réglage d'usine.

1. (Pour le GM) En tenant enfoncé [SELECT], pressez PART [▶].

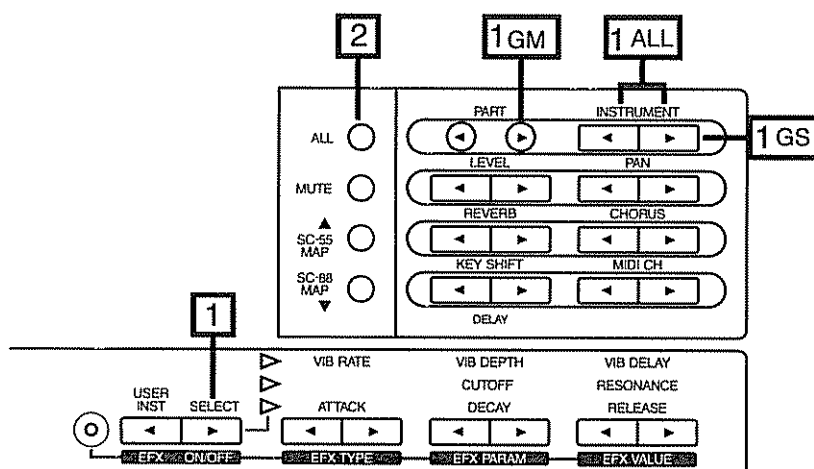
(Pour le GS) En tenant enfoncé [SELECT], pressez INSTRUMENT [▶].

L'écran demandera "Init GM. Sure?" ou "Init GS. Sure?"

Pour faire cette procédure en mode Double Module, l'écran demandera "Init. GS A. Sure?". Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour choisir le module (A ou B) initialisé.

2. Pour initialiser, pressez [ALL].

Pour quitter sans initialiser, pressez [MUTE]



# Chapitre 6

**Emploi de cette unité  
depuis un ordinateur**

---

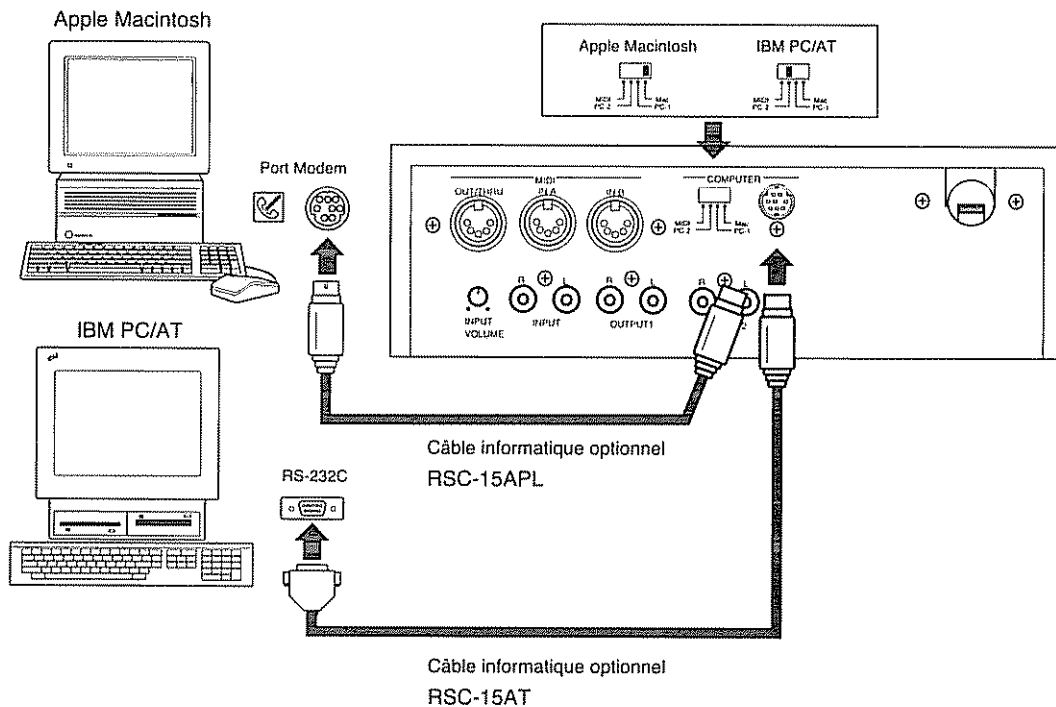
## ■ Connexions avec votre ordinateur

Le SC-88Pro peut être piloté par un logiciel musical sur ordinateur. Cela vous permet de créer vos propres morceaux, et de sélectionner ou d'éditer les sons depuis l'écran de l'ordinateur. Ce type de système est appelé Desk Top Music System (DTMS) ou M.A.O. (Musique Assistée par Ordinateur). Les fonctions d'un tel système dépendent beaucoup du logiciel, aussi vous faut-il choisir un logiciel adapté à vos besoins.

Il y a deux façons de connecter le SC-88Pro à votre ordinateur; par les prises MIDI ou la prise informatique «Computer». Si vous utilisez les prises MIDI, il vous faudra une carte interface (adaptateur) avec prises MIDI (telle que la Super MPU Roland, etc.). Si vous utilisez la prise Computer du SC-88Pro, vous pouvez employer un câble spécial pour la liaison, mais votre logiciel doit pouvoir correspondre avec le port série.

Si vous désirez connecter votre ordinateur via les prises MIDI, référez-vous en p.122 (quand le commutateur Computer est sur MIDI) pour voir comment faire les connexions. L'explication suivante vous indique comment faire les connexions par la prise Computer du SC-88Pro.

### ● Connexions avec la prise Computer



---

**1. Eteignez le SC-88Pro, et réglez le commutateur COMPUTER à l'arrière de l'instrument.**

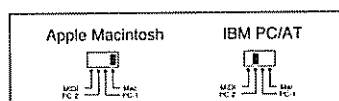
**Remarque**

Le commutateur Computer sera pris en compte après extinction et rallumage de l'instrument.

\* Le réglage dépendra du type d'ordinateur et du logiciel utilisés.

La vitesse de transmission de PC-1 est de 31.25K (bit/sec), et celle de PC-2 de 38.4K (bit/sec). Réglez le commutateur sur la vitesse nécessitée par votre application MIDI (logiciel). Lisez attentivement le manuel de votre logiciel en ce qui concerne le réglage du commutateur.

En général, réglez le commutateur sur Mac pour les ordinateurs de la série Macintosh, et sur PC-2 pour les ordinateurs IBM PC/AT.



**2. Connectez le câble informatique à la prise RS232C ou au port modem situé à l'arrière de votre ordinateur.**

**Types de câbles informatique**

Macintosh	RSC-15APL
IBM PC/AT	RSC-15AT (C'est un câble à 9 broches. S'il vous faut un câble à 25 broches, référez-vous au schéma de câblage en p.149 et procurez-vous un câble approprié)

**3. Connectez l'autre extrémité du câble informatique à la prise COMPUTER du SC-88Pro.**

**4. Allumez l'unité.**

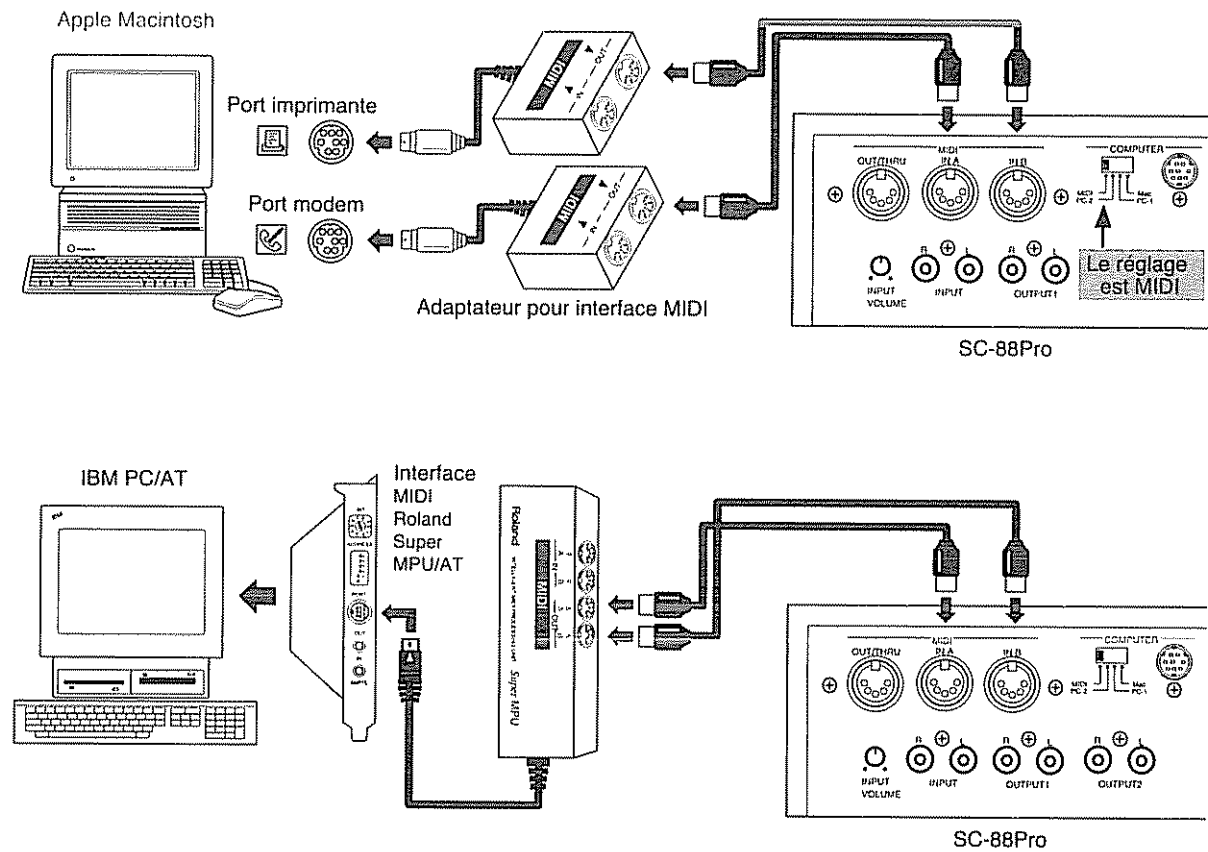
**Précaution d'emploi de cette unité avec les séries IBM PC/AT**

Même si le connecteur informatique du SC-88Pro est relié à votre ordinateur, il n'y aura pas de fonctionnement correct si le logiciel (application MIDI) est incompatible. Veillez à utiliser un logiciel compatible avec le port série de l'ordinateur.

Dans certains cas, d'autres réglages informatiques seront nécessaires, aussi veuillez lire attentivement le mode d'emploi de votre ordinateur, et faites les réglages appropriés

## ● Connexion d'un ordinateur via les prises MIDI

- Réglez le commutateur COMPUTER situé à l'arrière de l'unité sur MIDI

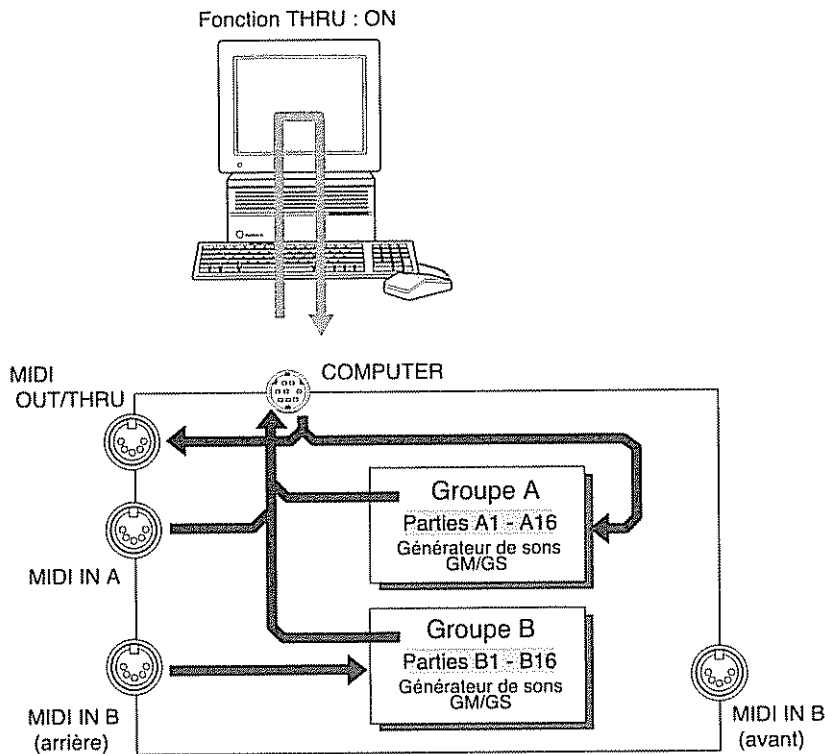




## ● Transfert de données MIDI avec votre ordinateur

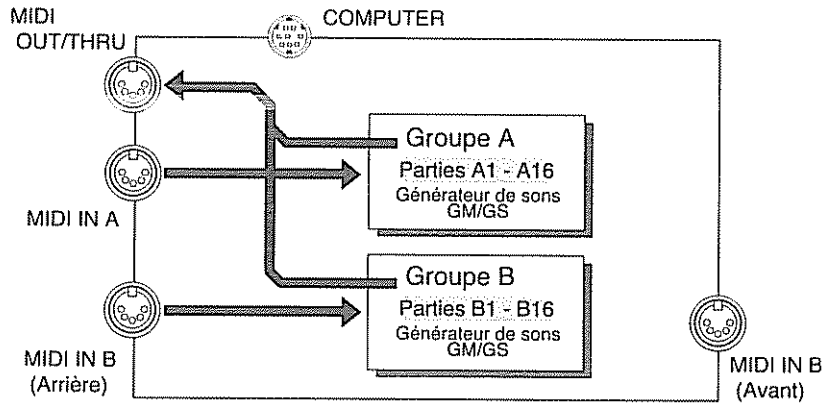
Selon le réglage du commutateur Computer, le flux de données MIDI variera comme suit (avec les réglages d'usine).

### ○ Quand le commutateur Computer est réglé sur PC-1, PC-2 ou Mac

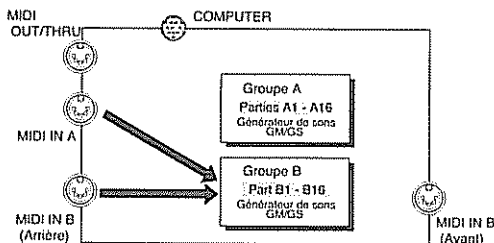
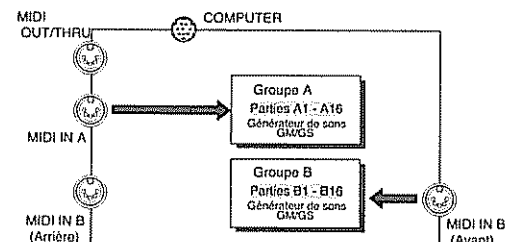
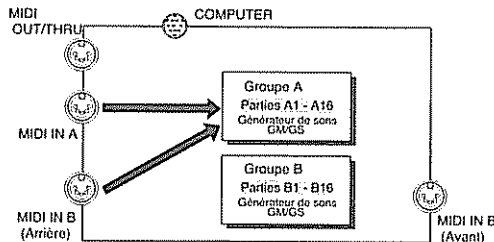
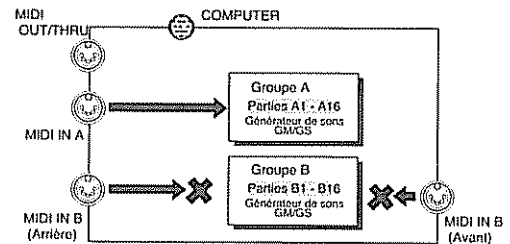
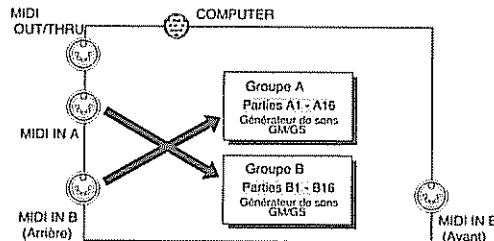


- Pour que des données reçues en MIDI IN A soient envoyées au générateur de sons, la fonction Thru du logiciel doit être activée. Dès lors, les données reçues en MIDI IN A passeront au travers de l'ordinateur et pourront être jouées par le générateur de sons. Pour transmettre des données exclusives MIDI du générateur de sons par la prise MIDI OUT/THRU du SC-88Pro, il est aussi nécessaire que la fonction Thru soit activée.
- Les données reçues en MIDI IN B ne seront pas envoyées à la prise Computer, mais directement envoyées à la section générateur de sons.
- Le nombre de Parties du générateur de sons qui peuvent être pilotées par la prise informatique dépendra du logiciel utilisé. Cela signifie que si vous utilisez la prise informatique, vous ne pourrez pas obligatoirement exploiter 32 Parties. Lisez attentivement le manuel de votre logiciel. Sachez aussi que malgré le fait que votre SC-88Pro permette d'utiliser deux prises MIDI IN A et B pour exploiter 32 Parties, cette fonction peut ne pas être disponible en fonction de votre logiciel.

○ Quand le commutateur COMPUTER est réglé sur MIDI



- Sachez que lorsque le commutateur Computer situé à l'arrière du SC-88Pro est réglé sur MIDI, les données ne s'échangeront pas par la prise informatique.
- Si vous désirez utiliser la prise MIDI IN B située en façade, vous devez faire les réglages appropriés de sélection IN B (p. 135).
- Avec les réglages d'usine, MIDI OUT/THRU fonctionne comme MIDI OUT. Pour l'utiliser comme MIDI THRU, réglez le commutateur de sélection MIDI OUT/THRU (p. 136) sur THRU.
- Les adresses de messages exclusifs sont expliqués en p. 128, 193.
- Avec les réglages d'usine, les messages MIDI reçus en MIDI IN A sont dirigés vers les Parties du Groupe A, et ceux reçus en MIDI IN B vers les Parties du Groupe B. Dans la plupart des cas, vous n'aurez rien à changer, mais il est sinon possible de changer la destination des signaux MIDI comme indiqué ci-dessous (p. 137, 138)

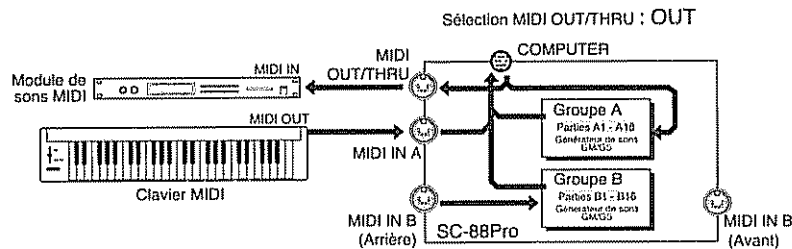


## ● Connexion d'une autre source MIDI au SC-88Pro

Si vous désirez connecter une autre source sonore MIDI à la prise MIDI OUT/THRU du SC-88Pro, soyez averti des points suivants.

### ○ Emploi d'une autre source sonore pour jouer les données reçues en prise Computer

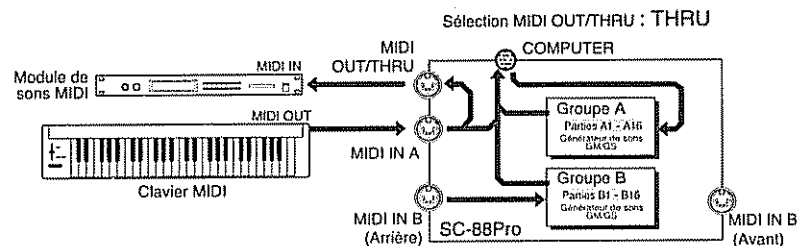
Dans cette situation, réglez MIDI OUT/THRU Select (p.136) sur OUT. Les données informatiques reçues en prise Computer seront transmises par la prise MIDI OUT/THRU du SC-88Pro.



### ○ Emploi d'une autre source sonore pour jouer les données reçues en prise MIDI IN A

Dans cette situation, réglez MIDI OUT/THRU Select (p.136) sur THRU. Les données reçues en prise MIDI IN A seront transmises telles quelles MIDI OUT/THRU.

- \* Les données reçues en MIDI IN B ne seront pas retransmises même si THRU est sélectionné. Quel que soit le mode d'entrée (Input mode, p.137, les données de MIDI IN B ne seront pas renvoyées.



## ■ Utilisation de messages MIDI pour sélectionner les sons

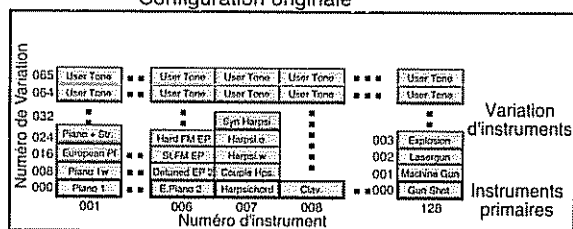
En envoyant des messages MIDI depuis un clavier MIDI ou un séquenceur, vous pouvez à distance changer le son (Instrument) de chaque Partie. Quand vous pressez un bouton de sélection de son sur un clavier MIDI, un message MIDI de sélection de son est transmis.

Vous pouvez aussi utiliser votre ordinateur pour sélectionner les sons du SC-88Pro. Vous pouvez spécifier les sons en programmant le numéro de Variation et le numéro d'instrument (p.21) dans votre logiciel, mais, selon le logiciel, la façon dont les numéros s'affichent peut différer, aussi sachez que sur le SC-88Pro, les numéros de Variation commencent au 0, et ceux d'instrument au 1.

Les numéros de Variation correspondent aux numéros de banque MIDI, et ceux d'instruments aux numéros de programmes MIDI.

- Les numéros de banque MIDI ont une partie haute (MSB ou octet de poids fort) et une partie basse (LSB ou octet de poids faible). Chacune porte une valeur de 1 à 128, soit un choix total de  $128 \times 128 = 16384$  banques. L'octet de poids fort correspond au numéro de Variation dans le SC-88Pro. L'octet de poids faible fait alterner entre sons de SC-55 et sons de SC-88 et originaux (Equipement MIDI, p 188).
- Pour la relation entre les noms de sons et les numéros de programme sur votre clavier MIDI, référez-vous au manuel de votre clavier MIDI.
- Si vous demandez un numéro de son que le SC-88Pro n'a pas, il n'y aura pas de son. Référez-vous au tableau des instruments en p. 154 lorsque vous sélectionnez des sons.

Configuration originale



Quand vous créez des messages MIDI sur un séquenceur ou un ordinateur et les transmettez ensuite, utilisez la procédure suivante.

1. Valeur de la commande 0 : N° de banque MIDI (MSB) (Numéro de Variation du SC-88)
2. Valeur de la commande 32 : N° de banque MIDI (LSB)
3. Valeur du programme : N° de programme MIDI (Numéro d'instrument du SC-88)

1. et 2. sont les messages de sélection de banque. Les messages de sélection de banque sont un certain type de messages de changement de commande (p. 131).

Par exemple, si vous désirez sélectionner l'instrument (Piano3w) de la Variation 8, l'instrument numéro 3, vous devriez transmettre les données suivantes au SC-88Pro.

(Exprimé en notation décimale)

1. Valeur de la commande 0 : 8 (banque n° 9; Variation n°8)
2. Valeur de la commande 32 : 0 (à toujours laisser à 0)
3. Valeur du programme : 2 (Programme n° 3 : Instrument n° 3)

- Notez que les données réellement transmises sont inférieures d'une unité au numéro de programme.

---

L'exemple ci-dessus peut être exprimé en hexadécimal comme suit.

1. BnH 00H 08H
2. BnH 20H 00H
3. CnH 02H

- \* H indique que la valeur est exprimée sous la forme hexadécimale. 32 en décimal correspond en hexadécimal à 20H
- \* n indique le canal MIDI.
- \* Notez que pour les canaux MIDI et ceux d'instruments, la valeur est inférieure d'une unité dans la réalité. Par exemple, pour sélectionner un son d'une Partie réglée sur le canal 4, n doit être égal à 3. Pour sélectionner l'instrument 3, la valeur à l'étape 3 doit être 2.

Le SC-88Pro traite le LSB du message de sélection de banque comme suit (p. 188).

Octet de poids faible ou Least Significant Byte (LSB)

00H Le réglage du bouton [SC-55 MAP] ou [SC-88 MAP] est actif. Si le bouton [SC-55 MAP] est allumé, les sons du SC-55 seront sélectionnés. S'il est éteint, ce seront les sons originaux qui seront sélectionnés.

01H Les sons du SC-55 seront sélectionnés, et le bouton [SC-55 MAP] sera allumé.

02H Les sons du SC-88 seront sélectionnés, et le bouton [SC-88 MAP] sera allumé.

03H Les sons originaux seront sélectionnés, et les boutons [SC-55 MAP][SC-88 MAP] seront éteints.

Si nous gardons l'exemple de la sélection du son Piano3w, si nous transmettons

1. BnH 00H 08H
2. BnH 20H 03H
3. CnH 02H

à l'unité, le son Piano3w de la configuration originale sera sélectionné. Si, à l'étape 2, nous transmettons BnH 20H 01H, c'est le son Piano3w du SC-55 qui est appelé. Si, à l'étape 2, nous transmettons BnH 20H 02H, c'est le son Piano3w du SC-88 qui est appelé.

- \* Quand les sons du SC-55 sont sélectionnés, un symbole " " apparaît à gauche du nom.
- \* Quand les sons du SC-88 sont sélectionnés, un symbole " ° " apparaît à gauche du nom.

PART INSTRUMENT

```
A01 001 "Piano 1
LEVEL PAN :
100 0 :
```

PART INSTRUMENT

```
A01 001 °Piano 1
LEVEL PAN :
100 0 :
```

## ● Utilisation de messages MIDI pour sélectionner des kits rythmiques

Vous pouvez sélectionner les kits rythmiques en transmettant des messages MIDI de changement de programme MIDI depuis un clavier ou séquenceur MIDI, de la même façon que pour les instruments. Quand un message de changement de programme est reçu, le kit rythmique change. Transmettez le message de changement de programme sur le canal de réception de la Partie rythmique. Avec les réglages d'usine, la Partie 10 est la Partie rythmique (canal MIDI de réception :10). Sur cette unité, les numéros de kit rythmique correspondent aux numéros de programme (p. 163).

- \* Réglez les numéros de note des données à reproduire pour qu'ils correspondent aux assignations du kit rythmique employé (p. 164).

### Nom et numéro de kit rythmique (numéro de programme)



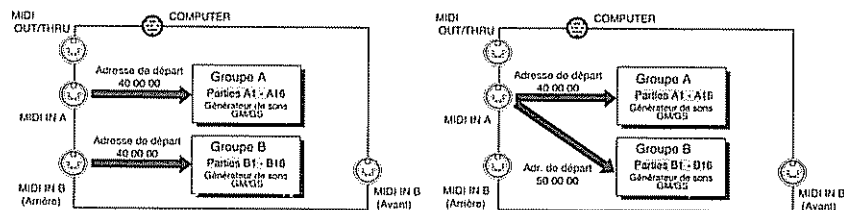
### Adresses des données exclusives

#### ○ Réception des données exclusives

Comme données dans "Équipement MIDI" (p.193), l'adresse des données exclusives MIDI (format GS) est définie en unités de 16 Parties. En d'autres termes, à partir de l'adresse 40 00 00 sont données les paramètres des 16 Parties. Le SC-88Pro a des données pour 16 autres Parties, soit un total de 32 Parties. Pour cette raison, le format des données exclusives du SC-88Pro a été étendu à d'autres adresses, et place les 16 Parties restantes à partir de l'adresse 50 00 00.

Comme les messages par canal, les données exclusives reçues en MIDI IN A sont orientées vers les Parties du Groupe A, et celles reçues en MIDI IN B vers les Parties du Groupe B. Autrement dit, les données exclusives des 32 Parties sont reçues par le biais de 2 prise MIDI IN. Dans ce cas, chaque MIDI IN reçoit des données exclusives pour 16 Parties, aussi est-il inutile de répartir les données entre les adresses 40 00 00 et 50 00 00.

Toutefois, il est aussi possible pour le SC-88Pro de recevoir des données exclusives pour les 32 Parties en une seule MIDI IN. Dans ce cas, il est nécessaire d'employer l'adresse 50 00 00. Par exemple, les données ayant comme adresse de départ 40 00 00 seront dirigées vers le Groupe, et celles ayant l'adresse de départ 50 00 00 reçues par la même MIDI IN seront dirigées vers le Groupe B. En d'autres termes, utiliser l'adresse de départ 50 00 00 signifie que les données seront transmises aux Parties de l'autre Groupe que celui dont la MIDI IN a reçu les données.



Dans le cas des données exclusives et seulement dans ce cas, le paramètre de système «mode d'entrée» (Input Mode, p. 137) n'a pas d'effet sur la façon dont les données passent des deux prises MIDI IN au x Parties.

#### ○ Transmission des données exclusives

Comme le SC-88 n'a qu'une MIDI OUT, les données exclusives sont transmises à l'aide des deux adresses 40 00 00 et 50 00 00. Les données «utilisateur» (User) sont situées à l'adresse de départ 20 00 00.

- \* Sachez que les données exclusives ne seront pas transmises par la prise MIDI OUT si la sélection MIDI OUT/THRU (p. 137) est réglée sur THRU.

# Chapitre 7

## Le MIDI et le SC-88Pro

---

## ■ A propos du MIDI

Le MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instrument de musique). Les appareils MIDI peuvent transmettre des données concernant la musique telles que des données de jeu ou de sélection de son. Comme le MIDI est un standard mondial, les données peuvent s'envoyer et se recevoir même entre appareils de modèles et de fabricants différents. Dans le standard MIDI, les données décrivant une action de jeu telle que "jeu d'une note" ou "pression d'une pédale" sont transmis comme MIDI messages.

Tant que vous n'utilisez le SC-88 que pour faire reproduire les données musicales du commerce ou pour fournir la partie sonore d'un logiciel de jeu, il n'est pas nécessaire de connaître le MIDI. Suivez simplement les instructions fournies dans le manuel de votre appareil ou logiciel de reproduction musicale.

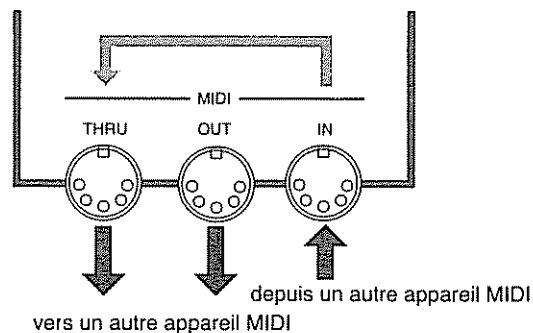
L'explication suivante vous aidera à exploiter efficacement le MIDI avec le SC-88Pro.

### ● Comment sont transmis/reçus les messages MIDI

D'abord, nous expliquerons comment les messages MIDI sont transmis et reçus.

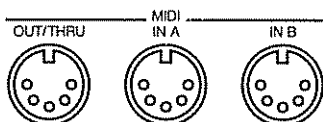
#### Prises MIDI

Les messages sont transmis et reçus grâce à trois types de prises. Branchez des câbles MIDI à ces prises d'une façon appropriée à votre configuration.



- MIDI IN : Cette prise reçoit les messages d'un autre appareil MIDI.
- MIDI OUT : Cette prise transmet les messages du SC-88.
- MIDI THRU : Cette prise retransmet les messages reçus en MIDI IN.

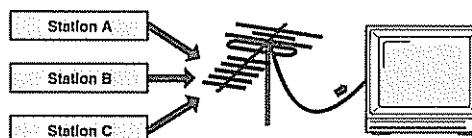
- \* Il est possible d'utiliser la MIDI THRU pour relier plusieurs appareils MIDI, mais la limite est en pratique de 5 unités. En effet, si le trajet du signal s'allonge, ce dernier se détériore et les messages ne sont plus reçus correctement.
- \* Sur le SC-88, MIDI THRU et MIDI OUT partagent la même prise. Le paramètre commutateur MIDI OUT/THRU Select (p. 136) détermine la fonction de cette prise.



### ● Canaux MIDI et modules de sons multi-timbraux

Le MIDI transmet une grande variété de données de jeu au travers d'un seul câble MIDI, et cela grâce aux canaux MIDI. Les canaux MIDI permettent d'identifier des données au milieu d'une grande quantité de données. Le concept est similaire à celui des canaux de télévision. En changeant le canal d'un récepteur de télévision, vous pouvez voir les programmes de différentes stations. En réglant le canal du récepteur pour qu'il corresponde à celui de l'émetteur, vous ne recevez que le programme que vous désirez voir. De la même façon, le MIDI permet de ne recevoir des données que lorsque le canal du récepteur correspond à celui de l'émetteur.

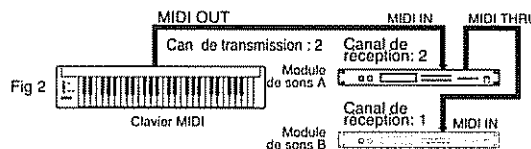
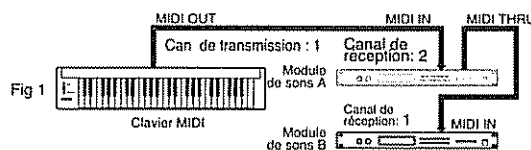
Le câble d'antenne véhicule les programmes de plusieurs stations



Le téléviseur est réglé sur le canal de la station que vous désirez voir

Le MIDI utilise 16 canaux, numérotés 1 — 16. Les données musicales sont reçues quand le canal de transmission de l'appareil émetteur correspond au canal de réception de l'appareil récepteur. Si vous faites les réglages de canaux MIDI suivants, seule la source sonore B jouera quand vous jouerez au clavier, et la source sonore A sera muette. En effet, le canal de la source sonore B correspond au canal MIDI du clavier, mais le canal de la source sonore A ne correspond pas (Fig. 1).

A l'opposé, si vous réglez le canal du clavier pour qu'il corresponde à celui de la source sonore A, cette dernière jouera (Fig. 2).



Comme cet appareil a deux prises MIDI IN, il peut recevoir un total de 32 canaux simultanément. Avec 32 canaux, vous pouvez faire des orchestrations à 32 Parties (p. 23). Les sources sonores telles que le SC-88Pro, capables de faire jouer simultanément plusieurs Parties, sont appelées modules de sons multi-timbraux. Timbre est un mot signifiant «son». Le SC-88Pro a deux types de Parties : normale et rythmique (p. 27). Les Parties normales servent aux lignes mélodiques ou de basse. Sur les sources sonores GM/GS, la Partie rythmique utilise le canal 10.



## ■ Messages MIDI qui peuvent être reçus par cette unité

Le MIDI utilise différents types de messages pour transmettre des données de jeu musical, et il y a un grand nombre de messages MIDI. Par exemple, l'information indiquant "quelle touche a été jouée avec quelle force" est transmise comme un message de note.

La façon dont un appareil répond à la réception d'un certain type de message MIDI (c'est-à-dire la façon dont le son est produit, etc.) dépendra des caractéristiques de cet appareil. Cela signifie que si l'appareil n'est pas capable d'accomplir la fonction demandée par le message reçu, le résultat musical ne sera pas celui escompté.

Les principaux types de messages MIDI reçus par le SC-88 sont les suivants

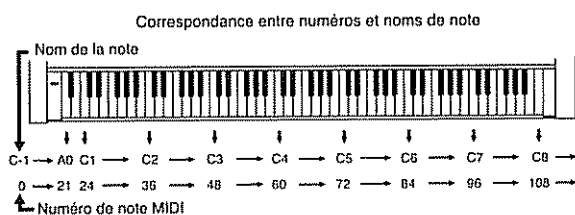
\* Les messages MIDI dont la réception est imposée par le système GM (niveau 1) sont marqués d'un symbole ☆

### ○ Messages de note ☆

Ces messages véhiculent les notes jouées au clavier. Ils comprennent les informations suivantes.

- N° de note : un numéro indiquant la note (touche) enfoncée ou relâchée
- Note on : donnée indiquant la note (touche) enfoncée
- Note off : donnée indiquant la note (touche) relâchée
- Dynamique : une valeur indiquant avec quelle force la touche a été pressée

Les numéros de note vont de 0 à 127, ils indiquent la position de la touche sur le clavier, le do médian (do4 ou C4) ayant le numéro 60.



### ○ Pitch bend ☆

Ce message véhicule la position du levier (ou de la molette) Bender. La hauteur changera à réception de ce message.

### ○ Sélection de banque (Commandes 0 et 32)

### ○ Changement de programme ☆

Ces messages servent à sélectionner les sons. Les sons se sélectionnent par des numéros de programme de 1 à 128. Sur le SC-88Pro, ces messages sélectionneront les sons (Instruments). En employant des messages de sélection de banque (qui sont du type «message de changement de commande»), une variété de sons encore plus grande peut être appelée ( p.126).

Ces messages peuvent aussi être utilisés pour sélectionner des patches (p.41). Toutefois si des messages ont été envoyés, permettant aux patches d'être sélectionnés, le message de changement de programme pour chaque Partie sera ignoré.

### ○ Changement de commande

Ces messages commandent des paramètres tels que modulation et panoramique. Leur fonction est déterminée par leur numéro de commande.

#### Modulation (commande 1) ☆

Ce message commande le vibrato.

#### Volume (commande 7) ☆

Ce message commande le volume d'une Partie. Quand ce message est reçu, le volume de la Partie change.

#### Expression (commande 11) ☆

Ce message véhicule les changements de volume. Il peut servir à ajouter de l'expression durant un morceau.

\* Le volume d'une Partie sera affecté à la fois par les messages de Volume (commande 7) et par les messages d'Expression (commande 11). Si une valeur de 0 est reçue par l'un de ces messages, le volume de la Partie sera 0 et il ne montera pas même si l'autre message est envoyé avec une valeur plus élevée. Prenez-y garde.

#### Emploi de Volume et expression

Il est pratique d'utiliser Volume et Expression de façon différente, comme suit.

**Volume : Ajustement de la balance de Volume entre Parties.**

**Expression : Création de changements de Volume durant un morceau (crescendo, decrescendo, etc.).**

La raison de cette différenciation est que si vous utilisez seulement les messages de Volume pour créer des changements de Volume durant le morceau, vous aurez à modifier toutes les données de Volume du morceau si vous décidez ultérieurement d'ajuster la balance de Volume entre les Parties. Toutefois, si vous utilisez uniquement Volume en début de morceau, seulement Expression durant le morceau, il sera facile d'ajuster la balance de Volume entre Parties pour la totalité du morceau en modifiant simplement les données de Volume au début du morceau et les données de changement dynamique durant le morceau pourront rester telles quelles. Cela est très pratique lorsque par exemple vous décidez de faire un léger changement de balance entre le piano et la basse lorsque le morceau est virtuellement terminé.

#### Panoramique (commande 10) ☆

Ce message commande la position stéréo d'une Partie. (p.27, 35)

### **Hold ou «sustain» (1) (commande 64) ☆**

Ce message véhicule les enfoncements/ relâchements de la pédale de sustain, entraînant le maintien des notes actuellement produites. Quand un message Hold On est reçu, les notes seront maintenues. Dans le cas d'instruments dont le son chute progressivement tels que le piano, le son baissera graduellement jusqu'à ce qu'un message Hold Off soit reçu. Dans le cas d'instruments tenus tels qu'un orgue, le son se maintiendra jusqu'à réception d'un message Hold Off.

### **Sostenuto (commande 66)**

La pédale sostenuto d'un piano ne maintient que les notes déjà en cours de production quand la pédale est enfoncée. Le message Sostenuto véhicule les mouvements de cette pédale. Quand Sostenuto On est reçu, seules les notes produites à ce moment sont maintenues. Dans le cas d'instruments dont le son chute progressivement tels que le piano, le son baissera graduellement jusqu'à ce qu'un message Sostenuto Off message soit reçu. Dans le cas d'instruments tenus tels qu'un orgue, le son se maintiendra jusqu'à réception d'un message Sostenuto Off.

### **Sourdine (commande 67)**

La pédale de sourdine adoucit le son tant que la pédale est pressée. Le message sourdine véhicule les mouvements de cette pédale. Quand Soft On est reçu, la fréquence de coupure est abaissée, donnant un son plus feutré. Quand Soft Off est reçu, le son d'origine revient.

### **Niveau d'envoi à la reverb (commande 91)**

Ce message règle un effet reverb pour la Partie (Reverb Level p.52).

### **Niveau d'envoi au Chorus (commande 93)**

Ce message règle un effet chorus pour la Partie (Reverb Level p.53).

### **Niveau d'envoi au Delay (commande 93)**

Ce message règle un effet delay pour la Partie (Reverb Level p.54).

### **Portamento (commande 65)**

#### **Durée de Portamento (commande 5)**

#### **Commande de Portamento (commande 84)**

Le Portamento est un effet qui crée un changement de hauteur progressif entre une note et celle qui la précède. Quand un message Portamento est reçu, l'effet portamento est réglé on ou off. La durée de Portamento gère la vitesse du changement de hauteur. La commande de Portamento fixe le numéro de note source (la note d'où part la hauteur pour rejoindre celle de la note actuellement jouée).

### **RPN – LSB (octet de poids faible), MSB (octet de poids fort) (commande 100/101) ☆**

#### **Entrée de donnée (commande 6/38) ☆**

Comme la fonction des RPN (paramètres à numéro référencé) est définie dans la norme MIDI, ce message peut être échangé entre appareils de types différents. Les messages MSB et LSB de RPN déterminent le paramètre à modifier, et ensuite les messages d'entrée de donnée servent à fixer la valeur de ce paramètre. Les RPN permettent de régler la sensibilité au Pitch Bend, l'accord grossier et l'accord fin.

\* Les valeurs modifiées par messages RPN ne seront pas initialisées même après réception de messages de changement de programme etc. pour sélectionner d'autres sons

### **NRPN – LSB (octet de poids faible), MSB (octet de poids fort) (commande 98/99)**

#### **Entrée de donnée (commande 6/38)**

Les messages de NRPN (paramètres à numéro non référencé) servent à modifier la valeur de paramètres propres à un appareil. Les messages MSB et LSB de NRPN déterminent le paramètre à modifier, et ensuite les messages d'entrée de donnée servent à fixer la valeur de ce paramètre. Comme le format GS définit la fonction de plusieurs messages NRPN, les programmes compatibles GS peuvent utiliser les messages NRPN des paramètres de Vibrato, Fréquence de coupure, Résonance, et Enveloppe.

\* Les valeurs modifiées par messages NRPN ne seront pas initialisées même après réception de messages de changement de programme etc. pour sélectionner d'autres sons

\* Avec les réglages d'usine, le SC-88Pro ignore les messages NRPN. Après réception d'un message d'initialisation GS (GS Reset), les messages NRPN sont reçus. Vous pouvez aussi activer la réception de messages NRPN (Rx NRPN, p.141) depuis la façade ou à l'aide de messages exclusifs, pour que les messages NRPN soient reçus

### **○ Aftertouch (Pression par canal uniquement) ☆**

L'aftertouch est un message véhiculant la pression appliquée à une touche après son enfoncement, cette information pouvant servir à piloter différents aspects du son. Il y a deux types de messages d'aftertouch, l'aftertouch (pression) polyphonique qui est transmis indépendamment pour chaque touche, et l'aftertouch (pression) par canal qui est transmis sous forme d'une valeur affectant identiquement toutes les notes d'un même canal MIDI.

\* Avec les réglages d'usine, cette unité ne réagit pas aux messages d'aftertouch. Pour que ces derniers aient une action, vous devez régler les paramètres relatifs à l'aftertouch (p.30).

## ○ All Sounds Off

Ce message coupe le son de toutes les notes en cours. Le son du canal spécifié sera donc «forcé» à l'arrêt.

## ○ All Notes Off ☆

Ce message déclenche l'envoi d'un message Note Off à chaque note actuellement en service sur le canal spécifié. Toutefois, si Hold 1 (sustain) ou Sostenuto est sur on, le son se poursuit jusqu'à ce que ces commandes passent sur off.

## ○ Initialisation des commandes ☆

Ce message ramène les commandes à leur valeur d'origine. Les valeurs initiales suivantes sont retrouvées pour le canal spécifié.

Commande	Valeur initiale
Pitch Bend	0 (centre)
Pression polyphonique	0 (minimum)
Pression par canal	0 (minimum)
Modulation	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold (sustain)	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sourdine	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
RPN	sans numéro
NRPN	sans numéro

\* Les valeurs de paramètres qui ont été modifiées par RPN ou NRPN ne changeront pas même si un message d'initialisation des commandes est reçu.

## ○ Active Sensing

Ce message sert à tester les connexions MIDI, à la recherche d'un câble débranché ou détérioré. Le SC-88 transmet les messages d'Active Sensing par sa MIDI OUT à intervalles spécifiques. Une fois qu'un message d'Active Sensing a été reçu en MIDI IN, le contrôle d'Active Sensing commence, et si à un moment quelconque aucun message d'Active Sensing n'est reçu dans un intervalle de 420 msec, l'appareil en conclut que le câble a été déconnecté. Dans ce cas, toutes les notes en cours sont coupées, la même procédure que si un message d'initialisation des commandes avait été reçu est exécutée, et le contrôle d'Active Sensing s'arrête.

## ○ Messages exclusifs

Les messages exclusifs servent à gérer des fonctions exclusives d'un appareil spécifique. Bien que les messages exclusifs universels puissent servir entre appareils de fabricants différents, la plupart des messages exclusifs ne peuvent pas servir entre appareils de modèles différents et a fortiori de fabricants différents.

Pour identifier l'appareil auquel est destiné un message exclusif, les messages exclusifs Roland contiennent des identifiants de fabricant, d'unité et de modèle.

Les messages exclusifs du SC-88Pro utilisent deux identifiants de modèle : 42H pour le format GS, et 45H pour le SC-55 (88). L'un ou l'autre est utilisé selon le paramètre à modifier. Sachez que si vous n'utilisez pas le bon numéro d'identification, les données ne seront pas transférées. (p.134)

## GM System On ☆ (message exclusif universel)

Quand un message d'activation GM (GM System On) est reçu, l'instrument est ramené aux réglages GM de base. Les messages NRPN de sélection de banque ne sont ensuite plus reçus. Au début des données de morceau portant le logo GM se trouve un message GM System On. Cela signifie que si vous faites reproduire les données depuis leur début, le générateur de sons sera automatiquement initialisé et ramené aux réglages GM de base.

## GS Reset (message exclusif de format GS)

Quand un message d'activation GS (GS Reset) est reçu, l'instrument est ramené aux réglages GS de base. Les messages NRPN spécifiés dans le format GS peuvent alors être reçus. Au début des données de morceau portant le logo GS se trouve un message GS Reset. Cela signifie que si vous faites reproduire les données depuis leur début, le générateur de sons sera automatiquement initialisé et ramené aux réglages GS de base.

## Master Volume (message exclusif universel)

C'est un message exclusif commun à tous les appareils MIDI, qui pilote le volume général de toutes les Parties.\*

## Autres messages exclusifs

Cet appareil peut recevoir des messages exclusifs de format GS (identifiant de modèle 42H) communs à tous les générateurs de sons GS. Il peut aussi utiliser les messages exclusifs (identifiant de modèle 45H) spécifiques du SC-55 (88). Les messages exclusifs permettent de stocker les réglages de l'appareil ou de faire des réglages précis des paramètres.

Pour des détails sur les messages exclusifs transmis et reçus par cet appareil, référez-vous à l'explication fournie en p.191 et suivantes.

## ■ Réglage de numéro d'identification

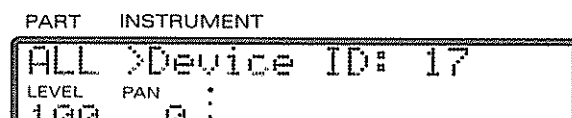
Le numéro d'identification d'unité sert lors de la transmission/réception de messages exclusifs (p.133). Cet appareil reçoit des messages exclusifs seulement si son propre numéro d'identification correspond à celui des messages. Cela signifie que si vous désirez échanger des messages exclusifs entre appareils, vous devez vous assurer que les numéros d'identification des appareils correspondent.

Le numéro d'identification d'appareil se règle entre 1 et 32. Avec les réglages d'usine, il est de 17.

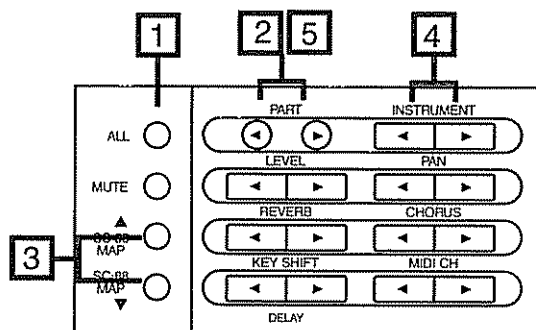
- Pour faire reproduire des données musicales SMF Roland, vérifiez que l'identification est bien à 17. Sinon, la reproduction ne sera pas correcte.
- Il n'est pas possible de fixer une identification d'unité indépendamment pour chaque Partie.

### Comment faire les réglages

1. Pressez [ALL] pour allumer l'indicateur du bouton.
2. Simultanément, pressez les boutons PART[◀][▶].
3. Utilisez [▲][▼] pour sélectionner "Device ID".



4. Utilisez INSTRUMENT[◀][▶] pour modifier le numéro d'identification d'unité.
5. Lorsque vous avez fini de faire les réglages, pressez simultanément les boutons PART[◀][▶] pour terminer la procédure.



### A propos des tableaux d'équipement MIDI

Le MIDI permet à différents types d'appareils d'être connectés, mais parfois, certains types de messages ne seront pas compris. Par exemple, si vous désirez utiliser l'aftertouch (la pression) du clavier pour piloter le son alors que le générateur de sons ne sait pas interpréter les messages d'aftertouch, vous n'obtiendrez pas le résultat musical attendu. En effet, seuls les messages compris par les deux appareils peuvent être efficacement utilisés.

Le standard MIDI impose que le mode d'emploi de chaque appareil MIDI comprenne un «Tableau d'équipement MIDI» (p.209) montrant les types de messages MIDI que l'appareil transmet et reçoit réellement. Placez la colonne transmission du tableau MIDI du récepteur en vis-à-vis de la colonne réception du tableau MIDI de l'appareil récepteur. Les messages marqués d'un "O" dans les deux tableaux peuvent être efficacement échangés. Si l'un des tableaux indique un "X" pour un certain type de message, ce message ne peut pas être utilisé.

Pour votre référence, le format de données pour les messages exclusifs ainsi que d'autres détails quant à l'équipement MIDI du SC-88 sont donnés en p.188 et suivantes.

