

# Roland

# VIMA JM-8



Mode d'emploi

For C.A. US (Proposition 65)

## WARNING

This product contains chemicals known to cause cancer, birth defects and other reproductive harm, including lead.

For EU Countries



This product complies with the requirements of European Directive EMC 2004/108/EC.  
Dieses Produkt entspricht der europäischen Richtlinie EMC 2004/108/EC.  
Ce produit est conforme aux exigences de la directive européenne EMC 2004/108/EC.  
Questo prodotto è conforme alle esigenze della direttiva europea EMC 2004/108/EC.  
Este producto cumple con la directrice EMC 2004/108/EC de la CE.  
Dit product beantwoordt aan de richtlijn EMC 2004/108/EC van de Europese Unie.

For the USA

## FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.  
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

## NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

## AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For the U.K.

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

BLUE: NEUTRAL  
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.  
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.  
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

For the USA

## DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : VIMA JM-8  
Type of Equipment : Sound Module  
Responsible Party : Roland Corporation U.S.  
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938  
Telephone : (323) 890-3700

# Roland



## VIMA JM-8

### Mode d'emploi

Nous vous félicitons pour votre achat d'une station VIMA JM-8 Roland.

Le JM-8 est une station d'animation multimédia destinée à lire des fichiers audio (mp3 et WAV), ou SMF (Standard MIDI Files). Son lecteur/graveur CD incorporé vous permet de mettre en lecture des CD audio ou des CD-ROMs, ainsi que de graver vos propres CDs.

Le JM-8 est un ensemble musical karaoké très intégré, disposant de plusieurs entrées audio (pour micros, guitares ou sources à niveau ligne), d'une fonction de réduction du signal central permettant de réduire la voix placée au centre dans les morceaux, et de capacités de lecture SMF, avec modification de l'instrumentation et possibilités de « remix ».

Il vous permet d'exploiter des séquences vidéo extraites d'une caméra ou d'un lecteur DVD, ainsi que des diaporamas ou le contenu visuel de morceaux VIMA TUNES. Vous pouvez également vous enregistrer de différentes manières. Un grand écran tactile, des sons de qualité supérieure, des effets professionnels et un harmoniseur viennent parachever l'équipement de cette station JM-8, qui met à votre disposition un ensemble multimédia complet, capable également de servir de générateur de son dans un contexte professionnel.

#### ■ Conventions utilisées dans ce manuel

- Les explications fournies ci-après utilisent des copies d'écran qui présentent un état générique de l'affichage. Vous pouvez toutefois disposer d'une version plus récente du système (avec de nouveaux sons) susceptible de créer de légères différences, sans que cela constitue un problème.
- Les noms des boutons de la face avant sont indiqués entre crochets: [EXIT] par exemple. Les boutons virtuels appartenant à l'écran tactile sont encadrés comme **MENU** (police spécifique). Voir également à ce sujet: "Utilisation de l'écran tactile du JM-8" p. 20.

Avant d'utiliser le JM-8, lisez attentivement les chapitres: Consignes d'utilisation, p. 7 et "Remarques importantes" p. 7 qui contiennent des informations importantes sur la bonne utilisation de l'appareil. Pour en maîtriser toutes les fonctionnalités, nous vous conseillons ensuite de lire ce manuel en totalité et de le conserver en lieu sûr pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.

## Fonctionnalités – Une station musicale haut de gamme

### Des possibilités de lecture polyvalentes

Le JM-8 peut lire aussi bien des fichiers audio (MP3 et WAV) que des fichiers SMF à partir de son disque interne de 20 Go, de CDs audio, de CD-ROMs, ou de supports de stockages branchés en USB.

### Deux entrées micros

Le JM-8 assure un traitement professionnel de la voix à partir de deux entrées micro, d'effets vocaux et d'une sortie vidéo destinée à l'affichage des paroles des chansons ou d'une partition sur écran externe. Il est idéal pour une utilisation karaoké dans tous les lieux dédiés, privés ou publics.

### Le plaisir de se faire accompagner

Le JM-8 peut être relié à un téléviseur, un moniteur informatique ou un projecteur vidéo pour afficher les paroles du morceau en lecture, ou un diaporama adapté à son atmosphère. Vous pouvez même utiliser des séquences vidéo issues d'une caméra ou d'un DVD pour illustrer votre musique.

La possibilité de régler le tempo ou la hauteur tonale du morceau vous permet de vous adapter aux capacités vocales et techniques du chanteur.

Cet appareil permet aussi de se passer de disques dédiés au karaoké : sa fonction d'atténuation du signal central "Center Cancel" réduit significativement le chant de la plupart des fichiers audio (qu'il s'agisse de CDs ou d'un signal reçu en temps réel).

### Des effets dédiés destinés à mettre en valeur vos prestations vocales ou instrumentales

Les deux entrées micro permettent de réaliser des duos ou d'ajouter un autre signal audio.

Vous pouvez aussi vous harmoniser en chantant par-dessus un fichier SMF, ajouter de la réverbération sur votre voix ou la modifier de manière robotique ou en lui attribuant une déformation ou une transposition.