## ■ Routage des messages MIDI et commutateurs

Le SC-88Pro offre différents paramètres qui déterminent comment les messages MIDI reçus sont transmis aux Parties. Pour certains types de messages MIDI, un commutateur permet de régler la réception on ou off. Ces paramètres peuvent être classés comme "Paramètres qui s'appliquent à toutes les Parties" ou "Paramètres qui se règlent indépendamment par Partie"

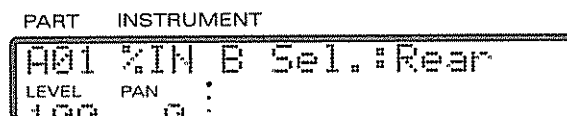
### [1] Commutateurs qui s'appliquent à toutes les Parties (A)

IN B Select	(sélection de la prise MIDI IN B) Avant/arrière
OUT/THRU	(sélection MIDI OUT/THRU) OUT/THRU
Input Modes	(modes d'entrée) Standard, X-connect, Merge → A, Merge → B, A only
Rx Sys Mode	(réception de mode système) On, Off

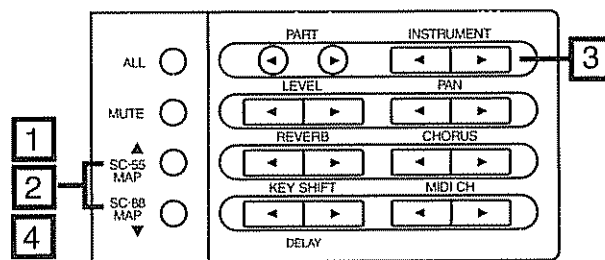
- Après avoir modifier les réglages des commutateurs ci-dessus, vous devez remettre l'appareil sous tension. Les nouveaux réglages de ces paramètres deviendront actifs à la mise sous tension

### ● Procédure

1. Pressez simultanément [▲] et [▼].
2. Utilisez [▲] [▼] pour sélectionner les paramètres désirés.



3. Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour régler la valeur.
4. Quand vous avez réglé la valeur, pressez simultanément [▲] et [▼] pour terminer la procédure.
5. Rallumez l'appareil (excepté si vous avez sélectionné Rx Sys Mode).

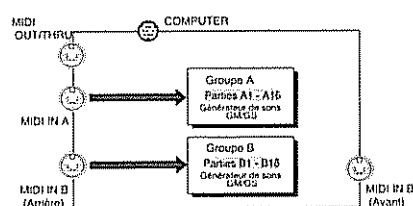


### ● Action de chaque paramètre

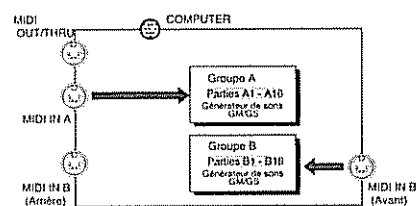
#### ○ IN B Select (sélection de prise MIDI IN) Avant/Arrière

Le SC-88Pro a deux prises MIDI IN B, une en façade et l'autre à l'arrière. Si le paramètre IN B Select est réglé sur Front, la prise de façade est utilisée, s'il est sur Rear, la prise arrière est utilisée. Il n'est pas possible d'utiliser les deux prises simultanément.

<Réglage Front>

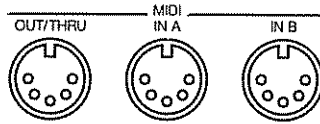


<Réglage Rear>



## ○ OUT/THRU (sélection MIDI OUT/THRU) OUT/THRU

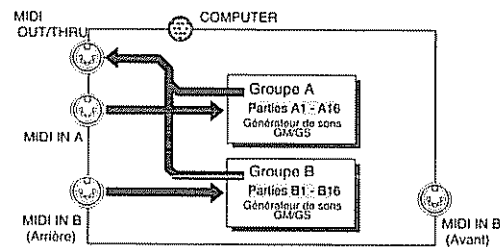
La prise MIDI OUT/THRU de la face arrière de l'unité peut fonctionner comme MIDI OUT ou comme MIDI THRU. Quand la sélection OUT/THRU est sur OUT, la prise fonctionne comme MIDI OUT, et avec un réglage THRU, elle fonctionne comme MIDI THRU.



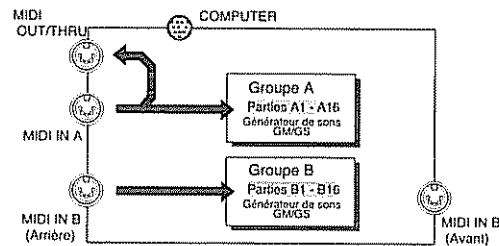
Si THRU est sélectionné, les données reçues en MIDI IN A seront retransmises par la prise MIDI OUT/THRU. Les données reçues en MIDI IN B ne seront jamais renvoyées, quel que soit le réglage THRU, et quel que soit le réglage pour Input Mode. Si OUT est sélectionné, les données exclusives ou les données reçues à la prise Computer peuvent être transmises par la prise MIDI OUT/THRU (p. 107, 123).

Quand le commutateur COMPUTER est sur MIDI

MIDI OUT/THRU : OUT

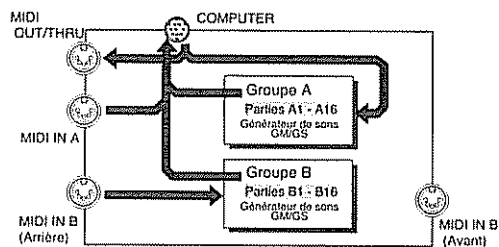


MIDI OUT/THRU : THRU

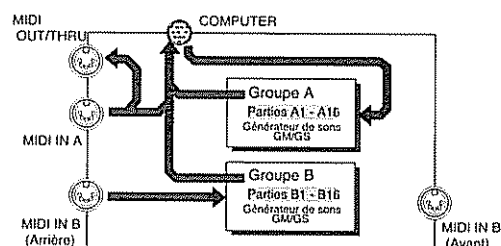


Quand le commutateur COMPUTER est sur PC-1, PC-2 ou Mac

MIDI OUT/THRU : OUT



MIDI OUT/THRU : THRU



---

## ○ Input Modes (modes d'entrée)

### **Standard, X-connect, Merge → A, Merge → B, A only**

Avec les réglages d'usine, les messages MIDI reçus en MIDI IN A sont dirigés vers les Parties du groupe A, et ceux reçus en MIDI IN B sont dirigés vers les Parties du groupe B. Dans des circonstances normales, il n'est pas nécessaire de changer le réglage standard, mais il est cependant possible d'adopter un des réglages suivants (schéma en page suivante).

#### **Standard**

Les messages MIDI reçus en MIDI IN A sont dirigés vers les Parties du groupe A, et ceux reçus en MIDI IN B sont dirigés vers les Parties du groupe B. Le réglage Standard est le réglage d'usine.

#### **X-connect (Cross connect)**

C'est le traitement Standard, mais inversé. Les messages MIDI reçus en MIDI IN A sont dirigés vers les Parties du groupe B, et ceux reçus en MIDI IN B sont dirigés vers les Parties du groupe A.

#### **Merge → A**

Les messages MIDI reçus en MIDI IN A ou MIDI IN B sont dirigés vers les Parties du groupe A. Les messages MIDI ne sont pas dirigés vers les Parties du groupe B, aussi ces Parties ne jouent-elles pas. Par exemple, vous pouvez utiliser ce réglage pour faire jouer les Parties du groupe A à la fois par votre clavier MIDI et par un séquenceur.

#### **Merge → B**

Identique au réglage précédent, mais l'orientation se fait cette fois vers les Parties du groupe B.

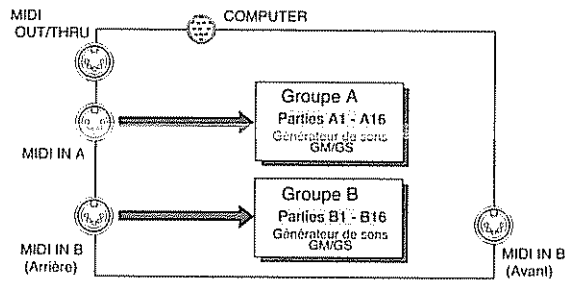
#### **A only**

Quand vous utilisez la Super MPU Roland (unité de traitement MIDI avec deux MIDI OUT), certains logiciels transmettent les mêmes données aux deux prises MIDI IN du SC-88Pro. Cela fera jouer à l'unisson deux Parties, donnant un effet peu naturel. Dans ce cas, n'utilisez pas les deux MIDI INs. Déconnectez l'un des câbles MIDI, ou utilisez la procédure précédente pour choisir A only. Avec A only, les données reçues en MIDI IN B seront ignorées.

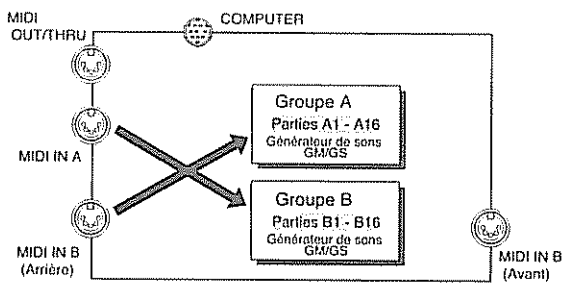
- \* Sachez que si le commutateur Computer de la face arrière de cet appareil est réglé sur PC-1, PC-2 ou Mac, les données MIDI reçues en MIDI IN A ne seront pas envoyées aux Parties (générateur de sons), mais à l'ordinateur par la prise Computer (p.123)
- \* Les données envoyées à l'ordinateur par la prise Computer seront traitées comme si elles étaient reçues en MIDI IN A, et envoyées aux Parties comme voulu par le réglage Input Mode.

## ○ Rx Sys Mode (réception de mode système) : On/Off

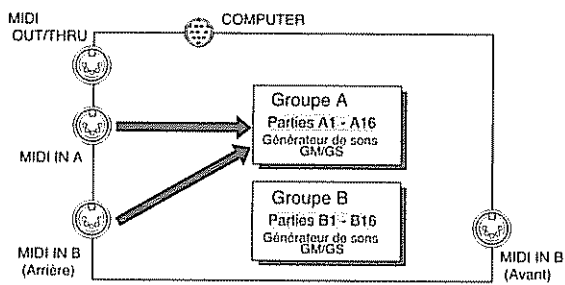
La sélection du mode Single ou Double Module (p.116) est appelée mode système. Le réglage Rx Sys Mode est un commutateur de réception pour les messages MIDI (System Mode Set p.194) qui sélectionnent le mode système. Si Rx Sys Mode est sur Off, le mode ne changera pas même si des messages de réglage de mode système sont reçus. Si Rx Sys Mode est sur On, le mode change en réponse aux messages reçus.



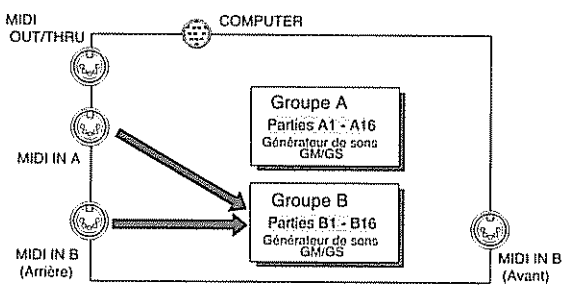
Standard



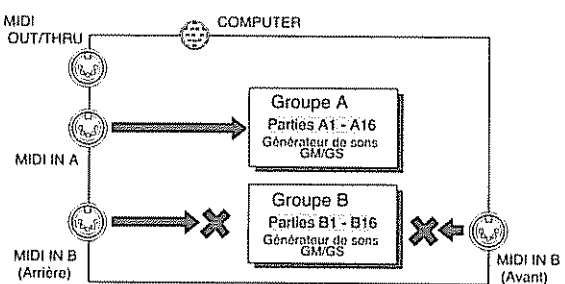
X-connect  
(Cross connect)



Merge ->A



Merge ->B



A only

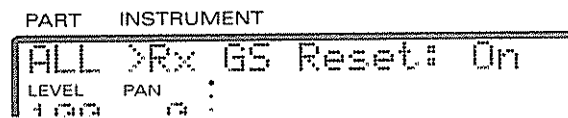


## [2] Commutateurs qui s'appliquent à toutes les Parties (B)

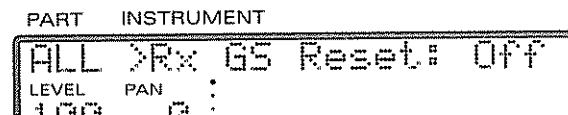
Mute Lock	(Verrouillage de coupure du son) On/Off
EQ Lock	(Verrouillage d'égaliseur) On/Off
Rx GM On	(Réception d'activation GM – GM System On) On/Off
Rx GS On	(Réception d'initialisation GS – GS Reset) On/Off

### ● Procédure

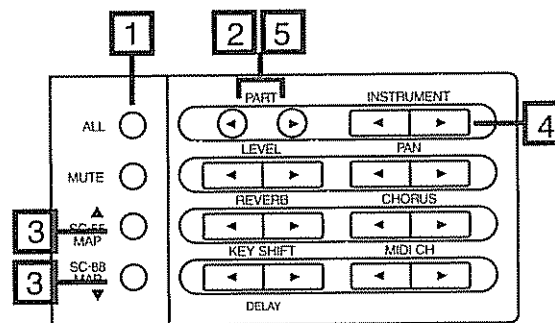
1. Pressez [ALL] pour allumer l'indicateur du bouton.
2. Pressez simultanément les boutons PART [◀] [▶].
3. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner le paramètre à régler.



4. Utilisez les boutons INSTRUMENT [◀] [▶] pour fixer la valeur.



5. Quand vous avez fini les réglages, pressez simultanément les boutons PART [◀] [▶] pour quitter la procédure.



---

## ● Action de chaque commutateur

### ○ Mute Lock (verrouillage de coupure du son) On/Off

Lorsque vous recommencez la reproduction d'un morceau qui a déjà été joué, les réglages de coupure (p.27) sont parfois perdus car, en début de morceau se trouve un message ramenant le SC-88Pro aux valeurs initiales (GM System On / GM Reset p.6-8). Si Mute Lock est activé (on), la coupure de son demandée se maintient même si un message GS Reset ou GM System On est reçu, aussi est-il inutile de refaire les réglages de coupure de son. C'est utile lorsque, par exemple, vous faites reproduire répétitivement un morceau avec une certaine Partie coupée pour que vous puissiez jouer de cette Partie vous-même.

- \* Quel que soit le réglage de verrouillage de coupure de Partie (Mute Lock), la coupure générale (All Mute, p.35) ne sera pas désactivée même si des messages d'initialisation GS (GS Reset ou GM (GM System On) sont reçus.

### ○ EQ Lock (verrouillage d'égalisation) On/Off

Quand un message GS Reset ou GM System On est reçu, les réglages d'égalisation reviennent à leur valeur par défaut (initialisation). Si EQ Lock est activé (on), ces réglages ne sont pas initialisés.

### ○ Rx GM On (Réception d'activation GM – GM System On) On/Off

### ○ Rx GS On (Réception d'initialisation GS – GS Reset) On/Off

GM System On et GS Reset (p.133) sont des messages exclusifs MIDI inclus au début des données de morceau portant le logo GM ou GS. Quand ces données de morceau sont reproduites depuis leur début, ces messages ramènent les paramètres du générateur de sons à leur valeur initiale pour que la reproduction soit correcte. Ainsi, lors de la reproduction de données musicales portant le logo GM ou GS, vous devez activer ces deux paramètres (les laisser sur On). S'ils sont sur Off, les messages GM System On et GS Reset sont ignorés.

Lorsque vous faites jouer des données General MIDI, assurez-vous que vous avez réglé le commutateur General MIDI System sur ON et le commutateur de réception de messages exclusifs sur ON.

Lorsque vous jouez des données musicales SMF Roland, assurez-vous que vous avez réglé le numéro d'identification sur 17 (p.134), et le commutateur de réception d'initialisation GS sur ON.

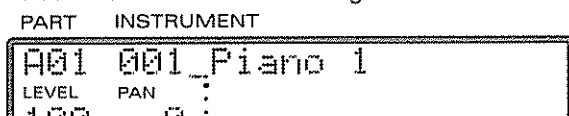
Les réglages par défaut sont comme ci-dessus.

### [3] Commutateurs qui se règlent individuellement pour chaque Partie

#### ○ Rx Bank [SELECT] (Réception de sélection de banque) On/Off

Pour sélectionner à distance les sons du SC-88Pro depuis un autre appareil MIDI, vous pouvez envoyer des messages de sélection de banque et de changement de programme au SC-88Pro. Si Rx Bank Sel est activé (On), ces messages MIDI peuvent sélectionner des Variations (p 20) et sons User (p 96). Si ce paramètre est sur Off, les messages MIDI ne peuvent pas sélectionner de Variation ou de son User (ils ne sélectionneront que des sons primaires). Si ce paramètre est sur Off, un symbole "\_" s'affiche entre le numéro d'instrument et le nom de son

Pour des détails sur les messages MIDI en sélection de son, référez-vous en p.126



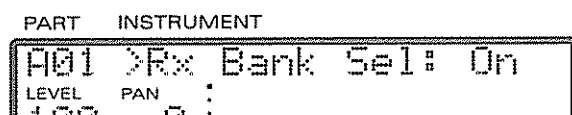
#### ○ Rx NRPN (Réception de NRPN) On/Off

Les messages de NRPN (Paramètre à numéro non référencé, p 132) permettent de modifier les valeurs de vibrato, filtre et enveloppe (p 32) via MIDI. Si Rx NRPN est On, les paramètres de son se modifient par messages MIDI. Si Rx NRPN est Off, c'est impossible

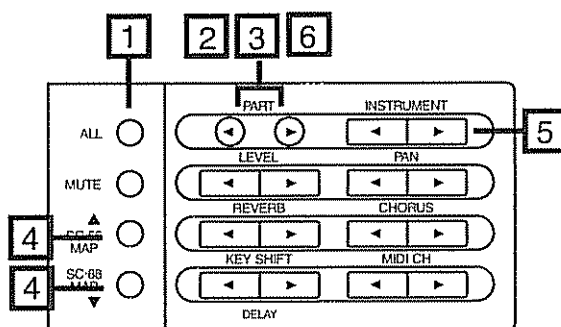
- \* Quand GM System On est reçu, Rx Bank et Rx NRPN passent sur off.
- \* Quand GS Reset est reçu, Rx Bank et Rx NRPN passent sur on

### ● Procédure

1. Pressez [ALL] pour allumer l'indicateur du bouton.
2. Pressez simultanément les boutons PART [◀] [▶].
3. Utilisez PART [◀] [▶] pour sélectionner la Partie des réglages à modifier.
4. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner un paramètre à régler.



5. Utilisez INSTRUMENT [◀] [▶] pour régler on ou off.
6. Quand vous avez fini les réglages, pressez simultanément les boutons PART [◀] [▶] pour terminer la procédure.



## ● Emploi de NRPN avec des modules de sons GS

Parmi les différents types de changement de commande (souvent abrégés comme "CC") se trouve une extension appelée NRPN (numéro de paramètre non référencé). Les NRPN peuvent servir avec les modules de sons GS pour modifier différents paramètres de son tels que ceux de vibrato, filtre et enveloppe. Il y a des avantages certains à utiliser les commandes plutôt que des messages exclusifs lorsque vous désirez modifier les sons. Ils ne sont pas si compliqués, ils sont simples à manipuler et ne nécessitent pas une grande quantité de données (p. 132, 189). De tels messages de commande comprennent un numéro (le numéro de commande qui spécifie le type de fonction qui doit être ainsi piloté). Les caractéristiques MIDI ne définissent aucune fonction spécifique associée au NRPN (d'où leur nom de non référencé). Cela est dû au fait que les NRPN sont destinés à servir comme une palette souple de commande qui peut être assignée à n'importe quel paramètre nécessaire pour une unité spécifique de façon à obtenir les changements de son désirés ou à améliorer ces possibilités d'expression. En contraste, il y a un autre type d'extension de commande nommé RPN. Comme leur nom le suggère, les fonctions des RPN sont toutes définies (référencées) dans les caractéristiques MIDI (p. 189). Quand vous utilisez un NRPN, la fonction (paramètre de son) que vous désirez piloter doit être spécifiée par le biais de valeurs numériques données par l'octet de poids fort ou MSB de NRPN (commande numéro 99) et l'octet de poids faible ou LSB (commande numéro 98). En envoyant alors ensuite la valeur appropriée pour l'entrée de donnée (Data Entry/commande numéro 6), le changement du paramètre de son spécifié s'accomplit. Notez qu'à la place de la notation hexadécimale utilisée dans l'équipement MIDI (p. 189), les numéros des combinaisons de valeurs pour les NRPN qui apparaissent dans le tableau ci-dessous ont tous été convertis en décimales (notes également que ces NRPN ne sont spécifiques que des modules de sons GS).

NRPN	NRPN	Plage	Fonction
MSB	LSB		
1	8	0-64-127	Vitesse du vibrato *1 (p.32)
1	9	0-64-127	Amplitude du vibrato *1 (p.32)
1	10	0-64-127	Retard du vibrato *1 (p.32)
1	32	0-64-127	Fréq. de coupure du TVF *1 (p.33)
1	33	0-64-127	Résonance du TVF *1 (p.33)
1	99	0-64-127	Durée d'att. d'env. de TVF&TVA *1 (p.33)
1	100	0-64-127	D. de chute d'env. de TVF&TVA *1 (p.33)
1	102	0-64-127	D. de rel. d'env. de TVF&TVA *1 (p.33)
24	rr	0-64-127	Accord grossier d'inst. rythmique *1 Modifie la hauteur d'un instrument de percussion individuelle dans la partie rythmique.
26	rr	0-127	Niveau de TVA d'un instrument rythmique Modifie le volume d'un instrument de percussion individuel dans la partie rythmique.
28	rr	0,1-64-127	Panoramique d'instrument rythmique Modifie le panoramique d'un instrument de percussion individuel dans la partie rythmique. Un réglage de 0 donne un panoramique aléatoire, tandis que 1 sélectionne la position la plus à gauche, 64 le centre et 127, la position la plus à droite.
29	rr	0-127	Niv. d'env. à la reverb d'un inst. rythmique Fixe l'amplitude de reverb pour un instrument de percussion individuel de la Partie rythmique.
30	rr	0-127	Niv. d'env. au chorus d'un inst. rythmique Fixe l'amplitude de chorus pour un instrument de percussion individuel de la Partie rythmique.
31	rr	0-127	Niv. d'env. au delay d'un inst. rythmique Fixe l'amplitude la quantité de delay pour un instrument de percussion individuel de la Partie rythmique (SC-88/SC-88Pro uniquement)

Par exemple, considérons que vous désiriez modifier la fréquence de coupure du TVF. D'abord, vous devez indiquer que c'est la fréquence de coupure du TVF que vous désirez piloter en envoyant la combinaison de MSB et LSB de NRPN appropriée.

La valeur de la commande No. 99 correspond au MSB et celle de la commande No. 98 au LSB.

Aussi, vous devrez transmettre ces valeurs :

**Commande No. 99: 1**

**Commande No. 98: 32**

L'unité est donc alertée que c'est la fréquence de coupure du TVF que vous avez changée. Pour poursuivre et faire le réel changement, vous devez alors utiliser le message de commande d'entrée de données pour indiquer la nouvelle valeur voulue pour la fréquence de coupure du TVF.

Vous devez donc envoyer:

**Commande No. 6: xx**

Suite à la transmission de ces trois valeurs de commande, la fréquence de coupure du TVF est modifiée, et le timbre de l'instrument sélectionné pour cette Partie sonne différemment.

Après avoir modifié les paramètres de son à l'aide d'un NRPN, nous vous recommandons de prendre l'habitude d'envoyer un "message de fin" par le biais des valeurs RPN ci-dessous. Cela indiquera à l'unité que vous avez fini de travailler avec le paramètre qui avait été spécifié. Et cela interrompra donc son attente pour toute autre nouvelle valeur de ce paramètre (cela annule la caractéristique d'un NRPN ou RPN). De cette façon, vous pouvez éviter tout changement inopiné si des valeurs d'entrée de donnée étaient envoyées par la suite.

**Commande No. 101: 127**

**Commande No. 100: 127**

Pour la valeur de rr comme "NRPN LSB", vous devez fournir la valeur qui correspond au numéro de note de l'instrument de percussion spécifique auquel vous vous adressez (ces numéros peuvent être trouvés dans le tableau d'ensembles rythmiques à la fin de ce manuel → p. 164).

Par exemple, considérons que vous désiriez régler le High Bongo pour qu'une reverb ne s'y applique. Cet instrument est assigné à la note numéro 60 (do médian) et est contenu dans l'ensemble rythmique Standard Set 1.

Pour accomplir cela, vous devez transmettre ces valeurs:

**Commande No. 99: 29**

**Commande No. 98: 60**

**Commande No. 6: 0**

Notez que ces messages MIDI doivent être envoyés dans cet ordre.

Les paramètres marqués d'un \*1 dans le tableau de gauche peuvent être modifiés de façon relative, la valeur "0" correspondant à la valeur par défaut. Selon le son sur lequel vous travaillez, le type de changement disponible sera différent (dans certains cas, vous pouvez même ne pas noter de changement). De même la plage de changement variera.

Vous pouvez avoir à consulter le manuel fourni avec votre équipement ou logiciel pour des détails sur la bonne programmation et transmission des messages de changement de commande. Notez toutefois que certains appareils ne vous permettent de travailler qu'avec une plage limitée de numéros de commande.

Assurez-vous que vous suivez toujours l'ordre ci-dessous lors de la transmission de données RPN, NRPN et entrée de donnée. Soyez attentif, car si vous insérez un grand nombre de messages MIDI au même moment dans votre séquence ou très proche les uns des autres, avec certains types de logiciels musicaux, les messages peuvent parfois être envoyés dans un ordre différent de celui souhaité. Pour éviter des problèmes, laissez toujours suffisamment d'espace entre les messages adjacents (au moins un clic à 96 clics par noire et 5 à 480 clics par noire).

\* Toute valeur qui a été imposée par le biais d'un NRPN ne sera pas initialisée même si vous changez de son par envoi de messages de changement de programme; Les réglages qui ont été faits par NRPN ne peuvent être initialisés que par envoi d'un message d'initialisation GS.

(GS Reset) ou par l'accomplissement d'une initialisation GS (p 118)

\* Avec les réglages d'usine par défaut, l'unité ne répondra pas aux messages NRPN. Toutefois, après qu'un message GS Reset ait été reçu, elle le reconnaîtra. Sinon, vous pouvez activer la reconnaissance de NRPN par activation de "Rx NRPN" (commutateur de réception de NRPN p 141) soit par les boutons de façade, soit par messages exclusifs

### ● Quand les données de morceau sont reproduites avec les mauvais sons

Quand des données de morceau créées avec le SC-55 ou SC-155 sont reproduites par l'unité, les sons qui étaient prévus peuvent ne pas être sélectionnés. Cela peut se produire dans l'un des deux cas suivants.

#### 1. Le mauvais numéro de variation a été sélectionné

Quand un numéro de variation pour lequel aucun son n'existe est sélectionné dans cette unité, l'afficheur présente un message No INSTRUMENT (ou pour la Partie Rythmique No DRUM SET). Même si la Partie correspondante n'est pas affichée, ce message s'affichera brièvement quand une des Parties reçoit de telles données.

Les données qui spécifient le son sont habituellement placées au début des données de morceau, aussi vérifiez si ces messages apparaissent quand les données de morceau commencent. Si ce message apparaît, il est possible qu'un message de sélection de banque (ou pour la Partie rythmique, de changement de programme) dans le morceau soit incorrect (p. 126). Référez-vous à la liste des instruments (p 154) et modifiez les valeurs de données pour qu'un son existant soit sélectionné.

#### 2. La mauvaise configuration sonore a été sélectionnée

Dans cette unité, l'octet faible (LSB) d'un message de sélection de banque (commande n°32) peut servir à changer de configuration sonore ou Map (p. 126)

Valeurs de la commande n°32

- 00: la configuration sélectionnée en façade est utilisée
- 01: La configuration SC-55 est utilisée
- 02: La configuration SC-88 est utilisée.
- 03: La configuration d'origine est utilisée.

Si des valeurs autres que celles-ci sont transmises à l'unité, une configuration pour laquelle l'unité n'a pas de son est sélectionnée, aussi un message No INSTRUMENT apparaîtra. Dans le cas du SC-55/155/55mkII, le LSB de ce message de sélection de banque est ignoré, aussi la sélection ne sera pas affectée quelle que soit la valeur transmise. Toutefois, comme les messages de sélection de banque servent sous forme d'une paire de valeurs haute et basse (MSB et LSB), il est préférable de programmer 00 comme valeur basse (LSB) dans vos données de morceau.

### ● Emploi des données d'affichage à l'écran pour la série SC-55

#### ○ A propos des données affichées à l'écran

La zone d'indicateur de niveau au centre de l'écran du SC-55/55mkII/SC-88/VL/Pro (affichage en barre) permet d'afficher des graphiques de 16x16 points transmis sous forme de messages exclusifs. En transmettant ces données avec les données de morceau, vous pouvez faire changer l'affichage en cours de morceau.

Le SC-88/VL/Pro peut contenir 10 pages de données d'affichage. Les messages exclusifs peuvent servir à afficher une page spécifique et ajuster la durée d'apparition de chaque page (p 193).

Aussi, du texte peut être affiché dans la zone d'affichage d'instrument, permettant à des titres de morceau ou à des paroles de s'afficher.

Même les données d'affichage du SC-55/55mkII peuvent servir sans changement pour produire le même type d'affichage.

Dans ce cas, les données seront affichées comme première page des 10 pages

#### ○ Fonction Frame Draw (p.110)

Le SC-88/Pro a une fonction d'animation d'écran. Cette fonction vous permet de créer des données d'affichage pour chaque page à l'aide des boutons de façade et de transmettre les données créées sous forme de messages exclusifs. En utilisant cela pour créer des données dans la bonne séquence et avec la bonne synchronisation, vous pouvez créer des données affichées avec mouvement.

### ● Comment utiliser une Partie autre que la Partie 10 comme Partie rythmique pour que deux kits rythmiques puissent être utilisés simultanément

#### ○ A propos du mode de Partie

Chaque Partie 1--16 peut être utilisée soit pour des sons normaux (Partie normale) soit pour un ensemble rythmique (Partie rythmique). Cette sélection se fait avec le réglage Part Mode (p 27)

Le mode d'une Partie rythmique peut être Drum1 ou Drum2. Comme le même ensemble rythmique sera automatiquement sélectionné pour des Parties qui ont le même mode de Partie, cela signifie que vous pouvez utiliser jusqu'à 2 ensembles rythmiques simultanément. Par exemple, si vous réglez le mode de la Partie 10 et celui de la Partie 11 respectivement sur Drum 1 et Drum2, vous pouvez sélectionner l'ensemble STANDARD1 pour la Partie 10 et l'ensemble JAZZ pour la Partie 11. Si le mode des Parties 10 et 11 était pareillement réglé sur Drum1, sélectionner STANDARD1 pour la Partie 10 sélectionnerait automatiquement STANDARD1 pour la Partie 11.

#### ○ Réglages par MIDI

Pour régler le mode de Partie à l'aide de messages MIDI, vous devez utiliser des messages exclusifs

Par exemple, si vous désirez régler le mode de la Partie 11 sur Drum 2, transmettez le message suivant. (p 197)

F0 41 10 42 12 40 1A 15 02 0F F7

10 : Device ID (17) ou numéro d'unité

40 1A 15 : Adresse (RHYTHM PART pour Partie 11)

02 : Donnée (Mode de Partie : Drum2)

Pour sélectionner l'ensemble rythmique après avoir fixé le mode Partie, transmettez un changement de programme à la Partie 11.

### ● Emploi de l'aftertouch

Connectez d'abord un appareil capable de transmettre des messages d'aftertouch à cette unité. Sachez que certains claviers MIDI ne peuvent pas transmettre de messages d'aftertouch. Quand cette unité reçoit des messages d'aftertouch, la façon dont elle répond dépend de ces réglages. Avec les réglages d'usine ou immédiatement après avoir été initialisée par un message GS Reset etc., les messages d'aftertouch n'ont pas d'effet, aussi, devez-vous changer les réglages si vous désirez que l'aftertouch crée un effet quelconque. Les paramètres d'aftertouch sont divisés en deux groupes

#### • Aftertouch par canal (CAf):

Ces messages appliquent un effet à la totalité de la Partie d'un canal donné; Par exemple, si vous tenez enfoncé un accord "do-mi-sol" et pressez plus fortement uniquement la note do, l'effet s'appliquera aux trois notes

#### • Aftertouch polyphonique (PAf):

Ces messages appliquent un effet indépendamment pour chaque numéro de note. Par exemple si vous tenez enfoncé un accord "do-mi-sol" et pressez plus fortement seulement la note do, l'effet ne s'appliquera qu'à la note do

Parmi les paramètres d'aftertouch par canal, les 7 suivants peuvent être réglés depuis la façade (p 30).

**CAf Range / CAf Cutoff / CAf Amp / CAf LFO Rate / CAf LFO Pitch / CAf LFO TVF / CAf LFO TVA**

Les autres paramètres (CAf: 7 types / PAF: 11 types) peuvent être réglés par transmission de messages exclusifs depuis un séquenceur ou un ordinateur. Pour des détails sur les messages pour ces paramètres, référez-vous à l'équipement MIDI p.198

● **Emploi du MIDI pour piloter l'amplitude d'un effet de système**

○ **Reverb / Chorus / Delay**

L'amplitude des effets de système de type reverb/chorus/delay peut être ajustée pour chaque Partie par l'emploi de messages de changement de commande (p.132)

Niveau d'envoi à la reverb (Commande n° 91)

Niveau d'envoi au chorus (Commande n° 93)

Niveau d'envoi au delay (Commande n° 94)

Les effets reverb/chorus/delay utilisent une portion du son venant de chaque Partie pour créer un nouveau son d'effet (réverbération etc) qui peut alors être ajouté au son d'origine; Les trois paramètres ci-dessus commandent la quantité du son (signal) de chaque Partie qui sera envoyée à l'unité d'effet. Des réglages plus élevés augmentent la quantité de signal envoyée à l'unité d'effet entraînant un plus grand volume du son d'effet produit. Le résultat est un effet plus profond.

○ **Egaliseur**

L'égaliseur modifie les caractéristiques tonales du son. Vous pouvez déterminer si le son d'une Partie passera ou non au travers de l'égaliseur, c'est-à-dire que vous pouvez commuter on/off l'égaliseur. Les réglages se font par messages exclusifs, pas par messages de changement de commande

< Exemple de réglage >

Activation d' l'égaliseur pour la Partie 1:

F0 41 10 42 12 40 41 20 01 5E F7

# Chapitre 8

## Appendice

---

■ Mauvais fonctionnement .....	146
■ Si un message apparaît .....	148
■ Câblage pour ordinateur .....	149
■ Liste des paramètres et procédures .....	150
■ Liste des instruments .....	154
■ Liste des kits rythmiques .....	163
■ Liste des effets .....	176
■ Tableau des données d'effet .....	183
■ Liste des patches preset .....	186
■ Equipement MIDI .....	188
■ Tableau d'équipement MIDI .....	209
■ INDEX .....	210
■ Caractéristiques .....	212

## ■ Mauvais fonctionnement

---

Si le SC-88Pro ne fonctionne pas comme espéré, contrôlez d'abord les points suivants. Si cela ne résoud pas vos problème, consultez votre revendeur ou le service de maintenance le plus proche (voir en fin de ce manuel).

- \* Si un message apparaît durant le fonctionnement, consultez la section suivante "Si un message apparaît".
- \* Si la reproduction de données portant le logo GM/GS est incorrecte, vérifiez les points suivants
  - Que l'identification d'unité est à 17 (p.134)
  - Que le commutateur GM System On / GS Reset (p.140) est sur onLes réglages ci-dessus sont faits quand le SC-88Pro est expédié de l'usine.

### ● Impossible de mettre sous tension

- Le câble d'alimentation est-il correctement connecté à une prise ?

### ● Aucun son

- Les autres appareils connectés au SC-88Pro sont-ils allumés ?
- La molette de volume est-elle abaissée à fond ?
- Avez-vous incorrectement connecté les prises MIDI IN et OUT ? (p.8)
- Entendez-vous le son aux écouteurs ? (essayez avec la fonction Preview p.11). Si vous entendez du son aux écouteurs, le problème peut venir du câble audio transmettant le son aux autres appareils, qui serait rompu/incorrectement connecté, ou bien de votre système mixer/ampli/enceintes.
- Les indicateurs à barres bougent-ils dans l'afficheur ?

#### (1) S'ils bougent

Cette unité reçoit correctement des données MIDI. Vérifiez la position du bouton de volume et les connexions des câbles une fois encore.

#### (2) S'ils ne bougent pas

Le point le plus bas dans l'affichage à barres est-il éteint ?

Allumez l'indicateur du bouton [ALL]. Si tous les points sont éteints, la fonction de coupure générale (All Mute) est activée. Désactivez-la (p.34).

Eteignez l'indicateur du bouton [ALL]. Si certains des points sont éteints, la fonction de coupure de Partie (part Mute) est activée pour certaines Parties. Désactivez-la (p.25).

- Le volume général pour toutes les Parties est-il complètement abaissé ? (p.34)
- Une pédale d'expression etc d'un appareil MIDI connecté a-t-elle baissé le volume ?
- Le commutateur Computer de la face arrière est-il en position correcte pour le logiciel que vous utilisez ? (p.120) Après avoir changé la position du commutateur Computer, vous devez rallumer le SC-88Pro à nouveau.

### ● Une Partie spécifique est muette

- Le point inférieur de la barre qui lui correspond dans l'écran est-il absent ? Les Parties dont ce point est éteint ont été coupées (Mute). Désactivez la coupure. (p.25)
- Le niveau de volume de la Partie est-il abaissé ? (p.25)
- Le canal MIDI de réception de la Partie correspond-t-il au canal MIDI de transmission de l'appareil MIDI connecté ? (p.22)

### ● Une zone spécifique du clavier est muette

- Une tessiture (Keyboard Range) a-t-elle été réglée ? (p.28)

### ● Le son est entendu mais l'indicateur à barres ne bouge pas

- Recevez-vous les messages MIDI en MIDI IN B alors que vous visualisez les informations de Parties pour le Groupe A ? Si c'est le cas, pressez les boutons PART [◀] [▶] pour afficher les Parties du Groupe B. Si vous pressez le bouton [ALL] pour allumer [ALL], les informations de Parties des deux groupes, A et B s'afficheront.

### ● Impossible de sélectionner le son voulu

- Envoyez-vous un numéro de programme incorrect ? (p.126)
- Avez-vous spécifié le canal MIDI de réception d'un patch ? (p.41)
- Avez-vous sélectionné All SC-55 MAP ou All SC-88 MAP ? (p.35)



- 
- **Le son souffre de distorsion**
    - Un effet qui déforme le son est-il appliqué? (p.56)
    - Si le son d'une Partie spécifique est distordu, baissez le niveau de volume de cette Partie. (p.25)
    - Si tous les sons sont distordus, baissez le niveau de volume général de toutes les Parties (p.34), ou utilisez la molette volume pour baisser le niveau de volume
  
  - **La hauteur est incorrecte**
    - Est-ce la hauteur d'une Partie spécifique qui est incorrecte ? (p.28)
    - Est-ce la hauteur de toutes les Parties qui est fautive d'un ou plusieurs demi-tons ? (p.34)
    - Est-ce la hauteur d'une Partie spécifique qui est fautive d'un ou plusieurs demi-tons ? (p.25)
    - Un message MIDI de Pitch Bend a-t-il été reçu pour changer la hauteur ? Ramenez le levier ou la molette pitch bend en position centrale. Sinon, transmettez un message de Pitch Bend avec la valeur centrale (40 00H).
  
  - **Le son n'est pas celui prévu**
    - Avez-vous sélectionné un autre son après avoir modifié les paramètres de sons (filtre, etc.)? Ramenez tous les paramètres de son à 0. (p.31)
  
  - **Les sons s'interrompent**
    - Si vous essayez de faire jouer plus de 64 voix à la fois, les sons seront interrompus. ( p.24)
    - Les mêmes données ont-elles envoyées simultanément aux prises MIDI IN A et MIDI IN B? (p.137)
  
  - **Il n'est possible de piloter que depuis la MIDI IN A ou la MIDI IN B**
    - Vérifiez que le mode d'entrée (Input mode) est réglé sur Standard. (p.134)
    - Le mode d'entrée (Input mode) est-il sur A Only? (p.137)
  
  - **Les messages exclusifs ne sont pas reçus**
    - Le numéro d'identification d'unité du message exclusif transmis correspond-t-il à celui du SC-88Pro ? (p.134)
  
  - **Le SC-88Pro ne transmet pas de données MIDI**
    - Si vous désirez transmettre les données du SC-88Pro par la prise Computer, réglez le commutateur Computer sur PC-1, PC-2 ou Mac, selon le logiciel utilisé. (p.120)
    - Quand le commutateur Computer de la face arrière est réglé sur MIDI, le SC-88Pro ne transmet pas de données par sa prise Computer. Dans ce cas, les données seront transmises par la prise MIDI OUT/THRU.
    - Quand le commutateur de sélection MIDI OUT/THRU est sur THRU, les données reçues en MIDI IN A seront transmises par la MIDI OUT/THRU. (p.136)
  
  - **Les sources sonores MIDI connectées au SC-88Pro ne sont pas déclenchées par l'ordinateur ou le séquenceur**
    - Les données musicales reçues à la prise Computer du SC-88Pro sont transmises par la prise MIDI OUT/THRU, mais vous devez faire les réglages suivants. (p.120, 136)
      - \* Réglez le commutateur Computer sur PC-1, PC-2 ou Mac, selon le logiciel utilisé
      - \* Réglez le commutateur de sélection MIDI OUT/THRU sur OUT
    - Les données MIDI reçues en MIDI IN A sont transmises par la MIDI OUT/THRU, mais vous devez faire les réglages suivants (p.120, 136)
      - \* Réglez le commutateur Computer sur MIDI
      - \* Réglez le commutateur de sélection MIDI OUT/THRU sur THRU
    - Après avoir changé le réglage pour IN B Sel , OUT/THRU, ou In Mode, l'appareil doit être éteint. Les réglages seront effectifs à la prochaine mise sous tension
-

## ■ Si un message apparaît

---

Si une procédure est incorrecte ou si les données ne peuvent pas être correctement traitées, un message d'erreur apparaît dans l'afficheur.

Consultez la liste suivante et adoptez la conduite conseillée.

### Battery Low

Cause : La pile de sauvegarde de la mémoire interne du SC-88Pro est épuisée.

Action : Contactez le service de maintenance Roland le plus proche.

### Check Sum Error

Cause : Le checksum (octet de vérification) du message exclusif reçu est incorrect.

Action : Vérifiez les données transmises à l'unité, et retransmettez-les. Vérifiez aussi que le câble n'est pas endommagé.

### MIDI Buff. Full

Cause : Une grande quantité de messages MIDI a été reçue par le SC-88Pro en un temps trop court pour autoriser un traitement correct.

Action : Vérifiez qu'une grande quantité de données n'est pas transmise en une fois.

### MIDI Off Line

Cause 1 : Il est possible que l'appareil connecté en prise MIDI IN ait été éteint.

Action 1 : Le problème ne vient pas du SC-88Pro. Contrôlez l'alimentation de l'appareil MIDI connecté.

Cause 2 : il est possible qu'un câble MIDI ait été endommagé ou déconnecté.

Action 2 : Vérifiez les câbles MIDI.

### No INSTRUMENT

---

Cause : Un son (Instrument) que le SC-88Pro n'a pas été sélectionné.

Action : Le SC-88Pro n'a pas cet instrument, aussi n'y aura-t-il aucun son. Sélectionnez un instrument différent.

### No DRUM SET

Cause : Un kit rythmique que le SC-88Pro n'a pas été sélectionné.

Action : Le nom du kit rythmique préalablement sélectionné s'affiche, et c'est lui que l'on entend.

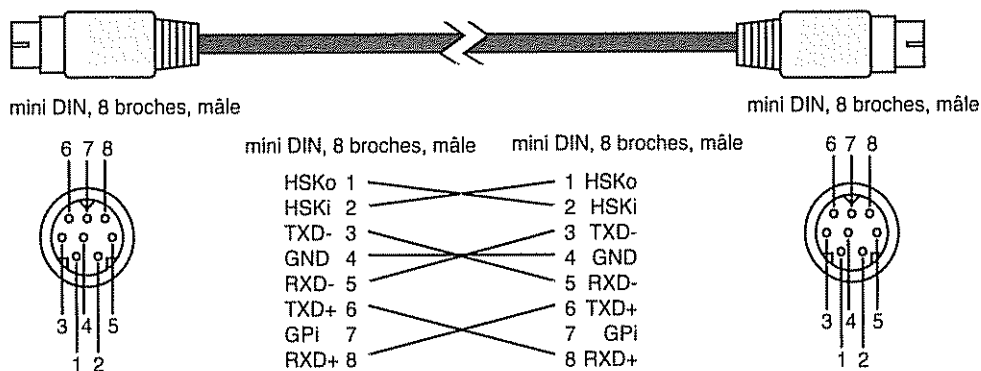
### No PATCH

Cause : Un patch que le SC-88Pro n'a pas été sélectionné.

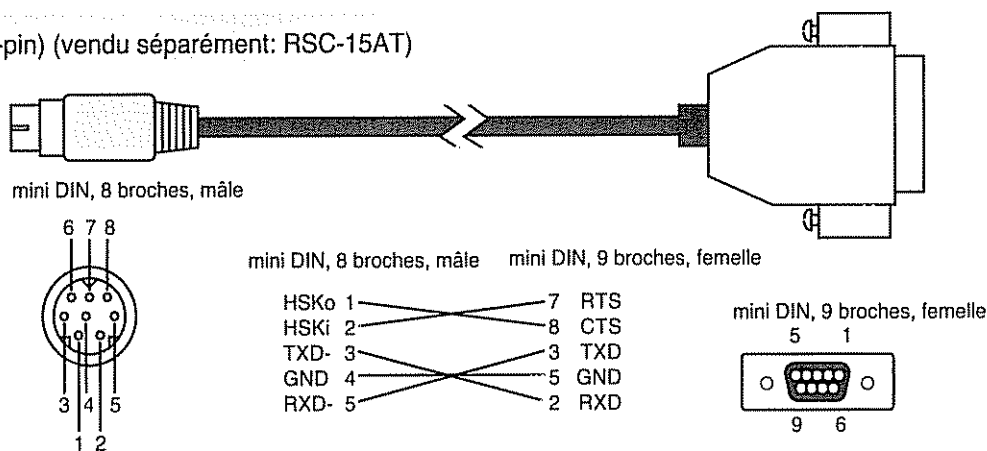
Action : Le nom du patch préalablement sélectionné s'affiche, et c'est lui que l'on entend.