L'entrée MIC 2 peut recevoir aussi bien un micro que le signal d'une guitare électrique qui pourra aussi être traité par un multieffets (chorus, flanger, etc.).

### L'organisation de listes de lecture

La fonction « Playlist » du JM-8 permet de programmer un spectacle ou une diffusion de musique d'ambiance en continu dans des bars, des hôtels, des salles de concerts etc. Elle est également très pratique pour ne pas avoir à charger les morceaux les uns après les autres en utilisation sur scène.

### Un espace de stockage illimité

Le JM-8 est doté d'un disque dur interne de 120 Go, d'un lecteur CD (compatible CDs audio, CD-R/RW et CD-ROMs) ainsi que d'un port USB sur lequel vous pouvez brancher d'autres unités de stockage : clé USB ou appareil de photo numérique par exemple.

### L'enregistrement de vos prestations

Le JM-8 dispose de capacités d'enregistrement audio permettant de traiter simultanément tous les signaux qu'il est susceptible de retransmettre. Les fichiers WAV résultants peuvent être lus sur le JM-8, gravés sur CD audio, ou encore exploités par un ordinateur...

### L'affichage externe des paroles, des VIMA TUNES ou d'un contenu vidéo

Le JM-8 dispose de diverses fonctions vidéo permettant l'affichage des paroles, d'images (.jpg), de partitions ou d'un signal vidéo aussi bien sur son écran incorporé que sur un écran externe (ou les deux). Les signaux vidéo peuvent provenir d'un lecteur DVD externe, d'un CD-ROM (compatibilité VIMA TUNES), de caméras ou de lecteurs portables audio-vidéo.

Le JM-8 est également compatible V-LINK et autorise des applications de contrôle vidéo créatives.

### Des diaporamas personnalisés

Le JM-8 peut utiliser vos propres photos pour réaliser des diaporamas qui s'afficheront en arrière plan pendant que vous diffusez ou utilisez vos musiques favorites.

Vous pouvez aussi brancher directement votre appareil photo numérique sur le port USB du JM-8 pour en visualiser instantanément le contenu.

Plusieurs fonctions dédiées permettent également de rendre ces diaporamas très attractifs (fonctions ANIME et ZOOM/PAN).

### Le réarrangement des fichiers SMF

Le JM-8 peut mettre en lecture les fichiers SMF (Standard MIDI Files) mais il peut aussi les réorchestrer à partir d'instruments de grande qualité regroupés dans un "SMF Makeup Tools". Il met ainsi à la disposition de la lecture SMF le meilleur de la technologie Roland en matière de génération de sons.

### Un générateur de son de qualité supérieure

Le générateur interne du JM-8 peut aussi être piloté par MIDI (à partir d'un clavier ou d'un ordinateur compatible). Vous pouvez contrôler ainsi trois parties différentes en temps réel, et un mode MIDI dédié lui permet même de fonctionner en expandeur multitimbral 16 Parts.

### Une interface utilisateur intuitive

L'ergonomie du JM-8 est destinée à mettre directement à votre portée l'ensemble de ses contrôles. Le grand écran tactile couleur y participe largement et donne accès directement à toutes les fonctions de l'appareil.

### ...et plus encore

Il faudrait dix pages de plus pour décrire l'ensemble des capacités et des avantages du JM-8. C'est pourquoi nous préférons vous inviter à en prendre connaissance en lisant ce manuel. Vous y découvrirez un instrument vraiment exceptionnel.

À vous de jouer !

# CONSIGNES D'UTILISATION

## INSTRUCTIONS POUR EVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURE

À propos des mentions AVERTISSEMENT ⚠ et ATTENTION ⚠

 <b>AVERTISSEMENT</b>	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de mort ou de blessures graves si l'appareil n'est pas utilisé correctement.
 <b>ATTENTION</b>	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de blessures ou de dommages matériels si l'appareil n'est pas utilisé correctement. * « Dommages matériels » fait référence aux dommages ou aux conséquences sur les bâtiments et le mobilier ainsi qu'aux animaux domestiques ou de compagnie.

À propos des symboles

	Le symbole ⚠ signale des instructions ou des avertissements importants dont le sens précis est fourni par l'icône situé au centre du triangle. Dans le cas ci-contre, il s'agit de précautions ou d'avertissements généraux et de mises en gardes contre un danger.
	Le symbole ⚡ signale des éléments qui ne doivent pas être enlevés ou ne doivent pas être touchés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que l'appareil ne doit pas être démonté.
	Le symbole ⚡ signale des éléments qui doivent être manipulés ou mobilisés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise secteur.

### OBSERVEZ SCRUPULEUSEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

#### ⚠ AVERTISSEMENT

- N'ouvrez en aucun cas l'appareil (ou son adaptateur) 

- Ne tentez pas de réparer l'appareil et n'y faites aucune modification (sauf dans le cas où le manuel vous donne des instructions spécifiques dans ce sens). Adressez-vous à votre centre de maintenance agréé pour toute réparation ou transformation (voir page « Information »). 