# ■ Câblage pour ordinateur

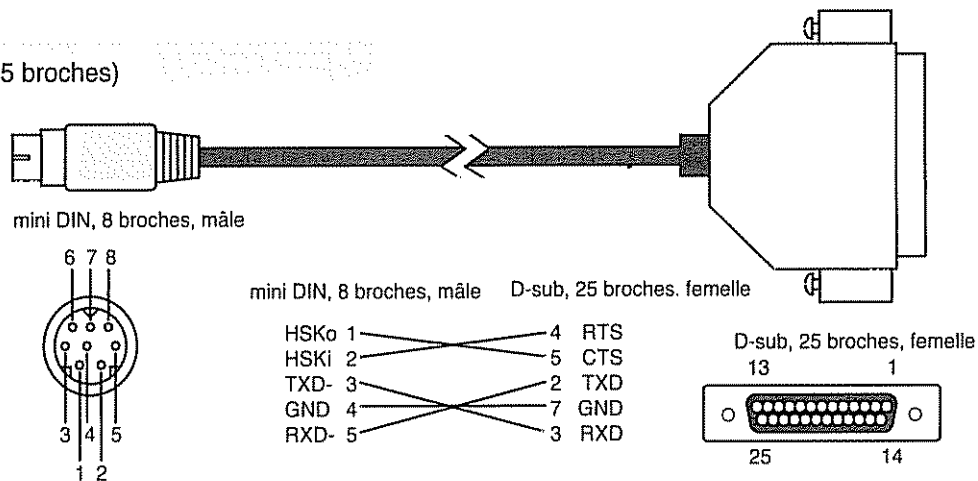
Pour Apple Macintosh (Vendu séparément: RSC-15APL)



Pour IBM PC/AT (9-pin) (vendu séparément: RSC-15AT)



Pour IBM PC/AT (25 broches)



## Liste des paramètres et procédures

### ● Alternance entre affichage ALL et PART

Sélection ALL/PART	ALL/PART	[ALL] : (allumé/éteint)	
--------------------	----------	-------------------------	--

### ● Réglages généraux de Partie ([ALL] allumé)

Level	* 0 - 127	LEVEL[◀ ▶]	P 34
Pan	* L63 - 0 - R63	PAN[◀ ▶]	
Key Shift	* -24 - 0 - +24	KEY SHIFT[◀ ▶]	
Mute	Off, On	[MUTE]	
ALL SC-55 Map	Off, On	[SC-55 MAP]	
ALL SC-88 Map	Off, On	[SC-88 MAP]	
Reverb Level	* 0 - 64 - 127	REVERB[◀ ▶]	P 50
Chorus Level	* 0 - 64 - 127	CHORUS[◀ ▶]	
Delay Level	* 0 - 64 - 127	[SC-88 MAP]+DELAY[◀ ▶] or [EFX]: OFF...EFX TYPE [◀ ▶]	
Effet par insertion	Off, On	[EFX]: l'indicateur s'allume en orange...[ON/OFF]	P.56
Sélection d'un patch	1 - 128 U01 - U16	[ALL]it INSTRUMENT[◀ ▶] [ALL]:exécution, [MUTE]:annulation	P 40
M Tune	+ * 415.3 - 440.0 - 466.2Hz	PART[◀ ▶] [▲ ▼] INSTRUMENT[◀ ▶]	P.14
MUTE Lock	Off, On	[SELECT]+[▲ ▼]: saut d'un paramètre	P 139
EQ Lock	Off, On		

### ● Réglages individuels de Partie ([ALL] éteint...PART[◀|▶]:sélection de partie)

Sélection d'une Partie	A01 - B16	PART[◀ ▶].[ALL]{PART[◀ ▶] : sélection A, B	P.18
Sélection d'un son instrumental	* 1 - 128	INSTRUMENT[◀ ▶]	P.18
Sélection d'une variation	* 0 - 127	INSTRUMENT[◀ ▶]...INSTRUMENT[◀ ▶]	P.20
Sélection d'un kit rythmique	* 1 - 128	INSTRUMENT[◀ ▶]	P.18
Level (niveau)	* 0 - 100 - 127	LEVEL[◀ ▶]	P 25
Pan (panoramique)	* Rnd, L63 - 0 - R63	PAN[◀ ▶]	
Key Shift (transposition)	* -24 - 0 - +24	KEY SHIFT[◀ ▶]	
Mute (coupure)	* Off, On	[MUTE]	
SC-55 Map (configuration SC-55)	* Off, On	[SC-55 MAP]	
SC-88 Map (configuration SC-88)	* Off, On	[SC-88 MAP]	
Part Monitor (écoute de Partie)	Off, On	[ALL]{[MUTE]}	
Reverb Level	* 0 - 40 - 127	REVERB[◀ ▶]	P 50
Chorus Level	* 0 - 127	CHORUS[◀ ▶]	
Delay Level	* 0 - 127	[SC-88 MAP]+DELAY[◀ ▶] ou [EFX]: OFF...EFX TYPE [◀ ▶]	
Effet par insertion	* Off, On	[EFX]: l'indicateur s'allume en orange...[ON/OFF]	P.56
Part EQ (égaliseur de Partie)	+ * Off, On	PART[◀ ▶] [▲ ▼] INSTRUMENT[◀ ▶]:réglage de valeur	P 26
Mode de Partie	+ * Norm, Drum1, 2	[SELECT]+[▲ ▼]: saut de paramètre	
M/P Mode (mode poly/mono)	+ * Mono, Poly		
Fine Tune (accord fin)	+ * -100 - 0.0 - +100		
Velo Depth (sensibilité à la dynamique)	+ * 0 - 64 - 127		
Velo Offset	+ * 0 - 64 - 127		
K.Range L	+ * C-1 - G9		
K.Range H	+ * C-1 - G9		
CC1 C Number	+ * 0 - 16 - 95		
OUT Asgn	+ * OUT-1/2/2L/2R		
S.Tune C-B	+ * -64 - 0 - +63		
Mod Range	+ * -24 - 0 - +24		
Mod Cutoff	+ * -64 - 0 - +63		
Mod Amp	+ * -64 - 0 - +63		
Mod LFO Rate	+ * -64 - 0 - +63		
Mod LFO Pch	+ * 0 - 10 - 127		
Mod LFO TVF	+ * 0 - 127		
Mod LFO TVA	+ * 0 - 127		
Bnd Range	+ * 0 - +2 - +24		
Bnd Cutoff	+ * -64 - 0 - +63		
Bnd Amp	+ * -64 - 0 - +63		
Bnd LFO Rate	+ * -64 - 0 - +63		
Bnd LFO Pch	+ * 0 - 127		
Bnd LFO TVF	+ * 0 - 127		
Bnd LFO TVA	+ * 0 - 127		

(Notes)... : passer à l'étape suivante

En gras est donné le réglage d'usine

\*: Paramètre qui peut être réglé dans un patch (p.108)

[A]\*[B]: pressez simultanément les boutons [A] et [B]

[A]+[B]: en tenant le bouton [A], pressez le bouton [B]

+ : paramètre qui peut être transmis comme donnée individuelle (p.39)

CAI Range	+ *	-24 - 0 - +24		P 26
CAI Cutoff	+ *	-64 - 0 - +63		
CAI Amp	+ *	-64 - 0 - +63		
CAI LFO Rate	+ *	-64 - 0 - +63		
CAI LFO Pch	+ *	0 - 127		
CAI LFO TVF	+ *	0 - 127		
CAI LFO TVA	+ *	0 - 127		
CC1 Range	+ *	-24 - 0 - +24		
CC1 Cutoff	+ *	-64 - 0 - +63		
CC1 Amp	+ *	-64 - 0 - +63		
CC1 LFO Rate	+ *	-64 - 0 - +63		
CC1 LFO Pch	+ *	0 - 127		
CC1 LFO TVF	+ *	0 - 127		
CC1 LFO TVA	+ *	0 - 127		
Vibrato Rate	*	-64 - 0 - +63	{SELECT} EFX TYPE [◀ ▶]: réglage de valeur	P 31
Vibrato Dpth	*	-64 - 0 - +63	{SELECT}... EFX PARAM [◀ ▶]: réglage de valeur	
Vibrato Delay	*	-64 - 0 - +63	{SELECT}... EFX VALUE [◀ ▶]: réglage de valeur	
Cutoff Frequency	*	-64 - 0 - +63	{SELECT} .. EFX PARAM [◀ ▶]: réglage de valeur	
Resonance	*	-64 - 0 - +63	{SELECT}... EFX VALUE [◀ ▶]: réglage de valeur	
Attack Time	*	-64 - 0 - +63	{SELECT}... EFX TYPE [◀ ▶]: réglage de valeur	
Decay Time	*	-64 - 0 - +63	{SELECT} .. EFX PARAM [◀ ▶]: réglage de valeur	
Release Time	*	-64 - 0 - +63	{SELECT}... EFX VALUE [◀ ▶]: réglage de valeur	

## ● Effets

Effets de système	Reverb Type	+ *	Room1. 2. 3. Hall1. 2. Plate. Delay, Panning Delay	[ALL]allumé PART[◀ ▶] [▲ ▼] INSTRUMENT[◀ ▶]:réglage de valeur {SELECT}+[▲ ▼]: choix de paramètre	P 51
	Rev Charac	+ *	0 - 4 - 7		
	Rev Pre-LPF	+ *	0 - 7		
	Rev Level	+ *	0 - 64 - 127		
	Rev Time	+ *	0 - 64 - 127		
	Rev Delay Fb	+ *	0 - 127		
	Rev Pre Delay T	+ *	0 - 127(ms)		
	Chorus Type	+ *	Chorus1. 2. 3. 4. Feedback Chorus. Flanger. Short Delay, Short Delay(FB)		
	Cho Pre-LPF	+ *	0 - 7		
	Cho Level	+ *	0 - 64 - 127		
	Cho Feedback	+ *	0 - 8 - 127		
	Cho Delay	+ *	0 - 80 - 127		
	Cho Rate	+ *	0 - 3 - 127		
	Cho Depth	+ *	0 - 19 - 127		
	Cho→Rev	+ *	0 - 127		
	Cho→Dly	+ *	0 - 127		
	Delay Type	+ *	Delay1. 2. 3. 4. Pan Delay1. 2. 3. 4. Delay To Reverb, Pan Repeat		
	Dly Pre-LPF	+ *	0 - 7		
	Dly Time C	+ *	0.1 - 340 - 1000(ms)		
	Dly T Ratio L	+ *	4 - 500(%)		
Dly T Ratio R	+ *	4 - 500(%)			
Dly Level C	+ *	0 - 127			
Dly Level L	+ *	0 - 127			
Dly Level R	+ *	0 - 127			
Dly Level	+ *	0 - 64 - 127			
Dly Fback	+ *	-64 - +16 - +63			
Dly→Rev	+ *	0 - 127			
Egaliseur	Low Freq	+ *	200 - 400	[ALL]allumé {SELECT} . EFX TYPE[◀ ▶]:sélection Gain/Fréquence	P 48
	High Freq	+ *	3K, 6K	EFX PARAM[◀ ▶] EFX VALUE[◀ ▶]:réglage de valeur {SELECT}:fin	
	Low Gain	+ *	-12 - 0 - +12		
	High Gain	+ *	-12 - 0 - +12		
Effets par insertion	Type	+ *	0 - 64,1 <sup>2</sup> - 64 <sup>2</sup>	{EFX}... EFX TYPE[◀ ▶]	P 56
	Parameter	+ *	---	{EFX}... EFX PARAM[◀ ▶]... EFX VALUE[◀ ▶]:réglage de valeur	
	EFX C.Src1/2	+ *	Off,CC1 - 95,CAI,Bend	[ALL]allumé PART[◀ ▶] [▲ ▼] INSTRUMENT[◀ ▶]:réglage de valeur	P 92
	EFX C.Dep1/2	+ *	-100 - 0 - +100	{SELECT}+[▲ ▼]: Choix de paramètre	

## ● Edition rythmique

		PART[< >]:sélection d'une partie rythmique INSTRUMENT[< >]:sélection d'un kit rythmique [SELECT]*EFX TYPE[< >]...INSTRUMENT[< >]:sélection d'un instrument rythmique...	P 42
Level	0 - 127	LEVEL[< >]	
Pan	Rnd, L63 - R63	PAN[< >]	
Reverb	0 - 127	REVERB[< >]	
Chorus	0 - 127	CHORUS[< >]	
Key Shift	0 - 127	KEY SHIFT[< >]	
Delay	0 - 127	EFX TYPE[< >]	
Assign Group	Non, 1 - 127	MIDI CH[< >]	

## ● Edition utilisateur (User)

Instrument User	Edition	[ALL]dark INSTRUMENT[< >]:sélectionner un instrument [USER INST]*[SELECT]:l'indicateur s'allume en rouge [SELECT] EFX TYPE[< >], EFX PARAM[< >], EFX VALUE[< >]:réglage de valeur	P 96
	Stockage	[USER INST]*[SELECT] INSTRUMENT[< >]:réglage du numéro d'instrument INSTRUMENT[< >]*[>] INSTRUMENT[< >]:réglage du numéro de variation [ALL]:exécution, [MUTE]:annulation...[USER INST]:fin	P 98
Patch User	Changer le nom du patch	[ALL]lit PAN[>]*CHORUS[>] PART[< >]:déplacer le curs INSTRUMENT[< >]:sél caract et symb	P 100
	Stockage	[ALL]:A→a→A, [MUTE]:espace, [Δ]:0, [▼]:&→(--&...PAN[>]*CHORUS[>]:fin [ALL]:(allumé) [USER INST]*[SELECT] INSTRUMENT[< >]:réglage du numéro de patch [ALL]:exécution, [MUTE]:annulation	P 101
Effet User	Stockage	[EFX]:l'indicateur s'allume en orange [EFX]*[ON/OFF] INSTRUMENT[< >]:réglage du numéro d'effet [ALL]:exécution, [MUTE]:annulation	P 99
Kit rythmique User	Changer le nom du kit	[ALL](éteint) [SELECT]*EFX TYPE[< >] PAN[>]*CHORUS[>] PART[< >]:déplacer le curseur. INSTRUMENT[< >]:sél caractères et symboles.	P 102
	Stockage d'un instrument	[ALL]:A→a→A, [MUTE]:espace, [Δ]:0, [▼]:&→(--&...PAN[>]*CHORUS[>]:fin [SELECT]*EFX TYPE[< >] [USER INST]*[SELECT] INSTRUMENT[< >]:réglage de numéro d'instrument INSTRUMENT[< >]*[>] INSTRUMENT[< >]:réglage de nom de note [ALL]:exécution [MUTE]:annulation	P 104
	Stockage d'un kit	[SELECT]*EFX TYPE[< >] EFX VALUE[< >] INSTRUMENT[< >]:réglage de numéro de kit [ALL]:exécution, [MUTE]:annulation	P 105

## ● Relatifs au MIDI

MIDI CH (canal MIDI)	* *!	A01 - A16, A-- B01 - B16, B--	PART[< >] MIDI CH[< >] KEY SHIFT[>]*MIDI CH[< >]: sélection A, B	P 22
IN B Sel (sélection d'entrée B) OUT/THRU In Mode (mode d'entrée)		Rear, Front OUT, THRU Standard, Xconnect Merge→A, Merge→B, A only	[Δ][▼] [Δ][▼] INSTRUMENT[< >]:réglage de valeur * Les réglages deviennent actifs à la mise sous tension	P 135
Rx Sys Mode (réception de mode système)		Off, On		
Device ID (numéro d'identification)		1 - 17 - 32	[ALL]lit PART[< >] [Δ][▼] INSTRUMENT[< >]:réglage de valeur	P 134
Rx GM On (réception de GM System On)		Off, On	[SELECT]+[Δ][▼]: choix de paramètre	P 139
Rx GS Reset (réception de GS Reset)		Off, On		
Rx Bank Sel (récep. de sélect. de banque)	+ *	Off, On	[ALL]dark PART[< >] [Δ][▼] INSTRUMENT[< >]:réglage de valeur	P 141
Rx NRPN (réception de nRPN)	+ *	Off, On	[SELECT]+[Δ][▼]: choix de paramètre	
Send a Bulk dump (envoi d'un Bulk Dump)		All, A-U U INSTU DRUM U.EFX,U.Patch,GS A,GS B	[ALL]lit INSTRUMENT[< >] INSTRUMENT[< >] [ALL]: exécution, [MUTE]: annulation	P 107
Envoi de données individuelles		Visualisation du paramètre INSTRUMENT[< >] Visualisation du paramètre de l'effet par insertion...EFX VALUE[< >]		P 108

## ● Fonctions de système

Preview Note (nom de note produite)	C-1 - A4 - G9	[Δ][▼] [Δ][▼] INSTRUMENT[< >]:réglage de valeur	P 36
Preview Velocity	0 - 100 - 127		
Display Type	Type1 - 8		
Peak Hold	Off, Type1 - 3		
LCD Contrast	1 - 8 - 16		
Backup	Off, On		
Sys OUT Mode	Sel/Fix		
Assign Lock	Off, On		
P-Load Init	Off, On		

## ● Autres fonctions

Mode de compatibilité SC-88		Off, On	{SELECT}+[ALL]	P.112
Partie	Copie	[ALL]éteint PART[◀ ▶]:sél de la Partie source de la copie {SELECT}+LEVEL[◀ ▶]		P 106
	Initialisation	INSTRUMENT[◀ ▶]:sél. de la Partie destination de la copie. [ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		
	Echange	[ALL]éteint. {SELECT}+LEVEL[▶]		
		INSTRUMENT[◀ ▶]:sélection de Partie. [ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		
		[ALL]dark PART[◀ ▶]:sél de la partie source de l'échange {SELECT}+PAN[◀ ▶]		
		INSTRUMENT[◀ ▶]:sél. de la partie destination de l'échange. [ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		
Visualisation des réglages pour les 32 parties		EFX PARAM[▶]*EFX VALUE[◀ ▶]		P.23
Mode Single Module		{SELECT}+K SHIFT[◀ ▶]...[ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		P 116
Mode Double Module		{SELECT}+K SHIFT[▶]...[ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		
Ré-initialisation		{SELECT}+INSTRUMENT[◀ ▶]*[▶]...[ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		P 118
Initialisation GM		{SELECT}+PART[▶] [ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		
Initialisation GS		{SELECT}+INSTRUMENT[▶]...[ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		
Sons CM-64		{SELECT}+INSTRUMENT[◀ ▶]...[ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		P.114
Création de dessins et caractères à l'écran (Frame Draw)		EFX TYPE[▶]*EFX PARAM[◀ ▶] [ALL]:le point s'allume [MUTE]:le point s'éteint		P 110
		[▲][▼]:déplac. vertical du curseur. PART[◀ ▶]:déplacement horizontal du curseur		
		INSTRUMENT[◀ ▶]:réglage de page. LEVEL[◀ ▶]:déplacement vert. du dessin		
		PAN[◀ ▶]:déplacement hor. du dessin. INSTRUMENT[◀ ▶]:transmission écran →autre appareil		
		REVERB[◀ ▶]...INSTRUMENT[◀ ▶]:sél. page...[ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		
		K SHIFT[◀ ▶] INSTRUMENT[◀ ▶]:sél. page...[ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		
		MIDI CH[◀ ▶]...INSTRUMENT[◀ ▶]:sél. page...[ALL]:exécution, [MUTE]:annulation		
	Inversion			
	Copie			
	Effacement			

(Notes) ...: passer à l'étape suivante

En gras est donné le réglage d'usine

\*: Paramètre qui peut être réglé dans un patch (p 108)

[A]\*[B]: pressez simultanément les boutons [A] et [B]

[A]+[B]: en tenant le bouton [A], pressez le bouton [B]

+ : paramètre qui peut être transmis comme donnée individuelle (p 39)

\*1: La distinction entre groupe A et B des canaux MIDI n'est pas stockée dans un patch. Le canal MIDI sera sauvegardé comme canal A\*\* du groupe A.

## ■ Liste des instruments

### Pianos

PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix
001	000	Piano 1	1	Piano 1	1	Piano 1	1
	008	Piano 1w	1	Piano 1w	1	Piano 1w	1
	016	European Pf	1	Piano 1d	1	Piano 1d	1
	024	Piano + Str.	2	----	----	----	----
002	000	Piano 2	2	Piano 2	1	Piano 2	1
	008	Piano 2w	2	Piano 2w	1	Piano 2w	1
	016	Dance Piano	2	----	----	----	----
003	000	Piano 3	2	Piano 3	1	Piano 3	1
	001	EG+Rhodes 1	2	EG+Rhodes 1	2	----	----
	002	EG+Rhodes 2	2 #	EG+Rhodes 2	2	----	----
	008	Piano 3w	2	Piano 3w	1	Piano 3w	1
004	000	Honky-tonk	2	Honky-tonk	2	Honky-tonk	2
	008	Honky-tonk 2	2	Old Upright	2	HonkyTonk w	2
005	000	E.Piano 1	1	E Piano 1	2	E Piano 1	1
	008	St Soft EP	2 #	St Soft EP	2	Detuned EP1	2
	009	Cho E Piano	2	----	----	----	----
	010	SilentRhodes	2	----	----	----	----
	016	FM+SA EP	2 #	FM+SA EP	2	E Piano 1v	2
	017	Dist E Piano	2	----	----	----	----
	024	Wurlly	2	60'sE Piano	1	60s E Piano	1
	025	Hard Rhodes	2 #	Hard Rhodes	2	----	----
	026	MellowRhodes	2 #	MellwRhodes	2	----	----
006	000	E.Piano 2	2 #	E Piano 2	2	E Piano 2	1
	008	Detuned EP 2	2 #	Detuned EP2	2	Detuned EP2	2
	016	St FM EP	2 #	St FM EP	2	E Piano 2v	2
	024	Hard FM EP	2 #	Hard FM EP	2	----	----
007	000	Harpsichord	1 #	Harpsichord	1	Harpsichord	1
	001	Harpsichord2	2	----	----	----	----
	008	Coupled Hps	2 #	Coupled Hps	2 *	Coupled Hps	2
	016	Harpsi w	1 #	Harpsi w	1	Harpsi w	1
	024	Harpsi o	2 #	Harpsi o	2	Harpsi o	2
	032	Synth Harpsi	2	----	----	----	----
008	000	Clav	1 #	Clav.	1	Clav.	1
	008	Comp Clav	1	----	----	----	----
	016	Reso Clav	1	----	----	----	----
	024	Clav o	2	----	----	----	----
	032	Analog Clav	2	----	----	----	----
	033	JP8 Clav 1	1	----	----	----	----
	035	JP8 Clav. 2	1	----	----	----	----

### Percussions chromatiques

009	000	Celesta	1 #	Celesta	1 *	Celesta	1
	001	Pop Celesta	2	----	----	----	----
010	000	Glockenspiel	1 #	Glockenspiel	1	Glockenspl	1
011	000	Music Box	1 #	Music Box	1	Music Box	1
012	000	Vibraphone	1	Vibraphone	1	Vibraphone	1
	001	Pop Vibe	2	Hard Vibe	2	----	----
	008	Vibraphone w	1	Vib w	1 *	Vib w	1
	009	Vibraphones	2	----	----	----	----
013	000	Marimba	1 #	Marimba	1	Marimba	1
	008	Marimba w	1 #	Marimba w	1	Marimba w	1

PG : numéro de programme (instrument)

CC00 : valeur du numéro de commande 0 (numéro de banque, numéro de variation)

: sons avec legato

Voix : nombre de voix utilisées par l'instrument

Remarque # : mêmes sons que configuration SC-88

Remarque \* : mêmes sons que configuration SC-55

Remarque + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. Utilisé autour de C4 (N° de note 60)

PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix
	016	Barafon	1 #	Barafon	1	----	----
	017	Barafon 2	1 #	Barafon 2	1	----	----
	024	Log drum	1 #	Log drum	1	----	----
014	000	Xylophone	1 #	Xylophone	1	Xylophone	1
015	000	Tubular-bell	1 #	Tubularbell	1 *	Tubularbell	1
	008	Church Bell	1 #	Church Bell	1 *	Church Bell	1
	009	Carillon	1 #	Carillon	1 *	Carillon	1
016	000	Santur	1 #	Santur	1 *	Santur	1
	001	Santur 2	2 #	Santur 2	2	----	----
	008	Cimbalom	2 #	Cimbalom	2	----	----
	016	Zither 1	1	----	----	----	----
	017	Zither 2	2	----	----	----	----
	024	Dulcimer	2	----	----	----	----

### Orgues

017	000	Organ 1	2	Organ 1	1	Organ 1	1
	001	Organ 101	2	Organ 101	2	----	----
	008	Trem Organ	2	DetunedOr 1	2	Detuned Or1	2
	009	Organ o	2	Organ 109	2	----	----
	016	60's Organ 1	1	60'sOrgan 1	1	60's Organ1	1
	017	60's Organ 2	1	60'sOrgan 2	1	----	----
	018	60's Organ 3	1	60'sOrgan 3	1	----	----
	019	Farf Organ	1	----	----	----	----
	024	Cheese Organ	1 #	CheeseOrgan	1	----	----
	025	D-50 Organ	2	----	----	----	----
	026	JUNO Organ	2	----	----	----	----
	027	Hybrid Organ	2	----	----	----	----
	028	VS Organ	2	----	----	----	----
	029	Digi Church	2	----	----	----	----
	032	70's E Organ	2	Organ 4	1	Organ 4	2
	033	Even Bar	2 #	Even Bar	2	----	----
	040	Organ Bass	1 #	Organ Bass	1	----	----
	048	5th Organ	2	----	----	----	----
018	000	Organ 2	2	Organ 2	1	Organ 2	1
	001	Jazz Organ	2	Organ 201	2	----	----
	002	E Organ 16+2	2	----	----	----	----
	008	Chorus Or 2	2	DetunedOr 2	2	Detuned Or2	2
	009	Octave Organ	2	----	----	----	----
	032	Perc.Organ	2	Organ 5	2	Organ 5	2
019	000	Organ 3	2 #	Organ 3	2 *	Organ 3	2
	008	Rotary Org	1 #	Rotary Org	1	----	----
	016	Rotary Org S	1 #	RotaryOrg S	1	----	----
	017	Rock Organ 1	2	----	----	----	----
	018	Rock Organ 2	2	----	----	----	----
	024	Rotary Org.F	1 #	RotaryOrg.F	1	----	----
020	000	Church Org 1	1 #	ChurchOrg 1	1	Church Org1	1
	008	Church Org 2	2 #	ChurchOrg 2	2	Church Org2	2
	016	Church Org 3	2 #	ChurchOrg 3	2	Church Org3	2
	024	Organ Flute	1 #	Organ Flute	1	----	----
	032	Trem Flute	2 #	Trem Flute	2	----	----
	033	Theater Org.	2	----	----	----	----



PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix	PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix
021	000	Reed Organ	1 #	Reed Organ	1 *	Reed Organ	1	009	Feedback Gt2	2 #	FeedbackGt2	2	----	----	----
	008	Wind Organ	2	----	----	----	----	016	Power Guitar	2 #	PowerGuitar	2	----	----	----
022	000	Accordion Fr	1	AccordlonFr	1	Accordlon F	2	017	Power Gt 2	2	Power Gt 2	2	----	----	----
	008	Accordion It	1	AccordionIt	2	Accordion I	2	018	5th Dist	2 #	5th Dist	2	----	----	----
	009	Dist Accord	2	----	----	----	----	024	Rock Rhythm	2 #	Rock Rhythm	2	----	----	----
	016	Cho Accord	2	----	----	----	----	025	Rock Rhythm2	2 #	RockRhythm2	2	----	----	----
	024	Hard Accord	2	----	----	----	----	032	000	Gt.Harmonics	1 #	Gt.Harmonix	1 *	Gt.Harmonix	1
	025	Soft Accord	2	----	----	----	----	008	Gt Feedback	1 #	Gt Feedback	1 *	Gt Feedback	1	----
023	000	Harmonica	1	Harmonica	1	Harmonica	1	009	Gt Feedback2	2	----	----	----	----	----
	001	Harmonica 2	1	Harmonica 2	2	----	----	016	Ac Gt Harmnx	1 #	Ac Gt Harm	1	----	----	----
024	000	Bandoneon	2	Bandoneon	1	Bandoneon	2	024	E.Bass Harm.	1	----	----	----	----	----
	008	Bandoneon 2	2	----	----	----	----	<b>Basses</b>							
	016	Bandoneon 3	2	----	----	----	----	033	000	Acoustic Bs	1	AcousticBs.	2	Acoustic Bs	1
<b>Guitares</b>								001	Rockabilly	2	----	----	----	----	----
025	000	Nylon-str Gt	2	Nylonstr Gt	1	Nylon Gt	1	008	Wild A Bass	2	----	----	----	----	----
	008	Ukulele	1 #	Ukulele	1	Ukulele	1	016	Bass + OHH	2	----	----	----	----	----
	016	Nylon Gt o	2	Nylon Gt o	2	Nylon Gt o	2	034	000	Fingered Bs	1	FingeredBs.	1	Fingered Bs	1
	024	Veio Harmnix	1 #	VeioHarmnix	1	----	----	001	Fingered Bs2	2	FingeredBs2	2	----	----	----
	032	Nylon Gt 2	1	Nylon Gt 2	1	Nylon Gt 2	1	002	Jazz Bass	1 #	Jazz Bass	1	----	----	----
	040	Lequint Gt	1 #	Lequint Gt	1	----	----	003	Jazz Bass 2	2	----	----	----	----	----
026	000	Steel-str.Gt	1	Steelstr.Gt	1	Steel Gt.	1	004	Rock Bass	2	----	----	----	----	----
	008	12-str Gt	2	12-str Gt	2	12-str Gt	2	008	ChorusJazzBs	2	----	----	----	----	----
	009	Nylon+Steel	2	Nylon+Steel	2	----	----	016	F Bass/Harm	1	----	----	----	----	----
	016	Mandolin	2 #	Mandolin	2	Mandolin	1	035	000	Picked Bass	1	Picked Bass	1	Picked Bass	1
	017	Mandolin 2	2	----	----	----	----	001	Picked Bass2	2	----	----	----	----	----
	018	MandolinTrem	2	----	----	----	----	002	Picked Bass3	2	----	----	----	----	----
	032	Steel Gt 2	1 #	Steel Gt 2	1	----	----	003	Picked Bass4	2	----	----	----	----	----
027	000	Jazz Gt.	1	Jazz Gt	1 *	Jazz Gt	1	008	Muted PickBs	1	MutePickBs	1	----	----	----
	001	Mellow Gt	2 #	Mellow Gt	2	----	----	016	P Bass/Harm	1	----	----	----	----	----
	008	Pedal Steel	1 #	Pedal Steel	1	Hawaiian Gt	1	036	000	Fretless Bs.	1 #	FretlessBs.	1	Fretless Bs	1
028	000	Clean Gt.	1	Clean Gt.	1	Clean Gt.	1	001	Fretless Bs2	2	FretlessBs2	2	----	----	----
	001	Clean Half	1	----	----	----	----	002	Fretless Bs3	2 #	FretlessBs3	2	----	----	----
	002	Open Hard 1	2	----	----	----	----	003	Fretless Bs4	2 #	FretlessBs4	2	----	----	----
	003	Open Hard 2	1	----	----	----	----	004	Syn Fretless	2 #	SynFretless	2	----	----	----
	004	JC Clean Gt	1	----	----	----	----	005	Mr Smooth	2 #	Mr Smooth	2	----	----	----
	008	Chorus Gt	2	Chorus Gt	2	Chorus Gt	2	008	Wood+FlessBs	2	----	----	----	----	----
	009	JC Chorus Gt	2	----	----	----	----	037	000	Slap Bass 1	1 #	Slap Bass 1	1	Slap Bass 1	1
	016	TC FrontPick	1	----	----	----	----	001	Slap Pop	1	----	----	----	----	----
	017	TC Rear Pick	1	----	----	----	----	008	Reso Slap	1 #	Reso Slap	1	----	----	----
	018	TC Clean It	2	----	----	----	----	009	Unison Slap	2	----	----	----	----	----
	019	TC Clean 2:	2	----	----	----	----	038	000	Slap Bass 2	2 #	Slap Bass 2	2	Slap Bass 2	1
029	000	Muted Gt.	1	Muted Gt.	1	Muted Gt.	1	008	FM Slap	2	----	----	----	----	----
	001	Muted Dis Gt	1 #	MutedDis Gt	1	----	----	039	000	Synth Bass 1	2 #	SynthBass 1	2	Syn Bass 1	1
	002	TC Muted Gt	2	----	----	----	----	001	SynthBass101	1 #	Syn Bass101	1 *	Syn Bass101	1	----
	008	Funk Pop	1 #	Funk Pop	1	Funk Gt	1	002	CS Bass	2	----	----	----	----	----
	016	Funk Gt 2	1 #	Funk Gt 2	1	Funk Gt 2	1	003	JP-4 Bass	1	----	----	----	----	----
030	000	OverdriveGt	2	OverdriveGt	1	OverdriveGt	1	004	JP-8 Bass	2	----	----	----	----	----
	001	Overdrive 2	2	----	----	----	----	005	P5 Bass	1	----	----	----	----	----
	002	Overdrive 3	2	----	----	----	----	006	JPMG Bass	2	----	----	----	----	----
	003	More Drive	2	----	----	----	----	008	Acid Bass	1 #	Acid Bass	1	Syn Bass 3	1	----
	008	LP OverDrvGt	2	----	----	----	----	009	TB303 Bass	1 #	TB303 Bass	1	----	----	----
	009	LP OverDrv:	2	----	----	----	----	010	Tekno Bass	2 #	Tekno Bass	2	----	----	----
031	000	DistortionGt	2	DistortionGt	1	Dist.Gt.	1	011	TB303 Bass 2	1	----	----	----	----	----
	001	Dist Gt2 :	2	Dist Gt2	2	----	----	012	Kicked TB303	2	----	----	----	----	----
	002	Dazed Guitar	2 #	DazedGuitar	2	----	----	013	TB303 Saw Bs	1	----	----	----	----	----
	003	Distortion:	2	----	----	----	----	014	Rubber303 Bs	1	----	----	----	----	----
	004	Dist Fast :	2	----	----	----	----	015	Reso 303 Bs	1	----	----	----	----	----
	008	Feedback Gt	2 #	FeedbackGt	2	Feedback Gt	2	016	Reso SH Bass	1 #	Reso SHBass	1	----	----	----

PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix	PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix
	017	303 Sqr Bs	1	----	----	----		048	000	Timpani	1 #	Timpani	1	Timpani	1
	018	TB303 DistBs	1	----	----	----		<b>Ensembles</b>							
	024	Arpeggio Bs	1	----	----	----		049	000	Strings :	2	Strings	1	Strings	1
040	000	Synth Bass 2	2 #	SynthBass 2	2	Syn. Bass 2	2	001	Bright Str:	1	Strings 2	1	----	----	
	001	SynthBass201	2 #	Syn Bass201	2	----		002	ChamberStr:	2	----	----	----	----	
	002	Modular Bass	2 #	ModularBass	2	----		003	Cello sect	1	----	----	----	----	
	003	Seq Bass	2 #	Seq Bass	2	----		008	Orchestra	2	Orchestra	2	Orchestra	2	
	004	MG Bass	1	----	----	----		009	Orchestra 2	2	Orchestra 2	2	----	----	
	005	Mg Oct Bass 1	2	----	----	----		010	Tremolo Orch	2 #	TremoloOrch	2	----	----	
	006	MG Oct Bass2	2	----	----	----		011	Choir Str	2	Choir Str	2	----	----	
	007	MG Blip Bs:	2	----	----	----		012	Strings+Horn	2	----	----	----	----	
	008	Beef FM Bass	2 #	Beef FMBass	2	Syn Bass 4	2	016	St Strings	2	St Strings	2	----	----	
	009	Dly Bass	2	X Wire Bass	2	----		024	Velo Strings	2 #	VeloStrings	2	----	----	
	010	X Wire Bass	2 #	----	----	----		032	Oct Strings1	2	----	----	----	----	
	011	WireStr Bss	2	----	----	----		033	Oct Strings2	2	----	----	----	----	
	012	Blip Bass :	2	----	----	----		050	000	SlowStrings	1	SlowStrings	1	SlowStrings	1
	013	RubberBass 1	2	----	----	----		001	SlowStrings2	1	Slow Str 2	1	----	----	
	016	RubberBass 2	2	Rubber Bass	2 *	Rubber Bass	2	008	Legato Str	2 #	Legato Str	2	----	----	
	017	SH101 Bass 1	1 #	SH101Bass 1	1	----		009	Warm Strings	2 #	WarmStrings	2	----	----	
	018	SH101 Bass 2	1 #	SH101Bass 2	1	----		010	St.Slow Str.	2	St.SlowStr.	2	----	----	
	019	Smooth Bass	2 #	Smooth Bass	2	----		051	000	Syn Strings1	2	SynStrings1	2	SynStrings1	1
	020	SH101 Bass 3	1	----	----	----		001	OB Strings	2	OB Strings	2	----	----	
	021	Spike Bass	1	----	----	----		002	StackStrings	2	----	----	----	----	
	022	House Bass:	2	----	----	----		003	JP Strings	2	----	----	----	----	
	023	KG Bass	2	----	----	----		008	Syn Strings3	2 #	SynStrings3	2 *	SynStrings3	2	
	024	Sync Bass	2	----	----	----		009	Syn Strings4	2	----	----	----	----	
	025	MG 5th Bass	2	----	----	----		016	High Strings	2	----	----	----	----	
	026	RND Bass	2	----	----	----		017	Hybrid Str	2	----	----	----	----	
	027	WowMG Bass	2	----	----	----		024	Tron Strings	2	----	----	----	----	
	028	Bubble Bass	2	----	----	----		025	Noiz Strings	2	----	----	----	----	
<b>Cordes/orchestres</b>															
041	000	Violin :	2	Violin	1	Violin	1	052	000	Syn.Strings2	2 #	SynStrings2	2 *	SynStrings2	2
	001	Violin Atk:	2	----	----	----		001	Syn Strings5	2	----	----	----	----	
	008	Slow Violin	1	Slow Violin	1	Slow Violin	1	002	JUNO Strings	2	----	----	----	----	
042	000	Viola :	2	Viola	1	Viola	1	008	Air Strings	2	----	----	----	----	
	001	Viola Atk.:	2	----	----	----		053	000	Choir Aahs	1	Choir Aahs	1	Choir Aahs	1
043	000	Cello :	2	Cello	1	Cello	1	008	St ChoirAahs	2	St Choir	2	----	----	
	001	Cello Atk.:	2	----	----	----		009	Meltd Choir	2	Mello Choir	2	----	----	
044	000	Contrabass	1	Contrabass	1	Contrabass	1	010	Church Choir	2	----	----	----	----	
045	000	Tremolo Str	1 #	Tremolo Str	1	Tremolo Str	1	016	Choir Hahs	1	----	----	----	----	
	008	Slow Tremolo	1 #	SlowTremolo	1	----		024	Chorus Lahs	1	----	----	----	----	
	009	Suspense Str	2 #	SuspenseStr	2	----		032	Chorus Aahs	2	ChoirAahs 2	1 *	Choir Aahs2	1	
	009	Suspense Str	2 #	SuspenseStr	2	----		033	Male Aah+Str	2	----	----	----	----	
046	000	PizzicatoStr	1 #	Pizz. Str	1	Pizzicato	1	054	000	Voice Oohs	1 #	Voice Oohs	1 *	Voice Oohs	1
	001	Vcs&Cbs Pizz	2	----	----	----		008	Voice Dahs	1	----	----	----	----	
	002	Chamber Pizz	2	----	----	----		055	000	SynVox	1 #	SynVox	1 *	SynVox	1
	003	St Pizzicato	2	----	----	----		008	Syn Voice	2 #	Syn Voice	2	----	----	
	008	Solo Pizz	1	----	----	----		009	Silent Night	2	----	----	----	----	
	016	Solo Spic.	1	----	----	----		016	VP330 Choir	1	----	----	----	----	
047	000	Harp	1 #	Harp	1	Harp	1	017	Vinyl Choir	2	----	----	----	----	
	016	Synth Harp	1	----	----	----		056	000	OrchestraHit	2 #	Orch. Hit	2	Orchest.Hit	2
								008	Impact Hit	2 #	Impact Hit	2	----	----	

PG : numéro de programme (instrument)  
CC00 : valeur du numéro de commande 0 (numéro de banque, numéro de variation)  
: : sons avec legato  
Voix : nombre de voix utilisées par l'instrument  
Remarque # : mêmes sons que configuration SC-88  
Remarque \* : mêmes sons que configuration SC-55  
Remarque + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement Utilisé autour de C4 (N° de note 60)

PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix	PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix
	009	Philly Hit	2 #	Philly Hit	2	----		064	000	SynthBrass 2	2	Syn.Brass 2	2 *	Syn.Brass 2	2
	010	Double Hit	2 #	Double Hit	2	----		001	Soft Brass	2	Soft Brass	2	----		
	011	Perc Hit	1	----		----		002	Warm Brass	2	----		----		
	012	Shock Wave	2	----		----		008	SynBrass sfz	1	Syn Brass 4	1 *	Syn Brass 4	1	
	016	Lo Fi Rave	2 #	Lo Fi Rave	2	----		009	OB Brass	2	----		----		
	017	Techno Hit	1	----		----		010	Reso Brass	2	----		----		
	018	Dist Hit	1	----		----		016	Velo Brass 1	2 #	VeloBrass 1	2	Analog Brs2	2	
	019	Bam Hit	1	----		----		017	Transbrass	2	VeloBrass 2	2	----		
	020	Bit Hit	1	----		----		<b>Anches</b>							
	021	Bim Hit	1	----		----		065	000	Soprano Sax	1	Soprano Sax	1	Soprano Sax	1
	022	Technorg Hit	1	----		----		008	SopranoExp.	1	----		----		
	023	Rave Hit	2	----		----		066	000	Alto Sax	1	Alto Sax	1	Alto Sax	1
	024	Strings Hit	2	----		----		008	AltoSax Exp	1	Hyper Alto	1	----		
	025	Stack Hit	2	----		----		009	Grow Sax	1	----		----		
								016	AltoSax + Tp	2	----		----		
<b>Cuivres</b>								067	000	Tenor Sax	2	Tenor Sax	2	Tenor Sax	1
057	000	Trumpet	1	Trumpet	1	Trumpet	1	001	Tenor Sax :	2	----		----		
001	Trumpet 2	1 #	Trumpet 2	1	----			008	BreathyTn :	1	BreathyTnr	1	----		
002	Trumpet :	1	----		----			009	St Tenor Sax	2	----		----		
008	Flugel Horn	1 #	Flugel Horn	1	----			068	000	Baritone Sax	2	BaritoneSax	1	BaritoneSax	1
016	4th Trumpets	2	----		----			001	Bari Sax :	2	----		----		
024	Bright Tp.	2	Bright Tp	2	----			069	000	Oboe	1	Oboe	1	Oboe	1
025	Warm Tp.	2 #	Warm Tp.	2	----			008	Oboe Exp	1	----		----		
032	Syn Trumpet	1	----		----			016	Multi Reed	1	----		----		
058	000	Trombone	1	Trombone	1	Trombone	1	070	000	English Horn	1 #	EnglishHorn	1	EnglishHorn	1
001	Trombone 2	1	Trombone 2	2 *	Trombone 2	2		071	000	Bassoon	1 #	Bassoon	1	Bassoon	1
002	Twin bones	2	----		----			072	000	Clarinet	1	Clarinet	1	Clarinet	1
008	Bs Trombone	1	----		----			008	Bs Clarinet	1 #	Bs Clarinet	1	----		
059	000	Tuba	1 #	Tuba	1	Tuba	1	016	Multi Wind	1	----		----		
001	Tuba 2	1 #	Tuba 2	1	----			<b>Tuyaux</b>							
060	000	MutedTrumpet	1 #	Muted Tp.	1	MuteTrumpet	1	073	000	Piccolo	1 #	Piccolo	1	Piccolo	1
008	Muted Horns	1	----		----			001	Piccolo :	1	----		----		
061	000	French Horns	1 #	FrenchHorns	1	French Horn	2	008	Nay	2	----		----		
001	Fr Horn 2	2 #	Fr Horn 2	2 *	Fr Horn 2	2		009	Nay Tremolo	2	----		----		
002	Horn + Orche	2	----		----			016	Di	2	----		----		
003	Wide FreHms	2	----		----			074	000	Flute	1 #	Flute	1	Flute	1
008	F Hrn Slow:	1	Fr HornSolo	1	----			001	Flute 2 :	1	----		----		
009	Dual Horns	2	----		----			002	Flute Exp	1	----		----		
016	Synth Horn	2	Horn Orch	2	----			003	Fl Travelso	2	----		----		
024	F Horn Rip	1	----		----			008	Flute + Vln	2	----		----		
062	000	Brass 1	2	Brass 1	1 *	Brass 1	1	016	Tron Flute	1	----		----		
001	Brass ff	1	----		----			075	000	Recorder	1 #	Recorder	1 *	Recorder	1
002	Bones Sect	1	----		----			076	000	Pan Flute	2 #	Pan Flute	2	Pan Flute	1
008	Brass 2	2	Brass 2	2	Brass 2	2		008	Kawala	2 #	Kawala	2	----		
009	Brass 3	2	----		----			016	Zampona	2	----		----		
010	Brass sfz	2	----		----			017	Zampona Atk	1	----		----		
016	Brass Fall	1 #	Brass Fall	1	----			077	000	Bottle Blow	2 #	Bottle Blow	2	Bottle Blow	2
017	Trumpet Fall	1	----		----			078	000	Shakuhachi	2 #	Shakuhachi	2 *	Shakuhachi	2
024	Octave Brass	2	----		----			001	Shakuhachi:	2	----		----		
025	Brass + Reed	2	----		----			079	000	Whistle	1 #	Whistle	1 *	Whistle	1
063	000	SynthBrass1	2	SynthBrass1	2	Syn Brass 1	2	001	Whistle 2	2	----		----		
001	JUNO Brass	2	Poly Brass	2	----			080	000	Ocarina	1 #	Ocarina	1 *	Ocarina	1
002	StackBrass	2	----		----			<b>Chœurs de synthés</b>							
003	SH-5 Brass	2	----		----			081	000	Square Wave	2	Square Wave	2 *	Square Wave	2
004	MKS Brass	2	----		----			001	MG Square	1	Square	1 *	Square	1	
008	Pro Brass	2	Syn Brass 3	2 *	Syn Brass 3	2		002	Hollow Mini	1 #	Hollow Mini	1	----		
009	P5 Brass	2	Quack Brass	2	----			003	Mellow FM	2 #	Mellow FM	2	----		
016	Oct SynBrass	2	OctaveBrass	2	Analog Brs1	2									
017	Hybrid Brass	2	----		----										

PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix	PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix
	004	CC Solo	2 #	CC Solo	2	----		085	000	Charang	2 #	Charang	2 *	Charang	2
	005	Shmoog	2 #	Shmoog	2	----		008	Dist Lead	2 #	Dist Lead	2	----		
	006	LM Square	2 #	LM Square	2	----		009	Acid Guitar1	2	----	----			
	008	2600 Sine	1	Sine Wave	1	Sine Wave	1	010	Acid Guitar2	2	----	----			
	009	Sine Lead	1	----	----	----		016	P5 Sync Lead	1	----	----			
	010	KG Lead	1	----	----	----		017	Fat Sync Lead	2	----	----			
	016	P5 Square	1	----	----	----		018	Rock Lead	2	----	----			
	017	OB Square	1	----	----	----		019	5th DecaSync	2	----	----			
	018	JP-8 Square	1	----	----	----		020	Dirty Sync	1	----	----			
	024	Pulse Lead	2	----	----	----		024	JUNO Sub Osc	1	----	----			
	025	JP8 PulseLd1	2	----	----	----		086	000	Solo Vox	2 #	Solo Vox	2 *	Solo Vox	2
	026	JP8 PulseLd2	1	----	----	----		008	Vox Lead	2	----	----			
	027	MG Reso. Pls	1	----	----	----		009	LFO Vox	2	----	----			
082	000	Saw Wave	2	Saw Wave	2 *	Saw Wave	2	087	000	5th Saw Wave	2 #	5th Saw	2 *	5th Saw	2
	001	OB2 Saw	1	Saw	1 *	Saw	1	001	Big Fives	2 #	Big Fives	2	----		
	002	Pulse Saw	2 #	Pulse Saw	2	----		002	5th Lead	2	----	----			
	003	Feline GR	2 #	Feline GR	2	----		003	5th Ana Clav	2	----	----			
	004	Big Lead	2 #	Big Lead	2	----		008	4th Lead	2	----	----			
	005	Velo Lead	2 #	Velo Lead	2	----		088	000	Bass & Lead	2 #	Bass & Lead	2 *	Bass & Lead	2
	006	GR-300	2 #	GR-300	2	----		001	Big & Raw	2 #	Big & Raw	2	----		
	007	LA Saw	1 #	LA Saw	1	----		002	Fat & Perky	2 #	Fat & Perky	2	----		
	008	Doctor Solo	2 #	Doctor Solo	2 *	Doctor Solo	2	003	JUNO Rave	1	----	----			
	009	Fat Saw Lead	2	----	----	----		004	JP8 BsLead 1	1	----	----			
	011	D-50 Fat Saw	2	----	----	----		005	JP8 BsLead 2	2	----	----			
	016	Waspy Synth	2 #	Waspy Synth	2	----		006	SH-5 Bs.Lead	2	----	----			
	017	PM Lead	1	----	----	----		<b>Nappes de synthé, etc.</b>							
	018	CS Saw Lead	1	----	----	----		089	000	Fantasia	2 #	Fantasia	2 *	Fantasia	2
	024	MG Saw 1	1	----	----	----		001	Fantasia 2	2 #	Fantasia 2	2	----		
	025	MG Saw 2	1	----	----	----		002	New Age Pad	2	----	----			
	026	OB Saw 1	1	----	----	----		003	Bell Heaven	2	----	----			
	027	OB Saw 2	1	----	----	----		090	000	Warm Pad	1 #	Warm Pad	1 *	Warm Pad	1
	028	D-50 Saw	1	----	----	----		001	Thick Matrix	2	Thick Pad	2	----		
	029	SH-101 Saw	1	----	----	----		002	Horn Pad	2 #	Horn Pad	2	----		
	030	CS Saw	1	----	----	----		003	Rotary Strng	2 #	RotaryStrng	2	----		
	031	MG Saw Lead	1	----	----	----		004	OB Soft Pad	2	Soft Pad	2	----		
	032	OB Saw Lead	1	----	----	----		008	Octave Pad	2	----	----			
	033	P5 Saw Lead	2	----	----	----		009	Stack Pad	2	----	----			
	034	MG unison	2	----	----	----		091	000	Polysynth	2 #	Polysynth	2 *	Polysynth	2
	035	Oct Saw Lead	2	----	----	----		001	80's PolySyn	2 #	80'sPolySyn	2	----		
	040	SequenceSaw1	2	----	----	----		002	Polysynth 2	2	----	----			
	041	SequenceSaw2	1	----	----	----		003	Poly King	2	----	----			
	042	Reso Saw	1	----	----	----		008	Power Stack	2	----	----			
	043	Cheese Saw 1	1	----	----	----		009	Octave Stack	2	----	----			
	044	Cheese Saw 2	2	----	----	----		010	Reso Stack	1	----	----			
	045	Rhythmic Saw	2	----	----	----		011	Techno Stack	2	----	----			
083	000	Syn.Calliope	2 #	SynCalliope	2 *	SynCalliope	2	092	000	Space Voice	1 #	Space Voice	1 *	Space Voice	1
	001	Vent Synth	2 #	Vent Synth	2	----		001	Heaven II	2 #	Heaven II	2	----		
	002	Pure PanLead	2 #	PurePanLead	2	----		002	SC Heaven	2	----	----			
084	000	Chiffer Lead	2 #	ChifferLead	2 *	ChifferLead	2	008	Cosmic Voice	2	----	----			
	001	TB Lead	2	----	----	----		009	Auh Vox	1	----	----			
	008	Mad Lead	2	----	----	----		010	AuhAuh	2	----	----			

PG : numéro de programme (instrument)  
 CC00 : valeur du numéro de commande 0 (numéro de banque, numéro de variation)  
 : : sons avec legato  
 Voix : nombre de voix utilisées par l'instrument  
 Remarque # : mêmes sons que configuration SC-88  
 Remarque \* : mêmes sons que configuration SC-55  
 Remarque + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement Utilisé autour de C4 (N° de note 60)

PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix	PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix
	011	Vocorderman	2	----		----		101	000	Brightness	2 #	Brightness	2 *	Brightness	2
093	000	Bowed Glass	2 #	Bowed Glass	2 *	Bowed Glass	2	001		Shining Star	2	----		----	
	001	SoftBellPad	2	----		----		002		OB Stab	1	----		----	
	002	JP8 Sqr Pad	2	----		----		008		Org Bell	2	----		----	
	003	7thBelPad	2	----		----		102	000	Goblin	2 #	Goblin	2 *	Goblin	2
094	000	Metal Pad	2 #	Metal Pad	2 *	Metal Pad	2	001		Goblinson	2 #	Goblinson	2	----	
	001	Tine Pad	2 #	Tine Pad	2	----		002		50's Sci-Fi	2 #	50's Sci-Fi	2	----	
	002	Panner Pad	2 #	Panner Pad	2	----		003		Abduction	2	----		----	
095	000	Halo Pad	2 #	Halo Pad	2 *	Halo Pad	2	004		Auhbient	2	----		----	
	001	Vox Pad	2	----		----		005		LFO Pad	2	----		----	
	002	Vox Sweep	2	----		----		006		Random Str	2	----		----	
	008	Horror Pad	2	----		----		007		Random Pad	2	----		----	
096	000	Sweep Pad	1 #	Sweep Pad	1 *	Sweep Pad	1	008		LowBirds Pad	2	----		----	
	001	Polar Pad	1 #	Polar Pad	1	----		009		Falling Down	2	----		----	
	008	Converge	1 #	Converge	1	----		010		LFO RAVE	2	----		----	
	009	Shwimmer	2 #	Shwimmer	2	----		011		LFO Horror	2	----		----	
	010	Celestial Pd	2 #	CelestialPd	2	----		012		LFO Techno	2	----		----	
	011	Bag Sweep	2	----		----		013		Alternative	2	----		----	
								014		UFO FX	2	----		----	
								015		Gargle Man	1	----		----	
								016		Sweep FX	1	----		----	
<b>Effets spéciaux de synthé</b>								103	000	Echo Drops	1 #	Echo Drops	1 *	Echo Drops	1
097	000	Ice Rain	2 #	Ice Rain	2 *	Ice Rain	2	001		Echo Bell	2 #	Echo Bell	2 *	Echo Bell	2
	001	Harmo Rain	2 #	Harmo Rain	2	----		002		Echo Pan	2 #	Echo Pan	2 *	Echo Pan	2
	002	African wood	2 #	AfricanWood	2	----		003		Echo Pan 2	2 #	Echo Pan 2	2	----	
	003	Anklung Pad	2	----		----		004		Big Panner	2 #	Big Panner	2	----	
	004	Rattle Pad	2	----		----		005		Reso Panner	2 #	Reso Panner	2	----	
	008	Clavi Pad	2 #	Clavi Pad	2	----		006		Water Piano	2 #	Water Piano	2	----	
098	000	Soundtrack	2 #	Soundtrack	2 *	Soundtrack	2	008		Pan Sequence	2	----		----	
	001	Ancestral	2 #	Ancestral	2	----		009		Aqua	2	----		----	
	002	Prologue	2 #	Prologue	2	----		104	000	Star Theme	2 #	Star Theme	2 *	Star Theme	2
	003	Prologue 2	2	----		----		001		Star Theme 2	2 #	StarTheme 2	2	----	
	004	Hols Strings	2	----		----		008		Dream Pad	2	----		----	
	008	Rave	2 #	Rave	2	----		009		Silky Pad	2	----		----	
099	000	Crystal	2 #	Crystal	2 *	Crystal	2	016		New Century	1	----		----	
	001	Syn Mallet	1 #	Syn Mallet	1 *	Syn Mallet	1	017		7th Atmos	2	----		----	
	002	Soft Crystal	2 #	SoftCrystal	2	----		018		Galaxy Way	2	----		----	
	003	Round Glock	2 #	Round Glock	2	----		<b>Ethniques, etc.</b>							
	004	Loud Glock	2 #	Loud Glock	2	----		105	000	Sitar	1 #	Sitar	1 *	Sitar	1
	005	GlockenChime	2 #	GlocknChime	2	----		001		Sitar 2	2 #	Sitar 2	2 *	Sitar 2	2
	006	Clear Bells	2 #	Clear Bells	2	----		002		Detune Sitar	2 #	DetuneSitar	2	----	
	007	ChristmasBel	2 #	X'mas Bell	2	----		003		Sitar 3	2	----		----	
	008	Vibra Bells	2 #	Vibra Bellis	2	----		008		Tambra	1 #	Tambra	1	----	
	009	Digi Bells	2 #	Digi Bells	2	----		016		Tamboura	2 #	Tamboura	2	----	
	010	Music Bell	2	----		----		106	000	Banjo	1 #	Banjo	1	Banjo	1
	011	Analog Bell	1	----		----		001		Muted Banjo	1 #	Muted Banjo	1	----	
	016	Choral Bells	2 #	ChoralBells	2	----		008		Rabab	2 #	Rabab	2	----	
	017	Air Bells	2 #	Air Bells	2	----		009		San Xian	2	----		----	
	018	Bell Harp	2 #	Bell Harp	2	----		016		Gopichant	2 #	Gopichant	2	----	
	019	Gamelimba	2 #	Gamelimba	2	----		024		Oud	2 #	Oud	2	----	
	020	JUNO Bell	2	----		----		028		Oud+Strings	2	----		----	
100	000	Atmosphere	2 #	Atmosphere	2 *	Atmosphere	2	032		Pi Pa	1	----		----	
	001	Warm Atmos	2 #	Warm Atmos	2	----		107	000	Shamisen	1 #	Shamisen	1 *	Shamisen	1
	002	Nylon Harp	2 #	Nylon Harp	2	----		001		Tsugaru	2 #	Tsugaru	2	----	
	003	Harpvox	2 #	Harpvox	2	----		008		Syn Shamisen	2	----		----	
	004	HollowReleas	2 #	HollowRels	2	----		108	000	Koto	2	Koto	1 *	Koto	1
	005	Nylon+Rhodes	2 #	NylonRhodes	2	----		001		Gu Zheng	2	----		----	
	006	Ambient Pad	2 #	Ambient Pad	2	----		008		Taisho Koto	1 #	Taisho Koto	1	Taisho Koto	2
	007	Invisible	2	----		----									
	008	Pulsey Key	2	----		----									
	009	Noise Piano	2	----		----									

PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix	PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix
	016	Kanoon	2 #	Kanoon	2	----		119	000	Synth Drum	1 # +	Synth Drum	1 * +	Synth Drum	1 +
	019	Kanoon+Choir	2	----		----		008	808 Tom	2 # +	808 Tom	2 +	808 Tom	1 +	
	024	Oct Harp	1	----		----		009	Elec Perc	1 # +	Elec Perc	1 * +	Elec Perc	1 +	
109	000	Kallimba	1	Kallimba	1	Kallimba	1	010	Sine Perc	1	----		----		
	008	Sanza	2	----		----		011	606 Tom	1 +	----		----		
110	000	Bagpipe	1 #	Bagpipe	1	Bagpipe	1	012	909 Tom	1 +	----		----		
	008	Didgeridoo	1 +	----		----		120	000	Reverse Cym.	1 # +	Reverse Cym	1 * +	Reverse Cym	1 +
111	000	Fiddle	1 #	Fiddle	1 *	Fiddle	1	001	Reverse Cym2	1 # +	ReverseCym2	1 +	----		
	008	Er Hu	1	----		----		002	Reverse Cym3	1 +	----		----		
	009	Gao Hu	1	----		----		008	Rev Snare 1	1 # +	Rev Snare 1	1 +	----		
112	000	Shanai	1 #	Shanai	1 *	Shanai	1	009	Rev Snare 2	1 # +	Rev Snare 2	1 +	----		
	001	Shanai 2	1 #	Shanai 2	1	----		016	Rev Kick 1	1 # +	Rev Kick 1	1 +	----		
	008	Pungi	1 #	Pungi	1	----		017	Rev ConBD	1 # +	Rev ConBD	1 +	----		
	016	Hichiriki	2 #	Hichiriki	2	----		024	Rev Tom 1	1 # +	Rev Tom 1	1 +	----		
	024	Mizmar	1	----		----		025	Rev.Tom 2	1 # +	Rev.Tom 2	1 +	----		
	032	Suona 1	1	----		----									
	033	Suona 2	1	----		----									
<b>Percussive</b>															
113	000	Tinkle Bell	1 #	Tinkle Bell	1 *	Tinkle Bell	1	121	000	Gt FretNoise	1 #	Gt.FretNoiz	1 *	Gt.FretNoiz	1
	008	Bonang	1 #	Bonang	1	----		001	Gt Cut Noise	1 # +	Gt CutNoise	1 * +	Gt CutNoise	1 +	
	009	Gender	1 #	Gender	1	----		002	String Slap	1 # +	String Slap	1 * +	String Slap	1 +	
	010	Gamelan Gong	1 #	GamelanGong	1	----		003	Gt CutNoise2	1 # +	Gt CutNz. 2	1 +	----		
	011	St Gamelan	2 #	St Gamelan	2	----		004	Dist CutNoiz	1 # +	Dist CutNz	1 +	----		
	012	Jang-Gu	2	----		----		005	Bass Slide	1 # +	Bass Slide	1 +	----		
	016	RAMA Cymbal	1 #	RAMA Cymbal	1	----		006	Pick Scrape	1 # +	Pick Scrape	1 +	----		
114	000	Agogo	1 #	Agogo	1	Agogo	1	008	Gt FX Menu	1	----		----		
	008	Atarigane	1 #	Atarigane	1	----		009	Bartok Pizz	1	----		----		
	016	Tambourine	1 +	----		----		010	Guitar Slap	1 +	----		----		
115	000	Steel Drums	1 #	Steel Drums	1 *	Steel Drums	1	011	Chord Stroke	1	----		----		
	001	Island Mlt	2	----		----		012	Biwa Stroke	1 +	----		----		
116	000	Woodblock	1 # +	Woodblock	1 * +	Woodblock	1 +	013	Biwa Tremolo	1 +	----		----		
	008	Castanets	1 # +	Castanets	1 * +	Castanets	1 +	122	000	Breath Noise	1 #	BreathNoise	1 *	BreathNoise	1
	016	Angklung	1	----		----		001	Fl.Key Click	1 # +	Fl.KeyClick	1 * +	Fl.KeyClick	1 +	
	017	Angkl Rhythm	2	----		----		123	000	Seashore	1 # +	Seashore	1 * +	Seashore	1 +
	024	Finger Snaps	1 +	----		----		001	Rain	1 # +	Rain	1 * +	Rain	1 +	
	032	909 HandClap	1 +	----		----		002	Thunder	1 # +	Thunder	1 * +	Thunder	1 +	
117	000	Taiko	1 # +	Taiko	1 * +	Taiko	1 +	003	Wind	1 # +	Wind	1 * +	Wind	1 +	
	001	Small Taiko	1 +	----		----		004	Stream	2 # +	Stream	2 * +	Stream	2 +	
	008	Concert BD	1 # +	Concert BD	1 * +	Concert BD	1 +	005	Bubble	2 # +	Bubble	2 * +	Bubble	2 +	
	016	Jungle BD	1 +	----		----		006	Wind 2	1 +	----		----		
	017	Techno BD	1 +	----		----		016	Pink Noise	1	----		----		
	018	Bounce	1 +	----		----		017	White Noise	1	----		----		
118	000	Melo. Tom 1	1 # +	Melo. Tom 1	1 * +	Melo. Tom 1	1 +	124	000	Bird	2 # +	Bird	2 * +	Bird	2 +
	001	Real Tom	2 # +	Real Tom	2 +	----		001	Dog	1 # +	Dog	1 * +	Dog	1 +	
	008	Melo Tom 2	1 # +	Melo Tom 2	1 * +	Melo Tom 2	1 +	002	Horse-Gallop	1 # +	HorseGallop	1 * +	HorseGallop	1 +	
	009	Rock Tom	2 # +	Rock Tom	2 +	----		003	Bird 2	1 # +	Bird 2	1 * +	Bird 2	1 +	
	016	Rash SD	1 +	----		----		004	Kitty	1 # +	Kitty	1 +	----		
	017	House SD	1 +	----		----		005	Growl	1 # +	Growl	1 +	----		
	018	Jungle SD	1 +	----		----		125	000	Telephone 1	1 # +	Telephone 1	1 * +	Telephone 1	1 +
	019	909 SD	1 +	----		----		001	Telephone 2	1 # +	Telephone 2	1 * +	Telephone 2	1 +	
								002	DoorCreaking	1 # +	Creaking	1 * +	Creaking	1 +	
								003	Door	1 # +	Door	1 * +	Door	1 +	
								004	Scratch	1 # +	Scratch	1 * +	Scratch	1 +	

PG : numéro de programme (instrument)  
CC00 : valeur du numéro de commande 0 (numéro de banque, numéro de variation)  
: sons avec legato  
Voix : nombre de voix utilisées par l'instrument  
Remarque # : mêmes sons que configuration SC-88  
Remarque \* : mêmes sons que configuration SC-55  
Remarque + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement Utilisé autour de C4 (N° de note 60)

PG	CC00	Conf. origin.	Voix	Config. SC88	Voix	Conf. SC-55	Voix
	005	Wind Chimes	2 # +	Wind Chimes	2 * +	Wind Chimes	2 +
	007	Scratch 2	1 # +	Scratch 2	1 +	----	
	008	ScratchKey	2 +	----		----	
	009	TapeRewind	1 +	----		----	
	010	Phono Noise	1 +	----		----	
	011	MC-500 Beep	1	----		----	
<b>126</b>	<b>000</b>	<b>Helicopter</b>	<b>1 # +</b>	<b>Helicopter</b>	<b>1 * +</b>	<b>Helicopter</b>	<b>1 +</b>
	001	Car-Engine	1 # +	Car-Engine	1 * +	Car-Engine	1 +
	002	Car-Stop	1 # +	Car-Stop	1 * +	Car-Stop	1 +
	003	Car-Pass	1 # +	Car-Pass	1 * +	Car-Pass	1 +
	004	Car-Crash	2 # +	Car-Crash	2 * +	Car-Crash	2 +
	005	Siren	1 # +	Siren	1 * +	Siren	1 +
	006	Train	1 # +	Train	1 * +	Train	1 +
	007	Jetplane	2 # +	Jetplane	2 * +	Jetplane	2 +
	008	Starship	2 # +	Starship	2 * +	Starship	2 +
	009	Burst Noise	2 # +	Burst Noise	2 * +	Burst Noise	2 +
	010	Calculating	2 +	----		----	
	011	Perc Bang	2 +	----		----	
<b>127</b>	<b>000</b>	<b>Applause</b>	<b>2 # +</b>	<b>Applause</b>	<b>2 * +</b>	<b>Applause</b>	<b>2 +</b>
	001	Laughing	1 # +	Laughing	1 * +	Laughing	1 +
	002	Screaming	1 # +	Screaming	1 * +	Screaming	1 +
	003	Punch	1 # +	Punch	1 * +	Punch	1 +
	004	Heart Beat	1 #	Heart Beat	1 *	Heart Beat	1
	005	Footsteps	1 # +	Footsteps	1 * +	Footsteps	1 +
	006	Applause 2	2 # +	Applause 2	2 +	----	
	007	Small Club	2 +	----		----	
	008	ApplauseWave	2 +	----		----	
	016	Voice One	1 +	----		----	
	017	Voice Two	1 +	----		----	
	018	Voice Three	1 +	----		----	
	019	Voice Tah	1 +	----		----	
	020	Voice Whey	1 +	----		----	
<b>128</b>	<b>000</b>	<b>Gun Shot</b>	<b>1 # +</b>	<b>Gun Shot</b>	<b>1 * +</b>	<b>Gun Shot</b>	<b>1 +</b>
	001	Machine Gun	1 # +	Machine Gun	1 * +	Machine Gun	1 +
	002	Lasergun	1 # +	Lasergun	1 * +	Lasergun	1 +
	003	Explosion	2 # +	Explosion	2 * +	Explosion	2 +
	004	Eruption	1 +	----		----	
	005	Big Shot	2 +	----		----	

## Configuration SC-55 MAP (carte des sons de CM-64)

CM-64				CM-64				CM-64			
PG	CC00	Instrument	No. de voix	PG	CC00	Instrument	No. de voix	PG	CC00	Instrument	No. de voix
001	126	Piano 2	1	001	127	Acou Piano1	1	065	127	Acou Bass 1	1
002	126	Piano 2	1	002	127	Acou Piano2	1	066	127	Acou Bass 2	1
003	126	Piano 2	1	003	127	Acou Piano3	1	067	127	Elec Bass 1	1
004	126	Honky-tonk	2	004	127	Elec Piano1	1	068	127	Elec Bass 2	1
005	126	Piano 1	1	005	127	Elec Piano2	1	069	127	Slap Bass 1	1
006	126	Piano 2	1	006	127	Elec Piano3	1	070	127	Slap Bass 2	1
007	126	Piano 2	1	007	127	Elec Piano4	1	071	127	Fretless 1	1
008	126	E.Piano 1	1	008	127	Honkytonk	2	072	127	Fretless 2	1
009	126	Detuned EP1	2	009	127	Elec Org 1	1	073	127	Flute 1	1
010	126	E.Piano 2	1	010	127	Elec Org 2	2	074	127	Flute 2	1
011	126	Steel Gt.	1	011	127	Elec Org 3	1	075	127	Piccolo 1	1
012	126	Steel Gt.	1	012	127	Elec Org 4	1	076	127	Piccolo 2	2
013	126	12-str.Gt	2	013	127	Pipe Org 1	2	077	127	Recorder	1
014	126	Funk Gt.	1	014	127	Pipe Org 2	2	078	127	Pan Pipes	1
015	126	Muted Gt.	1	015	127	Pipe Org 3	2	079	127	Sax 1	1
016	126	Slap Bass 1	1	016	127	Accordion	2	080	127	Sax 2	1
017	126	Slap Bass 1	1	017	127	Harpsi 1	1	081	127	Sax 3	1
018	126	Slap Bass 1	1	018	127	Harpsi 2	2	082	127	Sax 4	1
019	126	Slap Bass 1	1	019	127	Harpsi 3	1	083	127	Clarinet 1	1
020	126	Slap Bass 2	1	020	127	Ciavi 1	1	084	127	Clarinet 2	1
021	126	Slap Bass 2	1	021	127	Ciavi 2	1	085	127	Oboe	1
022	126	Slap Bass 2	1	022	127	Ciavi 3	1	086	127	Engl Horn	1
023	126	Slap Bass 2	1	023	127	Celesta 1	1	087	127	Bassoon	1
024	126	Fingered Bs	1	024	127	Celesta 2	1	088	127	Harmonica	1
025	126	Fingered Bs	1	025	127	Syn Brass 1	2	089	127	Trumpet 1	1
026	126	Picked Bass	1	026	127	Syn Brass 2	2	090	127	Trumpet 2	1
027	126	Picked Bass	1	027	127	Syn Brass 3	2	091	127	Trombone 1	2
028	126	Fretless Bs	1	028	127	Syn Brass 4	2	092	127	Trombone 2	2
029	126	Acoustic Bs	1	029	127	Syn Bass 1	1	093	127	Fr Horn 1	2
030	126	Choir Aahs	1	030	127	Syn Bass 2	2	094	127	Fr Horn 2	2
031	126	Choir Aahs	1	031	127	Syn Bass 3	2	095	127	Tuba	1
032	126	Choir Aahs	1	032	127	Syn Bass 4	1	096	127	Brs Sect 1	1
033	126	Choir Aahs	1	033	127	Fantasy	2	097	127	Brs Sect 2	2
034	126	SlowStrings	1	034	127	Harmo Pan	2	098	127	Vibe 1	1
035	126	Strings	1	035	127	Chorale	1	099	127	Vibe 2	1
036	126	SynStrings3	2	036	127	Glasses	2	100	127	Syn Mallet	1
037	126	SynStrings3	2	037	127	Soundtrack	2	101	127	Windbell	2
038	126	Organ 1	1	038	127	Atmosphere	2	102	127	Glock	1
039	126	Organ 1	1	039	127	Warm Bell	2	103	127	Tube Bell	1
040	126	Organ 1	1	040	127	Funny Vox	1	104	127	Xylophone	1
041	126	Organ 2	1	041	127	Echo Bell	2	105	127	Marimba	1
042	126	Organ 1	1	042	127	Ice Rain	2	106	127	Koto	1
043	126	Organ 1	1	043	127	Oboe 2001	2	107	127	Sho	2
044	126	Organ 2	1	044	127	Echo Pan	2	108	127	Shakuhachi	2
045	126	Organ 2	1	045	127	Doctor Solo	2	109	127	Whistle 1	2
046	126	Organ 2	1	046	127	School Daze	1	110	127	Whistle 2	1
047	126	Trumpet	1	047	127	Bellsinger	1	111	127	Bottleblow	2
048	126	Trumpet	1	048	127	Square Wave	2	112	127	Breathpipe	1
049	126	Trombone	1	049	127	Str Sect 1	1	113	127	Timpani	1
050	126	Trombone	1	050	127	Str Sect 2	1	114	127	Melodic Tom	1
051	126	Trombone	1	051	127	Str Sect 3	1	115	127	Deep Snare	1 +
052	126	Trombone	1	052	127	Pizzicato	1	116	127	Elec Perc 1	1 +
053	126	Trombone	1	053	127	Violin 1	1	117	127	Elec Perc 2	1 +
054	126	Trombone	1	054	127	Violin 2	1	118	127	Taiko	1 +
055	126	Alto Sax	1	055	127	Cello 1	1	119	127	Taiko Rim	1
056	126	Tenor Sax	1	056	127	Cello 2	1	120	127	Cymbal	1
057	126	BaritoneSax	1	057	127	Contrabass	1	121	127	Castanets	1 +
058	126	Alto Sax	1	058	127	Harp 1	1	122	127	Triangle	1 +
059	126	Brass 1	1	059	127	Harp 2	1	123	127	Orche Hit	1
060	126	Brass 1	1	060	127	Guitar 1	1	124	127	Telephone	1 +
061	126	Brass 2	2	061	127	Guitar 2	1	125	127	Bird Tweet	1 +
062	126	Brass 2	2	062	127	Elec Gtr 1	1	126	127	OneNote Jam	1 +
063	126	Brass 1	1	063	127	Elec Gtr 2	1	127	127	Water Bell	2
064	126	Orchest.Hit	2	064	127	Sitar	2	128	127	Jungle Tune	2



## ■ Liste des kits rythmiques

---

Les kits rythmiques de cette unité sont organisés comme suit.

La configuration originale possède 25 types, la SC-88 14 types, et la SC-55 10 types.

PG	Conf. originale	Config. SC-88	Config. SC-55
001	STANDARD 1	STANDARD 1	STANDARD
002	STANDARD 2 #	STANDARD 2	---
003	STANDARD 3	---	---
009	ROOM #	ROOM	ROOM
010	HIP HOP	---	---
011	JUNGLE	---	---
012	TECHNO	---	---
017	POWER	POWER	POWER
025	ELECTRONIC #	ELECTRONIC	ELECTRONIC
026	TR-808	TR-808/909	TR-808
027	DANCE	DANCE	---
028	CR-78	---	---
029	TR-606	---	---
030	TR-707	---	---
031	TR-909	---	---
033	JAZZ	JAZZ	JAZZ
041	BRUSH	BRUSH	BRUSH
049	ORCHESTRA #	ORCHESTRA	ORCHESTRA
050	ETHNIC #	ETHNIC	---
051	KICK & SNARE #	KICK & SNARE	---
053	ASIA	---	---
054	CYMBAL&CLAPS	---	---
057	SFX	SFX	SFX
058	RHYTHM FX #	RHYTHM FX	---
059	RHYTHM FX 2	---	---
128	---	---	CM-64/32L

#: identique aux kits rythmiques de la configuration SC-88.

# Kit rythmique original (1)

#: le même kit rythmique qu'en configuration SC-88

	PG1	PG2	PG3	PG9	PG10
	STANDARD 1	STANDARD 2 #	STANDARD 3	ROOM #	Hip-Hop
	22				
	Bip de MC-500 1	--	--	--	--
	Bip de MC-500 2	--	--	--	--
C1	23				
	Concert SD	--	--	--	--
	24				
	Roulement de caisse claire	--	--	--	--
	25				
	Claq. de doigts 2	Claq. de doigts	--	Claq. de doigts	--
	26				
	High Q	--	--	--	--
	27				
	Slap	--	--	--	--
	28				
	Scratch (poussé) [EXC7]	--	--	--	Scratch (poussé) 2 [EXC7]
	29				
	Scratch (tiré) [EXC7]	--	--	--	Scratch (tiré) 2 [EXC7]
	30				
	Baquettes	--	--	--	--
	31				
	Clic carré	--	--	--	--
	32				
	Clic de métronome	--	--	--	--
	33				
	Cloche de métronome	--	--	--	--
	34				
	Grosse caisse 2 (stand. 1)	Grosse caisse 2 (stand. 2)	Grosse caisse 2 (stand. 3)	Grosse caisse 2 (room)	Grosse caisse 2 (hip-hop)
C2	35				
	Grosse caisse 1 (stand. 1)	Grosse caisse 1 (stand. 2)	Grosse caisse 1 (stand. 3)	Grosse caisse 1 (room)	Grosse caisse 1 (hip-hop)
	36				
	Bord de fût	--	--	--	TR-808 Rim Shot
	37				
	Caisse claire 1 (stand. 1)	Caisse claire 1 (stand. 2)	Caisse claire 1 (stand. 3)	Caisse claire 1 (room)	Caisse claire (rap)
	38				
	Claquement de mains	Claq. de mains (TR-808)	Claq. mains [RND] *	Claq. de mains (TR-808)	--
	39				
	Caisse claire 2 (stand. 1)	Caisse claire 2 (stand. 2)	Caisse claire 2 (stand. 3)	Caisse claire 2 (room)	Caisse claire (hip-hop)
	40				
	Tom basse 2 *	--	--	Tom basse 2 (Room) *	Tom basse 2 (TR-909)
	41				
	Charleston fermée [EXC1]	Charl. fermée 2 [EXC1]	[RND] Charl. fermée [EXC1]	Charl. fermée 3 [EXC1]	Charl. fermée 3 [EXC1]
	42				
	Tom basse 1 *	--	--	Tom basse 1 (Room) *	Tom basse 1 (TR-909)
	43				
	Pédale de charleston [EXC1]	Péd. charleston 2 [EXC1]	[RND] Péd. charleston [EXC1]	Péd. charleston (Room) [EXC1]	Péd. charleston (Room) [EXC1]
	44				
	Tom medium 2 *	--	--	Tom médium 2 (room) *	Tom medium (TR-909)
	45				
	Charleston ouverte [EXC1]	Charleston ouverte 2 [EXC1]	[RND] Charl. ouverte [EXC1]	Charleston ouverte 3 [EXC1]	Charleston ouverte 3 [EXC1]
	46				
	Tom medium 1 *	--	--	Tom médium 1 (room) *	Tom medium (TR-909)
C3	47				
	Tom aidu 2 *	--	--	Tom aigu 2 (Room) *	Tom aigu 2 (TR-909)
	48				
	Cymbale crash 1	--	[RND] Cymbale crash	--	Cymbale crash (TR-909)
	49				
	Tom aigu 1 *	--	--	Tom aigu 1 (room) *	Tom aigu (TR-909)
	50				
	Cymbale ride 1	--	[RND] Cymbale ride 1 *	--	--
	51				
	Cymbale chinoise	--	--	--	Cymbale inversée
	52				
	Cloche de ride	--	[RND] Cloche de ride	--	--
	53				
	Tambourin	--	--	--	secousse de tambourin
	54				
	Cymbale splash	--	--	--	--
	55				
	Cloche	--	--	--	Cloche (TR-808)
	56				
	Cymbale crash 2	--	--	--	--
	57				
	Vibra-slap	--	--	--	--
	58				
	Cymbale ride 2	--	[RND] Cymbale ride 2 *	--	--
C4	59				
	Bongo aigu	--	--	--	--
	60				
	Bongo grave	--	--	--	--
	61				
	Conga aigu étouffée	--	--	--	--
	62				
	Conga aigu ouverte	--	--	--	--
	63				
	Conga grave ouverte	--	--	--	--
	64				
	Timbale aiguë	--	--	--	--
	65				
	Timbale grave	--	--	--	--
	66				
	Aqogo aiguë	--	--	--	--
	67				
	Aqogo grave	--	--	--	--
	68				
	Cabasa	--	--	--	--
	69				
	Maracas	--	--	--	TR-808 Maracas
	70				
	Sifflet court aigu [EXC2]	--	--	--	--
C5	71				
	Sifflet long grave [EXC2]	--	--	--	--
	72				
	Guiro court [EXC3]	--	--	--	--
	73				
	Guiro long [EXC3]	--	--	--	CR-78 Guiro [EXC3]
	74				
	Claves	--	--	--	TR-808 Claves
	75				
	Wood Block aigu	--	--	--	--
	76				
	Wood Block aigu	--	--	--	--
	77				
	Cuica étouffée [EXC4]	--	--	--	High Hoo [EXC4]
	78				
	Cuica [EXC4]	--	--	--	Low Hoo [EXC4]
	79				
	Triangle étouffé [EXC5]	--	--	--	Triangle électrique étouffé
	80				
	Triangle [EXC5]	--	--	--	Triangle électrique
	81				
	Shaker	--	--	--	TR-626 Shaker
	82				
	Jingle Bell	--	--	--	--
C6	83				
	Bell Tree	Bar Chimes	--	--	--
	84				
	Castagnettes	--	--	--	--
	85				
	Surdo étouffé [EXC6]	--	--	--	--
	86				
	Surdo [EXC6]	--	--	--	--
	87				
	Applaudissement 2 *	--	--	--	Small Club 1 *
	88				
	---	---	---	---	---
	89				
	---	---	---	---	---
	90				
	---	---	---	---	---
	91				
	---	---	---	---	---
	92				
	---	---	---	---	---
	93				
	---	---	---	---	---
	94				
	---	---	---	---	---
	95				
	---	---	---	---	---
C7	96				

PG : N° de programme (N° de kit rythmique)    -- : identique à "STANDARD1" (PG1)    [55] : identique au SC-55  
 -- : Aucun son    [EXC1] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps  
 \* : Sons créés avec 2 voix    [RND] : identique au SC-88

# Kit rythmique original (2)

#: le même kit rythmique qu'en configuration SC-88

	PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC #	PC 26 TR-808
	22				
C1	23				
	24				
	25				
	26			Finger Snap	
	27				
	28				
	29	Scratch (poussé) 2 [EXC7]	Scratch (poussé) 2 [EXC7]	[EXC7] Scratch (poussé) 2	[EXC7] Scratch (poussé) 2 [EXC7]
	30	Scratch (tiré) 2 [EXC7]	Scratch (tiré) 2 [EXC7]	[EXC7] Scratch (tiré) 2	[EXC7] Scratch (tiré) 2 [EXC7]
	31				
	32				
	33				
	34				
C2	35				
	36	Clic (Jungle) 2	Clic (Techno) 2	Clic (Power) 2	Clic électrique 2
		Clic (Jungle) 1	Clic (Techno) 1	Clic (Power) 1	Clic électrique 1 *
	37		TR-808 Rim Shot		TR-808 Rim Shot
	38	Caisse claire (Jungle) 1	Caisse claire (Techno) 1	Caisse claire (Power) 1	Caisse claire électrique 1*
	39	Clap, mains 2	TR-707 Clap, mains	TR-808 Clap, mains	TR-808 Clap, mains
	40	Caisse claire (Jungle) 2	Caisse claire (Techno) 2	Caisse claire (Power) 2	Caisse claire électrique 2*
		Tom basse 2TR-909 2	Tom basse 2 TR-808*	Tom basse 2 Power *	Tom basse 2 TR-808 *
	42	TR-606 Charl. fermée [EXC1]	TR-707 Charl. fermée [EXC1]		Charl. fermée 2 [EXC1]
	43	Tom basse 2TR-909 1	Tom basse 1 TR-808*	Tom basse 1 Power *	Tom basse 1 TR-808 *
	44	Jungle Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]		Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]
	45	TR-909 Tom medium 2	TR-808 Tom medium 2*	Tom medium Power 2 *	Tom medium 2 Electric *
	46	TR-606 Cha. ouverte [EXC1]	TR-909 Cha. ouverte [EXC1]		Cha. ouverte 2 [EXC1]
	47	TR-909 Tom medium 1	TR-808 Tom medium 1*	Power Tom medium 1 *	Electric Tom medium 1*
C3	48	TR-909 Tom aigu 2	TR-808 Tom aigu 2 *	Power Tom aigu 2 *	Electric Tom aigu 2 *
	49	TR-808 Cymbale crash	TR-909 Cymbale crash		TR-808 Cymbale crash
	50	TR-909 Tom aigu 1	TR-808 Tom aigu 1 *	Power Tom aigu 1 *	Electric Tom aigu 1 *
	51				TR-606 Cymbale ride
	52	Cymbale inversée	Cymbale inversée		Cymbale inversée
	53				
	54	Tambourin	Tambourin		CR-78 Tambourin
	55				
	56	TR-808 cloche	TR-808 cloche		TR-808 cloche
	57		TR-909 Cymbale crash		TR-909 Cymbale crash
	58				
	59				Ride Cymbal Edge
C4	60		CR-78 Bongo aigu		CR-78 Bongo aigu
	61		CR-78 Bongo grave		CR-78 Bongo grave
	62		TR-808 Conga aigué étouffé		TR-808 Conga aigué étouffé
	63		TR-808 Conga aigué		TR-808 Conga aigué
	64		TR-808 Conga grave		TR-808 Conga grave
	65				
	66				
	67				
	68				
	69				
	70	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas		TR-808 Maracas
	71				
C5	72				
	73				
	74	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]		CR-78 Guiro [EXC3]
	75	TR-808 Claves	TR-808 Claves		TR-808 Claves
	76				
	77				
	78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]		High Hoo [EXC4]
	79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]		Low Hoo [EXC4]
	80	Triangle étouffé électrique	Triangle étouffé électrique		Triangle étouffé électrique
	81	Triangle électrique	Triangle électrique		Triangle électrique
	82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker		TR-626 Shaker
	83				
C6	84				
	85				
	86				
	87				
	88	Small Club 1 *		Small Club 1 *	Small Club 1 *
	89				
	90				
	91				
	92				
	93				
	94				
C7	95				
	96				

PG : N° de programme (N° de kit rythmique) -- : identique à 'STANDARD1'(PG1) [55] : identique au SC-55  
 -- : Aucun son [EXC] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps  
 \* : Sons créés avec 2 voix [88] : identique au SC-88

Numéro de note

# Kit rythmique original (3)

#: le même kit rythmique qu'en configuration SC-88

	PG 27 DANCE	PG 28 CR-78	PG 29 TR-606	PG 30 TR-707
23	--	--	--	--
24	--	--	--	--
25	--	--	--	--
26	Claquement de doigt	--	--	--
27	--	--	--	--
28	--	--	--	--
29	Scratch (poussé) 2 [EXC7]	Scratch (poussé) 2 [EXC7]	Scratch (poussé) 2 [EXC7]	Scratch (poussé) 2 [EXC7]
30	Scratch (tiré) 2 [EXC7]	Scratch (tiré) 2 [EXC7]	Scratch (tiré) 2 [EXC7]	Scratch (tiré) 2 [EXC7]
31	--	--	--	--
32	--	--	--	--
33	--	--	--	--
34	--	--	--	--
35	--	--	--	--
36	TR-909 Clic 1	CR-78 Clic 2	CR-78 Clic 2	TR-707 Clic 2
37	Electric Clic 2	CR-78 Clic 1	TR-606 Clic 1	TR-707 Clic 1
38	--	CR-78 Rim Shot	CR-78 Rim Shot	TR-707 Rim Shot
39	--	CR-78 Caisse claire 1	TR-606 Caisse claire 1	TR-707 Caisse claire 1
40	--	TR-707 Claq. mains	TR-707 Claq. mains	TR-707 Claq. mains
41	Dance Caisse claire 2	CR-78 Caisse claire2	TR-606 Caisse claire2	TR-707 Caisse claire2
42	Electric Tom basse 2 *	CR-78 Tom basse 2 *	TR-606 Tom basse 2	TR-707 Tom basse 2 *
43	CR-78 Charl. fermée [EXC1]	CR-78 Charl. fermée [EXC1]	TR-606 Charl. fermée [EXC1]	TR-707 Charl. fermée [EXC1]
44	Electric Tom basse 1 *	CR-78 Tom basse 1 *	TR-606 Tom basse 1	TR-707 Tom basse 1 *
45	TR-808 Charl. fermée 2 [EXC1]	TR-606 Charl. fermée [EXC1]	TR-606 Charl. fermée [EXC1]	TR-707 Charl. fermée [EXC1]
46	Electric Tom medium 2 *	CR-78 Tom medium 2 *	TR-606 Tom medium 2	TR-707 Tom medium 2 *
47	CR-78 Charl. ouverte [EXC1]	CR-78 Charl. ouverte [EXC1]	TR-606 Charl. ouverte [EXC1]	TR-707 Charl. ouverte [EXC1]
48	Electric Tom medium 1 *	CR-78 Tom medium 1 *	TR-606 Tom medium 1	TR-707 Tom medium 1 *
49	Electric Tom aigu 2 *	CR-78 Tom aigu 2 *	TR-606 Tom aigu 2	TR-707 Tom aigu 2 *
50	TR-808 Cymbale crash	TR-808 Cymbale crash	TR-808 Cymbale crash	TR-909 Cymbale crash
51	Electric Tom aigu 1 *	CR-78 Tom aigu 1 *	TR-606 Tom aigu 1	TR-707 Tom aigu 1 *
52	TR-606 Cymbale ride	TR-606 Cymbale ride	TR-606 Cymbale ride	TR-909 Cymbale ride *
53	Cymbale inversée	--	--	--
54	Tambourin	CR-78 Tambourin	CR-78 Tambourin	Tambourin 2
55	--	--	--	--
56	TR-808 Cloche	CR-78 Cloche	CR-78 Cloche	TR-808 Cloche
57	--	TR-909 Cymbale crash	TR-909 Cymbale crash	--
58	--	--	--	--
59	--	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
60	--	CR-78 Bongo aigu	CR-78 Bongo aigu	--
61	--	CR-78 Bongo grave	CR-78 Bongo grave	--
62	--	TR-808 Conga aiguë étouffée	TR-808 Conga aiguë étouffée	--
63	--	TR-808 Conga aiguë	TR-808 Conga aiguë	--
64	--	TR-808 Conga grave	TR-808 Conga grave	--
65	--	--	--	--
66	--	--	--	--
67	--	--	--	--
68	--	--	--	--
69	--	--	--	--
70	--	CR-78 Maracas	CR-78 Maracas	TR-808 Maracas
71	--	--	--	--
72	--	--	--	--
73	--	--	--	--
74	--	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	--
75	--	CR-78 Claves	CR-78 Claves	--
76	--	--	--	--
77	--	--	--	--
78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]
79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]
80	Electric Triangle étouffé	CR-78 Coup grave [EXC5]	CR-78 Coup grave [EXC5]	Electric Triangle étouffé
81	Electric Triangle	CR-78 Coup aigu [EXC5]	CR-78 Coup aigu [EXC5]	Electric Triangle
82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker
83	--	--	--	--
84	--	--	--	--
85	--	--	--	--
86	--	--	--	--
87	--	--	--	--
88	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *
89	--	--	--	--
90	--	--	--	--
91	--	--	--	--
92	--	--	--	--
93	--	--	--	--
94	--	--	--	--
95	--	--	--	--
96	--	--	--	--

PG : N° de programme (N° de kit rythmique)      -- : identique à "STANDARD 1" (PG 1)      [55] : identique au SC-55  
 -- : Aucun son      [EXC1] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps  
 \* : Sons créés avec 2 voix      [88] : identique au SC-88

# Kit rythmique original (4)

#: le même kit rythmique qu'en configuration SC-88

	PG 31 TR-909	PG 33 JAZZ	PG 41 BRUSH	PG 49 ORCHESTRA #
	22	--	--	--
C1	23	--	--	--
	24	--	--	--
	25	--	--	--
	26	--	--	--
	27	--	--	--
	28	--	Claquement de doigt	Claquement de doigt
	29	Scratch (poussé) 2 [EXC7]	--	Charleston fermée 2 [EXC1]
	30	Scratch (tiré) 2 [EXC7]	--	Pédale de charleston [EXC1]
	31	--	--	Charleston ouverte 2 [EXC1]
	32	--	--	Cymbale ride 1
	33	--	--	--
	34	--	--	--
	35	Techno Clic 2	Jazz Clic 2	Jazz Clic 1
C2	36	TR-909 Clic 1 *	Jazz Clic 1	Concert BD 1
	37	TR-909 Rim	--	--
	38	TR-909 Caisse claire 1	Jazz Caisse claire 1	Brush de caisse claire 1
	39	--	Claquements de mains 2	Balais
	40	TR-909 Caisse claire 2	Jazz Caisse claire 2	Brush Caisse claire 2
	41	TR-909 Tom basse 2	--	Brush Tom basse 2 *
	42	TR-707 Charl. fermée [EXC1]	Charl. fermée 2 [EXC1]	Brush Charl. fermée [EXC1]
	43	TR-909 Tom basse 1	--	Brush Tom basse 1 *
	44	TR-707 Charleston fermée [EXC1]	Pédale de charleston 2 [EXC1]	Pédale de charleston [EXC1]
	45	TR-909 Tom medium 2	--	Brush Tom medium 2 *
	46	TR-909 Charl. ouverte [EXC1]	Charleston ouverte 2 [EXC1]	Brush Charl. ouverte [EXC1]
	47	TR-909 Tom medium 1	--	Brush Tom medium 1 *
C3	48	TR-909 Tom aigu 2	--	Brush Tom aigu 2 *
	49	TR-909 Cymbale crash	--	Brush Cymbale crash
	50	TR-909 Tom aigu 1	--	Brush Tom aigu 1 *
	51	TR-909 Ride Cymbal *	Ride Cymbal Inner	Ride Cymbal Inner
	52	--	--	Brush Ride Bell
	53	54	Tambourin 2	--
	55	--	--	--
	56	TR-808 Cloche	--	--
	57	--	--	Concert Cymbale 2
	58	--	--	--
	59	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
C4	60	--	--	Concert Cymbale 1
	61	--	--	--
	62	--	--	--
	63	--	--	--
	64	--	--	--
	65	--	--	--
	66	--	--	--
	67	--	--	--
	68	--	--	--
	69	--	--	--
	70	TR-808 Maracas	--	--
C5	71	--	--	--
	72	--	--	--
	73	--	--	--
	74	CR-78 Guiro [EXC3]	--	--
	75	TR-808 Claves	--	--
	76	--	--	--
	77	--	--	--
	78	High Hoo [EXC4]	--	--
	79	Low Hoo [EXC4]	--	--
	80	Electric Triangle étouffé	--	--
	81	Electric Triangle	--	--
	82	TR-626 Shaker	--	--
	83	--	--	--
C6	84	--	--	--
	85	--	--	--
	86	--	--	--
	87	--	--	--
	88	--	Applaudissement *	Applaudissement *
	89	--	--	Applaudissement *
	90	--	--	--
	91	--	--	--
	92	--	--	--
	93	--	--	--
	94	--	--	--
	95	--	--	--
C7	96	--	--	--

PG : N° de programme (N° de kit rythmique) -- : identique à "STANDARD1"(PG1) [55] : identique au SC-55  
 -- : Aucun son [EXC] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps  
 \* : Sons créés avec 2 voix [88] : identique au SC-88

Numéro de note

# Kit rythmique original (5)

#: le même kit rythmique qu'en configuration SC-88

	PG 50	PG 51	PG 53	PG 54
	ETHNIC #	KICK & SNARE #	ASIA	CYMBAL&CLAPS
	25	CR-78 Grosse caisse 1	Gamelan Gong C#	---
26	Claquement de doigts	CR-78 Grosse caisse 2	Gamelan Gong D#	---
	27	TR-608 Grosse caisse 1	Gamelan Gong G	---
28	Tambourin	TR-707 Grosse caisse	Gamelan Gong A#	---
	28	TR-608 Grosse caisse 1	Gamelan Gong c	---
29	Caslagettes	Hip-Hop Grosse caisse 2	Gamelan Gong c#	---
	30	TR-909 Grosse caisse 1 *	Gamelan Gong d#	---
31	Cymbale crash 1	Hip-Hop Grosse caisse 3	Gamelan Gong g	Charleston ouverte inversée
	32	Hip-Hop Grosse caisse 1	Gamelan Gong a#	Charleston fermée inversée 1
33	Floulement de caisse claire	Jungle Grosse caisse 2	Gamelan Gong C	Charleston fermée inversée 2
	34	Jungle Grosse caisse 1	Gender C#	Jungle Charleston [EXC1]
35	Caisse claire de concert	Techno Grosse caisse 2	Gender D#	[55] Charleston fermée [EXC1]
	36	Techno Grosse caisse 1	Gender G	[88] Charleston fermée 2 [EXC1]
C2	37	Standard 1 Grosse caisse 2	Gender A#	[88] Charleston fermée 3 [EXC1]
	38	Standard 1 Grosse caisse 1	Gender c	Charleston fermée 4 [EXC1]
40	39	[88] Standard 1 Grosse caisse 1	Bonang C#	Charleston fermée [EXC1]
	41	[88] Standard 1 Grosse caisse 2	Bonang D#	TR-707 Charleston fermée [EXC1]
41	42	[88] Standard 2 Grosse caisse 1	Bonang G	TR-606 Charleston fermée [EXC1]
	43	[88] Standard 2 Grosse caisse 2	Bonang A#	[88] TR-808 Charl. fermée [EXC1]
43	44	[55] Grosse caisse 1	Bonang c	TR-808 Charleston fermée [EXC1]
	45	[55] Grosse caisse 2	Thai Gong	CR-78 Charleston fermée [EXC1]
45	46	[88] Grosse caisse douce	Cymbale Rama	[55] Pédale de charleston [EXC1]
	47	[88] Jazz Grosse caisse 1	Saqal ouvert [EXC7]	[88] Pédale de charleston [EXC1]
C3	48	[88] Jazz Grosse caisse 2	Saqal fermé [EXC7]	Pédale de charleston [EXC1]
	49	[55] Concert BD 1	Jaws Harp	Charleston semi-ouverte 1 [EXC1]
50	50	[88] Room Grosse caisse 1	Wadaiko *	Charleston semi-ouverte 2 [EXC1]
	51	[88] Room Grosse caisse 2	Wadaiko Rim *	[55] Charl. ouverte [EXC1]
52	52	[88] Power Grosse caisse 1	Taiko	[88] Charl. ouverte 2 [EXC1]
	53	[88] Power Grosse caisse 2	Shimedaiko	[88] Charl. ouverte 3 [EXC1]
53	54	[88] Electric Grosse caisse 2	Atarigane	Charleston ouverte [EXC1]
	55	[88] Electric Grosse caisse 1 *	Hyoushigi	TR-909 Charl. ouverte [EXC1]
55	56	[55] Electric Grosse caisse	Ohkawa	TR-707 Charl. ouverte [EXC1]
	57	[88] TR-808 Grosse caisse	High Kotsuzumi	TR-606 Charl. ouverte [EXC1]
57	58	[88] TR-909 Grosse caisse	Low Kotsuzumi	[88] TR-808 Charl. ouverte [EXC1]
	59	[88] Dance Grosse caisse	Yyoo Dude	TR-808 Charl. ouverte [EXC1]
C4	60	[88] Standard 1 Caisse claire 1	Buk	CR-78 Charl. ouverte [EXC1]
	61	[88] Standard 1 Caisse claire 2	Buk Rim	Cymbale crash 1 [EXC3]
62	62	[88] Standard 2 Caisse claire 1	Gengari p	Cymbale crash 2 [EXC4]
	63	[88] Standard 2 Caisse claire 2	Gengari Mute Low	[EXC1] Cymbale crash 3
64	64	[55] Caisse claire 2	Gengari f	[EXC2] Batais de Cymbale crash
	65	[55] Concert Caisse claire	Gengari Mute High	[EXC2] Cymbale crash dure *
65	66	[88] Jazz Caisse claire 1	Gengari Samll	TR-909 Cymbale crash
	67	[88] Jazz Caisse claire 2	Jang-Gu Che	TR-808 Cymbale crash
67	68	[88] Room Caisse claire 1	Jang-Gu Kun	Cymbale crash étouffée 1 [EXC3]
	69	[88] Room Caisse claire 2	Jang-Gu Rim	Cymbale crash étouffée 2 [EXC4]
69	70	[88] Power Caisse claire 1	Jing p	[EXC3] Cymbale crash inversée 1
	71	[88] Power Caisse claire 2	Jing f	* [EXC3] Cymbale crash inversée 2
C5	72	[55] Gated Caisse claire	Jing Mute	[EXC3] Cymbale crash inversée 3
	73	[88] Dance Caisse claire 1	Asian Gong 1	TR-909 Cymbale crash inversée
74	74	[88] Dance Caisse claire 2	Big Gong	[55] Cymbale splash
	75	[88] Disco Caisse claire	Small Gong	Cymbale splash
76	76	[88] Electric Caisse claire 2	Pai Ban	[88] Ride Bell
	77	[88] House Caisse claire *	Ban Gu	[88] Brush Ride Bell
77	78	[55] Electric Caisse claire 1	Tang Gu	[88] Cymbale ride 1
	79	[88] Electric Caisse claire 3 *	Tang Gu Mute	[EXC4] [88] Cymbale ride 2
79	80	[88] TR-808 Caisse claire 1	Shou Luo	* [88] Batais de Cymbale ride
	81	[88] TR-808 Caisse claire 2 *	Bend Gong	Ride Cymbal Low Inner
81	82	[88] TR-909 Caisse claire 1	Hu Yin Luo Low	* Ride Cymbal Mid Inner
	83	[88] TR-909 Caisse claire 2 *	Hu Yin Luo Mid	[EXC5] Ride Cymbal High Inner
C6	84	[88] Brush Tap 1	Hu Yin Luo Mid Mute	[EXC5] Ride Cymbal Low Edge
	85	[88] Brush Tap 2	Hu Yin Luo High	[EXC6] Ride Cymbal Mid Edge
86	86	[88] Brush Slap 1	Hu Yin Luo High Mute	[EXC6] Ride Cymbal High Edge
	87	[88] Brush Slap 2	Nao Bo	TR-606 Cymbale ride
88	88	[88] Brush Slap 3	Xiao Bo	TR-808 Cymbale ride
	89	[88] Brush Swirl 1	---	Cymbale chinoise 1
89	90	[88] Brush Swirl 2	---	Cymbale chinoise 2
	91	[88] Brush Long Swirl	---	[55] Claquement de main
91	92	Standard 1 Caisse claire 1	---	[88] Claquement de main 2
	93	Standard 1 Caisse claire 2	---	[88] Claquement de main
93	94	Standard 1 Caisse claire 3	---	Claquement de main
	95	Rap Caisse claire	---	Claquement de main 2
C7	96	Hip-Hop Caisse claire 2	---	TR-707 Claquement de main
	97	Jungle Caisse claire 1	---	---
98	98	Jungle Caisse claire 2	---	---
	99	Techno Caisse claire 1	---	---

PG : N° de programme (N° de kit rythmique) --- : Identique à 'STANDARD1' (PG1) [55] : Identique au SC-55  
 --- : Aucun son [EXC1] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps  
 \* : Sons créés avec 2 voix [88] : Identique au SC-88

# Kit rythmique original (6)

# : le même kit rythmique qu'en configuration SC-88

	PG 57		PG 58		PG 59
	SFX		RHYTHM FX #		RHYTHM FX 2
21	MC-500 Beep 1	---	---	---	---
22	MC-500 Beep 2	---	---	---	---
23	Guitar Slide	---	---	---	---
C1 24	Guitar Wah	---	---	---	---
25	Guitar Slap	---	---	---	---
26	Chord Stroke Down	---	---	---	---
27	Chord Stroke Up	---	---	---	---
28	Biwa	*	---	---	---
29	Phonograph Noise	---	---	---	---
30	Tape Rewind	---	---	---	---
31	Scratch (poussé) 2	[EXC1]	---	---	---
32	Scratch (tiré) 2	[EXC1]	---	---	---
33	Mediator 2 (haut)	---	---	---	---
34	Mediator 2 (bas)	---	---	---	---
35	Mediator guitare distortion (haut)	---	---	---	---
C2 36	Mediator guitare distortion (bas)	---	Grosse caisse 1 inversée	---	TR-707 Grosse caisse inversée 1
37	Glissement de basse	---	Grosse caisse de concert inversée	---	TR-909 Grosse caisse inversée 1
38	Grattement de mediatior	---	Power Grosse caisse inversée 1	---	Hip-Hop Grosse caisse inversée 1
39	High Q	---	Grosse caisse électrique inversée 1	---	Jungle Grosse caisse inversée 2
40	Slap	---	Caisse claire inversée 1	---	Techno Grosse caisse inversée 2
41	Scratch (poussé)	[EXC7]	Caisse claire inversée 2	---	TR-606 Caisse claire inversée 2
42	Scratch (tiré)	[EXC7]	Standard 1 Caisse claire inversée 1	---	CR-78 Caisse claire inversée 1
43	Baquette	---	Caisse claire inversée 2	---	CR-78 Caisse claire inversée 2
44	Clic carré	---	Petite caisse claire inversée	---	Jungle Caisse claire inversée 2
45	Clic de métronome	---	Caisse claire 808 inversée	---	Techno Caisse claire inversée 2
46	Cloche de métronome	---	Tom 1 inversé	---	TR-707 Caisse claire inversée
47	Bruit de frette	---	Tom 2 inversé	---	TR-606 Caisse claire inversée 1
C3 48	Bruit de mediatior vers le haut	---	Baquettes inversées	---	TR-909 Caisse claire inversée 1
49	Bruit de mediatior vers le bas	---	Slap inversé	---	Hip-Hop Caisse claire inversée 2
50	Slap de double basse	---	Cymbale inversée 1	---	Jungle Caisse claire inversée 1
51	Clic de touche	---	Cymbale inversée 2	---	House Caisse claire inversée
52	Rire	---	Charleston ouverte inversée	---	Charleston fermée inversée
53	Cri	---	Cymbale ride inversée	---	TR-606 Charleston fermée inversée
54	Coup	---	CR-78 Charleston ouverte inversée	---	TR-707 Charleston fermée inversée
55	Battement de cœur	---	Charleston fermée inversée	---	TR-808 Charleston fermée inversée
56	Pas 1	---	Gong inversé	---	Jungle Charleston inversée
57	Pas 2	---	Arbre à cloches inversé	---	Tambourin inversé 2
58	Applaudissement	*	Guitro inversé	---	Tambourin inversé
59	Grincement de porte	---	Bendir inversé	---	TR-808 Charleston ouverte inversée
C4 60	Porte	---	Coup de feu inversé	---	TR-707 Charleston ouverte inversée
61	Craquement	---	Scratch inversé	---	Charleston ouverte inversée
62	Wind Chimes	*	Laser inversé	---	TR-606 Charleston ouverte inversée
63	Moteur de voiture	---	Clic de touche	---	Hu Yin Luo inversé
64	Arrêt de voiture	---	Techno Thip	---	TR-707 Cymbale inversée *
65	Passage de voiture	---	Pop Drop	---	Voice One
66	Accident de voiture	*	Woody Slap	---	Reverse Voice One
67	Sirène	---	Distortion Kick	*	Voice Two
68	Train	---	Syn. Drops	---	Reverse Voice Two
69	Avion à réaction	*	Hi Q inversé	---	Voice Three
70	Hélicoptère	---	Tuyau	---	Reverse Voice Three
71	Vaisseau spatial	*	Bloc de glace	---	Voice Tah
C5 72	Coup de fusil	---	Tambourin numérique	*	Reverse Voice Tah
73	Mitrailleuse	---	Alias	---	Voice Ou
74	Laser	---	Cloche modulée	---	Voice Au
75	Explosion	*	Spark	---	Voice Whey
76	Chien	---	Percussion métallique	---	Frog Vpocce *
77	Galop de cheval	---	Effet de bruit dynamique	---	Reverse Yyoo Dude
78	Oiseaux	*	Bruit de clap stéréo	*	Douby
79	Pluie	---	Swish	---	Reverse Douby
80	Tonnerre	---	Slappy	*	Baert High
81	Vent	---	Voice Ou	---	Baert Low
82	Ressac	---	Voice Au	---	Bounce
83	Courant	*	Hoo	---	Reverse bounce
C6 84	Bulles	*	Arrêt de bande 1	*	Distortion Knock
85	Kitty	---	Arrêt de bande 2	*	Guitar Slide
86	Oiseau 2	---	Missile	*	Sub Marine
87	Gronnement	---	Oiseaux de l'espace	---	Noise Attack
88	---	---	Monstre volant	---	Space Worms
89	Téléphone 1	---	---	---	Emergency ! *
90	Téléphone 2	---	---	---	Calculating... *
91	Small Club 1	*	---	---	Saw LFO Saw
92	Small Club 2	*	---	---	---
93	Salve d'applaudissements	*	---	---	---
94	Erruption	---	---	---	---
95	Coup de feu	*	---	---	---
C7 96	Bang	*	---	---	---

Numéro de note

PG : N° de programme (N° du kit rythmique)  
 --- : Aucun son  
 \* : Sons créés avec 2 voix

--- : identique à "STANDARD1" (PG1)  
 [EXC] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps  
 [BB] : identique au SC-88

[55] : identique au SC-55

# Kit rythmique original (7)

Les notes 0-19 et 97-127 sont comme suit.