- N'utilisez et n'entreposez pas l'appareil dans des lieux :   
  - soumis à des températures extrêmes (rayonnement direct du soleil, système de chauffage) 
  - humides (salles de bains etc.) 
  - exposés à la pluie
  - exposés à la vapeur ou à la fumée
  - exposés au sel
  - exposés au sable
  - exposés à la poussière
  - Soumis à un fort niveau de vibration.

- N'utilisez cet appareil que sur un plan horizontal et stable. Ne l'installez jamais sur un support risquant de basculer ou sur une surface inclinée. 

- Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil et vérifiez que la tension secteur correspond bien à celle indiquée sur le corps de cet adaptateur. Des modèles différents pourraient présenter une polarité inversée ou être prévus pour d'autres tensions et leur utilisation pourrait provoquer des dysfonctionnements, endommager votre matériel, voire vous électrocuter. 

- Utilisez exclusivement le cordon secteur fourni avec l'appareil et ne l'utilisez pas sur un autre appareil. 

- Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé par des objets lourds. Un câble endommagé peut facilement causer une électrocution ou un incendie! 

#### ⚠ AVERTISSEMENT

- Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou en association avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition définitives. Ne l'utilisez jamais à fort niveau pendant une longue période ou e toutes circonstances où l'écoute deviendrait inconfortable. En cas de perte d'audition ou en présence d'acouphènes, consultez immédiatement un médecin spécialisé. 

- Veillez à ce qu'aucun objet (matériaux inflammables, trombones, épingles) ni aucun liquide quel qu'il soit (eau, sodas) ne pénètre dans l'appareil.   


- Mettez immédiatement l'appareil hors-tension, débranchez le cordon d'alimentation et adressez-vous au plus vite à votre revendeur, à un centre de maintenance agréé ou à votre distributeur indiqué dans la page « Information » dans les cas suivants :   
  - Le cordon d'alimentation ou sa prise ont été endommagés
  - De la fumée ou une odeur inhabituelle sortent de l'appareil
  - Des objets ou des liquides étrangers ont été introduits accidentellement dans l'appareil
  - L'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité
  - L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou ses performances semblent dégradées.

- En présence de jeunes enfants, un adulte doit pouvoir assurer une surveillance aussi longtemps que l'enfant n'est pas capable de se servir de l'appareil en toute sécurité. 

- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le laissez pas tomber!) 

## **AVERTISSEMENT**

- Ne branchez pas l'appareil sur une prise déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lors de l'utilisation de pavés d'extension, à ne pas dépasser la puissance admise tant par le prolongateur que par le circuit électrique. Une surcharge importante pourrait provoquer une surchauffe et faire fondre l'isolant du cordon. 
- Avant d'utilisez l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, un centre de maintenance agréé ou le distributeur Roland indiqué sur la page « Information ». 
- Ne tentez JAMAIS de lire un CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son résultant pourrait être de niveau très élevé et serait susceptible d'endommager aussi bien votre matériel que votre audition. 

## **ATTENTION**

- N'installez l'appareil (et son adaptateur secteur) que dans un emplacement qui ne gêne pas sa ventilation. 
- Pour brancher et débrancher le cordon d'alimentation, saisissez toujours la prise elle-même et non le câble. 
- À intervalles réguliers vous devez débrancher la prise secteur de l'appareil et la nettoyer à l'aide d'un chiffon sec pour éviter toute accumulation de poussière. Vous devez également la débrancher si l'appareil doit rester inutilisé pendant une longue période. L'accumulation de poussière au niveau des broches est susceptible de réduire l'isolation et de provoquer des incendies. 
- Évitez de pincer ou de coincer les connecteurs reliés à cet appareil. Tenez-les hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'appareil. Ne déposez pas non plus d'objets lourds dessus. 
- Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation avec les mains humides quand vous êtes amené à le brancher ou à le débrancher. 
- Avant de déplacer l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation et retirez toutes les connexions aux autres appareils. 
- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez-le (see p. 19). 
- En cas de risque d'orage, éteignez l'appareil et débranchez physiquement son cordon d'alimentation. 

## Remarques importantes

En plus des recommandations du chapitre « Consignes d'utilisation », p. 7, lisez et tenez compte de ce qui suit :

### Alimentation

- Ne connectez jamais ce produit sur une prise secteur appartenant à un circuit sur lequel sont branchés des appareils contenant un inverseur (frigo, machine à lessiver, four à micro-ondes ou climatisation), voire un moteur. Ils peuvent en effet générer des parasites qui pourraient entraîner des dysfonctionnements. S'il vous est impossible d'utiliser une prise secteur faisant partie d'un autre circuit, nous vous conseillons d'insérer un filtre antiparasite entre ce produit et la prise.
- Une chauffe modérée de l'alimentation est normale quand elle est sous tension.
- Avant tout branchement aux autres appareils, veillez à toujours mettre l'appareil hors tension et à débrancher toute autre unité qui pourrait lui être relié.

### Positionnement

- L'utilisation de cet appareil à proximité d'amplificateurs ou de grosses alimentations peut induire un ronflement. Pour résoudre ce problème, modifiez son orientation ou éloignez-le de la source d'interférences.
- Ce produit peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- Des parasites peuvent apparaître si vous utilisez des moyens de communication sans fil (tel qu'un téléphone mobile) à proximité de ce produit. Ils peuvent survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. En cas de problème, éloignez le téléphone portable de ce produit ou coupez-le.
- Observez les précautions suivantes pour l'utilisation du port EXTERNAL MEMORY (USB) et du lecteur CD du JM-8. Pour plus de détails, reportez-vous aux paragraphes : "Utilisation de supports mémoires USB" et "Utilisation du lecteur CD" p. 8.
  - Ne positionnez pas l'appareil à proximité de sources de rayonnement électromagnétique intense (haut-parleurs par ex.).
  - Installez l'appareil sur une surface plane et stable.
  - Ne déplacez pas l'appareil et ne le soumettez à aucune vibration pendant que le lecteur est actif.
- Lorsque vous déplacez ce produit en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, de la condensation peut apparaître à l'intérieur. Une utilisation de l'appareil dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant de l'utiliser, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.
- Selon la nature et la température de la surface sur laquelle vous posez l'appareil, ses pieds caoutchouc peuvent marquer ou provoquer une décoloration locale. Pour l'éviter vous pouvez placer une pièce de tissu ou de feutre sous l'appareil, mais vous devrez alors veiller à ce que cela ne provoque pas son glissement ou sa chute.

### Entretien

- Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon doux et sec. En cas de taches tenaces, utilisez un chiffon légèrement humidifié. Essuyez-le ensuite à l'aide d'un chiffon doux et sec.
- N'utilisez en aucun cas de dissolvants, substances alcoolisées ou volatiles de quelque sorte que ce soit pour éviter tout risque de décoloration ou d'altération de l'esthétique de l'appareil.

- Souvenez-vous que les données présentes dans la mémoire interne de l'appareil peuvent se retrouver effacées par une éventuelle opération de maintenance. Vos données importantes doivent toujours être sauvegardées sur clé USB ou notées sur un tableau. Nos services techniques veillent autant que possible à ne pas effacer vos données mais dans certains cas (en particulier quand un circuit lié à la mémoire est hors service) la restitution peut se retrouver impossible et la société Roland ne saurait alors être tenue pour responsable d'une telle perte de données.

### Précautions supplémentaires

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement ou à un fonctionnement incorrect de l'appareil. Pour réduire tout risque de perte de données importantes, nous vous recommandons d'effectuer périodiquement un archivage de ces données.
- Manipulez les divers boutons de votre appareil avec modération, et procédez de même pour ce qui concerne les prises et les connecteurs. Un excès de brutalité peut endommager irrémédiablement ces divers éléments.
- Ne soumettez l'écran à aucune pression ni à aucun choc direct.
- Lors du branchement ou du débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même et ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des courts-circuits ou d'endommager les éléments internes du connecteur.
- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Pour transporter l'appareil, utilisez de préférence l'emballage et les éléments de conditionnement d'origine. Sinon, procurez-vous un emballage équivalent.
- Certains câbles de connexion contiennent des résistances. Ne vous servez pas de câbles contenant des résistances pour connecter ce produit. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Pour en savoir plus sur les caractéristiques d'un câble, veuillez contacter son fabricant.
- N'utilisez que le modèle de pédale (Roland DP-series, BOSS FS-5U ; vendues séparément). Tout autre modèle serait susceptible de créer des dysfonctionnements et/ou d'endommager le JM-8.

### Vidéo et écran tactile

- Pour garantir la meilleure qualité d'image possible, le JM-8 utilise un écran TFT à cristaux liquides. Par nature il peut comporter quelques pixels éteints ou au contraire allumés en permanence, ce qui ne constitue pas un défaut ou un dysfonctionnement.
- Vous pouvez essuyer les traces sur l'écran à l'aide de produits à base d'éthanol, mais vous ne devez pas laisser ce produit pénétrer dans l'appareil par les joints de l'écran sous peine de dysfonctionnements. N'utilisez pas de détergents ou solvants organiques autres que de l'alcool éthylique (éthanol).

### Unités de stockage branchées sur le port EXTERNAL MEMORY du JM-8

- Le JM-8 permet de brancher des supports de stockage sur son port USB comme des clés USB ou des disques durs. Vous pouvez les acheter chez un revendeur en informatique ou chez un photographe etc.
- Bien que vous puissiez utiliser des disques durs externes d'une capacité supérieure à 120 Go, souvenez-vous que le JM-8 ne peut gérer plus de 120 Go de données (formatées en FAT-32).