		PC10 Hip-Hop	PC11 JUNGLE	PC12 TECHNO	PC25 ELECTRONIC	PC26 TR-808	PC27 DANCE	PC28 CR-78	PC29 TR-606	PC30 TR-707	PC33 JAZZ	PC41 BRUSH	PC49 ORCHESTRA	PC51 KICK & SNARE	
C-1	0	[88] Standard 1 Kick 1	[88] Electric Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	1	[88] Standard 1 Kick 2	[88] Electric Kick 1 *	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	2	[88] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	3	[88] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	4	[55] Kick Drum 1	TR-606 Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	5	[55] Kick Drum 2	TR-707 Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	6	[88] Jazz Kick 1	[55] TR-808 Kick	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	7	[88] Jazz Kick 2	[88] TR-808 Kick	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	8	[88] Room Kick 1	TR-808 Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	9	[88] Room Kick 2	[88] TR-909 Kick	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	10	[88] Power Kick 1	[88] Dance Kick	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	11	[88] Power Kick 2	Hip-Hop Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	C02	12	[88] Electric Kick 2	TR-909 Kick 1 *	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		13	[88] Electric Kick 1 *	Hip-Hop Kick 3	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		14	[88] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		15	[88] TR-909 Kick	Techno Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		16	[88] Dance Kick	Bounce Kick	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		17	Voice One	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		18	Voice Two	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
19		Voice Three	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
C8	97	[88] Standard 1 Snare 1	Techno Hit	---	---	---	---	Applause 2	*	Jungle Snare 1					
	98	[88] Standard 1 Snare 2	Philly Hit	*	---	---	---	Small Club 1	*	Jungle Snare 2					
	99	[88] Standard 2 Snare 1	Shock Wave	*	---	---	---	---	---	Techno Snare 1					
	100	[88] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave	*	---	[88] Brush Tap 1	[55] Timpani D#	---	---	Techno Snare 2					
	101	[55] Snare Drum 2	Bam Hit	---	[88] Brush Tap 2	[55] Timpani F	---	---	---	House Snare 2					
	102	Standard 1 Snare 1	Bim Hit	---	[88] Brush Slap 1	[55] Timpani F#	---	---	---	CR-78 Snare 1					
	103	Standard 1 Snare 2	Tapo Rewind	---	[88] Brush Slap 2	[55] Timpani G	---	---	---	CR-78 Snare 2					
	104	Standard Snare 3	Phonograph Noise	---	[88] Brush Slap 3	[55] Timpani G#	---	---	---	TR-606 Snare 1					
	105	[88] Jazz Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[55] Timpani A	---	---	---	---	TR-606 Snare 2					
	106	[88] Jazz Snare 2	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[55] Timpani A#	---	---	---	---	TR-707 Snare 1					
	107	[88] Room Snare 1	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[55] Timpani B	---	---	---	---	TR-707 Snare 2					
	108	[88] Room Snare 2	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[55] Timpani c	---	---	---	---	Standard 3 Snare 2					
	109	[88] Power Snare 1	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[55] Timpani c#	---	---	---	---	TR-808 Snare 2					
	110	[88] Power Snare 2	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare 1	[55] Timpani d	---	---	---	---	TR-909 Snare 1					
	111	[55] Gated Snare	[88] Electric Snare 3 *	[88] Standard 1 Snare 2	[55] Timpani d#	---	---	---	---	TR-909 Snare 2					
	112	[88] Dance Snare 1	TR-606 Snare	[88] Standard 2 Snare 1	[55] Timpani e	---	---	---	---	---					
	113	[88] Dance Snare 2	TR-707 Snare	[88] Standard 2 Snare 2	[55] Timpani f	---	---	---	---	---					
	114	[88] Disco Snare	[88] TR-808 Snare 1	[55] Snare Drum 2	---	---	---	---	---	---					
	115	[88] Electric Snare 2	[88] TR-808 Snare 2 *	Standard 1 Snare 1	---	---	---	---	---	---					
	116	[55] Electric Snare	TR-808 Snare 2	Standard 1 Snare 2	---	---	---	---	---	---					
	117	[88] Electric Snare 3 *	[88] TR-909 Snare 1	Standard Snare 3	---	---	---	---	---	---					
	118	TR-707 Snare	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] Room Snare 1	---	---	---	---	---	---					
	119	[88] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---	---	---	---	---	---					
	C9	120	[88] TR-808 Snare 2 *	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---	---	---	---	---					
		121	[88] TR-909 Snare 1	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---	---	---	---	---					
		122	[88] TR-909 Snare 2 *	Jungle Snare 1	[88] Gated Snare	---	---	---	---	---					
		123	Rap Snare	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---	---	---	---	---					
124		Jungle Snare 1	[88] House Snare *	[88] Dance Snare 2	---	---	---	---	---						
125		House Snare 1	House Snare 2	[88] Disco Snare	---	---	---	---	---						
126		[88] House Snare *	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---	---	---	---	---						
127	House Snare 2	[88] Slappy *	[88] Electric Snare 3 *	---	---	---	---	---							

↑  
Numéro de note

PG : N° de programme (N° de kit rythmique)  
 --- : Aucun son  
 \* : Sons créés avec 2 voix

--- : Identique à "STANDARD 1" (FG1)  
 [EXC] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps  
 [88] : Identique au SC-88

[55] : Identique au SC-55



# Kit rythmique du SC-88 (1)

	PG 1 STANDARD 1	PG 2 STANDARD 2	PG 9 ROOM	PG 17 POWER	PG 25 ELECTRONIC
25	Roulement de caisse claire	--	--	--	--
26	Claquement de doigts	--	--	--	--
27	High Q	--	--	--	--
28	Slap	--	--	--	--
29	Scratch (poussé) [EXC7]	--	--	--	Scratch (poussé) 2 [EXC7]
30	Scratch (tiré) [EXC7]	--	--	--	Scratch (tiré) 2 [EXC7]
31	Baquettes	--	--	--	--
32	Clic carré	--	--	--	--
33	Clic de métronome	--	--	--	--
34	Cloche de métronome	--	--	--	--
35	Grosse caisse 2 (standard 1)	G. caisse 2 (standard 2)	G. caisse Room 2	G. caisse Power 2	G. caisse électrique 2
C36	Grosse caisse 1 (standard 1)	G. caisse 1 (standard 2)	G. caisse Room 1	G. caisse Power 1	G. caisse électrique 1
37	Bord de fût	--	--	--	--
38	Caisse claire 1 (Standard 1)	C. claire 1 (Standard 2)	C. claire Room 1	C. claire Power 1	C. claire électrique 1
39	Claquement de mains	--	--	--	--
40	Caisse claire 2 (Standard 1)	C. claire 2 (Standard 2)	C. claire Room 2	C. claire Power 2	C. claire électrique 2
41	Tom basse 2 *	--	Tom basse Room 2 *	Tom basse Power 2 *	Tom basse électrique 2 *
42	Charleston fermée 1 [EXC1]	Charl. fermée 2 [EXC1]	Charl. fermée 3 [EXC1]	Charl. fermée 3 [EXC1]	Charl. fermée 2 [EXC1]
43	Tom basse 1 *	--	Tom basse Room 1 *	Tom basse Power 1 *	Tom basse électrique 1 *
44	Charleston au pied [EXC1]	--	--	--	--
45	Tom medium 2 *	--	Tom medium Room 2 *	Tom medium Power 2 *	Tom medium électrique 2 *
46	Charleston ouverte 1 [EXC1]	Charl. ouverte 2 [EXC1]	Charl. ouverte 3 [EXC1]	Charl. ouverte 3 [EXC1]	Charl. ouverte 2 [EXC1]
47	Tom medium 1 *	--	Tom medium Room 1 *	Tom medium Power 1 *	Tom medium électrique 1 *
C38	Tom aigu 2 *	--	Tom aigu Room 2 *	Tom aigu Power 2 *	Tom aigu électrique 2 *
49	Cymbale crash 1	--	--	--	--
50	Tom aigu 1 *	--	Tom aigu Room 1 *	Tom aigu Power 1 *	Tom aigu électrique 1 *
51	Cymbale ride 1	--	--	--	--
52	Cymbale chinoise	--	--	--	Cymbale inversée
53	Cloche de ride	--	--	--	--
54	Tambourin	--	--	--	--
55	Cymbale splash	--	--	--	--
56	Cloche	--	--	--	--
57	Cymbale crash 2	--	--	--	--
58	Vibra-slap	--	--	--	--
59	Cymbale ride 2	--	--	--	--
C40	Bongo aigu	--	--	--	--
61	Bongo grave	--	--	--	--
62	Conga aiguë étouffée	--	--	--	--
63	Conga aiguë	--	--	--	--
64	Conga grave	--	--	--	--
65	Timbale aiguë	--	--	--	--
66	Timbale grave	--	--	--	--
67	Agogo aigu	--	--	--	--
68	Agogo grave	--	--	--	--
69	Cabasa	--	--	--	--
70	Maracas	--	--	--	--
71	Sifflet aigu court [EXC2]	--	--	--	--
C572	Sifflet grave long [EXC2]	--	--	--	--
73	Guiro court [EXC3]	--	--	--	--
74	Guiro long [EXC3]	--	--	--	--
75	Claves	--	--	--	--
76	Wood Block aigu	--	--	--	--
77	Wood Block grave	--	--	--	--
78	Cuica étouffée [EXC4]	--	--	--	--
79	Cuica [EXC4]	--	--	--	--
80	Triangle étouffé [EXC5]	--	--	--	--
81	Triangle [EXC5]	--	--	--	--
82	Shaker	--	--	--	--
83	Jingle Bell	--	--	--	--
C684	Bell Tree	Bar Chimes	--	--	--
85	Castagnettes	--	--	--	--
86	Surdo étouffé [EXC6]	--	--	--	--
87	Surdo [EXC6]	--	--	--	--
88	----	----	----	----	----
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
C796	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

↑ Numéro de note  
 PG : N° de programme (N° de kit rythmique)  
 -- : Aucun son  
 \* : Sons créés avec 2 voix  
 -- : identique à "STANDARD1"(PG1)  
 [EXC] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps.  
 [86] : identique au SC-88  
 [55] : identique au SC-55

## Kit rythmique du SC-88 (2)

	PG 26 TR-808/909	PG 27 DANCE	PG 33 JAZZ	PG 41 BALAIS	PG 49 ORCHESTRE
	25	--	--	--	--
26	26	--	--	--	--
	27	--	--	--	Charl. fermée 2 [EXC1]
28	28	--	--	--	Charl. au pied [EXC1]
	29	Scratch (poussé) 2 [EXC7]	Scratch (poussé) 2 [EXC7]	--	Charl. ouverte 2 [EXC1]
	30	Scratch (tiré) 2 [EXC7]	Scratch (tiré) 2 [EXC7]	--	Cymbale ride 1
31	31	--	--	--	--
	32	--	--	--	--
33	33	--	--	--	--
	34	--	--	--	--
35	35	Grosse caisse 909	Grosse caisse Dance	Grosse caisse Jazz 2	Grosse caisse Jazz 1
C2	36	Grosse caisse 808	Grosse caisse électrique 2	Grosse caisse Jazz 1	G. caisse de concert 1
	37	Rim Shot 808	--	--	--
38	38	Caisse claire 808 1	Caisse claire Dance 1	Caisse claire Jazz 1	Frappe de balais 1
	39	--	--	Claquement de mains 2	Stap de balais 1
40	40	Caisse claire 909 1	Caisse claire Dance 2	Caisse claire Jazz 2	Glissé de balais 1
	41	Tom basse 808 2 *	Tom basse électrique 2 *	--	Tom basse balais 2 *
	42	Charl. fermée 808 [EXC1]	Charl. fermée CR-78 [EXC1]	Charl. fermée 2 [EXC1]	Charl. fermée balais [EXC1]
43	43	808 Low Tom1 *	Tom basse électrique 1 *	--	Tom basse balais 1 *
	44	Charl. fermée 808 [EXC1]	Charl. fermée 808 [EXC1]	--	--
45	45	Tom medium 808 2 *	Tom medium électrique 2 *	--	Tom medium balais 2 *
	46	Charl. ouverte 808 [EXC1]	Charl. ouverte CR-78 [EXC1]	Charl. ouverte 2 [EXC1]	Charl. ouverte balais [EXC1]
47	47	Tom medium 808 1 *	Tom medium électrique 1 *	--	Tom medium balais 1 *
C3	48	Tom aigu 808 2 *	Tom aigu électrique 2 *	--	Tom aigu balais 2 *
	49	Cymbale 808	--	--	Cymbale crash balais
50	50	Tom aigu 808 1	Tom aigu électrique 1 *	--	Tom aigu balais 1 *
	51	--	--	--	Cymbale ride balais
52	52	--	Cymbale inversée	--	--
	53	--	--	--	Cloche de ride balais
	54	--	--	--	Timbale fa
55	55	--	--	--	Timbale sol
	56	Cloche 808	--	--	Timbale sol#
57	57	--	--	--	Timbale la
	58	--	--	--	Timbale si
59	59	--	--	--	Timbale do
C4	60	--	--	--	Timbale do#
	61	--	--	--	Timbale ré
62	62	Conga aiguë 808	--	--	Timbale ré#
	63	Conga medium 808	--	--	Timbale mi
64	64	Conga grave 808	--	--	Timbale fa
	65	--	--	--	--
	66	--	--	--	--
67	67	--	--	--	--
	68	--	--	--	--
69	69	--	--	--	--
	70	Maracas 808	--	--	--
C5	71	--	--	--	--
	72	--	--	--	--
	73	--	--	--	--
74	74	--	--	--	--
	75	Claves 808	--	--	--
76	76	--	--	--	--
	77	--	Hoo aigu [EXC4]	--	--
79	79	--	Hoo grave [EXC4]	--	--
	80	--	Triangle élect. étouffé [EXC5]	--	--
81	81	--	Triangle électrique [EXC5]	--	--
	82	--	--	--	--
83	83	--	--	--	--
C6	84	--	--	--	--
	85	--	--	--	--
86	86	--	--	--	--
	87	--	--	--	--
88	88	****	****	****	Applaudissements *
	89	****	****	****	****
91	91	****	****	****	****
	92	****	****	****	****
93	93	****	****	****	****
	94	****	****	****	****
95	95	****	****	****	****
C7	96	****	****	****	****
	97	****	****	****	****
98	98	****	****	****	****
	99	****	****	****	****

Numéro de note    PG : N° de programme (N° de kit rythmique)    -- : identique à "STANDARD1" (PG1)    [55] : identique au SC-55  
 -- : Aucun son    [EXC] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps  
 \* : Sons créés avec 2 voix    [88] : identique au SC-88

# Kit rythmique du SC-88 (3)

	PG 50 ETHNIQUE	PG 51 G. CAISSE et C. CLAIRE	PG 57 EFFETS SPECIAUX	PG 58 EFF. SPECIAUX RYTHMIQUES
	25	Claquement de doigts	----	----
	26	Tambourin	----	----
	27	Castagnettes	----	----
	28	Cymbale crash 1	----	----
	29	Roulement de caisse claire	----	----
	30	Caisse claire de concert	----	----
	31	Cymbale de concert	----	----
	32	Grosse caisse de concert 11	----	Scratch (poussé) 2 [EXC1]
	33	Jingle Bell	----	Scratch (tiré) 2 [EXC1]
	34	Arbre à cloches	----	Mediator 2 (haut)
	35	Bar Chimes	----	Mediator 2 (bas)
	36	Wadalko *	----	Mediator guitare distorsion (haut)
	37	Wadalko (bord de fût) *	----	Mediator guitare distorsion (bas)
	38	Shime Taiko	----	Glissement de basse
	39	Atarigane	----	Grattement de mediator
	40	Hyoushigi	Grosse caisse 1 Standard 1	High Q
	41	Ohkawa	Grosse caisse 2 Standard 1	Slap
	42	High Kotsuzumi	Grosse caisse 1 Standard 2	Scratch (poussé) [EXC7]
	43	Low Kotsuzumi	Grosse caisse 2 Standard 2	Scratch (tiré) [EXC7]
	44	Ban Gu	Grosse caisse 1	Baquettes
	45	Grand Gong	Grosse caisse 2	Clic carré
	46	Petit Gong	Grosse caisse atténuée	Clic de métronome
	47	Bend Gong	Grosse caisse Jazz 1	Cloche de métronome
	48	Gong Thai	Grosse caisse Jazz 2	Bruit de frette
	49	Cymbale Rama	Grosse caisse de concert	Bruit de mediator vers le haut
	50	Gamelan Gong	Grosse caisse Room 1	Bruit de mediator vers le bas
	51	Udo court [EXC1]	Grosse caisse Room 2	Slap de double basse
	52	Udo long [EXC1]	Grosse caisse Power 1	Clic de touche
	53	Udo (Slap)	Grosse caisse Power 2	Rire
	54	Bendir	Grosse caisse électrique 2	Cri
	55	Req Dum	Grosse caisse électrique 1	Coup
	56	Req Tik	Grosse caisse électrique	*Battements de cœur
	57	Tabla Te	Grosse caisse 808	Pas 1
	58	Tabla Na	Grosse caisse 909	Pas 2
	59	Tabla Tun	Grosse caisse Dance	Applaudissements *
	60	Tabla Ge	Caisse claire 1 Standard 1	Grincement de porte
	61	Tabla Ge Hi	Caisse claire 2 Standard 1	Porte
	62	Talking Drum *	Caisse claire 1 Standard 2	Craquement
	63	Bend Talking Drum *	Caisse claire 2 Standard 2	Wind Chimes *
	64	Caxixi	Petite caisse claire	Moteur de voiture
	65	Djembe	Caisse claire de concert	Arrêt de voiture
	66	Djembe Rim	Caisse claire Jazz 1	Passage de voiture
	67	Timbales graves	Caisse claire Jazz 2	Accident de voiture *
	68	Timbales Paila	Caisse claire Room 1	Sirène
	69	Timbales aigues	Caisse claire Room 2	Train
	70	Cowbell	Caisse claire Power 1	Avion à réaction *
	71	Bongo aigu	Caisse claire Power 2	Hélicoptère
	72	Bongo grave	Caisse claire «Gated»	Vaisseau spatial *
	73	Conga aiguë étouffée	Caisse claire Dance 1	Coup de fusil
	74	Conga aiguë	Caisse claire Dance 2	Mitrailleuse
	75	Conga grave étouffée	Caisse claire Disco	Pistolet laser
	76	Conga (Slap)	Caisse claire électrique 2	Explosion *
	77	Conga grave	Caisse claire House *	Chien
	78	Conga (Glissé) *	Caisse claire électrique 1	Galop de cheval
	79	Pandiero étouffé	Caisse claire électrique 3 *	Oiseaux *
	80	Pandiero	Caisse claire 808 1	Pluie
	81	Surdo [EXC2]	Caisse claire 808 2 *	Tonnerre
	82	Surdo étouffé [EXC2]	Caisse claire 909 1	Vent
	83	Tamborim	Caisse claire 909 2 *	Ressac
	84	Agoogo aigu	Balais frappe 1	Courant *
	85	Agoogo grave	Balais frappe 2	Bulles *
	86	Shaker	Balais Slap 1	Kitty
	87	High Whistle [EXC3]	Balais Slap 2	Oiseau 2
	88	Low Whistle [EXC3]	Balais Slap 3	Grondement
	89	Mule Cuica [EXC4]	Balais glissé 1	Applaudissements 2 *
	90	Open Cuica [EXC4]	Balais glissé 2	Téléphone 1
	91	Mute Triangle [EXC5]	Balais glissé long	Téléphone 2
	92	Open Triangle [EXC5]	----	----
	93	Short Guiro [EXC6]	----	----
	94	Long Guiro [EXC6]	----	----
	95	Cabasa Up	----	----
	96	Cabasa Down	----	----
	97	Claves	----	----
	98	High Wood Block	----	----
	99	Low Wood Block	----	----

Numéro de note    PG : N° de programme (N° de kit rythmique)    -- : identique à "STANDARD1" (PG1)    [55] : identique au SC-55  
 : Aucun son    [EXC] : Aucun son de même numéro peut être produit en même temps  
 \* : Sons créés avec 2 voix    [88] : identique au SC-88

# SC-55 Drum set

	PC 1 / PC 33 STANDARD / JAZZ	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC	PC 26 TR-808	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA
25	---	---	---	---	---	---	---
26	---	---	---	---	---	---	---
27	High Q	---	---	---	---	---	Closed Hi-hat [EXC1]
28	Slap	---	---	---	---	---	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push	---	---	---	---	---	Open Hi-hat [EXC1]
30	Scratch Pull	---	---	---	---	---	Ride Cymbal1
31	Sticks	---	---	---	---	---	---
32	Square Click	---	---	---	---	---	---
33	Metronome Click	---	---	---	---	---	---
34	Metronome Bell	---	---	---	---	---	---
35	Kick Drum2 / Jazz BD2	---	---	---	---	Jazz BD2	Concert BD2
36	Kick Drum1 / Jazz BD1	---	MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum	Jazz BD1	Concert BD1
37	Side Stick	---	---	---	808 Rim Shot	---	---
38	Snare Drum1	---	Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum	Brush Tap	Concert SD
39	Hand Clap	---	---	---	---	Brush Slap	Castanets
40	Snare Drum2	---	---	Gated SD	---	Brush Swirl	Concert SD
41	Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2	---	Timpani F
42	Closed Hi-hat [EXC1]	---	---	---	808 CHH [EXC1]	---	Timpani F#
43	Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1	---	Timpani G
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	---	---	---	808 CHH [EXC1]	---	Timpani G#
45	Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2	---	Timpani A
46	Open Hi-hat [EXC1]	---	---	---	808 OHH [EXC1]	---	Timpani A#
47	Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1	---	Timpani B
48	High Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2	---	Timpani c
49	Crash Cymbal1	---	---	---	808 Cymbal	---	Timpani c#
50	High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1	---	Timpani d
51	Ride Cymbal1	---	---	---	---	---	Timpani d#
52	Chinese Cymbal	---	---	Reverse Cymbal	---	---	Timpani e
53	Ride Bell	---	---	---	---	---	Timpani f
54	Tambourine	---	---	---	---	---	---
55	Splash Cymbal	---	---	---	---	---	---
56	Cowbell	---	---	---	808 Cowbell	---	---
57	Crash Cymbal2	---	---	---	---	---	Concert Cymbal2
58	Vibra-slap	---	---	---	---	---	---
59	Ride Cymbal2	---	---	---	---	---	Concert Cymbal1
60	High Bongo	---	---	---	---	---	---
61	Low Bongo	---	---	---	---	---	---
62	Mute High Conga	---	---	---	808 High Conga	---	---
63	Open High Conga	---	---	---	808 Mid Conga	---	---
64	Low Conga	---	---	---	808 Low Conga	---	---
65	High Timbale	---	---	---	---	---	---
66	Low Timbale	---	---	---	---	---	---
67	High Agogo	---	---	---	---	---	---
68	Low Agogo	---	---	---	---	---	---
69	Cahasa	---	---	---	---	---	---
70	Maracas	---	---	---	808 Maracas	---	---
71	Short Hi Whistle [EXC2]	---	---	---	---	---	---
72	Long Low Whistle [EXC2]	---	---	---	---	---	---
73	Short Guiro	---	---	---	---	---	---
74	Long Guiro	---	---	---	---	---	---
75	Claves	---	---	---	808 Claves	---	---
76	High Wood Block	---	---	---	---	---	---
77	Low Wood Block	---	---	---	---	---	---
78	Mute Cuica [EXC4]	---	---	---	---	---	---
79	Open Cuica [EXC4]	---	---	---	---	---	---
80	Mute Triangle [EXC5]	---	---	---	---	---	---
81	Open Triangle [EXC5]	---	---	---	---	---	---
82	Shaker	---	---	---	---	---	---
83	Jingle Bell	---	---	---	---	---	---
84	Bell Tree	---	---	---	---	---	---
85	Castanets	---	---	---	---	---	---
86	Mute Surdo [EXC6]	---	---	---	---	---	---
87	Open Surdo [EXC6]	---	---	---	---	---	---
88	---	---	---	---	---	---	Applause *
89	---	---	---	---	---	---	---
90	---	---	---	---	---	---	---
91	---	---	---	---	---	---	---
92	---	---	---	---	---	---	---
93	---	---	---	---	---	---	---
94	---	---	---	---	---	---	---
95	---	---	---	---	---	---	---
96	---	---	---	---	---	---	---
97	---	---	---	---	---	---	---
98	---	---	---	---	---	---	---
99	---	---	---	---	---	---	---

Note Number

PC : Program Number (Drum Set Number)  
 --- : No sound  
 \* : Tones which are created using two voices

-- : Same as the percussion sound of "STANDARD"(PC1)  
 [EXC] : Percussion sound of the same number will not be heard at the same time.

[88] : Same as the percussion sound of SC-88  
 [55] : Same as the percussion sound of SC-55

# SFX set , CM-64 / 32L Drum set

	PG 57	PG 12B
	Effets spéciaux (SFX)	CM-64/32L
C2 35	---	Grosse caisse CM
36	---	Grosse caisse CM
37	---	Bord de fût CM
38	---	Caisse claire CM
39	High Q	Claquement de mains CM
40	Slap	Caisse claire électronique CM
41	Scratch (poussé) [EXC7]	Tom basse acoustique CM
42	Scratch (tiré) [EXC7]	Charl. fermée CM [EXC1]
43	Baguettes	Tom basse acoustique CM
44	Clic carré	Charl. ouv. 2 CM
45	Clic de métronome	Tom medium acoustique CM
46	Cloche de métronome	Charl. ouv. 1 CM [EXC1]
47	Bruit de frette de guitare	Tom medium acoustique CM
C3 48	Bruit de médiator (haut)	Tom aigu acoustique CM
49	Bruit de médiator (bas)	Cymbale crash CM
50	Slap de double basse	Tom aigu acoustique CM
51	Clic de touche	Cymbale ride CM
52	Rire	---
53	Cri	---
54	Coup	Tambourin CM
55	Battements de cœur	---
56	Pas 1	Cloche CM
57	Pas 2	---
58	Applaudissements *	---
59	Grincement de porte	---
C4 60	Porte	Bongo aigu CM
61	Scratch	Bongo grave CM
62	Wind Chimes *	Conça aiguë étouffée CM
63	Moteur de voiture	Conça aiguë CM
64	Arrêt de voiture	Conça grave CM
65	Passage de voiture	Timbale aiguë CM
66	Accident de voiture *	Timbale grave CM
67	Sirène	Aqogo aigu CM
68	Train	Aqogo grave CM
69	Avion à réaction *	Cabasa CM
70	Hélicoptère	Maracas CM
71	Vaisseau spatial *	Sifflet court CM
C5 72	Coup de feu	Sifflet long CM
73	Mitrailleuse	Vibra-slap CM
74	Pistolet laser	---
75	Explosion *	Claves CM
76	Chien	Rire
77	Galop de cheval	Cri
78	Oiseaux *	Coup
79	Pluie *	Battements de cœur
80	Tonnerre	Pas 1
81	Vent	Pas 2
82	Ressac	Applaudissements *
83	Courant *	Craquement
C6 84	Bulles *	Porte
85	---	Scratch
86	---	Wind Chimes *
87	---	Moteur de voiture
88	---	Arrêt de voiture
89	---	Passage de voiture
90	---	Accident de voiture *
91	---	Sirène
92	---	Train
93	---	Avion à réaction *
94	---	Hélicoptère
95	---	Vaisseau spatial *
C7 96	---	Coup de feu
97	---	Mitrailleuse
98	---	Pistolet laser
99	---	Explosion *
100	---	Chien
101	---	Galop de cheval
102	---	Oiseaux *
103	---	Pluie *
104	---	Tonnerre
105	---	Vent
106	---	Ressac
107	---	Courant *
C8 108	---	Bulles *

↑  
Note Number

PC : Program Number (Drum Set Number)  
 --- : No sound  
 \* : Tones which are created using two voices

--- : Same as the percussion sound of "STANDARD"(PC1).  
 [EXC]: Percussion sound of the same number will not be heard at the same time.

[88] : Same as the percussion sound of SC-88  
 [55] : Same as the percussion sound of SC-55

## ■ Liste des effets

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
0 : Thru		00 00

### ○ Effets modifiant la couleur tonale (type filtre)

<b>1 : Stereo-EQ (Egaliseur stéréo)</b>		<b>01 00</b>
Low Freq	200/400	03
Low Gain	-12 - +12	04
Hi Freq	4k/8k	05
Hi Gain	-12 - +12	06
M1 Freq	200 - 6 3k	07
M1 Q	0 5/1 0/2 0/4 0/9 0	08
M1 Gain	-12 - +12	09
M2 Freq	200 - 6 3k	0A
M2 Q	0 5/1 0/2 0/4 0/9 0	0B
M2 Gain	-12 - +12	0C
+ Level	0 - 127	16

<b>2 : Spectrum</b>		<b>01 01</b>
Band 1	-12 - +12	03
Band 2	-12 - +12	04
Band 3	-12 - +12	05
Band 4	-12 - +12	06
Band 5	-12 - +12	07
Band 6	-12 - +12	08
Band 7	-12 - +12	09
Band 8	-12 - +12	0A
Width	0 5/1 0/2 0/4 0/9 0	0B
+ Pan	L63 - 0 - R63	15
# Level	0 - 127	16

<b>3 : Enhancer</b>		<b>01 02</b>
+ Sens	0 - 127	03
# Mix	0 - 127	04
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>4 : Humanizer</b>		<b>01 03</b>
Drive	0 - 127	03
Drive Sw	Off/On	04
+ Vowel	a/i/u/e/o	05
Accel	0 - 15	06
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Pan	L63 - 0 - R63	15
# Level	0 - 127	16

### ○ Effets déformant le son (type distorsion)

<b>5 : Overdrive (saturation)</b>		<b>01 10</b>
+ Drive	0 - 127	03
Amp Type	Small/BltIn/2-Stk/3-Stk	04
Amp Sw	Off/On	05
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
# Pan	L63 - 0 - R63	15
Level	0 - 127	16

<b>6 : Distortion</b>		<b>01 11</b>
+ Drive	0 - 127	03
Amp Type	Small/BltIn/2-Stk/3-Stk	04
Amp Sw	Off/On	05
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
# Pan	L63 - 0 - R63	15
Level	0 - 127	16

### ○ Effets modulant le son (type modulation)

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
<b>7 : Phaser</b>		<b>01 20</b>
+ Manual	100 - 8k	03
# Rate	0 05 - 10 0	04
Depth	0 - 127	05
Reso	0 - 127	06
Mix	0 - 127	07
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>8 : Auto Wah</b>		<b>01 21</b>
Filt Type	LPF/BPF	03
Sens	0 - 127	04
+ Manual	0 - 127	05
Peak	0 - 127	06
# Rate	0 05 - 10 0	07
Depth	0 - 127	08
Polarity	Down/Up	09
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Pan	L63 - 0 - R63	15
Level	0 - 127	16

<b>9 : Rotary (Effet rotatif)</b>		<b>01 22</b>
Low Slow	0 05 - 10 0	03
Low Fast	0 05 - 10 0	04
Low Accl	0 - 15	05
Low Level	0 - 127	06
Hi Slow	0 05 - 10 0	07
Hi Fast	0 05 - 10 0	08
Hi Accl	0 - 15	09
Hi Level	0 - 127	0A
Separate	0 - 127	0B
+ Speed	Slow/Fast	0D
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
# Level	0 - 127	16

<b>10 : Stereo Flanger</b>		<b>01 23</b>
Pre Filter	Off/LPF/HPF	03
Cutoff	250 - 8k	04
Pre Dly	0 - 100m	05
+ Rate	0 05 - 10 0	06
Depth	0 - 127	07
# Feedback	-98% - +98%	08
Phase	0 - 180	09
Balance	D > 0E - D 0 < E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>11 : Step Flanger</b>		<b>01 24</b>
Pre Dly	0 - 100m	03
Rate	0 05 - 10 0	04
Depth	0 - 127	05
+ Feedback	-98% - +98%	06
Phase	0 - 180	07
# Step Rate	0 05 - 10 0	08
Balance	D > 0E - D 0 < E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

+: La commande d'effet 1 peut être utilisée pour modifier la valeur (p.92)

#: La commande d'effet 2 peut être utilisée pour modifier la valeur (p.92)

MSB/LSB: indique la portion de messages exclusifs (p.196) (en hexadécimales)

Pour un type d'effet (section donnée)

F0 41 dev 42 12 40 03 00 \*\* \*\* sum F7

Pour des paramètres d'effet (LSB part of address)

F0 41 dev 42 12 40 03 \*\* data sum F7

(dev: numéro d'identification, sum: checksum)

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
<b>12 : Tremolo</b>		<b>01 25</b>
Mod Wave	Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2	03
+ Mod Rate	0 05 - 10 0	04
# Mod Depth	0 - 127	05
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>13 : Auto Pan</b>		<b>01 26</b>
Mod Wave	Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2	03
+ Mod Rate	0 05 - 10 0	04
# Mod Depth	0 - 127	05
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

### ○ Effets qui affectent le niveau (type compresseur)

<b>14 : Compressor</b>		<b>01 30</b>
Attack	0 - 127	03
Sustain	0 - 127	04
Post Gain	0/+6/+12/+18	05
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
+ Pan	L63 - 0 - R63	15
# Level	0 - 127	16

<b>15 : Limiter</b>		<b>01 31</b>
Threshold	0 - 127	03
Ratio	1/1.5/1.2/1.4/1/100	04
Release	0 - 127	05
Post Gain	0/+6/+12/+18	06
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
+ Pan	L63 - 0 - R63	15
# Level	0 - 127	16

### ○ Effets qui accentuent le son (type chorus)

<b>16 : Hexa Chorus</b>		<b>01 40</b>
Pre Dly	0 - 100m	03
+ Rate	0 05 - 10 0	04
Depth	0 - 127	05
Pre Dly Dev	0 - 20	06
Depth Dev	-20 - +20	07
Pan Dev	0 - 20	08
# Balance	D> 0E - D 0<E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>17 : Tremolo Chorus</b>		<b>01 41</b>
Pre Dly	0 - 100m	03
Cho Rate	0 05 - 10 0	04
Cho Depth	0 - 127	05
Trem Phase	0 - 180	06
+ Trem Rate	0 05 - 10 0	07
Trem Sep	0 - 127	08
# Balance	D> 0E - D 0<E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>18 : Stereo Chorus</b>		<b>01 42</b>
Pre Filter	Off/LPF/HPF	03
Cutoff	250 - 8k	04
Pre Dly	0 - 100m	05
+ Rate	0 05 - 10 0	06
Depth	0 - 127	07
Phase	0 - 180	09
# Balance	D> 0E - D 0<E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
<b>19 : Space D</b>		<b>01 43</b>
Pre Dly	0 - 100m	03
+ Rate	0 05 - 10 0	04
Depth	0 - 127	05
Phase	0 - 180	06
# Balance	D> 0E - D 0<E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>20 : 3D Chorus</b>		<b>01 44</b>
Pre Dly	0 - 100m	03
+ Cho Rate	0 05 - 10 0	04
Cho Depth	0 - 127	05
Out	Speaker/Phones	11
# Balance	D> 0E - D 0<E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

### ○ Effets qui réverbèrent le son (type delay/reverb)

<b>21 : Stereo Delay</b>		<b>01 50</b>
Dly Tm L	0 - 500m	03
Dly Tm R	0 - 500m	04
+ Feedback	-98% - +98%	05
Fb Mode	Norm/Cross	06
Phase L	Norm/Invert	07
Phase R	Norm/Invert	08
HF Damp	315 - 8k/Bypass	0A
# Balance	D> 0E - D 0<E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>22 : Mod Delay</b>		<b>01 51</b>
Dly Tm L	0 - 500m	03
Dly Tm R	0 - 500m	04
Feedback	-98% - +98%	05
Fb Mode	Norm/Cross	06
+ Mod Rate	0 05 - 10 0	07
Mod Depth	0 - 127	08
Mod Phase	0 - 180	09
HF Damp	315 - 8k/Bypass	0A
# Balance	D> 0E - D 0<E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>23 : 3 Tap Delay</b>		<b>01 52</b>
Dly Tm C	200m - 990m/1sec	03
Dly Tm L	200m - 990m/1sec	04
Dly Tm R	200m - 990m/1sec	05
+ Feedback	-98% - +98%	06
Dly Lev C	0 - 127	07
Dly Lev L	0 - 127	08
Dly Lev R	0 - 127	09
HF Damp	315 - 8k/Bypass	0A
# Balance	D> 0E - D 0<E	12
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

<b>24 : 4 Tap Delay</b>		<b>01 53</b>
Dly Tm 1	200m - 990m/1sec	03
Dly Tm 2	200m - 990m/1sec	04
Dly Tm 3	200m - 990m/1sec	05
Dly Tm 4	200m - 990m/1sec	06
Dly Lev 1	0 - 127	07
Dly Lev 2	0 - 127	08
Dly Lev 3	0 - 127	09
Dly Lev 4	0 - 127	0A
+ Feedback	-98% - +98%	0B
HF Damp	315 - 8k/Bypass	0C

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)	Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
# Balance	D> 0E - D 0<E	12	<b>30 : Fb P.Shifter</b>		<b>01 61</b>
Low Gain	-12 - +12	13	+ P Coarse	-24 - 0 - +12	03
Hi Gain	-12 - +12	14	P Fine	-100 - 0 - +100	04
Level	0 - 127	16	# Feedback	-98% - +98%	05
<b>25 : Tm Ctrl Delay</b>		<b>01 54</b>	Pre Dly	0 - 500m	06
+ Dly Time	200m - 990m/1sec	03	Mode	1 - 5	07
Accel	0 - 15	04	EFX Pan	L63 - 0 - R63	08
# Feedback	-98% - +98%	05	Balance	D> 0E - D 0<E	12
HF Damp	315 - 8k/Bypass	06	Low Gain	-12 - +12	13
EFX Pan	L63 - 0 - R63	07	Hi Gain	-12 - +12	14
Balance	D> 0E - D 0<E	12	Level	0 - 127	16
Low Gain	-12 - +12	13	<b>○ Autres</b>		
Hi Gain	-12 - +12	14	<b>31 : 3D Auto</b>		<b>01 70</b>
Level	0 - 127	16	Azimuth	180/L168 - 0 - R168	03
<b>26 : Reverb</b>		<b>01 55</b>	+ Speed	0 05 - 10 0	04
Type	Room1/2/Stage1/2/Hall1/2	03	Clockwise	-/+	05
Pre Dly	0 - 100m	04	# Turn	Off/On	06
+ Time	0 - 127	05	Out	Speaker/Phones	11
HF Damp	315 - 8k/Bypass	06	Level	0 - 127	16
# Balance	D> 0E - D 0<E	12	<b>32 : 3D Manual</b>		<b>01 71</b>
Low Gain	-12 - +12	13	+ Azimuth	180/L168 - 0 - R168	03
Hi Gain	-12 - +12	14	Out	Speaker/Phones	11
Level	0 - 127	16	# Level	0 - 127	16
<b>27 : Gate Reverb</b>		<b>01 56</b>	<b>33 : Lo-Fi 1</b>		<b>01 72</b>
Type	Norm/Reverse/Sweep1/2	03	Pre Filter	1 - 6	03
Pre Dly	0 - 100m	04	Lo-Fi Type	1 - 9	04
Gate Time	5 - 500m	05	Post Filter	1 - 6	05
+ Balance	D> 0E - D 0<E	12	+ Balance	D> 0E - D 0<E	12
Low Gain	-12 - +12	13	Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14	Hi Gain	-12 - +12	14
# Level	0 - 127	16	# Pan	L63 - 0 - R63	15
<b>28 : 3D Delay</b>		<b>01 57</b>	Level	0 - 127	16
Dly Tm C	0m - 500m	03	<b>34 : Lo-Fi 2</b>		<b>01 73</b>
Dly Tm L	0m - 500m	04	Lo-Fi Type	1 - 6	03
Dly Tm R	0m - 500m	05	Fil Type	Off/LPF/HPF	04
+ Feedback	-98% - +98%	06	Cutoff	250 - 8k	05
Dly Lev C	0 - 127	07	+ R Detune	0 - 127	06
Dly Lev L	0 - 127	08	R Nz Lev	0 - 127	07
Dly Lev R	0 - 127	09	W/P Sel	White/Pink	08
HF Damp	315 - 8k/Bypass	0A	W/P LPF	250 - 6 3k/Bypass	09
Out	Speaker/Phones	11	W/P Level	0 - 127	0A
# Balance	D> 0E - D 0<E	12	Disc Type	LP/EP/SP/RND	0B
Low Gain	-12 - +12	13	Disc LPF	250 - 6 3k/Bypass	0C
Hi Gain	-12 - +12	14	Disc Nz Lev	0 - 127	0D
Level	0 - 127	16	Hum Type	50Hz/60Hz	0E
<b>○ Effets qui modifient la hauteur (type pitch shifter)</b>			Hum LPF	250 - 6 3k/Bypass	0F
<b>29 : 2 Pitch Shifter</b>		<b>01 60</b>	Hum Level	0 - 127	10
+ Coarse 1	-24 - 0 - +12	03	M/S	Mono/Stereo	11
Fine 1	-100 - 0 - +100	04	# Balance	D> 0E - D 0<E	12
Pre Dly 1	0 - 100m	05	Low Gain	-12 - +12	13
EFX Pan 1	L63 - 0 - R63	06	Hi Gain	-12 - +12	14
# Coarse 2	-24 - 0 - +12	07	Pan(Mono)	L63 - 0 - R63	15
Fine 2	-100 - 0 - +100	08	Level	0 - 127	16
Pre Dly 2	0 - 100m	09			
EFX Pan 2	L63 - 0 - R63	0A			
Shift Mode	1 - 5	0B			
L Bal	A> 0B - A 0<B	0C			
Balance	D> 0E - D 0<E	12			
Low Gain	-12 - +12	13			
Hi Gain	-12 - +12	14			
Level	0 - 127	16			

+: La commande d'effet 1 peut être utilisée pour modifier la valeur (p.92)

#: La commande d'effet 2 peut être utilisée pour modifier la valeur (p.92)

MSB/LSB: indique la portion de messages exclusifs (p.196) (en hexadécimales)

Pour un type d'effet (section donnée)

F0 41 dev 42 12 40 03 00 \*\* \*\* sum F7

Pour des paramètres d'effet (LSB part of address)

F0 41 dev 42 12 40 03 \*\* data sum F7

(dev: numéro d'identification, sum: checksum)



○ Effets qui connectent deux types d'effets en série (série 2)

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
<b>35 : OD → Chorus</b>		<b>02 00</b>
OD Drive	0 - 127	03
+ OD Pan	L63 - 0 - R63	04
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	05
OD Amp Sw	Off/On	06
Cho Dly	0 - 100m	08
Cho Rate	0 05 - 10 0	09
Cho Depth	0 - 127	0A
# Cho Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16
<b>36 : OD → Flanger</b>		<b>02 01</b>
OD Drive	0 - 127	03
+ OD Pan	L63 - 0 - R63	04
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	05
OD Amp Sw	Off/On	06
FL Dly	0 - 100m	08
FL Rate	0 05 - 10 0	09
FL Depth	0 - 127	0A
FL Fb	-98% - +98%	0B
# FL Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16
<b>37 : OD → Delay</b>		<b>02 02</b>
OD Drive	0 - 127	03
+ OD Pan	L63 - 0 - R63	04
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	05
OD Amp Sw	Off/On	06
Dly Time	0 - 500m	08
Dly Fb	-98% - +98%	09
Dly HF	315 - 8k/Bypass	0A
# Dly Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16
<b>38 : DS → Chorus</b>		<b>02 03</b>
DS Drive	0 - 127	03
+ DS Pan	L63 - 0 - R63	04
DS Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	05
DS Amp Sw	Off/On	06
Cho Dly	0 - 100m	08
Cho Rate	0 05 - 10 0	09
Cho Depth	0 - 127	0A
# Cho Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16
<b>39 : DS → Flanger</b>		<b>02 04</b>
DS Drive	0 - 127	03
+ DS Pan	L63 - 0 - R63	04
DS Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	05
DS Amp Sw	Off/On	06
FL Dly	0 - 100m	08
FL Rate	0 05 - 10 0	09
FL Depth	0 - 127	0A
FL Fb	-98% - +98%	0B
# FL Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
<b>40 : DS → Delay</b>		<b>02 05</b>
DS Drive	0 - 127	03
+ DS Pan	L63 - 0 - R63	04
DS Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	05
DS Amp Sw	Off/On	06
Dly Time	0 - 500m	08
Dly Fb	-98% - +98%	09
Dly HF	315 - 8k/Bypass	0A
# Dly Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16
<b>41 : EH → Chorus</b>		<b>02 06</b>
+ EH Sens	0 - 127	03
EH Mix	0 - 127	04
Cho Dly	0 - 100m	08
Cho Rate	0 05 - 10 0	09
Cho Depth	0 - 127	0A
# Cho Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16
<b>42 : EH → Flanger</b>		<b>02 07</b>
+ EH Sens	0 - 127	03
EH Mix	0 - 127	04
FL Dly	0 - 100m	08
FL Rate	0 05 - 10 0	09
FL Depth	0 - 127	0A
FL Fb	-98% - +98%	0B
# FL Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16
<b>43 : EH → Delay</b>		<b>02 08</b>
+ EH Sens	0 - 127	03
EH Mix	0 - 127	04
Dly Time	0 - 500m	08
Dly Fb	-98% - +98%	09
Dly HF	315 - 8k/Bypass	0A
# Dly Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16
<b>44 : Cho → Delay</b>		<b>02 09</b>
Cho Dly	0 - 100m	03
Cho Rate	0 05 - 10 0	04
Cho Depth	0 - 127	05
+ Cho Bal	D> 0E - D 0<E	07
Dly Time	0 - 500m	08
Dly Fb	-98% - +98%	09
Dly HF	315 - 8k/Bypass	0A
# Dly Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16
<b>45 : FL → Delay</b>		<b>02 0A</b>
FL Dly	0 - 100m	03
FL Rate	0 05 - 10 0	04
FL Depth	0 - 127	05
+ FL Fb	-98% - +98%	06
FL Bal	D> 0E - D 0<E	07
Dly Time	0 - 500m	08
Dly Fb	-98% - +98%	09
Dly HF	315 - 8k/Bypass	0A
# Dly Bal	D> 0E - D 0<E	0C
Low Gain	-12 - +12	13
Hi Gain	-12 - +12	14
Level	0 - 127	16