## Utilisation de supports mémoires USB

- Utilisez de préférence des clés USB de marque Roland. Nous ne pouvons garantir le bon fonctionnement de matériels d'autres marques.
- Insérez la clé USB fermement et à fond mais sans brutalité dans le port EXTERNAL MEMORY.
- Ne touchez jamais ses contacts. Veillez également à ce qu'ils restent propres.
- Les clés USB sont constituées d'éléments de précision. Maniez-les avec précaution en respectant les points suivants:
  - Pour éviter d'endommager les clés avec de l'électricité statique, veillez à décharger toute électricité statique de votre propre corps avant de les manier.
  - Ne touchez pas les contacts des clés et évitez qu'ils n'entrent en contact avec du métal.
  - Évitez de plier, de laisser tomber ou de soumettre les clés à des chocs violents ou de fortes vibrations.
  - Ne laissez pas les clés en plein soleil, dans des véhicules fermés ou d'autres endroits de ce type.
- Les clés ne doivent pas être mouillées.
- Ne démontez et ne modifiez pas les clés.
- Pour brancher votre clé USB, présentez-la horizontalement en face du port EXTERNAL MEMORY du JM-8 et insérez-la sans brutalité. Le connecteur pourrait être endommagé par une insertion en force.
- N'insérez aucun autre type d'objet qu'un connecteur USB standard dans ce port (fils, objets métalliques ou autres) sous peine de l'endommager.
- Ne soumettez la clé ou le port USB à aucune contrainte excessive.
- Ne reliez pas le port USB du JM-8 à un concentrateur (hub) USB.

## Utilisation du lecteur CD

### Manipulation des CD-R/RW

- Installez l'appareil sur une surface plane et stable.
- N'éteignez pas le JM-8 avant d'avoir éjecté tout disque qu'il contiendrait.
- Lorsque vous déplacez ce produit en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, de la condensation peut apparaître dans le lecteur. Une utilisation de l'appareil dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant de l'utiliser, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.
- Pour insérer un disque, insérez-le doucement mais fermement dans le lecteur: il se met en place automatiquement. Pour le retirer, appuyez sur le bouton EJECT.
- Toute tentative d'éjection pendant qu'une lecture est en cours fait apparaître un message d'erreur sur l'écran.
- Pour insérer un CD, présentez-le horizontalement en face du lecteur du JM-8 et insérez-la sans brutalité.
- N'insérez aucun autre type d'objet qu'un CD standard portant le logo "Compact Disc" (fils, objets métalliques ou autres) dans ce lecteur sous peine de l'endommager.
- Ne déplacez pas l'appareil et ne le soumettez à aucune vibration pendant que le lecteur est actif.
- La lentille du lecteur est protégée contre l'empoussièrement. N'utilisez pas de systèmes de nettoyage qui ne pourraient que créer des dysfonctionnements.

### Manipulation des CD-R/RW & CD-ROM

- Lors de l'utilisation des CDs, veillez à respecter les points suivants:
  - Ne touchez pas la face enregistrée du disque.
  - Ne l'exposez pas à la poussière.
  - Ne le laissez pas au soleil ou dans un véhicule immobilisé.

- Évitez de toucher ou de rayer la face brillante (codée) du disque. Les CD-ROMs sales ou endommagés peuvent se révéler impossibles à lire. Nettoyez-les éventuellement à l'aide d'un kit de nettoyage spécialisé du commerce.
- Rangez les disques dans leur boîtier.
- Ne laissez pas un disque inutilement dans le lecteur pendant une longue période.
- Déformer un CD peut le rendre illisible ou créer des dysfonctionnements.
- La manipulation d'un CD se fait en insérant l'index dans le trou central et en le saisissant par le bord externe avec les autres doigts. Veillez à ne pas le marquer par des empreintes ou des rayures sur la face enregistrée.
- Ne jetez pas les CDs et ne les empilez pas.
- Ne placez pas d'objets lourds dessus et ne les soumettez à aucun choc.
- N'apposez aucune étiquette sur le disque.
- N'écrivez sur le CD qu'à l'aide d'un stylo-feutre doux à l'exclusion de tout autre instrument pointu.
- Lisez les consignes de sécurité apposées sur la boîte du CD avant toute utilisation.



## Utilisation du disque dur

- Quand un disque dur est en panne, toutes les données qu'il contient sont susceptibles d'être perdues définitivement.  
*Tous les disques durs sont susceptibles de problèmes matériels à tout moment.* Nous conseillons vivement de ne pas les considérer comme un support de stockage permanent mais plutôt comme un espace temporaire. Nous conseillons également d'effectuer des sauvegardes de vos données importantes sur d'autres supports externes. Pour plus de détails sur la manière d'effectuer de telles copies, voir p. 76.  
Roland ne saurait être tenu pour responsable de quelque manière pour d'éventuelles pertes de données ou d'enregistrements dues à un dysfonctionnement ou à un problème matériel lié au disque dur, pas plus que pour les conséquences induites de ces pertes de données.
- Certaines procédures ou conditions d'utilisation peuvent provoquer une corruption des données enregistrées sur le disque, des dysfonctionnements ou des dommages matériels. Veillez dans tous les cas à respecter scrupuleusement les précautions ci-après:
  - Ne mettez jamais le JM-8 hors-tension pendant qu'une lecture ou une écriture de données sont en cours sur le disque dur.
  - Ne soumettez l'appareil à aucune vibration ni aucun choc pendant que le disque est actif.
  - Vérifiez que les orifices de ventilation des panneaux supérieur et inférieur ne sont pas obstrués.
  - Ne soumettez pas cet appareil à des températures extrêmes, comme l'intérieur d'un véhicule au soleil en été ou à des froids intenses à l'extérieur en hiver.
  - Ne le soumettez pas non plus à des variations rapides des conditions de température et d'humidité.
  - Veillez à ce que le circuit électrique sur lequel est branché l'appareil ne puisse pas faire l'objet de coupures intempestives.
  - Ne déplacez pas l'appareil pendant qu'il est sous tension ou immédiatement après l'avoir mis hors-tension. Pour le transporter, commencez par le mettre hors-tension et confirmez que son affichage s'est bien éteint correctement, puis débranchez-le et attendez au moins deux minutes avant de le déplacer.
- Les procédures ci-après sont réservées aux cas d'urgence et ne doivent pas être mises en œuvre en utilisation normale.
  - Si l'appareil ne répond plus aux commandes normales ou n'achève pas convenablement ses opérations, éteignez-le. Voir "Mise hors-tension" p. 19.