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)	Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
<b>46 : Cho → Flanger</b>		<b>02 0B</b>	OD Sel	Odrv/Dist	07
Cho Dly	0 - 100m	03	+ OD Drive	0 - 127	08
Cho Rate	0 05 - 10 0	04	OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	09
Cho Depth	0 - 127	05	OD Amp Sw	Off/On	0A
+ Cho Bal	D > 0E - D 0 < E	07	OD Sw	Off/On	0B
FL Dly	0 - 100m	08	EQ L Gain	-12 - +12	0C
FL Rate	0 05 - 10 0	09	EQ M Fq	200 - 6 3k	0D
FL Depth	0 - 127	0A	EQ M Q	0 5/1 0/2 0/4 0/9 0	0E
FL Fb	-98% - +98%	0B	EQ M Gain	-12 - +12	0F
# FL Bal	D > 0E - D 0 < E	0C	EQ H Gain	-12 - +12	10
Low Gain	-12 - +12	13	CF Sel	Chorus/Flangr	11
Hi Gain	-12 - +12	14	CF Rate	0 05 - 6 40	12
Level	0 - 127	16	CF Depth	0 - 127	13
			CF Fb	-98% - +98%	14
			# CF Mix	0 - 127	15
			Level	0 - 127	16
<b>○ Effets qui connectent trois types d'effets ou plus en série (série 3 / série 4 / série 5)</b>					
<b>47 : Rotary Multi</b>		<b>02 0C</b>	<b>50 : GTR Multi 3</b>		<b>04 02</b>
+ OD Drive	0 - 127	03	Wah Fil	LPF/BPF	03
OD Sw	Off/On	04	+ Wah Man	0 - 127	04
EQ L Gain	-12 - +12	05	Wah Peak	0 - 127	05
EQ M Fq	200 - 6 3k	06	Wah Sw	Off/On	06
EQ M Q	0 5/1 0/2 0/4 0/9 0	07	OD Sel	Odrv/Dist	07
EQ M Gain	-12 - +12	08	# OD Drive	0 - 127	08
EQ H Gain	-12 - +12	09	OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	09
RT L Slow	0 05 - 10 0	0A	OD Amp Sw	Off/On	0A
RT L Fast	0 05 - 10 0	0B	OD L Gain	-12 - +12	0B
RT Lo Accl	0 - 15	0C	OD H Gain	-12 - +12	0C
RT Lo Lev	0 - 127	0D	OD Sw	Off/On	0D
RT H Slow	0 05 - 10 0	0E	CF Sel	Chorus/Flangr	0E
RT H Fast	0 05 - 10 0	0F	CF Rate	0 05 - 6 40	0F
RT Hi Accl	0 - 15	10	CF Depth	0 - 127	10
RT Hi Lev	0 - 127	11	CF Fb	-98% - +98%	11
RT Sept	0 - 127	12	CF Mix	0 - 127	12
# RT Speed	Slow/Fast	13	Dly Time	0m - 635m	13
Level	0 - 127	16	Dly Fb	0 - 127	14
			Dly Mix	0 - 127	15
			Level	0 - 127	16
<b>48 : GTR Multi 1</b>		<b>04 00</b>	<b>51 : Clean Gt Multi1</b>		<b>04 03</b>
Cmp Atck	0 - 127	03	Cmp Atck	0 - 127	03
Cmp Sus	0 - 127	04	Cmp Sus	0 - 127	04
Cmp Level	0 - 127	05	Cmp Level	0 - 127	05
Cmp Sw	Off/On	06	Cmp Sw	Off/On	06
OD Sel	Odrv/Dist	07	EQ L Gain	-12 - +12	07
+ OD Drive	0 - 127	08	EQ M Fq	200 - 6 3k	08
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	09	EQ M Q	0 5/1 0/2 0/4 0/9 0	09
OD Amp Sw	Off/On	0A	EQ M Gain	-12 - +12	0A
OD L Gain	-12 - +12	0B	EQ H Gain	-12 - +12	0B
OD H Gain	-12 - +12	0C	CF Sel	Chorus/Flangr	0C
OD Sw	Off/On	0D	CF Rate	0 05 - 6 40	0D
CF Sel	Chorus/Flangr	0E	CF Depth	0 - 127	0E
CF Rate	0 05 - 6 40	0F	CF Fb	-98% - +98%	0F
CF Depth	0 - 127	10	+ CF Mix	0 - 127	10
CF Fb	-98% - +98%	11	Dly Time	0m - 635m	11
CF Mix	0 - 127	12	Dly Fb	0 - 127	12
Dly Time	0m - 635m	13	Dly HF	315 - 8k/Bypass	13
Dly Fb	0 - 127	14	# Dly Mix	0 - 127	14
# Dly Mix	0 - 127	15	Level	0 - 127	16
Level	0 - 127	16			
<b>49 : GTR Multi 2</b>		<b>04 01</b>			
Cmp Atck	0 - 127	03			
Cmp Sus	0 - 127	04			
Cmp Level	0 - 127	05			
Cmp Sw	Off/On	06			

+ : La commande d'effet 1 peut être utilisée pour modifier la valeur (p.92)

# : La commande d'effet 2 peut être utilisée pour modifier la valeur (p.92)

MSB/LSB: indique la portion de messages exclusifs (p.196) (en hexadécimales)

Pour un type d'effet (section donnée)

F0 41 dev 42 12 40 03 00 \*\* \*\* sum F7

Pour des paramètres d'effet (LSB part of address)

F0 41 dev 42 12 40 03 \*\* data sum F7

(dev: numéro d'identification, sum: checksum)

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)	Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
<b>52 : Clean Gt Multi2</b>		<b>04 04</b>	EQ M Gain	-12 - +12	08
AW Filter	LPF/BPF	03	EQ H Gain	-12 - +12	09
+ AW Man	0 - 127	04	PS Coarse	-24 - 0 - +12	0A
AW Peak	0 - 127	05	PS Fine	-100 - 0 - +100	0B
AW Rate	0 05 - 6 40	06	PS Mode	1 - 5	0C
AW Depth	0 - 127	07	PS Bal	D> 0E - D 0<E	0D
AW Sw	Off/On	08	PH Man	100 - 8k	0E
EQ L Gain	-12 - +12	09	PH Rate	0 05 - 6 40	0F
EQ M Fq	200 - 6 3k	0A	PH Depth	0 - 127	10
EQ M Q	0 5/1 0/2 0/4 0/9 0	0B	PH Reso	0 - 127	11
EQ M Gain	-12 - +12	0C	PH Mix	0 - 127	12
EQ H Gain	-12 - +12	0D	Dly Time	0m - 635m	13
CF Sel	Chorus/Flangr	0E	Dly Fb	0 - 127	14
CF Rate	0 05 - 6 40	0F	Dly Mix	0 - 127	15
CF Depth	0 - 127	10	Level	0 - 127	16
CF Fb	-98% - +98%	11	<b>○ Effets qui connectent deux types d'effet en parallèle (parallèle 2)</b>		
CF Mix	0 - 127	12	<b>56 : Cho / Delay</b>		<b>11 00</b>
Dly Time	0m - 635m	13	Cho Dly	0 - 100m	03
Dly Fb	0 - 127	14	Cho Rate	0 05 - 10 0	04
# Dly Mix	0 - 127	15	Cho Depth	0 - 127	05
Level	0 - 127	16	+ Cho Bal	D> 0E - D 0<E	07
<b>53 : Bass Multi</b>		<b>04 05</b>	Cho Pan	L63 - 0 - R63	12
Cmp Atck	0 - 127	03	Cho Level	0 - 127	13
Cmp Sus	0 - 127	04	Dly Time	0 - 500m	08
Cmp Level	0 - 127	05	Dly Fb	-98% - +98%	09
Cmp Sw	Off/On	06	Dly HF	315 - 8k/Bypass	0A
OD Sel	Odrv/Dist	07	# Dly Bal	D> 0E - D 0<E	0C
+ OD Drive	0 - 127	08	Dly Pan	L63 - 0 - R63	14
OD Amp	Small/Bltn/2-Stk	09	Dly Level	0 - 127	15
OD Amp Sw	Off/On	0A	Level	0 - 127	16
OD Sw	Off/On	0B	<b>57 : FL / Delay</b>		<b>11 01</b>
EQ L Gain	-12 - +12	0C	FL Dly	0 - 100m	03
EQ M Fq	200 - 6 3k	0D	FL Rate	0 05 - 10 0	04
EQ M Q	0 5/1 0/2 0/4 0/9 0	0E	FL Depth	0 - 127	05
EQ M Gain	-12 - +12	0F	FL Fb	-98% - +98%	06
EQ H Gain	-12 - +12	10	+ FL Bal	D> 0E - D 0<E	07
CF Sel	Chorus/Flangr	11	FL Pan	L63 - 0 - R63	12
CF Rate	0 05 - 6 40	12	FL Level	0 - 127	13
CF Depth	0 - 127	13	Dly Time	0 - 500m	08
CF Fb	-98% - +98%	14	Dly Fb	-98% - +98%	09
# CF Mix	0 - 127	15	Dly HF	315 - 8k/Bypass	0A
Level	0 - 127	16	# Dly Bal	D> 0E - D 0<E	0C
<b>54 : Rhodes Multi</b>		<b>04 06</b>	Dly Pan	L63 - 0 - R63	14
EH Sens	0 - 127	03	Dly Level	0 - 127	15
EH Mix	0 - 127	04	Level	0 - 127	16
PH Man	100 - 8k	05	<b>58 : Cho / Flanger</b>		<b>11 02</b>
PH Rate	0 05 - 6 40	06	Cho Dly	0 - 100m	03
PH Depth	0 - 127	07	Cho Rate	0 05 - 10 0	04
PH Reso	0 - 127	08	Cho Depth	0 - 127	05
PH Mix	0 - 127	09	+ Cho Bal	D> 0E - D 0<E	07
CF Sel	Chorus/Flangr	0A	Cho Pan	L63 - 0 - R63	12
CF LPF	200 - 6 3k/Bypass	0B	Cho Level	0 - 127	13
CF Dly	0 - 100m	0C	FL Dly	0 - 100m	08
CF Rate	0 05 - 6 40	0D	FL Rate	0 05 - 10 0	09
CF Depth	0 - 127	0E	FL Depth	0 - 127	0A
CF Fb	-98% - +98%	0F	FL Fb	-98% - +98%	0B
CF Mix	0 - 127	10	# FL Bal	D> 0E - D 0<E	0C
TP Sel	Trem/Pan	11	FL Pan	L63 - 0 - R63	14
TP Mod WV	Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2	12	FL Level	0 - 127	15
+ TP Mod RT	0 05 - 6 40	13	Level	0 - 127	16
# TP Mod Dep	0 - 127	14	<b>59 : OD1 / OD2</b>		<b>11 03</b>
TP Sw	Off/On	15	OD1 Sel	Odrv/Dist	03
Level	0 - 127	16	+ OD1 Drive	0 - 127	04
<b>55 : Keyboard Multi</b>		<b>05 00</b>	OD1 Amp	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	05
+ RM Mod Freq	0 - 127	03	OD1 Amp Sw	Off/On	06
# RM Bal	D> 0E - D 0<E	04	OD1 Pan	L63 - 0 - R63	12
EQ L Gain	-12 - +12	05	OD1 Level	0 - 127	13
EQ M Fq	200 - 6 3k	06	OD2 Sel	Odrv/Dist	08
EQ M Q	0 5/1 0/2 0/4 0/9 0	07			

Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)	Paramètre	Valeur	MSB/LSB(H)
# OD2 Drive	0 - 127	09	<b>63 : PH / Rotary</b>		<b>11 07</b>
OD2 Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	0A	PH Man	100 - 8k	03
OD2 Amp Sw	Off/On	0B	+ PH Rate	0.05 - 10.0	04
OD2 Pan	L63 - 0 - R63	14	PH Depth	0 - 127	05
OD2 Level	0 - 127	15	PH Reso	0 - 127	06
Level	0 - 127	16	PH Mix	0 - 127	07
<b>60 : OD / Rotary</b>		<b>11 04</b>	PH Pan	L63 - 0 - R63	12
OD Sel	Odrv/Dist	03	PH Level	0 - 127	13
+ OD Drive	0 - 127	04	RT L Slow	0.05 - 10.0	08
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	05	RT L Fast	0.05 - 10.0	09
OD Amp Sw	Off/On	06	RT Lo Accl	0 - 15	0A
OD Pan	L63 - 0 - R63	12	RT Lo Lev	0 - 127	0B
OD Level	0 - 127	13	RT H Slow	0.05 - 10.0	0C
RT L Slow	0.05 - 10.0	08	RT H Fast	0.05 - 10.0	0D
RT L Fast	0.05 - 10.0	09	RT Hi Accl	0 - 15	0E
RT Lo Accl	0 - 15	0A	RT Hi Lev	0 - 127	0F
RT Lo Lev	0 - 127	0B	RT Sept	0 - 127	10
RT H Slow	0.05 - 10.0	0C	# RT Speed	Slow/Fast	11
RT H Fast	0.05 - 10.0	0D	RT Pan	L63 - 0 - R63	14
RT Hi Accl	0 - 15	0E	RT Level	0 - 127	15
RT Hi Lev	0 - 127	0F	Level	0 - 127	16
RT Sept	0 - 127	10	<b>64 : PH / AutoWah</b>		<b>11 08</b>
# RT Speed	Slow/Fast	11	PH Man	100 - 8k	03
RT Pan	L63 - 0 - R63	14	+ PH Rate	0.05 - 10.0	04
RT Level	0 - 127	15	PH Depth	0 - 127	05
Level	0 - 127	16	PH Reso	0 - 127	06
<b>61 : OD / Phaser</b>		<b>11 05</b>	PH Mix	0 - 127	07
OD Sel	Odrv/Dist	03	PH Pan	L63 - 0 - R63	12
+ OD Drive	0 - 127	04	PH Level	0 - 127	13
OD Amp	Small/BitIn/ 2-Stk/3-Stk	05	AW Filter	LPF/BPF	08
OD Amp Sw	Off/On	06	AW Sens	0 - 127	09
OD Pan	L63 - 0 - R63	12	# AW Man	0 - 127	0A
OD Level	0 - 127	13	AW Peak	0 - 127	0B
PH Man	100 - 8k	08	AW Rate	0.05 - 10.0	0C
# PH Rate	0.05 - 10.0	09	AW Depth	0 - 127	0D
PH Depth	0 - 127	0A	AW Pol	Down/Up	0E
PH Reso	0 - 127	0B	AW Pan	L63 - 0 - R63	14
PH Mix	0 - 127	0C	AW Level	0 - 127	15
PH Pan	L63 - 0 - R63	14	Level	0 - 127	16
PH Level	0 - 127	15			
Level	0 - 127	16			
<b>62 : OD / AutoWah</b>		<b>11 06</b>			
OD Sel	Odrv/Dist	03			
+ OD Drive	0 - 127	04			
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	05			
OD Amp Sw	Off/On	06			
OD Pan	L63 - 0 - R63	12			
OD Level	0 - 127	13			
AW Filter	LPF/BPF	08			
AW Sens	0 - 127	09			
# AW Man	0 - 127	0A			
AW Peak	0 - 127	0B			
AW Rate	0.05 - 10.0	0C			
AW Depth	0 - 127	0D			
AW Pol	Down/Up	0E			
AW Pan	L63 - 0 - R63	14			
AW Level	0 - 127	15			
Level	0 - 127	16			

+ : La commande d'effet 1 peut être utilisée pour modifier la valeur (p.92)

# : La commande d'effet 2 peut être utilisée pour modifier la valeur (p.92)

MSB/LSB: indique la portion de messages exclusifs (p.196) (en hexadécimales)

Pour un type d'effet (section donnée)

F0 41 dev 42 12 40 03 00 \*\* \*\* sum F7

Pour des paramètres d'effet (LSB part of address)

F0 41 dev 42 12 40 03 \*\* data sum F7

(dev: numéro d'identification, sum: checksum)

## ■ Tableau des données d'effet

Valeur(H)	Pre Delay	Delay	Delay	Delay	Delay	Vitesse 1	Vitesse 2	Coupure			Manual	Azimuth
	Durée (ms)	Durée 1 (ms)	Durée 2 (ms)	Durée 3 (ms)	Durée 4 (ms)			HF Damp (Hz)	Fréq (Hz)	LPF (Hz)		
00	0 0	200	200	0 0	0	0 05	0 05	315	250	250	100	L180(=R180)
01	0 1	205	205	0 1	5	0 10	0 10	"	"	"	110	"
02	0 2	210	210	0 2	10	0 15	0 15	"	"	"	120	"
03	0 3	215	215	0 3	15	0 20	0 20	"	"	"	130	"
04	0 4	220	220	0 4	20	0 25	0 25	"	"	"	140	"
05	0 5	225	225	0 5	25	0 30	0 30	"	"	"	150	"
06	0 6	230	230	0 6	30	0 35	0 35	"	"	"	160	L168
07	0 7	235	235	0 7	35	0 40	0 40	"	"	"	170	"
08	0 8	240	240	0 8	40	0 45	0 45	400	315	315	180	"
09	0 9	245	245	0 9	45	0 50	0 50	"	"	"	190	"
0A	1 0	250	250	1 0	50	0 55	0 55	"	"	"	200	L156
0B	1 1	255	255	1 1	55	0 60	0 60	"	"	"	210	"
0C	1 2	260	260	1 2	60	0 65	0 65	"	"	"	220	"
0D	1 3	265	265	1 3	65	0 70	0 70	"	"	"	230	"
0E	1 4	270	270	1 4	70	0 75	0 75	"	"	"	240	L144
0F	1 5	275	275	1 5	75	0 80	0 80	"	"	"	250	"
10	1 6	280	280	1 6	80	0 85	0 85	500	400	400	260	"
11	1 7	285	285	1 7	85	0 90	0 90	"	"	"	270	"
12	1 8	290	290	1 8	90	0 95	0 95	"	"	"	280	L132
13	1 9	295	295	1 9	95	1 00	1 00	"	"	"	290	"
14	2 0	300	300	2 0	100	1 05	1 05	"	"	"	300	"
15	2 1	305	305	2 1	105	1 10	1 10	"	"	"	320	"
16	2 2	310	310	2 2	110	1 15	1 15	"	"	"	340	L120
17	2 3	315	315	2 3	115	1 20	1 20	"	"	"	360	"
18	2 4	320	320	2 4	120	1 25	1 25	630	500	500	380	"
19	2 5	325	325	2 5	125	1 30	1 30	"	"	"	400	"
1A	2 6	330	330	2 6	130	1 35	1 35	"	"	"	420	L108
1B	2 7	335	335	2 7	135	1 40	1 40	"	"	"	440	"
1C	2 8	340	340	2 8	140	1 45	1 45	"	"	"	460	"
1D	2 9	345	345	2 9	145	1 50	1 50	"	"	"	480	"
1E	3 0	350	350	3 0	150	1 55	1 55	"	"	"	500	L96
1F	3 1	355	355	3 1	155	1 60	1 60	"	"	"	520	"
20	3 2	360	360	3 2	160	1 65	1 65	800	630	630	540	"
21	3 3	365	365	3 3	165	1 70	1 70	"	"	"	560	"
22	3 4	370	370	3 4	170	1 75	1 75	"	"	"	580	L84
23	3 5	375	375	3 5	175	1 80	1 80	"	"	"	600	"
24	3 6	380	380	3 6	180	1 85	1 85	"	"	"	620	"
25	3 7	385	385	3 7	185	1 90	1 90	"	"	"	640	"
26	3 8	390	390	3 8	190	1 95	1 95	"	"	"	660	L72
27	3 9	395	395	3 9	195	2 00	2 00	"	"	"	680	"
28	4 0	400	400	4 0	200	2 05	2 05	1000	800	800	700	"
29	4 1	405	405	4 1	205	2 10	2 10	"	"	"	720	"
2A	4 2	410	410	4 2	210	2 15	2 15	"	"	"	740	L60
2B	4 3	415	415	4 3	215	2 20	2 20	"	"	"	760	"
2C	4 4	420	420	4 4	220	2 25	2 25	"	"	"	780	"
2D	4 5	425	425	4 5	225	2 30	2 30	"	"	"	800	"
2E	4 6	430	430	4 6	230	2 35	2 35	"	"	"	820	L48
2F	4 7	435	435	4 7	235	2 40	2 40	"	"	"	840	"
30	4 8	440	440	4 8	240	2 45	2 45	1250	1000	1000	860	"
31	4 9	445	445	4 9	245	2 50	2 50	"	"	"	880	"
32	5 0	450	450	5 0	250	2 55	2 55	"	"	"	900	L36
33	5 5	455	455	5 5	255	2 60	2 60	"	"	"	920	"
34	6 0	460	460	6 0	260	2 65	2 65	"	"	"	940	"
35	6 5	465	465	6 5	265	2 70	2 70	"	"	"	960	"
36	7 0	470	470	7 0	270	2 75	2 75	"	"	"	980	L24
37	7 5	475	475	7 5	275	2 80	2 80	"	"	"	1000	"
38	8 0	480	480	8 0	280	2 85	2 85	1600	1250	1250	1100	"
39	8 5	485	485	8 5	285	2 90	2 90	"	"	"	1200	"
3A	9 0	490	490	9 0	290	2 95	2 95	"	"	"	1300	L12
3B	9 5	495	495	9 5	295	3 00	3 00	"	"	"	1400	"
3C	10	500	500	10	300	3 05	3 05	"	"	"	1500	"
3D	11	505	505	11	305	3 10	3 10	"	"	"	1600	"
3E	12	510	510	12	310	3 15	3 15	"	"	"	1700	0
3F	13	515	515	13	315	3 20	3 20	"	"	"	1800	"

Valeur(H)	Pre Delay	Delay	Delay	Delay	Delay	Vitesse 1	Vitesse 2	Coupure			Manual	Azimuth
	Durée	Durée 1	Durée 2	Durée 3	Durée 4			HF Damp	Fréq	LPF		
	(ms)	(ms)	(ms)	(ms)	(ms)	(Hz)	(Hz)	(Hz)	(Hz)	(Hz)	(Hz)	(degré)
40	14	520	520	14	320	3 25	3 25	2000	1600	1600	1900	0
41	15	525	525	15	325	3 30	3 30	"	"	"	2000	"
42	16	530	530	16	330	3 35	3 35	"	"	"	2100	R12
43	17	535	535	17	335	3 40	3 40	"	"	"	2200	"
44	18	540	540	18	340	3 45	3 45	"	"	"	2300	"
45	19	545	545	19	345	3 50	3 50	"	"	"	2400	"
46	20	550	550	20	350	3 55	3 55	"	"	"	2500	R24
47	21	560	555	21	355	3 60	3 60	"	"	"	2600	"
48	22	570	560	22	360	3 65	3 65	2500	2000	2000	2700	"
49	23	580	565	23	365	3 70	3 70	"	"	"	2800	"
4A	24	590	570	24	370	3 75	3 75	"	"	"	2900	R36
4B	25	600	575	25	375	3 80	3 80	"	"	"	3000	"
4C	26	610	580	26	380	3 85	3 85	"	"	"	3100	"
4D	27	620	585	27	385	3 90	3 90	"	"	"	3200	"
4E	28	630	590	28	390	3 95	3 95	"	"	"	3300	R48
4F	29	640	595	29	395	4 00	4 00	"	"	"	3400	"
50	30	650	600	30	400	4 05	4 05	3150	2500	2500	3500	"
51	31	660	610	31	405	4 10	4 10	"	"	"	3600	"
52	32	670	620	32	410	4 15	4 15	"	"	"	3700	R60
53	33	680	630	33	415	4 20	4 20	"	"	"	3800	"
54	34	690	640	34	420	4 25	4 25	"	"	"	3900	"
55	35	700	650	35	425	4 30	4 30	"	"	"	4000	"
56	36	710	660	36	430	4 35	4 35	"	"	"	4100	R72
57	37	720	670	37	435	4 40	4 40	"	"	"	4200	"
58	38	730	680	38	440	4 45	4 45	4000	3150	3150	4300	"
59	39	740	690	39	445	4 50	4 50	"	"	"	4400	"
5A	40	750	700	40	450	4 55	4 55	"	"	"	4500	R84
5B	41	760	710	50	455	4 60	4 60	"	"	"	4600	"
5C	42	770	720	60	460	4 65	4 65	"	"	"	4700	"
5D	43	780	730	70	465	4 70	4 70	"	"	"	4800	"
5E	44	790	740	80	470	4 75	4 75	"	"	"	4900	R96
5F	45	800	750	90	475	4 80	4 80	"	"	"	5000	"
60	46	810	760	100	480	4 85	4 85	5000	4000	4000	5100	"
61	47	820	770	110	485	4 90	4 90	"	"	"	5200	"
62	48	830	780	120	490	4 95	4 95	"	"	"	5300	R108
63	49	840	790	130	495	5 00	5 00	"	"	"	5400	"
64	50	850	800	140	500	5 10	5 05	"	"	"	5500	"
65	52	860	810	150	505	5 20	5 10	"	"	"	5600	"
66	54	870	820	160	510	5 30	5 15	"	"	"	5700	R120
67	56	880	830	170	515	5 40	5 20	"	"	"	5800	"
68	58	890	840	180	520	5 50	5 25	6300	5000	5000	5900	"
69	60	900	850	190	525	5 60	5 30	"	"	"	6000	"
6A	62	910	860	200	530	5 70	5 35	"	"	"	6100	R132
6B	64	920	870	210	535	5 80	5 40	"	"	"	6200	"
6C	66	930	880	220	540	5 90	5 45	"	"	"	6300	"
6D	68	940	890	230	545	6 00	5 50	"	"	"	6400	"
6E	70	950	900	240	550	6 10	5 55	"	"	"	6500	R144
6F	72	960	910	250	555	6 20	5 60	"	"	"	6600	"
70	74	970	920	260	560	6 30	5 65	8000	6300	6300	6700	"
71	76	980	930	270	565	6 40	5 70	"	"	"	6800	"
72	78	990	940	280	570	6 50	5 75	"	"	"	6900	R156
73	80	1000	950	290	575	6 60	5 80	"	"	"	7000	"
74	82	--	960	300	580	6 70	5 85	"	"	"	7100	"
75	84	--	970	320	585	6 80	5 90	"	"	"	7200	"
76	86	--	980	340	590	6 90	5 95	"	"	"	7300	R168
77	88	--	990	360	595	7 00	6 00	"	"	"	7400	"
78	90	--	1000	380	600	7 50	6 05	Bypass	8000	Bypass	7500	"
79	92	--	1000	400	605	8 00	6 10	"	"	"	7600	"
7A	94	--	1000	420	610	8 50	6 15	"	"	"	7700	R180(=L180)
7B	96	--	1000	440	615	9 00	6 20	"	"	"	7800	"
7C	98	--	1000	460	620	9 50	6 25	"	"	"	7900	"
7D	100	--	1000	480	625	10 00	6 30	"	"	"	8000	"
7E	100	--	1000	500	630	10 00	6 35	"	"	"	8000	"
7F	100	--	1000	500	635	10 00	6 40	"	"	"	8000	"

---

Les types d'effets suivants sont utilisés dans le tableau de la page précédente.

#### Pre Delay Time

10: Stereo Flanger  
11: Step Flanger  
16: Hexa Chorus  
17: Tremolo Chorus  
18: Stereo Chorus  
19: Space-D  
20: 3D Chorus  
26: Reverb  
27: Gate Reverb  
29: 2 Pitch Shifter  
30: Fb P Shifter  
35: OD → Chorus  
36: OD → Flanger  
38: DS → Chorus  
39: DS → Flanger  
41: EH → Chorus  
42: EH → Flanger  
44: Cho → Delay  
45: FL → Delay  
46: Cho → Flanger  
54: Rhodes Multi  
56: Cho / Delay  
57: FL / Delay  
58: Cho / Flanger

#### Delay Time1

23: 3 Tap Delay  
24: 4 Tap Delay

#### Delay Time2

25: Tm Ctrl Delay

#### Delay Time3

21: Stereo Delay  
22: Mod Delay  
28: 3D Delay  
37: OD → Delay  
40: DS → Delay  
43: EH → Delay  
44: Cho → Delay  
45: FL → Delay  
56: Cho / Delay  
57: FL / Delay

#### Delay Time4

48: GTR Multi 1  
50: GTR Multi 3  
51: Clean Gt Multi 1  
52: Clean Gt Multi 2  
55: Keyboard Multi

#### Rate1

7: Phaser  
8: Auto Wah  
9: Rotary  
10: Stereo Flanger  
11: Step Flanger  
12: Tremolo  
13: Auto Pan  
16: Hexa Chorus  
17: Tremolo Chorus  
18: Stereo Chorus  
19: Space-D  
20: 3D Chorus  
22: Mod Delay

35: OD → Chorus

36: OD → Flanger

38: DS → Chorus

39: DS → Flanger

41: EH → Chorus

42: EH → Flanger

44: Cho → Delay

45: FL → Delay

46: Cho → Flanger

54: Rotary Multi

56: Cho / Delay

57: FL / Delay

58: Cho / Flanger

60: OD / Rotary

61: OD / Phaser

62: OD / Auto Wah

63: PH / Rotary

64: PH / Auto Wah

#### Rate2

48: GTR Multi 1

49: GTR Multi 2

50: GTR Multi 3

51: Clean Gt Multi 1

52: Clean Gt Multi 2

53: Bass Multi

54: Rhodes Multi

55: Keyboard Multi

#### HF Damp

21: Stereo Delay

22: Mod Delay

23: 3 Tap Delay

24: 4 Tap Delay

25: Tm Ctrl Delay

26: Reverb

28: 3D Delay

37: OD → Delay

40: DS → Delay

43: EH → Delay

44: Cho → Delay

45: FL → Delay

51: Clean Gt Multi 1

56: Cho / Delay

57: FL / Delay

#### Cutoff Freq

10: Stereo Flanger

18: Stereo Chorus

34: Lo-Fi 2

#### LPF

34: Lo-Fi 2

54: Rhodes Multi

#### Manual

7: Phaser

54: Rhodes Multi

55: Keyboard Multi

61: OD / Phaser

63: PH / Rotary

64: PH / Auto Wah

#### Azimuth

31: 3D Auto

32: 3D Locate

## ■ Liste des patches preset

N°	Nom du patch	Config.	PG/CC00	Instrument	Type d'effet
001	RB STRAT	[Native]	028/000	Clean Gt	48:GTR Multi 1
002	MILD OD	[Native]	028/016	TC FrontPick	48:GTR Multi 1
003	WAHI PEDAL	[Native]	028/017	TC Rear Pick	50:GTR Multi 3
004	WARM OD	[Native]	028/016	TC FrontPick	49:GTR Multi 2
005	EC STRAT	[Native]	028/001	Clean Half	48:GTR Multi 1
006	BLUES OD	[Native]	028/019	TC Clean 2:	05:Overdrive
007	HEAVY & WILD	[Native]	028/017	TC Rear Pick	49:GTR Multi 2
008	FLANGER GTR	[Native]	028/019	TC Clean 2:	49:GTR Multi 2
009	SLOW GEAR	[Native]	028/019	TC Clean 2:	40:DS -> Delay
010	MID-BOOST	[Native]	028/017	TC Rear Pick	50:GTR Multi 3
011	POWER RHYTHM	[55]	029/000	"Muted Gt	49:GTR Multi 2
012	HEAVY RHYTHM	[Native]	035/001	Picked Bass2	49:GTR Multi 2
013	NOISY RHYTHM	[Native]	028/003	Open Hard 2	59: OD1 / OD2
		[Native]	028/002	Open Hard 1	59: OD1 / OD2
014	CLEAN RHYTHM	[Native]	028/003	Open Hard 2	51:CleanGtMulti1
015	WAH RHYTHM	[Native]	028/003	Open Hard 2	52:CleanGtMulti2
016	T-WAH GUITAR	[Native]	028/003	Open Hard 2	08:Auto Wah
017	FUNK PHASE	[Native]	028/003	Open Hard 2	07:Phaser
018	MELLOW&CLEAN	[Native]	028/016	TC FrontPick	51:CleanGtMulti1
019	COOL ARP	[Native]	028/001	Clean Half	51:CleanGtMulti1
020	SURF GUITAR	[Native]	029/002	TC Muted Gt	51:CleanGtMulti1
021	JAZZ GUITAR	[Native]	027/000	Jazz Gt	51:CleanGtMulti1
022	NYLON BOSSA	[Native]	025/032	Nylon Gt 2	26:Reverb
023	ENH NYLON	[Native]	025/000	Nylon-str Gt	43:EH -> Delay
024	ENH. STEEL	[Native]	026/032	Steel Gt.2	41:EH -> Chorus
025	COMP PK BASS	[Native]	035/000	Picked Bass	53:Bass Multi
026	DRIVE PK BS	[Native]	035/000	Picked Bass	53:Bass Multi
027	JP FRETLESS	[Native]	036/001	Fretless Bs2	53:Bass Multi
028	HYPER BASS	[Native]	039/001	SynthBass101	62:OD / AutoWah
		[Native]	037/009	Unison Slap	62:OD / AutoWah
029	303 SAW BASS	[Native]	039/013	TB303 Saw Bs	07:Phaser
030	FAT S BASS	[Native]	040/000	Synth Bass 2	07:Phaser
031	SYNC BASS	[Native]	040/024	Sync Bass	07:Phaser
032	HUMAN BASS	[Native]	039/009	TB303 Bass	04:Humanizer
033	PH RHODES	[Native]	005/000	E Piano 1	07:Phaser
034	TREM RHODES	[Native]	005/000	E Piano 1	17:Tremolo Chorus
035	TREM WURLY	[Native]	005/024	Wurlly	54:Rhodes Multi
036	TREM FM EP	[Native]	006/016	ST. FM EP	17:TremoloChorus
037	SC RHODES	[Native]	005/000	E Piano 1	54:Rhodes Multi
038	SOFT E PIANO	[88]	005/008	'St Soft EP	22:Mod Delay
039	COMP PIANO	[Native]	003/000	Piano 3	14:Compressor
040	COMP CLAV.	[Native]	008/000	Clav.	51:CleanGtMulti1
041	THE E ORGAN	[Native]	017/000	Organ 1	09:Rotary
042	TREM ORGAN	[Native]	017/008	Trem. Organ	09:Rotary
043	5TH ORGAN	[Native]	017/048	5th Organ	09:Rotary
044	PERC. ORGAN	[88]	018/000	'Organ 2	09:Rotary
045	OD-ROT ORGAN	[Native]	017/000	Organ 1	47:Rotary Multi
046	THEARTER ORG	[Native]	020/033	Theater Org	26:Reverb
047	DIGI ORGAN	[Native]	017/028	VS Organ	22:Mod Delay
048	ORGAN BELL	[Native]	101/008	Org Bell	09:Rotary
049	CHO STRINGS	[Native]	049/016	St Strings	18:Stereo Chorus
050	WIDE STRINGS	[Native]	049/002	ChamberStr:	28:3D Delay
051	WIDE SYN STR	[Native]	050/009	Warm Strings	20:3D Chorus
052	WARM STRINGS	[Native]	051/009	Syn Strings4	22:Mod Delay
053	FAT STRINGS	[Native]	049/012	Strings+Horn	22:Mod Delay
054	SPIC WALTZ	[Native]	046/016	Solo Spic	23:3 Tap Delay
055	WIDE CHOIR	[Native]	053/009	Meltd Choir	28:3D Delay
056	DUAL CHOIR	[Native]	053/008	St ChoirAahs	21:Stereo Delay
		[88]	053/032	'ChoirAahs 2	21:Stereo Delay
057	NYMAN BRASS	[Native]	062/000	Brass 1	03:Enhancer
		[Native]	066/016	AltoSax + Tp	---
058	SAX LIVE	[Native]	067/009	St Tenor Sax	30:Fb P. Shifter
		[Native]	068/000	Baritone Sax	---
059	SFORZANDO	[Native]	062/010	Brass sfz	03:Enhancer
060	TS WIND	[Native]	091/003	Poly King	29:2PitchShifter
061	ANALOG BRS	[Native]	063/001	JUNO Brass	03:Enhancer
		[Native]	063/009	P5 Brass	03:Enhancer
062	OCT BRASS	[Native]	063/016	Oct SynBrass	03:Enhancer
		[Native]	063/002	Stack Brass	03:Enhancer
063	M TROMBONE	[55]	058/000	"Trombone	02:Spectrum
064	DRIVE TENOR	[Native]	067/000	Tenor Sax	35:OD -> Chorus
065	PM SYN LEAD	[Native]	082/017	PM Lead	22:Mod Delay
066	MAD CHO LEAD	[Native]	084/008	Mad Lead	16:Hexa Chorus



N°	Nom du patch	Config.	PG/CC00	Instrument	Type d'effet
067	MG SAW LEAD	[Native]	082/031	MG Saw Lead	23:3 Tap Delay
068	OB SAW LEAD	[Native]	082/032	OB Saw Lead	23:3 Tap Delay
069	SINE LEAD	[Native]	081/009	Sine Lead	23:3 Tap Delay
070	BND WAH LEAD	[Native]	066/000	Alto Sax	50:GTR Multi 3
071	SUPER SAW	[Native]	082/000	Saw Wave	55:KeyboardMulti
072	SILKY LEAD	[Native]	017/032	70's E.Organ	55:KeyboardMulti
073	STEP SYNC	[Native]	085/017	Fat SyncLead	11:Step Flanger
074	PHASER HPF	[Native]	096/011	Bag Sweep	07:Phaser
075	PHASER STR	[Native]	052/008	Air Strings	07:Phaser
076	PROLOGUE	[Native]	098/003	Prologue 2	07:Phaser
077	MOD SWEEP	[Native]	096/011	Bag Sweep	22:Mod Delay
078	MOD HEAVEN	[Native]	092/002	SC Heaven	22:Mod Delay
079	RAVE SHIFT	[Native]	098/008	Rave	29:2PitchShifter
080	FB FAR OUT!	[Native]	031/009	Feedback GI2	25:Tm Ctrl Delay
081	STEP BELL	[Native]	093/000	Bowed Glass	11:Step Flanger
082	STEP STRINGS	[Native]	052/002	JUNO Strings	11:Step Flanger
083	SEQ HORN PAD	[Native]	090/002	Horn Pad	11:Step Flanger
084	THE SOFT PAD	[88]	090/004	'Soft Pad	22:Mod Delay
085	RATTLE PAD	[Native]	097/004	Rattle Pad	22:Mod Delay
086	WARM VOX PAD	[Native]	095/001	Vox Pad	22:Mod Delay
087	JP8 SQR PAD	[Native]	093/002	JP8 Sqr Pad	19:Space D
088	OB SOFT PAD	[Native]	090/004	OB Soft Pad	19:Space D
089	PAN SEQUENCE	[Native]	103/008	Pan Sequence	23:3 Tap Delay
090	ASIAN DREAM	[Native]	108/001	Gu Zheng	24:4 Tap Delay
		[Native]	089/000	Fantasia	---
091	ER HU LEAD	[Native]	111/008	Er Hu	24:4 Tap Delay
092	ZITHER	[Native]	016/016	Zither 1	21:Stereo Delay
093	PSY TABLA	[Native]	032/016	Ac Gt Harmnx	55:KeyboardMulti
094	SITAR DANCE	[Native]	105/003	Sitar 3	55:KeyboardMulti
095	SPIN BIWA	[Native]	121/013	Biwa Tremolo	31:3D Auto
096	ARABIC LEAD	[Native]	112/024	Mizmar	23:3 Tap Delay
097	3D BUBBLE	[Native]	123/005	Bubble	31:3D Auto
098	3D ROTARY	[Native]	017/000	Organ 1	31:3D Auto
099	3D DIDGERIDO	[Native]	110/008	Didgeridoo	31:3D Auto
100	3D BAG SWEEP	[Native]	096/011	Bag Sweep	20:3D Chorus
101	3D UFO	[Native]	102/014	UFO FX	20:3D Chorus
102	3D CHURCH	[Native]	015/008	Church Bell	20:3D Chorus
103	3D IMPCT HIT	[Native]	056/012	Shock Wave	28:3D Delay
104	3D EXCITE !!	[Native]	127/006	Applause 2	28:3D Delay
105	LO-FI AUH	[Native]	102/004	Auhbient	33:Lo-Fi 1
106	LO-FI TECHNO	[Native]	102/013	Alternative	33:Lo-Fi 1
107	LO-FI ORGAN	[Native]	017/024	Cheese Organ	33:Lo-Fi 1
108	LO-FI SQUARE	[Native]	093/002	JP8 Sqr Pad	33:Lo-Fi 1
109	LO-FI VOX	[Native]	086/008	Vox Lead	33:Lo-Fi 1
110	LO-FI JAZZ	[Native]	RHY/033	JAZZ SET	34:Lo-Fi 2
111	LO-FI DUO	[Native]	004/008	Honky-tonk 2	34:Lo-Fi 2
		[Native]	033/000	Acoustic Bs	34:Lo-Fi 2
112	LO-FI GND NZ	[Native]	030/003	More Drive	34:Lo-Fi 2
113	LEAD & SEQ	[Native]	085/016	P5 Sync Lead	19:Space D
		[Native]	039/024	Arpeggio Bs	19:Space D
114	PIANO & BASS	[Native]	001/000	Piano 1	---
		[Native]	033/000	Acoustic Bs	---
115	GTR & ORGAN	[Native]	017/000	Organ 1	60:OD / Rotary
		[Native]	028/016	TC FrontPick	60:OD / Rotary
116	VIOLIN&CELLO	[Native]	041/000	Violin :	43:EH -> Delay
		[Native]	043/000	Cello :	43:EH -> Delay
117	BRS & FLUTE	[Native]	074/001	Flute 2 :	---
		[Native]	062/008	Brass 2	30:Fb P Shifter
118	SYNTH SPLIT	[Native]	082/018	CS Saw Lead	---
		[Native]	063/001	JUNO Brass	---
119	PIANO & VIBE	[Native]	001/000	Piano 1	26:Reverb
		[Native]	012/000	Vibraphone	26:Reverb
120	JAZZ RHYTHM	[88]	033/000	'AcousticBs	---
		[Native]	RHY/033	JAZZ SET	---
121	ACID PANNER	[Native]	085/009	Acid Guitar1	13:Auto Pan
122	LFO RAVE	[Native]	102/010	LFO RAVE	19:Space D
123	FLANGER NZ	[Native]	123/016	Pink Noise	10:StereoFlanger
124	1 KEY STROKE	[Native]	121/011	Chord Stroke	24:4 Tap Delay
125	INET LIVE:-)	[Native]	127/007	Small Club	34:Lo-Fi 2
126	DOUBLE HIT	[Native]	056/017	Techno Hit	---
		[Native]	056/016	Lo Fi Rave	33:Lo-Fi 1
127	SCRAPE SHIFT	[Native]	121/006	Pick Scrape	30:Fb P Shifter
128	EPILOGUE	[Native]	055/016	VP330 Choir	30:Fb P Shifter

Cette unité contient des fonctions et paramètres supplémentaires en plus de ceux du SC-88, lui-même une extension de source sonore GS. Ces fonctions et paramètres sont indiqués par un symbole [Pro]. Si les messages MIDI marqués d'un symbole [Pro] sont transmis à une autre source sonore au format GS ou au SC-88, ceux-ci peuvent ne pas être reconnus. Aussi, les fonctions et paramètres qui ont été rajoutés au SC-88 en plus des sources sonores GS sont indiqués par le symbole [88]

### Section 1. Données reçues

#### ■ Messages de voix par canal

##### ● Note off

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
 kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)  
 vv=dynamique : 00H - 7FH (0 - 127)

\* Pour les Parties rythmiques, ces messages sont reçus par chaque instrument quand Rx NOTE OFF = ON. Valeur initiale = ON  
 \* La valeur de dynamique des messages Note Off est ignorée

##### ● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
 kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)  
 vv=dynamique : 00H - 7FH (0 - 127)

\* Non reçu quand Rx.NOTE MESSAGE = OFF Valeur initiale = ON  
 \* Pour les Parties rythmiques, non reçu quand Rx NOTE ON = OFF pour chaque Instrument

##### ● Pression (aftertouch) polyphonique

Statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

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

\* Non reçu quand Rx.POLY PRESSURE (PA) = OFF  
 \* L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs Avec les réglages initiaux, il n'y aura pas d'effet

##### ● Changement de commande

\* Quand Rx CONTROL CHANGE = OFF, tous les messages de changement de commande sont ignorés, exceptés les messages de mode  
 \* Une valeur spécifiée par message de commande ne sera pas annulée, même par un changement de programme, etc

##### ○ Sélection de banque (Commande 0,32)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)  
 mm=N° de banque (MSB) : 00H - 7FH (N° de variation GS 0 - 127)  
 Valeur initiale = 00H  
 ll=N° de banque (LSB) : 00H - 02H (MAP) Valeur initiale = 00H

\* Non reçu quand Rx BANK SELECT = OFF  
 \* Quand "GM System On" est reçu, Rx BANK SELECT se règle sur OFF, et la sélection de banque n'est plus reçue.  
 \* Quand "GS Reset" est reçu, Rx.BANK SELECT se règle sur ON.  
 \* Quand Rx BANK SELECT LSB = OFF, le LSB (octet de poids faible ou Least Significant Byte) sera traité comme 00H quelle que soit la vraie valeur reçue.  
 \* La sélection de banque est suspendue jusqu'à réception d'un message de changement de programme  
 \* Le "numéro de Variation" du format GS est la valeur du MSB (octet de poids fort ou Most Significant Byte) de sélection de banque (Commande 0) exprimée en décimal.  
 \* Le SC-88Pro reconnaît le LSB (Commande 32) comme un fanion pour alterner entre configuration originale, SC-88MAP et SC-55MAP. Avec un LSB de 00H, la configuration sélectionnée sera celle voulue par le bouton SC-55MAP ou SC-88MAP de la façade. Avec un LSB de 01H, SC-55MAP sera sélectionné. Avec un LSB de 02H, SC-88MAP sera sélectionné. Avec un LSB de 03H, la configuration originale sera sélectionnée  
 \* D'autres appareils GS devices ne reconnaissent pas le LSB de sélection de banque (Commande 32)

##### ○ Modulation (Commande 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)  
 vv=amplitude de modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

\* Non reçu quand Rx.MODULATION = OFF  
 \* L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs Avec les réglages initiaux, il s'agira de modulation de hauteur

##### ○ Durée de portamento (Commande 5)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
 vv=durée de portamento : 00H - 7FH (0 - 127) valeur initiale = 00H (0)

\* Règle la durée du changement de hauteur quand le Portamento est activé ou quand vous utilisez la commande Portamento. La valeur 0 donne le changement le plus rapide

##### ○ Entrée de données (Commande 6,38)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can 16)  
 mm,ll= valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN

##### ○ Volume (Commande 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
 vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 64H (100)

\* Ces messages servent à faire la balance entre Parties.  
 \* Ce message n'est pas reçu quand Rx VOLUME = OFF Valeur initiale = ON

##### ○ Panoramique (Commande 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)  
 vv=panoramique : 00H - 40H - 7FH (gauche - centre - droite) Valeur initiale = 40H (centre)

\* La position stéréo se règle sur 127 paliers. A 0 correspond la gauche, à 64 le centre et à 127 la droite.  
 \* Pour les Parties rythmiques, c'est un ajustement relatif du panoramique de chaque instrument.  
 \* Ce message n'est pas reçu quand Rx PANPOT = OFF Valeur initiale = ON

##### ○ Expression (Commande 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
 vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 7FH (127)

\* Peut servir indépendamment des messages de volume. Les messages d'expression servent à l'expression musicale dans une interprétation : mouvements de la pédale d'expression, crescendo et decrescendo.  
 \* Ce message n'est pas reçu quand Rx EXPRESSION = OFF. Valeur initiale = ON

##### ○ Hold 1 (sustain) (Commande 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

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

\* Ce message n'est pas reçu quand Rx HOLD1 = OFF Valeur initiale = ON

##### ○ Portamento (Commande 65)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

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

\* Ce message n'est pas reçu quand Rx PORTAMENTO = OFF Valeur initiale = ON

○ **Sostenuto** (Commande 66)

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 42H vvH

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

\* Ce message n'est pas reçu quand Rx SOSTENUTO = OFF Valeur initiale = ON

○ **Sourdine** (Commande 67)

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 43H vvH

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

\* Ce message n'est pas reçu quand Rx SOFT = OFF Valeur initiale = ON

○ **Commande de Portamento** (Commande 84)

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 54H kkH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
kk=numéro de note source : 00H - 7FH (0 - 127)

\* Un message Note-on reçu immédiatement après un message de commande Portamento déclenchera un changement progressif de hauteur, depuis la hauteur de la note source

\* Si la note correspondant au numéro de note source est déjà en cours de production, elle se poursuit (legato) et passe progressivement, quand le nouveau Note-on est reçu, à la hauteur demandée par ce message

\* La vitesse du changement de hauteur causé par la commande de Portamento est déterminée par le paramètre Durée de Portamento.

Exemple 1)

MIDI	Description	Résultat
90 3C 40	Note on do4	jeu de do4
B0 54 3C	Commande de do4	pas de changement (do4 continue)
90 40 40	Note on mi4	glissement de do4 à mi4
80 3C 40	Note off do4	pas de changement
80 40 40	Note off mi4	mi4 s'arrête

Exemple 2)

MIDI	Description	Résultat
B0 54 3C	Comm de Porta depuis do4	pas de changement
90 40 40	Note on mi4	glissement de do4 à mi4
80 40 40	Note off mi4	E4 s'arrête

○ **Effet 1 (niveau d'envoi à la reverb)** (Commande 91)

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 5BH vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 28H (40)

\* Ce message règle le niveau d'envoi de chaque Partie à la reverb.

○ **Effet 3 (niveau d'envoi au Chorus)** (Commande 93)

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 5DH vvH

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

\* Ce message règle le niveau d'envoi de chaque Partie au chorus

○ **Effet 4 (niveau d'envoi au Delay)** (Commande 94)

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 5EH vvH

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

\* Ce message règle le niveau d'envoi de chaque Partie au Delay

\* Certains autres appareils GS peuvent ne pas reconnaître ce message.

\* Le Delay ne peut pas être utilisé en MODE-2 (Double Module)

○ **NRPN MSB/LSB** (Commande 98.99)

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 63H mmH  
BnH 62H llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
mm=octet fort (MSB) du numéro de NRPN  
ll=octet faible (LSB) du numéro de NRPN

\* Quand "GM System On" est reçu, Rx.NRPN se règle sur OFF, et les NRPN ne sont plus reçus. Quand "GS Reset" ou Rx NRPN = ON est reçu, les NRPN peuvent être interprétés.

\* La valeur fixée par NRPN ne sera pas initialisée même si un changement de programme ou une initialisation des commandes est reçu

"NRPN"

Le message de NRPN (Numéro de paramètre non référencé) étend la plage de commandes utilisables, permettant de piloter des fonctions non décrites dans le MIDI et propres à un appareil. Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord envoyer des messages NRPN MSB et NRPN LSB pour déterminer le paramètre à modifier, puis un message d'entrée de donnée pour fixer la valeur voulue pour ce paramètre. Une fois qu'un NRPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée reçus sur ce canal affecteront ce même paramètre. Pour éviter des erreurs, il est donc recommandé d'envoyer une annulation de RPN (RPN = 7FH/7FH) quand vous avez réglé la valeur du paramètre voulu.

Sur le SC-88, les NRPN servent à modifier les paramètres de son, etc

NRPN	Entrée de donnée	Fonction et plage de réglage
01H 08H	mmH mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	Vitesse du Vibrato (changement relatif)
01H 09H	mmH mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	Amplitude du Vibrato (changement relatif)
01H 0AH	mmH mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	Retard du Vibrato (changement relatif)
01H 20H	mmH mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	Fréquence de coupure du TVF (changement relatif)
01H 21H	mmH mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	Résonance du TVF (changement relatif)
01H 63H	mmH mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	Attaque de l'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif)
01H 64H	mmH mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	Chute de l'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif)
01H 66H	mmH mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	Relâchement de l'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif)
18H rrH	mmH rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63 demi-tons)	Accord grossier d'inst. rythmique (changement relatif)
1AH rrH	mmH rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)	Niveau de TVA de l'inst. rythmique (changement absolu)
1CH rrH	mmH rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H, 01H - 40H - 7FH (aléatoire, gauche-centre-droite)	Panoramique d'inst. rythmique (changement absolu)
1DH rrH	mmH rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)	Envoi à la reverb de l'inst. rythmique (changement absolu)
1EH rrH	mmH rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)	Envoi au chorus de l'inst. rythmique (changement absolu)
1FH rrH	mmH rr: numéro de note de l'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)	Envoi au delay de l'inst. rythmique (changement absolu) [88]

\* Le LSB d'entrée de donnée (llH) est ignoré

\* Les paramètres dits à "changement relatif" changent par rapport à la valeur preset (40H). Même entre appareils GS différents, les paramètres à "changement relatif" peuvent parfois différer quant à la façon dont le son change ou dans la plage de variation des valeurs.

\* Les paramètres dits à "changement absolu" seront réglés de façon absolue quelle que soit la valeur preset.