- Si l'appareil ne fonctionne toujours pas normalement à la remise sous tension, le disque dur est peut-être endommagé. Adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de maintenance agréé Roland. Notez qu'il peut être impossible de récupérer vos données et qu'elles peuvent être définitivement perdues.

### Rayonnement électromagnétique

- Le rayonnement électromagnétique peut perturber les performances audio de l'appareil : bruit parasite ajouté. Le diagnostic repose sur le fait que l'arrêt du champ magnétique provoquera l'arrêt du bruit.

### Autorisations et copyright

- L'enregistrement, la diffusion, la location ou la distribution d'œuvres (musicales, visuelles, radiodiffusées ou scéniques) dont le copyright est détenu par une tierce partie sans son autorisation sont interdits par la loi. Ce produit ne comporte pas de protection SCMS pour ne pas empêcher la création par le JM-8 de musiques originales qui ne violent pas les règles du copyright.
- Cet appareil peut être utilisé pour effectuer des enregistrements sans subir les contraintes du système de protection anti-copie. Il est en effet destiné à la création musicale ou vidéo et n'est donc pas soumis à ces restrictions dans la mesure où il est prévu pour enregistrer des œuvres (vos propres créations par exemple), qui ne violent pas de copyrights détenus par une tierce partie. N'utilisez pas cet appareil d'une manière qui puisse violer des copyrights détenus par des tierces parties. Nous ne saurions en aucun cas être tenus pour responsables d'utilisations frauduleuses de cet appareil. Consultez un spécialiste du copyright ou les publications spécialisées pour connaître la manière d'obtenir des autorisations de la part des détenteurs de copyright.

### Formats de fichiers images compatibles

- Vous pouvez utiliser les fichiers images suivants :
  - Fichiers JPG d'une taille maximum de 3Mo
  - largeur max. : 5120 pixels, hauteur max. : 3840 pixels. Toutes les images sont recadrées temporairement pour tenir dans l'écran du JM-8. L'utilisation du rapport 800 x 480 pixels et de ses multiples exacts est recommandée.
  - N'utilisez pas le mode « progressif » du format JPG pour une utilisation sur le JM-8.
  - En présence d'images de formats différents dans un diaporama, certaines transitions peuvent donner des résultats médiocres.

### Fichiers audio

- Vous pouvez utiliser les fichiers audio suivants :
  - format WAV
  - 16 bits linéaire
  - Fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz
  - Stéréo/mono
- Fichiers MP3 :
  - MPEG-1 Audio Layer 3
  - Fréquence d'échantillonnage : 8/11,025/12/16/22,05/24/32/44,1/48kHz
  - Résolution : 32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320kbps, VBR (variable bit rate)

### Formats SMF compatibles

- Format 0/1

### Types de CDs utilisables pour l'enregistrement et la lecture

Le JM-8 accepte les supports ci-dessous. Ce tableau indique les fonctions autorisées pour chacun d'eux.

Fonction	Media			
	CD-R 8x en lecture 4x en écriture	CD-RW 8x en lecture 4x en écriture	CD audio	CD-ROM/VIMA 8x en lecture
				
Enregistrement	✓	✓		
Lecture	✓	✓	✓	
Création d'un CD audio original	✓	✓		
Duplication d'un CD audio	✓	✓		
Lecture d'un CD de données	✓	✓		✓

- Nous ne pouvons garantir qu'un CD audio créé par le JM-8 puisse être lu par tous les lecteurs CD existants. Selon que ceux-ci sont ou non compatibles avec des disques CD-R/RW ou CD audio seuls, le contexte peut varier.
- Le JM-8 ne permet pas d'effacer un disque CD-R/RW.