\* Il n'est pas possible de simultanément utiliser le niveau d'envoi au chorus et celui d'envoi au delay pour un même instrument rythmique

○ RPN MSB/LSB

(Commande 100,101)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can.16)  
 mm=octet fort (MSB) du numéro de paramètre fixé par RPN  
 ll=octet faible (LSB) du numéro de paramètre fixé par RPN

\* Ce message n'est pas reçu quand Rx RPN = OFF  
 \* La valeur fixée par RPN ne sera pas initialisée même si un changement de programme ou une initialisation des commandes est reçu

\*\*RPN\*\*

Le message de RPN (Numéro de paramètre référencé) étend la plage de commandes utilisables, permettant de piloter des fonctions décrites dans le MIDI. Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord envoyer des messages RPN MSB et RPN LSB pour déterminer le paramètre à modifier, puis un message d'entrée de donnée pour fixer la valeur voulue pour ce paramètre. Une fois qu'un RPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée reçus sur ce canal affecteront ce même paramètre. Pour éviter des erreurs, il est donc recommandé d'envoyer une annulation de RPN (RPN = 7FH/7FH) quand vous avez réglé la valeur du paramètre voulu.

Sur le SC-88, les RPN servent à modifier les paramètres suivantes, etc

RPN	Entrée de donnée	Fonction et plage de réglage
MSB LSB MSB	MSB	
00H 00H	mmH ---	Sensibilité au Pitch Bend mm: 00H - 18H (0 - 24 demi-tons) Valeur initiale = 02H (2 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H) jusqu'à 2 octaves par paliers d'un demi-ton
00H 01H	mmH llH	Accord général fin mm ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100.0 - +99.99 centièmes) Référez-vous à 5 informations supplémentaires. *A propos de l'accord"
00H 02H	mmH ---	Accord général grossier mm: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H)
7FH 7FH	--- ---	Annulation de RPN Annule toute sélection de RPN et NRPN Les réglages déjà faits ne changent pas mm, ll: ignoré

● Changement de programme

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)  
 pp=numéro de programme : 00H - 7FH (prog 1 - prog 128)

\* Ce message n'est pas reçu quand Rx PROGRAM CHANGE = OFF Valeur initiale = ON  
 \* Après réception d'un message de changement de programme, le nouveau son se fera entendre pour le message Note-on suivant. Les voix déjà en cours lors de la réception du changement de programme ne sont pas affectées.  
 \* Pour les Parties rythmiques, les messages de changement de programme ne sont pas reçus dans les banques 129 - 16384 (la valeur de la commande 0 est autre que 0(00H))

● Pression (aftertouch) par canal

Statut	2ème octet
DnH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
 vv=pression : 00H - 7FH (0 - 127)

\* Ce message n'est pas reçu quand Rx CH PRESSURE (CA) = OFF Valeur initiale = ON  
 \* L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y a pas d'effet

● Pitch Bend

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)  
 mm ll=valeur de Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

\* Ce message n'est pas reçu quand Rx Pitch bend change = OFF Valeur initiale = ON  
 \* L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, l'effet est le Pitch Bend

■ Messages de mode par canal

● All Sounds Off (Commande 120)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

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

\* Quand ce message est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant sont immédiatement coupées

● Initialisation des commandes (Commande 121)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

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

\* Quand ce message est reçu, les commandes suivantes sont ramenées à leur valeur initiale

Commande	Valeur initiale
Pitch Bend	± 0 (contre)
Pression polyphonique	0 (off)
Pression par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold 1 (sustain)	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
RPN	non fixé; le réglage préalable ne change pas
NRPN	non fixé; le réglage préalable ne change pas

● All Notes Off (Commande 123)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

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

\* Quand All Notes Off est reçu, toutes les notes en cours sur le canal correspondant sont relâchées. Toutefois, si Hold 1 ou Sostenuto est activé, le son se poursuivra jusqu'à ce que ces fonctions soient réglées sur off

● OMNI OFF (Commande 124)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

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

\* Le même traitement que si All Notes Off était reçu s'accomplit

● OMNI ON (Commande 125)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

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

\* Le même traitement que si All Notes Off était reçu s'accomplit. OMNI ON n'est pas activé

● MONO (Commande 126)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)  
 mm=nombre mono : 00H - 10H (0 - 16)

\* Le même traitement que si All Notes Off était reçu s'accomplit, et si mm est dans la plage ci-dessus, le canal correspondant passe en Mode 4 (M=1)

● POLY (Commande 127)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

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

\* Le même traitement que si All Notes Off et All Sounds Off étaient reçus s'accomplit, le canal correspondant passe en Mode 3

## ■ Messages de système en temps réel

### ○ Active Sensing

Statut  
FEH

\* Quand de l'Active Sensing est reçu, l'instrument calcule ensuite l'intervalle séparant les messages suivants. Si celui-ci excède 420 ms, l'instrument agit comme si des messages All Sounds Off, All Notes Off et initialisation des commandes étaient reçus, et le calcul d'intervalle cesse

## ■ Messages exclusifs

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	iiH. ddH. .eeH	F7H

F0H : Statut de message exclusif  
ii = N° d'identification: un numéro d'identification du fabricant dont l'appareil a envoyé le message. Celui de Roland est 41H  
Les numéros 7EH et 7FH sont des extensions du standard MIDI : Messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et messages universels en temps réel (7FH)  
dd, .ee = données : 00H - 7FH (0 - 127)  
F7H : EOX (Fin de message exclusif ou «End Of Exclusive»)

Les messages exclusifs reçus par le SC-88 sont : les messages relatifs aux réglages de mode, les messages exclusifs universels en temps réel, les demandes de données (RQ1), et les envois de données (DT1)

### ● Message exclusifs relatifs aux réglages de mode

Ces messages servent à initialiser un appareil en mode GS ou GM, ou à changer le mode de fonctionnement. Quand vous créez des données de jeu, un message "GM System On" peut être inséré au début d'une séquence GM, un message "GS Reset" au début d'une séquence GS, et un message "System Mode Set" (réglage du mode système) au début des données propres au SC-88. Chaque morceau ne doit contenir qu'un seul message de mode, approprié au type de donnée (n'insérez pas plusieurs messages de mode dans un même morceau)

"System Mode Set" et "GS Reset" utilisent le format exclusif Roland d'envoi de données "Data Set 1 (DT1)". "GM System On" utilise le format universel autre qu'en temps réel

### ○ GM System On

"GM System On" est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'unité au statut initial GM (General MIDI -- niveau 1). Un appareil GM qui reçoit ce message sera automatiquement bien configuré pour correctement reproduire une séquence GM (level 1)

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH. 7FH. 09H. 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (message General MIDI)
01H	Sous-identifiant n°2 (General MIDI On)
F7H	EOX (fin de message exclusif ou «End Of Exclusive»)

\* Quand ce message est reçu, Rx BANK SELECT se règle sur OFF et Rx NRPN sur OFF

\* Ce message n'est pas reçu si Rx GM On = OFF(P 6-15)

\* Il doit y avoir un message d'au moins 50 ms entre ce message et le suivant

### ○ GS Reset (Initialisation GS)

GS Reset est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'instrument au statut initial GS. Ce message apparaît au début des données musicales GS, et un instrument GS qui reçoit ce message sera automatiquement bien configuré pour reproduire des données musicales GS. Si le SC-88 est en MODE-1 (single), les 32 Parties seront initialisées. En MODE-2 (double module), seules les 16 Parties seront initialisées. En MODE-2, si la prise MIDI réceptrice pour chaque Partie a été changée, cela peut affecter la reproduction par l'autre prise MIDI. Dans ce cas, accomplissez d'abord l'initialisation (page 4-18) avant d'utiliser cette commande

Statut	Octet de données	Statut
F0H	41H. dev. 42H. 12H. 40H. 00H. 7FH. 00H. 41H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (UNT: 00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17))
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
40H	Adresse (MSB)
00H	Adresse
7FH	Adresse (LSB)
00H	Donnée (GS reset)
41H	Checksum
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

\* Quand ce message est reçu, Rx NRPN est sur ON.

\* Ce message n'est pas reçu si Rx GS Reset = OFF(P 6-15)

\* Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 ms entre ce message et le suivant

### ○ System Mode Set (réglage de mode système)

[88]

System Mode Set est un message qui fixe le mode de fonctionnement du SC-88 en MODE-1 (single) ou MODE-2 (double module). Quand ce message est reçu, le mode de fonctionnement est réglé, et simultanément tous les paramètres internes (excepté les réglages de configuration de chaque Partie) reviennent à leur statut initial

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	41H. UNT. 42H. 12H. 00H. 00H. 7FH. ddH. sumH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (UNT: 00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17))
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
00H	Adresse (MSB)
00H	Adresse
7FH	Adresse (LSB)
ddH	Donnée 00H(MODE-1), 01H(MODE-2)
sumH	Checksum (octet de vérification) 01H(MODE-1), 00H(MODE-2)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

\* Quand ce message est reçu, Rx NRPN est sur ON.

\* Ce message n'est pas reçu si Rx GS Reset = OFF(P 6-15) ou Rx Sys Mode = OFF(P 6-12)

\* Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 ms entre ce message et le suivant

## ● Messages exclusifs universels en temps réel

### ○ Master volume (volume général)

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7FH. 7FH. 04H. 01H. iiH. mmH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
04H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
01H	Sous-identifiant n°2 (Master Volume)
iiH	Master volume (octet faible)
mmH	Master volume (octet fort)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

\* L'octet faible (iiH) de Master Volume est traité comme 00H

## ● Messages exclusifs universels (autre qu'en temps réel)

### ○ Identity Request Message (demande d'identification)

[Pro]

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH. dev. 06H. 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
UNT	Identification d'unité (UNT: 00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17))
06H	Sous-identifiant n°1 (information générale)
01H	Sous-identifiant n°2 (demande d'identification)
F7H	EOX (fin de message exclusif ou «End Of Exclusive»)

\* UNT is own device number or 7FH (Broadcast)

### ● Transmission de données

Le SC-88Pro peut utiliser les messages exclusifs pour transmettre ses réglages à d'autres appareils. Il y a deux types de transmission de données : la transmission individuelle de paramètre (p 193) par laquelle les paramètres sont transmis un à un, et la transmission Bulk Dump (page 205) par laquelle une grande quantité de données est transmise d'un coup.

Le message exclusif utilisé pour transmettre des données au format GS a un identifiant de modèle égal à 42H et une identification d'unité de 10H (le SC-88Pro vous permet de changer le réglage de numéro d'unité)

### ○ Data request 1 (demande de données) RQ1 (11H)

Ce message demande à l'appareil récepteur de transmettre des données. L'adresse et la taille déterminent le type et la quantité des données à transmettre. Il y a deux types de demande : la demande de paramètre individuel et la demande Bulk Dump qui réclame une grande quantité de données en une fois. Dans les deux cas, le message "Data Request 1 (RQ1)" est utilisé, l'adresse et la taille inclus dans le message déterminant le type et la quantité de données.

Pour la demande de paramètre individuel, référez-vous à "3 Transmission de paramètre individuel" (p 193)

Pour la demande Bulk Dump, référez-vous à "4 Bulk Dump" (p 205)

Quand un message Data Request est reçu, si l'appareil est prêt à transmettre des données et si l'adresse et la taille sont appropriés, les données demandées seront transmises sous la forme de messages "Data Set 1 (DT1)". Sinon, rien ne sera transmis.

Statut	Octet de données	Statut
F0H	41H. UNT. 42H. 11H. aaH. bbH. ccH. ssH. ttH. uuH. sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (UNT: 00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17)
42H	Identification de modèle (GS)
11H	Identification de commande (RQ1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
ssH	Taille (MSB)
ttH	Taille
uuH	Taille (LSB)
sum	Checksum
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

\* La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p.193).  
 \* Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 5 (p.207)

#### ○ Data set 1 (envoi de données) DT1 (12H)

C'est le message qui accomplit réellement la transmission de données, et sert donc quand vous désirez transmettre des données.

Statut	Octet de données	Statut
F0H	41H, UNT, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (UNT: 00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17)
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Données : les réelles données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis en commençant au niveau de l'adresse
:	:
eeH	Données
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p.193).  
 \* Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Si "Data Set 1" est transmis correctement, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre deux paquets successifs.  
 \* Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 5 (p.207)

## Section 2. Données transmises

### ■ Messages de système

#### ● Active sensing

Statut  
FEH

\* Sera transmis régulièrement à intervalles de 250ms

### ■ Messages exclusifs

Data Set 1 (DT1) est le seul message exclusif transmis par les sources sonores au format GS. Quand un message de demande de données approprié "Data Request 1 (RQ1)" est reçu, les données internes demandées sont transmises.

#### ○ Identity Reply

Statut	Data byte	[Pro] Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 42H, 00H, ddH, ddH, ssH, ssH, ssH, ssH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (use the same as the device ID of Roland)
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)
41H	ID number (Roland)
42H	Device family code (LSB)
00H	Device family code (MSB)
ddH	Device family number code (LSB)
ddH	Device family number code (MSB)
ssH	Software revision level
ssH	Software revision level
ssH	Software revision level
ssH	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

\* Reply the message by the unique device ID (dev) when the device has received the "Identity Request Message" in the Broadcast

#### ○ Data set 1 (envoi de données) DT1 (12H)

Statut	Octet de données	Statut
F0H	41H, UNT, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, sum	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (UNT: 00H - 1FH (1 - 32) Valeur initiale 10H(17)
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB) : octet fort de l'adresse de départ des données demandées
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adresse (LSB) : octet faible de l'adresse de départ des données demandées
ddH	Données : les réelles données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis en commençant au niveau de l'adresse
:	:
eeH	Données
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p.193).  
 \* Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Si "Data Set 1" est transmis correctement, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre deux paquets successifs.  
 \* Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 4 (p.207)

Il y a deux façons de transmettre des données GS : la transmission individuelle de paramètre (section 3) par laquelle les paramètres sont transmis un à un, et la transmission Bulk Dump (section 4) par laquelle une grande quantité de données est transmise d'un coup.

### Section 3. Transmission de paramètre individuel (Identification de modèle = 45H ou 42H)

La transmission individuelle de paramètre transmet (ou demande) les données d'un paramètre sous forme de message exclusif (un paquet de "F0...F7")

En transmission individuelle de paramètre, vous devez utiliser l'adresse et la taille données dans le "Tableau des adresses de paramètre". Les adresses marquées d'un "#" ne peuvent pas servir d'adresse de départ

#### Tableau des blocs d'adresses

Le tableau des adresses pour la transmission individuelle de paramètre est le suivant.

##### <Identification de modèle = 45H>

Adresse(H) Bloc

```

10 00 00 .....
| Donnée d'écran |
| ..... |

```

##### <Identification de modèle = 42H>

###### ● Port-A

Adresse(H) Bloc

```

00 10 00 .....
| SYSTEME |
| ..... |
20 00 00 .....
| BANQUE DES SOUS USER |
| ..... |
21 00 00 .....
| RITE RYTHMIQUES USER |
| ..... |
40 00 00 .....
| PATCH (PAR COMMUNS) #A | 50 00 00 .....
| ..... | : PATCH (PAR COMMUNS) B |
| ..... | : ..... |
40 10 00 .....
| PATCH (PARTIE) A | 50 10 00 .....
| (BLOC 00-0F) | | PATCH (PARTIE) B |
| ..... | | (BLOC 10-1F) |
41 00 00 .....
| CONFIGURATION RYTHM A | 51 00 00 .....
| ..... | | CONFIGURATION RYTHM B |
| ..... | | ..... |

```

\* Les blocs limités par des lignes pointillées ( : : : ) ne sont pas accessibles en Mode-1 (Single)

\* Les blocs identifiés "#A" sont des blocs de paramètres communs à la totalité de l'instrument en Mode-1. et valides uniquement pour les Parties A01 - A16 en Mode-2 (Double Module)

###### ● Port-B

Adresse(H) Bloc

```

00 10 00 .....
| SYSTEME |
| ..... |
20 00 00 .....
| BANQUE DES SOUS USER |
| ..... |
21 00 00 .....
| RITE RYTHMIQUES USER |
| ..... |
50 00 00 .....
| PATCH (PAR COMMUNS) #A | 40 00 00 .....
| ..... | | PATCH (PAR COMMUNS) #B |
| ..... | | ..... |
50 10 00 .....
| PATCH (PARTIE) A | 40 10 00 .....
| (BLOC 00-0F) | | PATCH (PARTIE) B |
| ..... | | (BLOC 10-1F) |
51 00 00 .....
| CONFIGURATION RYTHM A | 41 00 00 .....
| ..... | | CONFIGURATION RYTHM B |
| ..... | | ..... |

```

\* Les blocs limités par des lignes pointillées ( : : : ) ne sont pas accessibles en Mode-1 (Single)

\* Les blocs identifiés "#B" sont des blocs de paramètres communs à la totalité de l'instrument en Mode-1. et valides uniquement pour les Parties A01 - A16 en Mode-2 (Double Module)

#### Tableau des adresses de paramètre

Pour l'identification de modèle 42H, les paramètres d'adresse 5\* \*\* \*\* ne sont pas donnés dans ce tableau. Les paramètres d'adresse 5\* \*\* \*\* ont le même format que ceux d'adresse 4\* \*\* \*\*

##### < Identification de modèle = 45H >

###### ● Données d'écran

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut(H)
10 00 00	00 00 20	20-7F	Lettre affichée	32-127(ASCII)	---
10 00 01#					
10 00 02#					
:					
10 00 1F#					

\* Quand ce message est reçu, une chapine de caractères déterminée par les données s'affiche temporairement dans l'aire INSTRUMENT de l'écran (de 1 à 32 caractères) Si plus de 16 caractères sont reçus, l'affichage défile automatiquement

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut(H)
10 0p 00	00 00 40	00-1F	Affiché		
			Point d00	00-31	--
10 0p 01#			Point d01		
10 0p 02#			Point d02		
10 0p :			Point :		
10 0p 3F#			Point d63		

(p:n° de Page p=1:Page1. p=2:Page3. p=3:Page5. p=4:Page7. p=5:Page9)

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut(H)
10 0p 40	00 00 40	00-1F	Affiché		
			Point d00	00-31	--
10 0p 41#			Point d01		
10 0p 42#			Point d02		
10 0p :			Point :		
10 0p 7F#			Point d63		

(p:n° de Page p=1:Page2. p=2:Page4. p=3:Page6. p=4:Page8. p=5:Page10)

\* Quand ce message est affiché, les données d'écran (16 x 16 points) correspondant au motif décrit par les données de points sont stockées dans la mémoire interne du SC-88. La correspondance entre données et points se trouve ci-dessous. Les données d'écran qui sont stockées peuvent être affichées par envoi d'un message à l'adresse 10 20 00.

\* Seulement pour la Page 1, les données d'écran sont temporairement affichées immédiatement après réception de ce message

bit	4	3	2	1	0	4	3	2	1	0	4	3	2	1	0	4																																															
[ * * d00 * * ]	[ * * d01 * * ]	[ * * d02 * * ]	[ * * d03 * * ]	[ * * d04 * * ]	[ * * d05 * * ]	[ * * d06 * * ]	[ * * d07 * * ]	[ * * d08 * * ]	[ * * d09 * * ]	[ * * d10 * * ]	[ * * d11 * * ]	[ * * d12 * * ]	[ * * d13 * * ]	[ * * d14 * * ]	[ * * d15 * * ]	[ * * d16 * * ]	[ * * d17 * * ]	[ * * d18 * * ]	[ * * d19 * * ]	[ * * d20 * * ]	[ * * d21 * * ]	[ * * d22 * * ]	[ * * d23 * * ]	[ * * d24 * * ]	[ * * d25 * * ]	[ * * d26 * * ]	[ * * d27 * * ]	[ * * d28 * * ]	[ * * d29 * * ]	[ * * d30 * * ]	[ * * d31 * * ]	[ * * d32 * * ]	[ * * d33 * * ]	[ * * d34 * * ]	[ * * d35 * * ]	[ * * d36 * * ]	[ * * d37 * * ]	[ * * d38 * * ]	[ * * d39 * * ]	[ * * d40 * * ]	[ * * d41 * * ]	[ * * d42 * * ]	[ * * d43 * * ]	[ * * d44 * * ]	[ * * d45 * * ]	[ * * d46 * * ]	[ * * d47 * * ]	[ * * d48 * * ]	[ * * d49 * * ]	[ * * d50 * * ]	[ * * d51 * * ]	[ * * d52 * * ]	[ * * d53 * * ]	[ * * d54 * * ]	[ * * d55 * * ]	[ * * d56 * * ]	[ * * d57 * * ]	[ * * d58 * * ]	[ * * d59 * * ]	[ * * d60 * * ]	[ * * d61 * * ]	[ * * d62 * * ]	[ * * d63 * * ]

\* Par exemple, [ \* \* d00 \* \* ] représente les cinq points en haut à gauche de l'écran

\* L'assemblage des bits 4 - 0 (5 bits faibles) de l'octet de donnée règle on/off les points. Toutefois, dans le cas de d48 - d63, seul le bit 4 règle le point on/off

```

d00: 0-0-0-0-0
d01: 0-0-0-0-0
|
d47: 0-0-0-0-0
d48: 0-0-0-0-0
|
d63: 0-0-0-0-0

```

- : point éteint pour 0, allumé pour 1  
- : affichage de point non affecté, que ce soit 0 ou 1

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut(H)
10 20 00	00 00 01	00-0A	Affichage de Page 00:	Affichage de barres	--
			01:Page1		
			:		
			0A:Page10		--
10 20 01	00 00 01	00-10	Affichage de temps	00-0F	06

\* Quand ce message est reçu, la page demandée par l'affichage (adresse 10 20 00) s'affichera durant le temps fixé par le paramètre suivant (Affichage de temps, adresse 10 20 01)

○ Paramètres de système [88]

Les paramètres affectant la totalité de l'instrument, comme par exemple la façon dont les deux prises MIDI IN fonctionnent, sont appelés paramètres de système. Les paramètres de système ne seront pas initialisés même si un message "GS Reset" ou "GM System On" est reçu

<Identification de modèle = 42H>

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
00 00 7F	00 00 01	00 - 01	REGLAGE DE MODE SYSTEME [88]	00: MODE-1 (Single) 01: MODE-2 (Double module)	00	00 (MODE1)

\* Référez-vous à "Messages exclusifs relatifs aux réglages de mode" (p 7-24)

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
00 01 00	00 00 01	00 - 01	PORT DE RECEPTION BLOC 00 [88]	PORT A - B	00	PORT A
:	:	:	:	:	:	:
00 01 0F	00 00 01	00 - 01	BLOC 0F	PORT A - B	00	PORT A
00 01 10	00 00 01	00 - 01	BLOC 10	PORT A - B	01	PORT B
:	:	:	:	:	:	:
00 01 1F	00 00 01	00 - 01	BLOC 1F	PORT A - B	01	PORT B

\* Vous pouvez modifier le port MIDI récepteur des messages par canal pour chaque BLOC. Nous vous suggérons de normalement utiliser le PORT1 pour les BLOCS 01-0F, et le PORT2 pour les BLOCS 10-1F (Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de changer le réglage)

\* Référez-vous en page 196 pour des détails sur chaque BLOC.

● Paramètres de Patch

○ Paramètres communs de Patch

En MODE-1 (Single), le SC-88Pro comme une source sonore unique à 32 Parties. En MODE-2 (Double module), il fonctionne comme deux modules de sons de 16 Parties chacun. Les paramètres communs à toutes les Parties du module sont appelés paramètres communs de Patch

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
40 00 00	00 00 04	0018 - 07E8	ACCORD GENERAL (Master Tune)	-100.0 - +100.0 [cent]	00 04 00 00	0 [centièmes]
40 00 01#				Utilise des données en demi-octets (nibbles)		
40 00 02#						
40 00 03#						

\* Référez-vous en section 5 Informations supplémentaires, "A propos de l'accord" (p 7-36)

40 00 04	00 00 01	00 - 7F	VOLUME GENERAL (= F0 7F 7F 04 01 00 vv F7 )	0 - 127	7F	127
40 00 05	00 00 01	28 - 58	TRANSPOSITION GENERALE	-24 - +24 [demi-tons]	40	0[demi-tons]
40 00 06	00 00 01	01 - 7F	PANORAMIQUE GENERALE	-63 (LEFT) - +63 (RIGHT)	40	0 (CENTRE)
40 00 7F	00 00 01	00	(Réception uniquement) REGLAGE DE MODE		00 = GS Reset	

\* Référez-vous à "Messages exclusifs relatifs aux réglages de mode" (p 7-24)

40 01 00	00 00 10	20 - 7F	NOM DE PATCH	16 caractères ASCII		
40 01 :#						
40 01 0F#						
40 01 30	00 00 01	0 - 07	REVERB MACRO	00: Room 1	04	Hall 2
			01: Room 2			
			02: Room 3			
			03: Hall 1			
			04: Hall 2			
			05: Plate			
			06: Delay			
			07: Panning Delay			
40 01 31	00 00 01	00 - 07	REVERB CHARACTER	0 - 7	04	04
40 01 32	00 00 01	00 - 07	REVERB PRE-LPF	0 - 7	00	00
40 01 33	00 00 01	00 - 7F	REVERB LEVEL	0 - 127	40	64
40 01 34	00 00 01	00 - 7F	REVERB TIME	0 - 127	40	64
40 01 35	00 00 01	00 - 7F	REVERB DELAY FEEDBACK	0 - 127	00	00
40 01 37	00 00 01	00 - 7F	REVERB PREDELAY TIME [88]	0 - 127[ms]	00	00

\* REVERB MACRO est un paramètre macroscopique qui permet un réglage global des paramètres de reverb. Quand vous sélectionnez le type de reverb avec REVERB MACRO, chaque paramètre de reverb est ramené à sa valeur la plus adaptée.

\* REVERB CHARACTER est un paramètre qui change l'algorithme de réverbération. La valeur de REVERB CHARACTER correspond à REVERB MACRO du même numéro.

\* En MODE-2 (Double module), REVERB PREDELAY TIME ne peut pas être utilisé.



Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
40 01 38	00 00 01	00 - 07	CHORUS MACRO	00: Chorus 1 01: Chorus 2 02: Chorus 3 03: Chorus 4 04: Feedback Chorus 05: Flanger 06: Short Delay 07: Short Delay(FB)	02	Chorus 3
40 01 39	00 00 01	00 - 07	CHORUS PRE-LPF	0-7	00	0
40 01 3A	00 00 01	00 - 7F	CHORUS LEVEL	0-127	40	64
40 01 3B	00 00 01	00 - 7F	CHORUS FEEDBACK	0-127	08	8
40 01 3C	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DELAY	0-127	50	80
40 01 3D	00 00 01	00 - 7F	CHORUS RATE	0-127	03	3
40 01 3E	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DEPTH	0-127	13	19
40 01 3F	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL TO REVERB	0-127	00	0
40 01 40	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL TO DELAY [88]	0-127	00	0

\* CHORUS MACRO est un paramètre macroscopique qui permet le réglage global des paramètres de chorus. Quand vous utilisez CHORUS MACRO pour sélectionner le type de chorus, chaque paramètre de chorus est ramené à sa valeur la plus adaptée.

\* En MODE-2 (Double module), CHORUS SEND LEVEL TO DELAY ne peut pas être utilisé.

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
40 01 50	00 00 01	00 - 09	DELAY MACRO	[88] 00: Delay 1 01: Delay 2 02: Delay 3 03: Delay 4 04: Pan Delay 1 05: Pan Delay 2 06: Pan Delay 3 07: Pan Delay 4 08: Delay to Reverb 09: Pan Repeat	00	Delay1
40 01 51	00 00 01	00 - 07	DELAY PRE-LPF	[88] 0 - 7	0	0
40 01 52	00 00 01	01 - 73	DELAY TIME CENTER	[88] 0 1ms - 1sec	61	340
40 01 53	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO LEFT	[88] 4 - 500%	01	4
40 01 54	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO RIGHT	[88] 4 - 500%	01	4
40 01 55	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL CENTER	[88] 0 - 127	7F	127
40 01 56	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL LEFT	[88] 0 - 127	0	0
40 01 57	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL RIGHT	[88] 0 - 127	0	0
40 01 58	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL	[88] 0 - 127	40	64
40 01 59	00 00 01	00 - 7F	DELAY FEEDBACK	[88] -64 - +63	50	80
40 01 5A	00 00 01	00 - 7F	DELAY SENDLEVEL TO REVERB [88]	0 - 127	0	127

\* DELAY MACRO est un paramètre macroscopique qui permet le réglage global des paramètres de delay. Quand vous utilisez DELAY MACRO pour sélectionner le type de delay, chaque paramètre de delay est ramené à sa valeur la plus adaptée.

\* La relation entre la valeur DELAY TIME CENTER et le réel temps de retard est la suivante:

DELAY TIME	Plage de temps [ms]	Résolution[ms]	DELAY TIME	Plage de temps [ms]	Résolution[ms]
01 - 14	0.1 - 2.0	0.1	46 - 50	50.0 - 100.0	5.0
14 - 23	2.0 - 5.0	0.2	50 - 5A	100.0 - 200.0	10.0
23 - 2D	5.0 - 10.0	0.5	5A - 69	200.0 - 500.0	20.0
2D - 37	10.0 - 20.0	1.0	69 - 73	500.0 - 1000.0	50.0
37 - 46	20.0 - 50.0	2.0			

\* DELAY TIME RATIO LEFT et DELAY TIME RATIO RIGHT détermine le rapport en relation avec DELAY TIME CENTER. La résolution est de 100/24(%)

\* En MODE-2 (Double module), le Delay ne peut pas être utilisé.

40 02 00	00 00 01	00 - 01	EQ LOW FREQ	[88] 100Hz, 200Hz	01	200Hz
40 02 01	00 00 01	34 - 4C	EQ LOW GAIN	[88] -12 - +12dB	40	0
40 02 02	00 00 01	00 - 01	EQ HIGH FREQ	[88] 4kHz, 8kHz	01	8kHz
40 02 03	00 00 01	34 - 4C	EQ HIGH GAIN	[88] -12 - +12dB	40	0

\* En MODE-2 (Double module mode), l'égaliseur (EQ) ne peut pas être utilisé.

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
40 03 00 40 03 01#	00 00 02	00 - 7F	EFX TYPE	[Pro]	00 00	00: Thru
40 03 03	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 1	[Pro]		
40 03 04	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 2	[Pro]		
40 03 05	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 3	[Pro]		
40 03 06	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 4	[Pro]		
40 03 07	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 5	[Pro]		
40 03 08	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 6	[Pro]		
40 03 09	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 7	[Pro]		
40 03 0A	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 8	[Pro]		
40 03 0B	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 9	[Pro]		
40 03 0C	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 10	[Pro]		
40 03 0D	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 11	[Pro]		
40 03 0E	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 12	[Pro]		
40 03 0F	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 13	[Pro]		
40 03 10	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 14	[Pro]		
40 03 11	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 15	[Pro]		
40 03 12	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 16	[Pro]		
40 03 13	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 17	[Pro]		
40 03 14	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 18	[Pro]		
40 03 15	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 19	[Pro]		
40 03 16	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 20	[Pro]		

\* Pour plus d'information sur EFX TYPE et EFX PARAMETER, référez-vous en pages 56, 176

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
40 03 17	00 00 01	00 - 7F	EFX NIVEAU D'ENVOI A LA REVERB	[Pro] 0-127	28	40
40 03 18	00 00 01	00 - 7F	EFX NIVEAU D'ENVOI AU CHORUS	[Pro] 0-127	00	0
40 03 19	00 00 01	00 - 7F	EFX NIVEAU D'ENVOI AU DELAY	[Pro] 0-127	00	0
40 03 1B	00 00 01	00 - 7F	EFX SOURCE DE COMMANDE 1	[Pro] Off, CC1-95, CAI, Bend	00	Off
40 03 1C	00 00 01	00 - 7F	EFX AMPLITUDE DE COMMANDE1	[Pro] -100 - 0 - +100 [%]	40	0 (%)
40 03 1D	00 00 01	00 - 7F	EFX SOURCE DE COMMANDE2	[Pro] Off, CC1 - 95, CAI, Bend	00	Off
40 03 1E	00 00 01	00 - 7F	EFX AMPLITUDE DE COMMANDE2	[Pro] -100 - 0 - +100 [%]	40	0 (%)
40 03 1F	00 00 01	00 - 7F	EFX COMM D'ENVOI A L'EGALIS	[Pro] OFF/ON	01	ON

\* EFX TYPE est un macro-paramètre qui règle les différents paramètres des effets par insertion comme un groupe. Lorsque vous utilisez EFX TYPE pour sélectionner un type d'effet par insertion, les différents paramètres d'effet seront réglés à leur valeur appropriée.

\* En MODE-2 (mode module double), EFX SEND TO DELAY et EFX SEND EQ SWITCH ne peuvent pas être utilisés.

\* Dans le cas de Mode 2 (mode module double), l'effet par insertion ne peut pas être utilisé pour les Parties avec CHANNEL MSG RX PORT (page 194) réglé sur PORT B

#### ○ Paramètres de Patch par Partie

Le SC-88Pro a 16 Parties dans le Groupe A et 16 Parties dans le Groupe B. Les paramètres qui peuvent se régler indépendamment pour chaque Partie sont appelés paramètres de Patch par Partie.

Si vous utilisez des messages exclusifs pour régler les paramètres de Patch par Partie, spécifiez l'adresse par numéro de bloc plutôt que par numéro de Partie (normalement le même numéro que celui de canal MIDI). Le numéro de bloc peut être choisi parmi les 16 blocs, de 0(H) à F(H).

Pour choisir une Partie du Groupe A, utilisez le numéro de bloc correspondant à la Partie et spécifiez une adresse 40 \*\* \* via le PORT A (normalement MIDI IN A).

Pour choisir une Partie du Groupe B, utilisez le numéro de bloc correspondant à la Partie et spécifiez une adresse 40 \*\* \* via le PORT B (normalement MIDI IN B).

Pour choisir une Partie du Groupe A ou B depuis un seul PORT, spécifiez une adresse 40 \*\* \* pour les Parties du Groupe A ou une adresse 50 \*\* \* pour les Parties du Groupe B lorsque vous utilisez le PORT A.

A l'inverse, pour choisir une Partie du Groupe A ou B depuis le PORT B, spécifiez une adresse 50 \*\* \* pour les Parties du Groupe A ou une adresse 40 \*\* \* pour les Parties du Groupe B. En d'autres termes, pour spécifier des Parties du côté opposé au PORT utilisé, employez les adresses 50 \*\* \*

La relation entre numéro de Partie et numéro de bloc est la suivante

* x	N° de bloc (0 - F),	Part 1 (canal MIDI par défaut = 1) x=1
		Part 2 (canal MIDI par défaut = 2) x=2
		: : :
		Part 9 (canal MIDI par défaut = 9) x=9
		Part 10 (canal MIDI par défaut = 10) x=0
		Part 11 (canal MIDI par défaut = 11) x=A
		Part 12 (canal MIDI par défaut = 12) x=B
		: : :
		Part 16 (canal MIDI par défaut = 16) x=F

\* n : numéro de canal MIDI (0 - F) du BLOC

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
40 1x 00	00 00 02	00 - 7F	N° DU SON	CC#00 VALUE 0 - 127 (MSB de n° de banque)	00	0
40 1x 01#		00 - 7F		P C VALUE 1 - 128 (n° de programme)	00	1
40 1x 02	00 00 01	00 - 10	Canal de réception (Rx)	1 - 16, OFF		Même que le numéro de Partie
40 1x 03	00 00 01	00 - 01	Rx PITCH BEND	OFF / ON	01	ON
40 1x 04	00 00 01	00 - 01	Rx PRESSION PAR CANAL (CAI)	OFF / ON	01	ON
40 1x 05	00 00 01	00 - 01	Rx CHGT DE PROGRAMME	OFF / ON	01	ON
40 1x 06	00 00 01	00 - 01	Rx CHANGEMENT DE COMMANDE	OFF / ON	01	ON
40 1x 07	00 00 01	00 - 01	Rx PRESSION POLYPHONIQUE (PAI)	OFF / ON	01	ON
40 1x 08	00 00 01	00 - 01	Rx MESSAGE DE NOTE	OFF / ON	01	ON
40 1x 09	00 00 01	00 - 01	Rx RPN	OFF / ON	01	ON
40 1x 0A	00 00 01	00 - 01	Rx NRPN	OFF / ON	00(01*)	OFF(ON*)

\* Quand "GM System On" est reçu, Rx NRPN se règle sur OFF. Quand "GS Reset" est reçu, il se règle sur ON.

40 1x 0B	00 00 01	00 - 01	Rx MODULATION	OFF / ON	01	ON
40 1x 0C	00 00 01	00 - 01	Rx VOLUME	OFF / ON	01	ON
40 1x 0D	00 00 01	00 - 01	Rx PANPOT	OFF / ON	01	ON
40 1x 0E	00 00 01	00 - 01	Rx EXPRESSION	OFF / ON	01	ON
40 1x 0F	00 00 01	00 - 01	Rx HOLD1	OFF / ON	01	ON
40 1x 10	00 00 01	00 - 01	Rx PORTAMENTO	OFF / ON	01	ON
40 1x 11	00 00 01	00 - 01	Rx SOSTENUTO	OFF / ON	01	ON
40 1x 12	00 00 01	00 - 01	Rx SOFT	OFF / ON	01	ON

40 1x 13	00 00 01	00 - 01	MONO/POLY MODE	Mono / Poly (=CC# 126 01 / CC# 127 00)	01	Poly
40 1x 14	00 00 01	00 - 02	ASSIGN MODE	0 = SINGLE 1 = LIMITED-MULTI 2 = FULL-MULTI	SC-88/Native MAP 01 SC-55 MAP 00 at x=0 01 at x=0	LIMITED-MULTI  SINGLE (Drum Part) LIMITED-MULTI (Normal Part)

\* ASSIGN MODE is the parameter that determines how voice assignment will be handled when sounds overlap on identical note numbers in the same channel (i.e. repeatedly struck notes). This is initialized to a mode suitable for each Part, so for general purposes there is no need to change this.

40 1x 15	00 00 01	00 - 02	USE FOR RHYTHM PART	0 = OFF 1 = MAP1 2 = MAP2	00 at x=0 01 at x=0	OFF (Normal Part) MAP1 (Drum Part)
----------	----------	---------	---------------------	---------------------------------	------------------------	---------------------------------------

\* This parameter sets the Drum Map of the Part used as the Drum Part. This unit can simultaneously (in different Parts) use up to two Drum Maps (MAP1, MAP2). With the initial settings, Part10 (MIDI CH=10, x=0) is set to MAP1 (1), and other Parts are set to normal instrumental Parts (OFF(0)).

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description	Default Value (H)	Description
40 1x 16	00 00 01	28 - 58	PITCH KEY SHIFT	-24 - +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 1x 17	00 00 02	08 - F8	PITCH OFFSET FINE	-12.0 - +12.0 [Hz]	08 00	0 [Hz]
40 1x 18#				Use nibblized data		

\* PITCH OFFSET FINE allows you to alter, by a specified frequency amount, the pitch at which notes will sound. This parameter differs from the conventional Fine Tuning (RPN #1) parameter in that the amount of frequency alteration (in Hertz) will be identical no matter which note is played. When a multiple number of Parts, each of which has been given a different setting for PITCH OFFSET FINE, are sounded by means of an identical note number, you can obtain a Celeste effect.

40 1x 19	00 00 01	00 - 7F	PART LEVEL	0 - 127 (=CC# 7)	64	100
40 1x 1A	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0 - 127	40	64
40 1x 1B	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 - 127	40	64
40 1x 1C	00 00 01	00 - 7F	PART PANPOT	-64(RANDOM), -63(LEFT) - +63(RIGHT) (=CC# 10, except RANDOM)	40	0 (CENTER)
40 1x 1D	00 00 01	00 - 7F	KEYBOARD RANGE LOW	(C-1) - (G9)	00	C-1
40 1x 1E	00 00 01	00 - 7F	KEYBOARD RANGE HIGH	(C-1) - (G9)	7F	G 9
40 1x 1F	00 00 01	00 - 5F	CC1 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	10	16
40 1x 20	00 00 01	00 - 5F	CC2 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	11	17
40 1x 21	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL	0 - 127 (=CC# 93)	00	0
40 1x 22	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL	0 - 127 (=CC# 91)	28	40
40 1x 23	00 00 01	00 - 01	Rx BANK SELECT	OFF / ON	01(00*)	ON(OFF*)

\* When "General MIDI System On" is received, Rx BANK SELECT will be set OFF. When "GS Reset" or "System Mode Set" is received, it will be set ON.

40 1x 24	00 00 01	00 - 01	RX BANK SELECT LSB	[88] OFF / ON	01	ON
----------	----------	---------	--------------------	---------------	----	----

\* When RX BANK SELECT LSB = OFF, Bank Select LSB (Bn 20 11) will be treated as 00H regardless of its value.

40 1x 2A	00 00 02	00 00 - 40 00 - 7F 7F	PITCH FINE TUNE	[88] -100 - 0 - +100 [cent] (= RPN#1)	40 00	0
40 1x 2B#						
40 1x 2C	00 00 01	00 - 7F	DELAY SEND LEVEL	[88] 0-127 (=CC# 94)	00	0

\* In MODE-2 (Double module mode), DELAY SEND LEVEL cannot be used.

40 1x 30	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 1 [88] Vitesse du vibrato	-64 - +63 (=NRPN 8)	40	0
40 1x 31	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 2 [88] Amplitude du vibrato	-64 - +63 (=NRPN 9)	40	0
40 1x 32	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 3 [88] Fréq. de coupure du TVF	-64 - +63 (=NRPN 32)	40	0
40 1x 33	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 4 [88] Résonance du TVF	-64 - +63 (=NRPN 33)	40	0
40 1x 34	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 5 [88] Attaque d'env. de TVF&TVA	-64 - +63 (=NRPN 99)	40	0
40 1x 35	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 6 [88] Chute d'env. de TVF&TVA	-64 - +63 (=NRPN 100)	40	0
40 1x 36	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 7 [88] Relâch d'env. de TVF&TVA	-64 - +63 (=NRPN 102)	40	0
40 1x 37	00 00 01	00 - 7F	MODIFICATION DE SON 8 [88] Retard du vibrato	-64 - +63 (=NRPN 10)	40	0
40 1x 40	00 00 0C	00 - 7F	TEMPERAMENT do	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 41#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT do#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 42#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT ré	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 43#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT ré#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 44#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT mi	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 45#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT fa	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 46#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT fa#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 47#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT sol	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 48#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT sol#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 49#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT la	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 4A#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT la#	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]
40 1x 4B#	00 00 01	00 - 7F	TEMPERAMENT si	-64 - +63 [centième]	40	0 [centième]

\* TEMPERAMENT est une fonction qui permet de régler finement la hauteur de chaque note de l'octave. La hauteur des notes de même nom sur toutes les octaves change pareillement. Un réglage de  $\pm 0$  centième (40H) correspond à un tempérament égal (\* p 7-36)

40 2x 00	00 00 01	28 - 58	MOD - Hauteur	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 01	00 00 01	00 - 7F	MOD - Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 02	00 00 01	00 - 7F	MOD - Amplitude	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 03	00 00 01	00 - 7F	MOD - Vitesse LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 04	00 00 01	00 - 7F	MOD - Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	0A	47 [centième]
40 2x 05	00 00 01	00 - 7F	MOD - Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 06	00 00 01	00 - 7F	MOD - Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 07	00 00 01	00 - 7F	MOD - Vitesse LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 08	00 00 01	00 - 7F	MOD - Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 09	00 00 01	00 - 7F	MOD - Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 0A	00 00 01	00 - 7F	MOD - Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 10	00 00 01	40 - 58	BEND - Hauteur	0 - 24 [demi-tons]	42	2 [demi-tons]
40 2x 11	00 00 01	00 - 7F	BEND - Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 12	00 00 01	00 - 7F	BEND - Amplitude	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 13	00 00 01	00 - 7F	BEND - Vitesse LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 14	00 00 01	00 - 7F	BEND - Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 15	00 00 01	00 - 7F	BEND - Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 16	00 00 01	00 - 7F	BEND - Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 17	00 00 01	00 - 7F	BEND - Vitesse LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 18	00 00 01	00 - 7F	BEND - Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 19	00 00 01	00 - 7F	BEND - Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 1A	00 00 01	00 - 7F	BEND - Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 20	00 00 01	28 - 58	CAF - Hauteur	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 21	00 00 01	00 - 7F	CAF - Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 22	00 00 01	00 - 7F	CAF - Amplitude	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 23	00 00 01	00 - 7F	CAF - Vitesse LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 24	00 00 01	00 - 7F	CAF - Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 25	00 00 01	00 - 7F	CAF - Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 26	00 00 01	00 - 7F	CAF - Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 27	00 00 01	00 - 7F	CAF - Vitesse LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 28	00 00 01	00 - 7F	CAF - Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 29	00 00 01	00 - 7F	CAF - Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 2A	00 00 01	00 - 7F	CAF - Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 30	00 00 01	28 - 58	PAI - Hauteur	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 31	00 00 01	00 - 7F	PAI - Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 32	00 00 01	00 - 7F	PAI - Amplitude	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 33	00 00 01	00 - 7F	PAI - Vitesse LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 34	00 00 01	00 - 7F	PAI - Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 35	00 00 01	00 - 7F	PAI - Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 36	00 00 01	00 - 7F	PAI - Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 37	00 00 01	00 - 7F	PAI - Vitesse LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 38	00 00 01	00 - 7F	PAI - Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 39	00 00 01	00 - 7F	PAI - Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 3A	00 00 01	00 - 7F	PAI - Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]

40 2x 40	00 00 01	28 - 58	CC1 - Hauteur	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 41	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 42	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Amplitude	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 43	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Vitesse LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 44	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 45	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 46	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 47	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Vitesse LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 48	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 49	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 4A	00 00 01	00 - 7F	CC1 - Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 50	00 00 01	28 - 58	CC2 - Hauteur	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 51	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Fréquence de coupure	-9600 - +9600 [centième]	40	0 [centième]
40 2x 52	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Amplitude	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 53	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Vitesse LFO1	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 54	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Amplitude LFO1 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 55	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Amplitude LFO1 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 56	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Amplitude LFO1 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 57	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Vitesse LFO2	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 58	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Amplitude LFO2 sur hauteur	0 - 600 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 59	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Amplitude LFO2 sur TVF	0 - 2400 [centième]	00	0 [centième]
40 2x 5A	00 00 01	00 - 7F	CC2 - Amplitude LFO2 sur TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 4x 00	00 00 01	00 - 02	NUMERO DE CONFIGURATION [88] (= CCn°32): LSB de n° de banque	MAP 0 - 2 00: SELECTIONNE 01: SC-55 MAP 02: SC-88 MAP	00	

\* Quand "GS Reset" est reçu, ce sera 00: SELECTIONNE

40 4x 01	00 00 01	01 - 02	CONFIGURATON [88]	01: SC-55 MAP 02: SC-88 MAP	(02)	
----------	----------	---------	-------------------	--------------------------------	------	--

\* Quand le NUMERO DE CONFIGURATION est 00, cela détermine la configuration. Ce réglage ne sera pas initialisé par un allumage ou la réception d'un message "GS Reset", "GM System On" ou "System Mode Set"

40 4x 20	00 00 01	00 - 01	EQ ON/OFF [88]	OFF / ON	01	ON
----------	----------	---------	----------------	----------	----	----

\* Cela règle l'égaliseur (EQ) on/off. En MODE-2 (Double module), il ne peut pas être utilisé

40 4x 21	00 00 01	00 - 03	OUTPUT ASSIGN [Pro]	00:OUTPUT-1 01:OUTPUT-2 02:OUTPUT-2L 03:OUTPUT-2R	00	OUTPUT-1
40 4x 22	00 00 01	00 - 01	PART EFX ASSIGN [Pro]	00:BYPASS 01:EFX	00	BYPASS

#### ● Paramètres de configuration rythmique

\* m: numéro de configuration ou MAP (0 = MAP1, 1 = MAP2)

\* rr: numéro de note de Partie rythmique (00H - 7FH)

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
41 m0 00 i #	00 00 0C	20 - 7F	NOM DE CONFIG RYTHMIQUE	Caractère ASCII		
41 m1 rr	00 00 01	00 - 7F	NUMERO DE NOTE	Accord grossier		
41 m2 rr	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU	Niveau de TVA (=CCn° 26)		
41 m3 rr	00 00 01	00 - 7F	GROUPE D'ASSIGNATION	Non, 1 - 127		
41 m4 rr	00 00 01	00 - 7F	PANORAMIQUE	-64(ALEATOIRE), -63(GAUCHE) - +63(DROITE) (=CCn° 28, excepté ALEATOIRE)		
41 m5 rr	00 00 01	00 - 7F	NIV D'ENVOI A LA REVERB	0.0 - 1.0 Multiplicateur du niveau d'envoi de Partie (=CCn° 29)		
41 m6 rr	00 00 01	00 - 7F	NIV D'ENVOI AU CHORUS	0.0 - 1.0 Multiplicateur du niveau d'envoi de Partie (=CCn° 30)		
41 m7 rr	00 00 01	00 - 01	Rx NOTE OFF	OFF / ON		
41 m8 rr	00 00 01	00 - 01	Rx NOTE ON	OFF / ON		
41 m9 rr	00 00 01	00 - 7F	NIV D'ENVOI AU DELAY [88]	0.0 - 1.0 Multiplicateur du niveau d'envoi de Partie (=CCn° 31)		

\* Quand on change de kit rythmique, les valeur des paramètres de configuration rythmique sont initialisées

\* Il n'est pas possible d'utiliser simultanément pour un même instrument rythmique le niveau d'envoi au chorus et au delay

● Instrument User

\* b: numéro de banque (0H = n° de variation GS 64, 1H = n° de variation GS 65)  
 \* pp: numéro de programme (00 - 7F: 1 - 128)

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
20 b0 pp	00 00 01	01 - 02	N° de SON SOURCE (MAP) [88]	--		
20 b1 pp	00 00 01	00 - 7F	(CCn°00 : n° de banque/MSB) [88]	--		
20 b2 pp	00 00 01	00 - 7F	(PG : numéro de programme) [88]	--		
20 b3 pp	00 00 01	00 - 7F	MODIF. D'INST. USER 1-2 [88]	-64 - +63	40	0
20 b4 pp	00 00 01	00 - 7F	Vitesse de vibrato			
20 b4 pp	00 00 01	00 - 7F	MODIF. D'INST. USER 2-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Amplitude de vibrato			
20 b5 pp	00 00 01	00 - 7F	MODIF. D'INST. USER 3-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Fréquence de coupure du TVF			
20 b6 pp	00 00 01	00 - 7F	MODIF. D'INST. USER 4-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Résonance du TVF			
20 b7 pp	00 00 01	00 - 7F	MODIF. D'INST. USER 5-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Attaque d'enveloppe de TVF&TVA			
20 b8 pp	00 00 01	00 - 7F	MODIF. D'INST. USER 6-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Chute d'enveloppe de TVF&TVA			
20 b9 pp	00 00 01	00 - 7F	MODIF. D'INST. USER 7-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Relâchement d'enveloppe de TVF&TVA			
20 bA pp	00 00 01	00 - 7F	MODIF. D'INST. USER 8-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Retard de vibrato			

● Ensemble rythmique User

\* d: numéro de kit rythmique (0H = kit rythmique User numéro 65 1H = Variation GS numéro 66)  
 \* rr: drum part note number (00 - 7F)

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	Description	Défaut(H)	Description
21 d0 00	00 00 0C	20 - 7F	NOM DE KIT RYTHM USER [88]	32 - 127	--	--
			(12 caractères ASCII)			
21 d0 0B#						
21 d1 rr	00 00 01	00 - 7F	NOTE [88]	0 - 127	--	--
21 d2 rr	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU [88]	0 - 127	--	--
21 d3 rr	00 00 01	00 - 7F	GROUPE D'ASSIGNATION [88]	0 - 127	--	--
21 d4 rr	00 00 01	00 - 7F	PANORAMIQUE [88]	0 - 127	--	--
21 d5 rr	00 00 01	00 - 7F	NIV. D'ENVOI A LA REVERB [88]	0 - 127	--	--
21 d6 rr	00 00 01	00 - 7F	NIV. D'ENVOI AU CHORUS [88]	0 - 127	--	--
21 d7 rr	00 00 01	00 - 01	RX NOTE OFF [88]	OFF / ON	--	--
21 d8 rr	00 00 01	00 - 01	RX NOTE ON [88]	OFF / ON	--	--
21 d9 rr	00 00 01	00 - 7F	NIV. D'ENVOI AU DELAY [88]	0 - 127	--	--
21 dA rr	00 00 01	01 - 02	N° KIT RYTH. SOURCE (MAP) [88]	1 - 2	--	--
21 dB rr	00 - 7F		(N° DE PROGRAMME) [88]	0 - 127	--	--
21 dC rr	00 00 01	00 - 7F	N° DE NOTE SOURCE [88]	0 - 127	--	--
--						

● Effet User

Vous pouvez modifier les paramètres d'effet par insertion comme désiré et les stockés comme type d'effet. Les types d'effet stockés ainsi sont appelés Effets User. 64 effets User différents peuvent être stockés, du numéro 40 00H à 40 3FH.

pp: Numéro LSB de EFX TYPE (00 - 3F : 0-64)

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	
22 00 pp	00 00 02	--	TYPE D'EFFET	[Pro]
22 01 pp#				
22 03 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 1	[Pro]
22 04 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 2	[Pro]
22 05 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 3	[Pro]
22 06 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 4	[Pro]
22 07 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 5	[Pro]
22 08 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 6	[Pro]
22 09 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 7	[Pro]
22 0A pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 8	[Pro]
22 0B pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 9	[Pro]
22 0C pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 10	[Pro]
22 0D pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 11	[Pro]
22 0E pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 12	[Pro]
22 0F pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 13	[Pro]
22 10 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 14	[Pro]
22 11 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 15	[Pro]
22 12 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 16	[Pro]
22 13 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 17	[Pro]
22 14 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 18	[Pro]
22 15 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 19	[Pro]
22 16 pp	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 20	[Pro]

● User Patch

Tous les paramètres communs de patch et de parties (Parties 1 et 2) peuvent être réglés comme désiré et sauvegardés dans un patch. Ils sont alors appelés patches user. 16 patches user peuvent être sauvegardés.