- GS (  ) est une marque déposée de Roland Corporation.
- Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- Les copies d'écran de ce document sont conformes aux standards dictés par Microsoft Corporation.
- Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Inc.
- Mac OS est une marque déposée de Apple Inc.
- Tous les autres noms de produits cités dans ce document sont la propriété de leurs ayants-droit.
- La technologie de compression audio MPEG Layer-3 est sous licence de Fraunhofer IIS Corporation et THOMSON Multimedia Corporation.
- Ce produit utilise certains logiciels du "Independent JPEG Group".
- Copyright © 2003 par Bitstream, Inc. Tous droits réservés. Bitstream Vera est une marque déposée de Bitstream, Inc.

# Sommaire

Fonctionnalités - Une station musicale haut de gamme . . . . .	4
Consignes d'utilisation . . . . .	5
Remarques importantes . . . . .	7
<b>1. Description de l'appareil . . . . .</b>	<b>12</b>
Face avant . . . . .	12
Face latérale gauche . . . . .	13
Face latérale droite . . . . .	13
Face arrière . . . . .	14
<b>2. Prise en main du JM-8 . . . . .</b>	<b>15</b>
Branchement de sources audio externes sur le JM-8 . . . . .	15
Branchement d'un micro . . . . .	15
Branchement d'un ampli, d'enceintes amplifiées ou d'une console de mixage . . . . .	16
Branchement d'un écran externe ou d'une TV . . . . .	16
Branchement d'un téléviseur . . . . .	16
Branchement d'un écran externe . . . . .	16
Mise hors-tension de l'écran externe . . . . .	16
Branchement de sources vidéo sur le JM-8 . . . . .	17
Branchement d'un caméscope . . . . .	17
Branchement d'un lecteur DVD . . . . .	17
Branchement d'un lecteur audio/vidéo portable . . . . .	17
Commande au pied optionnelle . . . . .	17
Branchement de l'adaptateur secteur . . . . .	18
Mise à la terre . . . . .	18
Mise sous/hors-tension . . . . .	18
Mise sous tension . . . . .	18
Mise hors-tension . . . . .	19
Réglage du volume . . . . .	19
Écoute au casque . . . . .	19
Demo-présentation du JM-8 . . . . .	20
Utilisation de l'écran tactile du JM-8 . . . . .	20
Paramètres « BASIC » . . . . .	20
Paramètres « ADVANCED » . . . . .	20
Retour à la page par défaut . . . . .	21
<b>3. Mise en lecture de morceaux . . . . .</b>	<b>22</b>
Espaces de stockage du JM-8 . . . . .	22
Formats de fichiers compatibles . . . . .	22
Lecture des morceaux du disque interne . . . . .	23
Si votre morceau (ou dossier) n'apparaît pas . . . . .	24
Mise en lecture d'un CD . . . . .	24
Lecture de morceaux sur une clé USB . . . . .	25
Utilisation d'une source audio externe . . . . .	26
<b>4. Chanter en vous faisant accompagner . . . . .</b>	<b>27</b>
Préparation d'une prestation . . . . .	27
Branchements et réglages de base . . . . .	27
Ajout d'effets . . . . .	28
Choix d'une autre réverbération . . . . .	28
Ajout d'un effet guitare . . . . .	29
Harmonisation et effets vocaux . . . . .	30
Modification de la voix/harmonisation . . . . .	30
Égalisation des micros . . . . .	32
Utilisation de morceau du commerce pour faire un karaoké (Center Cancel) . . . . .	32
Karaoké à partir de fichiers SMF (Melody Mute) . . . . .	33
Choix de la Part à muter . . . . .	33
Transposition du morceau (Key Control) . . . . .	34
Changement du tempo du morceau (playback speed) . . . . .	34
Affichage des paroles et des accords . . . . .	35
Affichage des paroles et des accords sur l'écran incorporé et réglages associés . . . . .	35
Affichage miroir de celui du grand écran . . . . .	36
<b>5. Enregistrement audio de votre prestation . . . . .</b>	<b>37</b>
Enregistrement . . . . .	37
Gravure du CD . . . . .	38
Sauvegarde en tant que fichier audio . . . . .	38
<b>6. Ajout d'illustrations à la musique . . . . .</b>	<b>40</b>
Généralités . . . . .	40
Défilement automatique (Diaporama) . . . . .	40
Diaporama VIMA TUNES . . . . .	40
Diaporama de documents personnels . . . . .	41
Appareil photo numérique comme source . . . . .	42
Photos sauvegardées sur clé USB . . . . .	43
Zoom ou recentrage de l'image . . . . .	44
Vidéos d'arrière-plan issues d'un lecteur DVD ou audio/vidéo externe . . . . .	45
Effets vidéo dynamiques (ANIME) . . . . .	46
<b>7. Localisation des morceaux et images dans le Finder . . . . .</b>	<b>47</b>
<b>8. Fonctions liées à la lecture des morceaux . . . . .</b>	<b>49</b>
Bouclage (MARK A/B) . . . . .	49
Listes de lecture (Playlists) . . . . .	50
Création des Playlists . . . . .	50
Mise en lecture d'une nouvelle Playlist . . . . .	51
Sélection d'une Playlist existante . . . . .	51
Lecture de la Playlist sélectionnée . . . . .	52
Ajout de morceaux (Songs) à vos Playlists . . . . .	52
Modification des listes de lecture (Playlists) . . . . .	54
Choix de la playlist à éditer . . . . .	54
Ajout d'un pas . . . . .	54
Suppression de pas . . . . .	55
Déplacement d'un pas . . . . .	55
Comportement de la Playlist . . . . .	55
Lecture en continu . . . . .	55
Chargement automatique . . . . .	56
Suppression de Playlists . . . . .	56
<b>9. Modification de l'orchestration (SMF Cover) . . . . .</b>	<b>58</b>
Important . . . . .	58
SMF Cover : comment modifier l'orchestration . . . . .	58
Sauvegarde du morceau modifié . . . . .	58
<b>10. Lecture des fichiers SMF . . . . .</b>	<b>60</b>
Mixage de pistes SMF . . . . .	60
Compression et égalisation SMF . . . . .	60
Compresseur SMF . . . . .	60
Égaliseur SMF . . . . .	62
Utilisation du métronome . . . . .	63
<b>11. Paramétrages vidéo . . . . .</b>	<b>64</b>
Affectation de sortie vidéo . . . . .	64
Défilement des notes en lecture de fichiers SMF (Piano Roll) . . . . .	64
Options de la fonction Piano Roll . . . . .	65