● Patch commun user

pp : numéro de patch (00 - 0F : 1-16)

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre	
23 pp 00	00 00 04	0018 - 07E8	ACCORD GENERAL	[Pro] -100 0 - +100 0 [centièmes]
23 pp 01#				
23 pp 02#				
23 pp 03#				
23 pp 04	00 00 01	00 - 7F	VOLUME GENERAL	[Pro] 0 - 127
23 pp 05	00 00 01	28 - 58	TRANSPOSITION	[Pro] -24 - +24 [demi-tons]
23 pp 06	00 00 01	01 - 7F	PANORAMIQUE	[Pro] -63 - +63
23 pp 08	00 00 10	20 - 7F	NOM DU PATCH	[Pro] 16 caractères
23 pp : #				
23 pp 17#				
23 pp 18	00 00 01	00 - 07	REVERB	[Pro] Room 1 - PDelay
23 pp 19	00 00 01	00 - 07	TYPE DE REVERB	[Pro] 0 - 7
23 pp 1A	00 00 01	00 - 07	REVERB PREDELAY	[Pro] 0 - 7
23 pp 1B	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU DE REVERB	[Pro] 0 - 127
23 pp 1C	00 00 01	00 - 7F	DUREE DE REVERB	[Pro] 0 - 127
23 pp 1D	00 00 01	00 - 7F	REVERB RE-INJECTION	[Pro] 0 - 127
23 pp 1F	00 00 01	00 - 7F	REVERB PREDELAY TIME	[Pro] 0 - 127[ms]
* En MODE-2 (mode double module), REVERB PREDELAY TIME ne peut pas être utilisé.				
23 pp 20	00 00 01	00 - 07	CHORUS	[Pro] Chorus 1 - SDelay(FB)
23 pp 21	00 00 01	00 - 07	CHORUS PRE-DELAY	[Pro] 0-7
23 pp 22	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU DU CHORUS	[Pro] 0-127
23 pp 23	00 00 01	00 - 7F	CHORUS FEEDBACK	[Pro] 0-127
23 pp 24	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DELAY	[Pro] 0-127
23 pp 25	00 00 01	00 - 7F	VITESSE DU CHORUS	[Pro] 0-127
23 pp 26	00 00 01	00 - 7F	AMPLITUDE DU CHORUS	[Pro] 0-127
23 pp 27	00 00 01	00 - 7F	NIV D'ENV DU CHO A LA REV	[Pro] 0-127
23 pp 28	00 00 01	00 - 7F	NIV. D'ENV. DU CHO AU DELAY	[Pro] 0-127
* En MODE-2 (mode double module), CHORUS SEND LEVEL TO DELAY ne peut pas être utilisé				
23 pp 29	00 00 01	00 - 09	DELAY	[Pro] Delay 1 - Pan Repeat
23 pp 2A	00 00 01	00 - 07	DELAY PRE-DELAY	[Pro] 0 - 7
23 pp 2B	00 00 01	01 - 73	DELAY TIME CENTER	[Pro] 0 1ms - 1sec
23 pp 2C	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO LEFT	[Pro] 4 - 500%
23 pp 2D	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO RIGHT	[Pro] 4 - 500%
23 pp 2E	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL CENTER	[Pro] 0 - 127
23 pp 2F	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL LEFT	[Pro] 0 - 127
23 pp 30	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL RIGHT	[Pro] 0 - 127
23 pp 31	00 00 01	00 - 7F	DELAY NIVEAU	[Pro] 0 - 127
23 pp 32	00 00 01	00 - 7F	DELAY RE-INJECTION	[Pro] -64 - +63
23 pp 33	00 00 01	00 - 7F	DELAY NIVEAU D'ENV A LA REVERB	[Pro] 0 - 127
* En MODE-2 (mode double module), DELAY ne peut pas être utilisé				
23 pp 34	00 00 01	00 - 01	EQ BASSES FREQ	[Pro] 200Hz, 400Hz
23 pp 35	00 00 01	34 - 4C	EQ GAIN DES BASSES FREQ	[Pro] -12 - +12dB
23 pp 36	00 00 01	00 - 01	EQ HAUTES FREQ	[Pro] 3kHz, 6kHz
23 pp 37	00 00 01	34 - 4C	EQ GAIN DES HAUTES FREQ	[Pro] -12 - +12dB
* En MODE-2 (mode double module), EQ ne peut pas être utilisé				

23 pp 40	00 00 02	00 - 7F	EFX TYPE	[Pro]
23 pp 41#				
23 pp 43	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 1	[Pro]
23 pp 44	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 2	[Pro]
23 pp 45	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 3	[Pro]
23 pp 46	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 4	[Pro]
23 pp 47	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 5	[Pro]
23 pp 48	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 6	[Pro]
23 pp 49	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 7	[Pro]
23 pp 4A	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 8	[Pro]
23 pp 4B	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 9	[Pro]
23 pp 4C	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 10	[Pro]
23 pp 4D	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 11	[Pro]
23 pp 4E	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 12	[Pro]
23 pp 4F	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 13	[Pro]
23 pp 50	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 14	[Pro]
23 pp 51	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 15	[Pro]
23 pp 52	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 16	[Pro]
23 pp 53	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 17	[Pro]
23 pp 54	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 18	[Pro]
23 pp 55	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 19	[Pro]
23 pp 56	00 00 01	00 - 7F	PARAMETRE D'EFFET 20	[Pro]
23 pp 57	00 00 01	00 - 7F	EFX NIVEAU D'ENVOI A LA REVERB	[Pro]
23 pp 58	00 00 01	00 - 7F	EFX NIVEAU D'ENVOI AU CHORUS	[Pro]
23 pp 59	00 00 01	00 - 7F	EFX NIVEAU D'ENVOI AU DELAY	[Pro]
23 pp 5B	00 00 01	00 - 7F	EFX SOURCE DE COMMANDE1	[Pro]
23 pp 5C	00 00 01	00 - 7F	EFX AMPLITUDE DE COMMANDE1	[Pro]
23 pp 5D	00 00 01	00 - 7F	EFX SOURCE DE COMMANDE	[Pro]
23 pp 5E	00 00 01	00 - 7F	EFX AMPLITUDE DE COMMANDE2	[Pro]
23 pp 5F	00 00 01	00 - 7F	EFX COMM. D'ENV. A L'EGALISEUR	[Pro]

\* En Mode 2 (mode module double), les effets par insertion ne peuvent pas être utilisés par les Parties dont CHANNEL MSG RX PORT (page 194) est réglé sur PORT B

○ Partie de patch user

2a : numéro de Partie (Partie1: a=4, Partie2: a=6)  
 2b : numéro de Partie (Partie1: b=5, Partie2: b=7)  
 pp : numéro de patch (00 - 0F : 1-16)

Adresse(H)	Taille(H)	Données(H)	Paramètre		
2a pp 00	00 00 02	00 - 7F	NUMERO DE SON	[Pro]	CC#00 VALUE: 0 - 127 P C VALUE: 1 - 128
2a pp 01#		00 - 7F			
2a pp 02	00 00 01	00 - 10	Rx CANAL	[Pro]	1 - 16, OFF
2a pp 03	00 00 01	00 - 01	Rx PITCH BEND	[Pro]	OFF / ON
2a pp 04	00 00 01	00 - 01	Rx AFTERTOUCH PAR CANAL (CAI)	[Pro]	OFF / ON
2a pp 05	00 00 01	00 - 01	Rx CHANGEMENT DE PROGRAMME	[Pro]	OFF / ON
2a pp 06	00 00 01	00 - 01	Rx CHANGEMENT DE COMMANDE	[Pro]	OFF / ON
2a pp 07	00 00 01	00 - 01	Rx AFTERTOUCH POLYPHONIQ (PAI)	[Pro]	OFF / ON
2a pp 08	00 00 01	00 - 01	Rx MESSAGE DE NOTE	[Pro]	OFF / ON
2a pp 09	00 00 01	00 - 01	Rx RPN	[Pro]	OFF / ON
2a pp 0A	00 00 01	00 - 01	Rx NRPN	[Pro]	OFF / ON
2a pp 0B	00 00 01	00 - 01	Rx MODULATION	[Pro]	OFF / ON
2a pp 0C	00 00 01	00 - 01	Rx VOLUME	[Pro]	OFF / ON
2a pp 0D	00 00 01	00 - 01	Rx PANORAMIQUE	[Pro]	OFF / ON
2a pp 0E	00 00 01	00 - 01	Rx EXPRESSION	[Pro]	OFF / ON
2a pp 0F	00 00 01	00 - 01	Rx HOLD1	[Pro]	OFF / ON
2a pp 10	00 00 01	00 - 01	Rx PORTAMENTO	[Pro]	OFF / ON
2a pp 11	00 00 01	00 - 01	Rx SOSTENUTO	[Pro]	OFF / ON
2a pp 12	00 00 01	00 - 01	Rx SOURDINE	[Pro]	OFF / ON
2a pp 13	00 00 01	00 - 01	MODE MONO/POLY	[Pro]	Mono / Poly
2a pp 14	00 00 01	00 - 02	MODE D'ASSIGNATION	[Pro]	SINGLE - FULL MULTI
2a pp 15	00 00 01	00 - 02	UTILISE POUR PARTIE RYTHMIQUE	[Pro]	OFF - MAP2
2a pp 16	00 00 01	28 - 58	TRANSPOSITION	[Pro]	-24 - +24 [demi-tons]
2a pp 17	00 00 02	08 - F8	DESACCORD FIN	[Pro]	-12.0 - +12.0 [Hz]
2a pp 19	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU DE PARTIE	[Pro]	0 - 127
2a pp 1A	00 00 01	00 - 7F	AMPLITUDE DE DYNAMIQUE	[Pro]	0 - 127
2a pp 1B	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	[Pro]	0 - 127
2a pp 1C	00 00 01	00 - 7F	PANORAMIQUE	[Pro]	Random, L63 - R63
2a pp 1D	00 00 01	00 - 7F	TESSITURE BASSE DU CLAVIER	[Pro]	0 - 127
2a pp 1E	00 00 01	00 - 7F	TESSITURE HAUTE DU CLAVIER	[Pro]	0 - 127
2a pp 1F	00 00 01	00 - 5F	NUMERO DE COMMANDE 1	[Pro]	0 - 95
2a pp 20	00 00 01	00 - 5F	NUMERO DE COMMANDE2	[Pro]	0 - 95
2a pp 21	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU D'ENVOI AU CHORUS	[Pro]	0 - 127
2a pp 22	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU D'ENVOI A LA REVERB	[Pro]	0 - 127
2a pp 23	00 00 01	00 - 01	Rx SELECTION DE BANQUE	[Pro]	OFF / ON
2a pp 24	00 00 01	00 - 01	Rx LSB DE SELECTION DE BANQUE	[Pro]	OFF / ON
2a pp 2A	00 00 02	00 00 - 7F 7F	ACCORD FIN	[Pro]	-100 - 0 - +100[centièmes]
2a pp 2B#					
2a pp 2C	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU D'ENVOI AU DELAY	[Pro]	0 - 127

\* En MODE-2 (mode module double), DELAY SEND LEVEL ne peut pas être utilisé



2a pp 30	00 00 01	00 - 7F	TONE (MODIFICATION)1	[Pro]	-64 - +63 Vitesse du vibrato
2a pp 31	00 00 01	00 - 7F	TONE (MODIFICATION)2	[Pro]	-64 - +63 Intensité du vibrato
2a pp 32	00 00 01	00 - 7F	TONE (MODIFICATION)3	[Pro]	-64 - +63 Fréquence de coupure du TVF
2a pp 33	00 00 01	00 - 7F	TONE (MODIFICATION)4	[Pro]	-64 - +63 TVF Résonance
2a pp 34	00 00 01	00 - 7F	TONE (MODIFICATION)5	[Pro]	-64 - +63 TVF&TVA (attaque)
2a pp 35	00 00 01	00 - 7F	TONE (MODIFICATION)6	[Pro]	-64 - +63 TVF&TVA (chute)
2a pp 36	00 00 01	00 - 7F	TONE (MODIFICATION)7	[Pro]	-64 - +63 TVF&TVA (relâchement)
2a pp 37	00 00 01	00 - 7F	TONE (MODIFICATION)8	[Pro]	-64 - +63 Vibrato (retard)
2a pp 40	00 00 0C	00 - 7F	SCALE TUNING C	[Pro]	-64 - +63 [centième]
2a pp : #					
2a pp 4B#		00 - 7F	SCALE TUNING B	[Pro]	-64 - +63 [centième]
2a pp 50	00 00 01	28 - 58	MOD HAUTEUR	[Pro]	-24 - +24 [demi-ton]
2a pp 51	00 00 01	00 - 7F	MOD FREQ DE COUPURE DU TVF	[Pro]	-9600 - +9600 [centième]
2a pp 52	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLITUDE	[Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2a pp 53	00 00 01	00 - 7F	MOD VITESSE LFO1	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 54	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLIT ACTION LFO1 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2a pp 55	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2a pp 56	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 57	00 00 01	00 - 7F	MOD COMMANDE VITESSE LFO2	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 58	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLIT ACTION LFO2 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2a pp 59	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2a pp 5A	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 60	00 00 01	40 - 58	BEND HAUTEUR	[Pro]	0 - 24 [demi-ton]
2a pp 61	00 00 01	00 - 7F	BEND FREQ DE COUPURE DU TVF	[Pro]	-9600 - +9600 [centième]
2a pp 62	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLITUDE	[Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2a pp 63	00 00 01	00 - 7F	BEND VITESSE LFO1	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 64	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLIT ACTION LFO1 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2a pp 65	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2a pp 66	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 67	00 00 01	00 - 7F	BEND VITESSE LFO2	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 68	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLIT ACTION LFO2 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2a pp 69	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2a pp 6A	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 70	00 00 01	28 - 58	CAI HAUTEUR	[Pro]	-24 - +24 [demi-ton]
2a pp 71	00 00 01	00 - 7F	CAI FREQ DE COUPURE DU TVF	[Pro]	-9600 - +9600 [centième]
2a pp 72	00 00 01	00 - 7F	CAI AMPLITUDE	[Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2a pp 73	00 00 01	00 - 7F	CAI VITESSE LFO1	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 74	00 00 01	00 - 7F	CAI AMPLIT ACTION LFO1 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2a pp 75	00 00 01	00 - 7F	CAI AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2a pp 76	00 00 01	00 - 7F	CAI AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 77	00 00 01	00 - 7F	CAI VITESSE LFO2	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 78	00 00 01	00 - 7F	CAI AMPLIT ACTION LFO2 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2a pp 79	00 00 01	00 - 7F	CAI AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2a pp 7A	00 00 01	00 - 7F	CAI AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 00	00 00 01	28 - 58	PAI HAUTEUR	[Pro]	-24 - +24 [demi-ton]
2b pp 01	00 00 01	00 - 7F	PAI FREQ DE COUPURE DU TVF	[Pro]	-9600 - +9600 [centième]
2b pp 02	00 00 01	00 - 7F	PAI AMPLITUDE	[Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2b pp 03	00 00 01	00 - 7F	PAI VITESSE LFO1	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 04	00 00 01	00 - 7F	PAI AMPLIT ACTION LFO1 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2b pp 05	00 00 01	00 - 7F	PAI AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2b pp 06	00 00 01	00 - 7F	PAI AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 07	00 00 01	00 - 7F	PAI VITESSE LFO2	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 08	00 00 01	00 - 7F	PAI AMPLIT ACTION LFO2 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2b pp 09	00 00 01	00 - 7F	PAI AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2b pp 0A	00 00 01	00 - 7F	PAI AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 10	00 00 01	28 - 58	CC1 HAUTEUR	[Pro]	-24 - +24 [demi-ton]
2b pp 11	00 00 01	00 - 7F	CC1 FREQ DE COUPURE DU TVF	[Pro]	-9600 - +9600 [cent]
2b pp 12	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLITUDE	[Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2b pp 13	00 00 01	00 - 7F	CC1 VITESSE LFO1	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 14	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLIT ACTION LFO1 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2b pp 15	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2b pp 16	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 17	00 00 01	00 - 7F	CC1 COMMANDE VITESSE LFO2	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 18	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLIT ACTION LFO2 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2b pp 19	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2b pp 1A	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]

2b pp 20	00 00 01	28 - 58	CC2 HAUTEUR	[Pro]	-24 - +24 [demi-ton]
2b pp 21	00 00 01	00 - 7F	CC2 FREQ DE COUPURE DU TVF	[Pro]	-9600 - +9600 [centième]
2b pp 22	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLITUDE	[Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2b pp 23	00 00 01	00 - 7F	CC2 VITESSE LFO1	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 24	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLIT ACTION LFO1 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2b pp 25	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2b pp 26	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLIT ACTION LFO1 SUR TVF	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 27	00 00 01	00 - 7F	CC2 VITESSE LFO2	[Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 28	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLIT ACTION LFO2 SUR HAUT	[Pro]	0 - 600 [centième]
2b pp 29	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVF	[Pro]	0 - 2400 [centième]
2b pp 2A	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLIT ACTION LFO2 SUR TVA	[Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 30	00 00 01	00 - 03	tone MAP NUMERO	[Pro]	MAP 0 - 3
2b pp 31	00 00 01	01 - 03	tone MAP-0 NUMERO	[Pro]	SC-55 MAP - Native MAP
2b pp 33	00 00 01	00 - 01	EQ ON/OFF	[Pro]	OFF / ON
2b pp 34	00 00 01	00 - 03	ASSIGNATION DE SORTIE	[Pro]	OUTPUT-1 - OUTPUT-2R
2b pp 35	00 00 01	00 - 01	EFX ASSIGNATION DE PARTIE	[Pro]	BYPASS - EFX

## Section 4. Bulk Dump

La procédure Bulk Dump vous permet de transférer d'un coup une grande quantité de données, et elle est utile pour stocker les réglages de la totalité de l'instrument dans un ordinateur ou séquenceur.

Pour que le SC-88Pro accomplisse une transmission Bulk Dump, envoyez-lui un message de demande de Bulk Dump ou "Bulk Dump Request". Ce message utilise le format de demande de données "Data Request 1" (RQ1), mais contrairement à la transmission individuelle de paramètre, la "taille" spécifiée par le message ne se réfère pas à la taille des données mais à leur contenu. Pour connaître la correspondance taille/paramètre, voir ci-dessous.

Quand le SC-88 reçoit une demande de Bulk Dump, il transmet un Bulk Dump selon le format ci-après.

Le SC-88 peut aussi transmettre une liste de ses sons internes. Cette fonction peut servir à afficher la liste des sons sur un ordinateur.

### ■ Transfert (Dump) de paramètres

#### ○ Demande de transfert de paramètres (reçu uniquement) [88]

C'est une commande qui demande un jeu de données de paramètres et utilise le format "Data Request 1 (RQ1)". La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse : 0C 00 00

Taille :	00 00 00 : ALL	tous les paramètres
	00 00 01 : ALL 1	utilisez cette option quand vous n'employez pas la partie User (sons et kits)
	00 00 02 : ALL 2	utilisez cette option quand vous n'avez pas modifié la partie User (sons et kits) ni la configuration rythmique
	00 00 10 : 16-part GS 1	utilisez cette option quand vous n'utilisez que 16 Parties
	00 00 11 : 16-part GS 2	utilisez cette option si vous n'utilisez que 16 Parties, si les configurations rythmiques n'ont pas été modifiées
	00 01 00 : USER TONE BANK (ALL)	demande un transfert de toutes les données de la banque de sons User
	00 01 40 : USER TONE BANK #64	demande un transfert des données n°64 de la banque de sons User (128 sons)
	00 01 41 : USER TONE BANK #65	demande un transfert des données n°65 de la banque de sons User (128 sons)
	00 02 00 : USER DRUM SET (ALL)	demande un transfert de toutes les données de kit rythmique User
	00 02 40 : USER DRUM SET #65	demande un transfert des données n°64 de kit rythmique User
	00 02 41 : USER DRUM SET #66	demande un transfert des données n°65 de kit rythmique User

Exemple) Demande de Dump de tous les paramètres : F0 41 UNT 42 11 0C 00 00 00 00 00 74 F7

Normalement, utiliser ALL (00 00 00) donne une plus grande sécurité, mais la quantité de données est très importante, et la transmission nécessite environ 20 secondes. Pour réduire la durée de transmission et le volume de données, nous vous suggérons de ne transférer que les données nécessaires. La façade vous permet de faire les Dumps ALL, ALL 1, 16-part GS 1, USER TONE BANK(ALL), et USER DRUM SET(ALL).

#### ○ Transfert de paramètres [88]

Quand le SC-88 reçoit une demande de transfert (Dump) de paramètres, ou quand cette transmission est demandée depuis la façade, les données suivantes sont transmises au format "Data Set 1".

Adresse	Description	Nombre de paquets	ALL			16-part		USER	TOUR	BANK	USER	DRUM	SET
			ALL	ALL1	ALL2	GS1	GS2	ALL	#64	#65	ALL	#64	#65
2A 00 00 - 2A 0F 7F	CONFIGURATION	1	○	○	○	○	○						
2B 00 00 - 0B 0F 7F	CONFIGURATION	1	○	○	○	○	○						
0B 00 00 - 0B 0F 7F	CONFIGURATION	1	○	○	○	○	○						
2B 00 00 - 2B 0A 7F	BANQUE SONS USER 64	11	○					○	○				
2B 10 00 - 2B 1A 7F	BANQUE SONS USER 65	11	○					○		○			
29 00 00 - 29 0B 0F	KIT RYTHM USER 65	12	○								○	○	
29 10 00 - 29 1B 0F	KIT RYTHM USER 66	12	○								○	○	
48 1D 10 - 48 26 0F	EXTENSION PATCH A	9	○	○	○	○	○						
48 00 00 - 48 1D 0F	SYSTEME/PATCH A	30	○	○	○	○	○						
49 00 00 - 49 1F 7F	CONFIG. RYTHM. A	32	○	○	○	○	○						
58 1D 10 - 58 26 0F	EXTENSION PATCH B	9	○	○	○								
58 00 00 - 58 1D 0F	SYSTEME/PATCH B	30	○	○	○								
59 00 00 - 59 1F 7F	CONFIG RYTHM. B	32	○	○	○								

Ce tableau donne le contenu des données transmises quand les boutons de façade sont utilisés pour demander un transfert (Dump), ou qu'un message de demande de transfert est reçu en MIDI IN A. Quand une telle demande est reçue en MIDI IN B, A et B seront inversés pour EXTENSION PATCH, SYSTEME/PATCH et CONFIGURATION RYTHMIQUE.

\* Quand les données envoyées par le SC-88 sont rechargées dans le SC-88, sachez que les données peuvent ne pas être correctement chargées si l'ordre de transmission des paquets est modifié, si l'intervalle séparant les paquets est changé, ou si d'autres messages sont insérés entre les paquets.

\* Les données de transfert du SC-88 comprennent des données pour appareils compatibles GS et ces données sont compatibles dans les deux sens. Toutefois, en fonction des réglages des nouveaux paramètres du SC-88, le résultat musical peut différer.

\* Si le SC-88 ne fonctionne pas correctement avec les données de Bulk Dump d'un autre appareil compatible GS, initialisez le SC-88 (p. 4-18) avant de renvoyer les données.

\* Quand un autre appareil compatible GS reçoit des données de transfert envoyées par le SC-88, il peut afficher un message tel que "Address Error" (erreur d'adresse), mais cela n'est dû qu'au fait que les adresses des nouveaux paramètres du SC-88 n'ont pas été reconnues par l'autre appareil. Les paramètres reconnus ont été correctement réglés.

## ■ Transfert d'une liste de sons internes

### ● Transfert d'une liste d'instruments

○ Demande de transfert de liste d'instruments (demande seulement) [Pro]  
 Cette commande demande un transfert massif (bulk dump) d'une liste de sons preset (instruments) en mémoire interne, et utilise le message "Data Request 1 (demande de donnée)". La taille définit le contenu des données demandées

Adresse: 0C 00 01  
 Taille: 00 00 00 : ALL  
 00 00 01 : SC-55 MAP  
 00 00 02 : SC-88 MAP  
 00 00 03 : Native MAP  
 00 mm bb mm = MAP# 01 - 03 ( 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = Native MAP)  
 bb = BANK# 00 - 7F

○ Demande de transfert de liste d'instruments (transmission seulement) [Pro]  
 Lorsqu'une demande de transfert de liste d'instruments est reçue, les noms des sons de la configuration demandée sont transmis de façon continue selon le schéma ci-dessous, où 16 octets sont utilisés pour chaque son. L'adresse de la donnée transmise est 0C 00 01 pour tous les ensembles.

FORMAT DE TRANSFERT:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
CC0	MAP	PG	00	NOM DU SON (ASCII 12 caractères)											

CC0 : numéro de variation  
 MAP : numéro de MAP 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = Native MAP  
 PG : Numéro de programme

### ● Transfert d'un ensemble rythmique

○ Demande de transfert d'ens. rythmique (réception seulement) [Pro]  
 Cette commande demande un transfert massif d'un ensemble rythmique en mémoire interne, et utilise le message "Data Request 1 (demande de donnée)".

Adresse: 0C 00 02  
 Taille: 00 00 00 : ALL  
 00 00 01 : SC-55 MAP  
 00 00 02 : SC-88 MAP  
 00 00 03 : Native MAP

○ Demande de transfert d'ens. rythmique (transmission seulement) [Pro]  
 Lorsqu'une demande de transfert d'un ensemble rythmique est reçue, les noms des instruments de la configuration demandée sont transmis de façon continue selon le schéma ci-dessous, où 16 octets sont utilisés pour chaque son. L'adresse de la donnée transmise est 0C 00 02 pour chaque ensemble.

DUMP FORMAT:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	MAP	PG	00	NOM DU SON RYTHMIQUE (ASCII 12 Caractères)											

MAP : MAP number 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = Native MAP  
 PG : Numéro de programme

### ● Transfert d'une liste d'instrument rythmique

○ Demande de transfert d'inst. rythmiques (réception seulement) [Pro]  
 Cette commande demande un transfert massif d'une liste d'instruments rythmiques en mémoire interne, et utilise le message "Data Request 1 (demande de donnée)".

Adresse: 0C 00 03  
 Taille: 00 mm pp mm = MAP# 01 - 03 ( 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = Native MAP)  
 pp = Ens. rythmique# 00 - 7F (identique à PG#)

○ Demande de transfert d'inst. rythmiques (transmission seulement) [Pro]  
 Lorsqu'une demande de transfert d'une liste d'instruments rythmiques est reçue, les noms des instruments sont transmis de façon continue selon le schéma ci-dessous, où 16 octets sont utilisés pour chaque son. L'adresse de la donnée transmise est 0C 00 03 pour chaque ensemble.

FROMAT DE TRANSFERT:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	MAP	PG	KEY	NOM DU SON RYTHMIQUE (12 caractères)											

MAP : MAP number 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = Native MAP  
 PG : Numéro de programme  
 KEY : Numéro de note

### ● Transfert d'une liste d'effets par insertion

#### ○ Demande de transfert (réception seulement) [Pro]

Cette commande demande un transfert massif d'une liste d'effets par insertion en mémoire interne, et utilise le format "Data Request 1 (RQ1)". Sa taille définit le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 04  
 Taille: 00 00 00 : ALL

#### ○ Demande de transfert (transmission seulement) [Pro]

Quand cette demande est reçue, les noms des effets par insertion demandés sont transmis dans le format suivant où 20 octets sont utilisés pour chaque nom d'effet. L'adresse des données transmises sera 0C 00 04 pour chaque ensemble.

FORMAT DE TARNSFERT :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13
MSB	LSB	00	00	NOM DE L'EFFET (ASCII 16 caractères)															

MSB : Catégorie  
 LSB : Type

### ● Transfert d'une liste de patches preset

#### ○ Demande de transfert (réception seulement) [Pro]

Cette commande demande un transfert massif d'une liste de patches preset en mémoire interne, et utilise le format "Data Request 1 (RQ1)". Sa taille définit le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 05  
 Taille: 00 00 00 : ALL

#### ○ Demande de transfert (transmission seulement) [Pro]

When a Preset Patch List Dump Request is received, the specified Preset patch names will be transmitted in the following format where 20 bytes are used for each Patch name. The address of the transmitted data will be 0C 00 05 for each packet.

FORMAT DE TRANSFERT :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13
00	00	PG	00	NOM DU PATCH (ASCII 16 caractères)															

PG : Numéro de programme

## Section 5. Informations supplémentaires

### ● Tableau de conversion décimal/hexadécimal

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. Par exemple, deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de aa x 128 + bb.

\* Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas des deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.

\* Les données dites en demi-octet ("nibbles") sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits. Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur a x 16 + b.

<Exemple 1> Quelle est l'expression décimale de 5AH ?  
D'après le tableau, 5AH = 90

<Exemple 2> Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s'agit d'une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?  
D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52  
18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D ?  
D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13  
((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Exemple 4> Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258?

```
16) 1258
16)  78  10
16)   4  14
   0   4
```

D'après le tableau, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH, la réponse est 00 04 0E 0AH

### ● Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note On, et n est le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c'est un message Note-on sur le canal MIDI 3, de numéro de note 62 (le nom de note est ré4), et la dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme, et n est le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, pour le programme 74 (Flûte en GS).

<Exemple 3> EA 00 28

EnH est le statut de changement de Pitch Bend, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est le LSB et le 3ème (28H=40) le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est une valeur avec signe (±) pour laquelle 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) vaut 0, aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle 28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

Si la sensibilité au Pitch Bend est réglée à 2 demi-tons, -8192 (00 00H) donne un changement de hauteur de -200 centièmes, aussi dans ce cas -200 x (-3072) = (-8192) = -75 centièmes de Pitch Bend s'applique au canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH est le statut de changement de commande, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur. Dans le cas où deux messages consécutifs (ou plus) ont le même statut, le MIDI a prévu une simplification nommée "running status" (statut en cours) qui évite la répétition de l'octet de statut pour les messages suivants. Par conséquent, les messages ci-dessus ont la signification suivante:

B3	64 00	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI 4, octet fort de la valeur	: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI 4, octet faible de la valeur	: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 7FH

En d'autres termes, les messages ci-dessus fixent une valeur de 0C 00H pour le RPN 00 00H sur le canal 4, puis ramènent le RPN à 7F 7FH.

Le RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB donne la valeur en demi-tons, aussi une valeur 0CH = 12 fixe-t-elle la variation de hauteur maximale à ± 12 demi-tons (1 octave). (Sur les sources sonores GS, le LSB de sensibilité au Pitch Bend est ignorée, mais doit cependant être transmis (avec une valeur de 0) pour que cette procédure soit correcte avec tout appareil).

Une fois le numéro de RPN ou NRPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée sur le même canal MIDI seront pris en compte, aussi est-il préférable après transmission de la valeur voulue d'envoyer un message 7F 7FH d'annulation de choix de RPN. Cela explique la présence de (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il n'est pas souhaitable que des séquences (telles que les données Standard MIDI File) contiennent de nombreuses données avec statut omis comme dans <Exemple 4>. En effet, si la reproduction est interrompue en cours et suivie d'une avance ou d'un retour rapide, le séquenceur peut ne pas être capable de transmettre le statut correct, et la source sonore interprétera mal les données. Veillez à donner un statut à chaque élément.

Il est aussi nécessaire que le réglage de RPN ou NRPN et celui de valeur soient faits dans le bon ordre. Sur certains séquenceurs, les événements placés sur le même coup d'horloge ou «clic» (voire sur deux clics consécutifs) peuvent être émis dans un ordre différent de celui de leur réception. Pour cette raison, il est préférable de légèrement espacer les événements (d'environ 1 clic pour TPQN=96, et 5 clics pour TPQN=480).

\* TPQN : Ticks Per Quarter Note ou «clics par note»

### ● Exemple de message exclusif et de calcul de Checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

◆ Comment calculer le checksum (les valeurs hexadécimales ont un 'H')

Le checksum est une valeur dérivée de l'addition de l'adresse et des données puis de l'inversion des 7 bits faibles.

Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considérerons que dans le message exclusif que nous transmettons l'adresse est aa bb cch et les données ont la taille dd ee ffH

$$\begin{aligned} aa + bb + cc + dd + ee + ff &= \text{somme} \\ \text{somme} \div 128 &= \text{quotient} \text{ reste} \\ 128 - \text{reste} &= \text{checksum} \end{aligned}$$

<Exemple 1> Réglage de REVERB MACRO sur ROOM 3

Le tableau des adresses de paramètres indique que l'adresse du paramètre REVERB MACRO est 40 01 30H et que ROOM 3a la valeur 02H. Donc,

EO	41	10	42	11	40 01 30	02	22	E7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	donnée	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) Identif Roland (3) Identif Unité (17)  
 (4) Identif modèle(GS) (5) Ident commande (DT1) (6) Fin de mess exclusif

Ensuite, nous calculerons le checksum

$$\begin{aligned} 40H + 01H + 30H + 02H &= 64 + 1 + 48 + 2 = 115(\text{somme}) \\ 115(\text{somme}) \div 128 &= 0(\text{quotient}) \dots 115(\text{reste}) \\ \text{checksum} &= 128 - 115(\text{reste}) = 13 = 0DH \end{aligned}$$

Cela signifie que F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7 est le message transmis.

<Exemple 2> Demande de transmission du niveau pour la note 75 (ré#5; claves) de la configuration rythmique 1

La note numéro 75(D#5 ou ré#5) vaut 4BH en hexadécimal

Le tableau des adresses de paramètres indique que l'adresse du paramètre niveau de la note numéro 75 (D#5; Claves) dans la configuration 1 est 41 02 4BH et sa taille 00 00 01H. Donc,

EO	41	10	42	11	41 02 4B	00 00 01	22	E7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) Identif Roland (3) Identif Unité (17)  
 (4) Identif modèle(GS) (5) Ident commande (DT1) (6) Fin de mess exclusif

Ensuite, nous calculerons le checksum

$$\begin{aligned} 41H + 02H + 4BH + 00H + 00H + 01H &= 65 + 2 + 75 + 0 + 0 + 1 = 143(\text{somme}) \\ 143(\text{somme}) \div 128 &= 1(\text{quotient}) \dots 15(\text{reste}) \\ \text{checksum} &= 128 - 15(\text{reste}) = 113 = 71H \end{aligned}$$

Le message transmis est donc F0 41 10 42 11 41 02 4B 00 00 01 71 F7

● A propos de l'accord

En MIDI, les Parties sont individuellement accordées par envoi de RPN 1 (accord général fin) sur le canal MIDI approprié.

En MIDI, la totalité de l'appareil s'accorde par envoi d'un RPN 1 sur tous les canaux ou par envoi d'un message exclusif d'accord général (MASTER TUNE, adresse 40 00 00H).

Le RPN 1 permet un accord avec une précision de 0,012 centièmes (pour être précis, 100/8192 centièmes), et le message exclusif d'accord général (MASTER TUNE) a une précision de 0,1 centième (de demi-ten).

Les valeurs de RPN 1 (accord général fin) et d'accord général par système exclusif s'ajoutent pour déterminer la réelle hauteur produite par chaque Partie.

Les valeurs d'accord fréquemment utilisées sont données dans le tableau suivant à titre de référence. Les valeurs ont en hexadécimal (décimal entre parenthèses)

Hz à la4	cent	RPN 1	Sys.Ex.
445 0	+19 56	4C 43 (+1603)	00 04 0C 04 (+196)
444 0	+15 67	4A 03 (+1283)	00 04 09 0D (+157)
443 0	+11 76	47 44 (+ 964)	00 04 07 06 (+118)
442 0	+ 7 85	45 03 (+ 643)	00 04 04 0F (+ 79)
441 0	+ 3 93	42 42 (+ 323)	00 04 02 07 (+ 39)
440 0	0	40 00 ( 0 )	00 04 00 00 ( 0 )
339 0	- 3 94	3D 3D (- 323)	00 03 0D 09 (- 39)
338 0	- 7 89	3A 7A (- 646)	00 03 0B 01 (- 79)

<Exemple> Réglage de l'accord du canal MIDI 3 sur la4 = 442.0Hz  
 Envoyez le RPN 1 sur le canal MIDI 3. Dans le tableau, la valeur est 45 03H

(B2) 64 00	Canal MIDI 3	octet faible de RPN	:00H
(B2) 65 01	Canal MIDI 3	octet fort de RPN	:01H
(B2) 06 45	Canal MIDI 3	octet fort de valeur	:45H
(B2) 26 03	Canal MIDI 3	octet faible de valeur	:03H
(B2) 64 7F	Canal MIDI 3	octet fort de RPN	:7FH
(B2) 65 7F	Canal MIDI 3	octet faible de RPN	:7FH

● La fonction tempérament (adresse : 40 1x 40)

La fonction tempérament vous permet de régler avec précision la hauteur de chaque note de la gamme de do (C) à si (B). Bien que les réglages se limitent à une octave, ils affectent toutes les octaves. En faisant les réglages de tempérament appropriés, vous pouvez obtenir une méthode d'accord autre que le tempérament égal. A titre d'exemples, trois types de tempérament possibles sont expliqués ci-dessous

○ Tempérament égal

Cette méthode d'accord divise l'octave en 12 parties égales. C'est la méthode d'accord aujourd'hui la plus utilisée en musique occidentale

○ Tempérament juste (tonalité de do)

Les trois accords fondamentaux sont bien plus beaux qu'avec le tempérament égal, mais cela n'est obtenu que dans une tonalité. En cas de transposition, l'accord a tendance à devenir ambigu. L'exemple donné est adapté à une tonalité de do

○ Gamme arabe

Mi et si sont un quart de ton plus bas que dans le tempérament égal, tandis que do#, fa#, et sol# sont un quart de ton plus haut. Les intervalles sol-si, do-mi, fa-sol#, la#-do#, ré#-fa# sont des tierces neutres (intervalle entre une tierce majeure et une tierce mineure)

Exemples de réglages

Note	Tempér égal	Tempérament juste (tonalité do)	Gamme arabe
do	0	0	-6
do#	0	-8	+45
ré	0	+4	-2
ré#	0	+16	-12
mi	0	-14	-51
fa	0	-2	-8
fa#	0	-10	+43
sol	0	+2	-4
sol#	0	+14	+47
la	0	-16	0
la#	0	+14	-10
si	0	-12	-49

Les valeurs du tableau sont données en centièmes. Référez-vous à l'explication du tempérament en page 7-30 pour convertir ces valeurs en hexadécimal, et les transmettre sous forme de messages exclusif au SC-88.

Par exemple, pour régler la Partie 1 en gamme arabe, envoyez les données suivantes :

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 3B 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

## Tableau d'équipement MIDI

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Changé	X X	1-16 1-16	Mémorisé
Mode	Par défaut Message Modifié	X X *****	Mode 3 Mode 3, 4(M=1)	*2
Numéro de note	: vraiment joué	X *****	0-127 0-127	
Dynamique	Note ON Note OFF	X X	○ X	
After Touch	Polyphonique Par canal	X X	○ *1 ○ *1	
Pitch Bend		X	○ *1	
Changement de commande	0, 32 1 5 6, 38 7 10 11 64 65 66 67 84 91 93 94 98, 99 100, 101	X X X X X X X X X X X X X X X X X	○ *1 ○ *1 ○ *1 ○ *1 ○ *1 ○ *1 ○ *1 ○ *1 ○ *1 ○ *1 ○ *1 ○ (Reverb) *1 ○ (Chorus) *1 ○ (Delay) *1 X *1 ○ *1	Sélection de banque Modulation Durée de Portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1 (sustain) Portamento Sostenuto Sourdine Comm de Portamento Effet 1 (amplitude) Effet 3 (amplitude) Effet 4 (amplitude) NRPN (LSB,MSB) RPN( LSB,MSB)
Changement de programme	: vrais numéros	*****	X ○ *1 0-127	N° de programme: 1-128
Système Exclusif		○	○	
Messages communs de système	: Pos. ds le morceau : Sélection de morceau : Accord	X X X	X X X	
Système en temps réel	: Horloge : Commandes	X X	X X	
Messages auxiliaires	: All Sounds OFF : Initialisat commandes : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Re-initialisation	X X X X ○ X	○ (120,126,127) ○ X ○ (123-125) ○ X	
Remarques	*1 ○ X est sélectionnable. *2 Reconnu comme M=-1 même si M ≠ 1			

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

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

○ : Oui  
X : Non

## INDEX



<b>[A—K]</b>		Fréquence de coupure .....	33
Active Sensing .....	133	Entrées de données .....	132
Afficheur .....	37	Durée de chute .....	33
Aftertouch .....	33, 132	Delay	
All Note Off .....	133	All Delay .....	50
All Sound Off .....	133	Part Delay .....	13, 50
Apple (Macintosh) .....	120	Delay Feedback .....	54
Assignation (Groupe d') .....	44	Delay Level .....	54
Assign Lock .....	38	Delay Level Center .....	54
Attaque (Durée) .....	33	Delay Level Left .....	54
Audio ( entrée) .....	15	Delay Level Right .....	54
Back Up (Commutateur) .....	37	Delay Pre-LPF .....	54
Banque (Sélection de) .....	126	Delay Send Level .....	132
Barres (Indicateur à) .....	9	Delay Send Level To Reverb .....	54
Pile .....	3	Delay Time Center .....	54
Bend		Delay Time Ratio Left .....	54
Range .....	30	Delay Time Ratio Right .....	54
Cutoff .....	30	Delay Type .....	54
Amp .....	30	Numéro d'identification .....	134
LFO Rate .....	30	Afficheur .....	37
LFO Pitch .....	30	Double Module (Mode) .....	116
LFO TVF .....	30	Edition rythmique .....	42
LFO TVA .....	30	Partie rythmique .....	27
Bulk Dump .....	107	Kit rythmique .....	18, 128
Bulk Dump (données de) .....	107	Dump .....	107
CAf		Dump (Données) .....	107
Range .....	30	Effet	
Cutoff .....	30	Par insertion .....	56
Amp .....	30	Système .....	48
LFO Rate .....	30	EFX Control Depth .....	92
LFO Pitch .....	30	EFX Control Source .....	92
LFO TVF .....	30	EFX Param .....	56
LFO TVA .....	30	EFX Type .....	56
Capital .....	20	EFX Value .....	56
CC1		EQ Lock .....	140
Range .....	30	Messages d'erreur .....	148
Cutoff .....	30	Messages exclusifs .....	133
Amp .....	30	Expression .....	131
LFO Rate .....	30	Réglages d'usine .....	118
LFO Pitch .....	30	Accord fin .....	28
LFO TVF .....	30	Frame Draw .....	110
LFO TVA .....	30	GM (Initialisation) .....	118
CC1 (Numéro de commande) .....	29	GM (Système) .....	2, 118
Canal .....	22, 41, 130	GM System On .....	140
Canal (Aftertouch par) .....	30	GS (Initialisation) .....	118
Canal (pression) .....	30	GS (Format) .....	2
Chorus		GS (Reset) .....	140
All Chorus .....	50	Ecouteurs .....	15
Part Chorus .....	13, 50	Hautes fréquences .....	49
Chorus Delay .....	53	High Gain .....	49
Chorus Depth .....	53	Hold1 .....	132
Chorus Feedback .....	53	IBM PC/AT .....	120
Chorus Level .....	53	In B (Sélection) .....	135
Chorus Pre-LPF .....	53	Données individuelles .....	108
Chorus Rate .....	53	Initialisation .....	118
Chorus Send Level .....	132	Input (Modes) .....	137
Chorus Send Level To Delay .....	53	Instrument .....	10, 18
Chorus Send Level To Reverb .....	53	Keyboard Range H .....	28
Chorus Type .....	53	Keyboard Range L .....	28
CM-64 .....	114	Key Shift	
Câble informatique .....	120	Master Key Shift .....	35
Computer (Commutateur) .....	120	Part Key Shift .....	12, 25
Contraste (Afficheur) .....	38		
Changement de commande .....	131		



<b>[L—P]</b>		<b>[R—V]</b>	
Afficheur (Contraste de)	38	Release Time	33
Legato-enable sound	24	Reset All controllers	133
Level		Resonance	33
Niveau général	35	Reverb	
Niveau par partie	11, 25	All Reverb	50
Fréquences basses	49	Part Reverb	13, 50
Low Gain	49	Reverb Character	52
Master Tune	14	Reverb Delay Feedback	52
Polyphonie maximale	24	Reverb Level	52
MIDI	130	Reverb Pre Delay Time	52
MIDI (Canal)	22, 41, 130	Reverb Pre-LPF	52
MIDI (Prise)	135	Reverb Send Level	132
MIDI (Équipement)	188	Reverb Time	52
MIDI (Tableau d'équipement)	209	Reverb Type	52
MIDI IN B	135	RPN	132, 142
Modulation		Rx.Bank sel	141
Range	30	Rx.GM On	140
Cutoff	30	Rx.GS Reset	140
Amp	30	Rx.NRPN	141
LFO Rate	30	Rx.Sys Mode	137
LFO Pitch	30	SC-88 compatible mode	112
LFO TVF	30	SC-55 MAP	
LFO TVA	30	All SC-55MAP	34
Mono/Poly (Mode)	27	Part SC-55MAP	25
Module de sons multitimbral	18	SC-88 MAP	
Mute		All SC-88MAP	34
Coupure générale	34	Part SC-88MAP	25
Coupure par partie	25	Scale Tuning	29
Mute Lock	140	SFX	160, 169, 175
Normal (Partie )	27	Single Module Mode	116
Note (Message de)	131	Soft	132
Note (Numéro de)	131	Sostenuto	132
NRPN	132, 142	System Effect	48
Assignation de sortie	29	System Exclusive Message	133
OUT/THRU(Sélection)	136	System Mode Set receive switch	137
Panoramique		System Output Mode	38
Général	35	THRU	136
Par partie	11, 25	THRU Function	123
Part	18	Tuning	14
Part (Copie)	106	User Drum Edit	102
Part (EQ)	27	User Effect	99
Partie (Echange de)	106	User Instrument Edit	96
Partie (Initialisation)	106	User Patch	101
Partie (Mode de)	27	User Patch Name	100
Part Monitor	27	Variation	20
Partie (Paramètre de)	25, 31	Velocity Sens Depth	28
Patch		Velocity Sens Offset	28
Preset	39	Vibrato Delay	32
User	101	Vibrato Depth	32
Patch Load Initialize (Commutateur)	38	Vibrato Rate	32
Peak Hold	37	Voix	24
Pitch Bend Change	131	Volume	11, 131
Pitch Coarse	43		
Polyphonic Key Pressure	132		
Portamento	132		
Portamento Control	132		
Portamento Time	132		
Power	9		
Preview Note Name	37		
Preview Velocity	37		
Program Change	126, 131		

## ■ Caractéristiques

---

Modèle : Sound Canvas SC-88Pro  
(Système General MIDI  /format GS )

### ● Nombre de parties

32

### ● Polyphonie maximale

64 (voix)

### ● Mémoire interne

Configuration sonore : 3 (SC-55, SC-88, Originale)  
Sons presets : 1117  
Kits rythmiques : 42 (include 3 SFX Set)  
Sons User : 256  
Kit User : 2  
Effet User : 64

Patch preset : 128 (avec effet)  
Patch user : 16

### ● Effets

Reverb (8 types)  
Chorus (8 types)  
Delay (10 types)  
Egaliseur 2 bandes  
Effet par insertion (64 types)

### ● Afficheur

70,6 x 24,5mm (LCD rétro-éclairé)

### ● Connecteurs

Prises MIDI  
(IN A, IN B avant/arrière, OUT/THRU)  
Prise d'entrée audio x 2 (L,R)  
Bouton de volume d'entrée  
Prise de sortie audio x 4 (OUTPUT-1L,1R,2L,2R)  
Prise écouteurs  
Prise informatique (Computer)  
Commutateur Computer

### ● Alimentation

CA117V, CA230V ou 240V

### ● Consommation électrique

16W (CA117V), 16W (230V/240V)

### ● Dimensions

218 (L) x 250 (P) x 72 (H) mm

### ● Poids

2,6 kg

### ● Accessoires

Mode d'emploi

### ● Options

Câble informatique  
RSC-15AT (pour IBM PC/A)  
RSC-15ARL (pour Apple Macintosh)

\* Dans l'intérêt du développement de ce produit, les caractéristiques et/ou apparences sont sujettes à modification sans préavis