Suivi d'une partition à l'écran (DigiScore).....	66	Utilisation du JM-8 comme générateur de son....	97
Affichage de la partition sur l'écran incorporé.....	66	Branchements.....	97
Affichage de la partition sur l'écran externe.....	66	Affectation des canaux MIDI du module externe en	
Choix de la partie à visualiser et autres réglages.....	66	fonction du paramétrage EXTERNAL IN.....	98
Affichage miroir de l'interface utilisateur		Modification du paramétrage EXTERNAL IN	
du JM-8 sur écran externe.....	67	sur le JM-8.....	98
Choix d'un fond d'écran.....	68	Autres paramètres MIDI des parties EXTERNAL IN.....	99
Diaporamas personnalisés.....	68	Fermeture de la page MIDI EDIT.....	100
Collecte des images.....	68	Paramètres MIDI des parties SONG.....	100
Association d'un dossier d'images à un morceau pour		Activation de la section SONG.....	100
réaliser des diaporamas automatiques.....	69	Paramétrage MIDI des parties de Song à partir de la page	
Options des diaporamas.....	70	SONG PARTS.....	100
<b>12. Gravure de fichiers audio sur CD.....</b>	<b>72</b>	Fermeture de la page MIDI EDIT.....	101
Gravure de fichiers audio.....	72	Branchement de l'ordinateur.....	102
Finalisation des CDs.....	73	Si l'ordinateur ne reconnaît pas le JM-8.....	102
<b>13. Gestion des fichiers sur le JM-8.....</b>	<b>75</b>	Synchronisation MIDI.....	102
Page « FILE UTILITY ».....	75	Utilisation de « sets » MIDI.....	103
Accès à la page FILE UTILITY.....	75	Sauvegarde d'un MIDI Set.....	103
Rename.....	75	Sélection de MIDI Sets.....	103
Delete.....	76	« MIDI Set » appelé à la mise sous tension.....	103
Copy.....	76	<b>18. Fonction V-LINK.....</b>	<b>104</b>
New Folder.....	77	Généralités.....	104
Info/Format.....	77	Pré-requis importants.....	104
Free Space.....	77	Branchements.....	104
Version.....	77	Utilisation d'un clavier compatible V-LINK pour	
Format.....	77	contrôler le V-LINK.....	105
<b>14. Édition des paroles.....</b>	<b>79</b>	Utilisation d'un clavier générique pour contrôler le	
Ajout de paroles à un morceau.....	79	V-LINK.....	106
Import d'un fichier texte.....	79	Changement de motifs ANIME par des messages de	
Synchronisation du fichier texte.....	80	changement de programme.....	107
Réalignement des paroles.....	81	Fond d'écran de la fonction ANIME.....	107
Sauvegarde du morceau avec ses paroles.....	81	Contrôle du sens de déplacement de la	
<b>15. Réglages généraux.....</b>	<b>83</b>	fonction ANIME.....	107
Pédale optionnelle.....	83	<b>19. Utilisation du séquenceur SMF 16 pistes.....</b>	<b>109</b>
Accordage du JM-8.....	84	Considérations générales.....	109
fonctions GLOBAL.....	84	Sélection du séquenceur 16 pistes.....	109
Section PLAYER.....	84	Page principale du séquenceur.....	109
Section SYSTEM.....	85	Édition de Songs 16 pistes.....	110
Section SONG.....	85	Édition d'une ou plusieurs pistes (TRACK EDIT).....	110
Réinitialisation du JM-8 (Factory Reset).....	85	Édition de la Master Track.....	120
<b>16. Édition détaillée de fichiers SMF.....</b>	<b>86</b>	Édition des morceaux par la fonction MICRO EDIT.....	123
Préparation à l'utilisation de l'outil « SMF		Remarques générales sur le MICRO EDIT.....	123
Makeup Tools ».....	86	Édition d'événements.....	125
Choix du morceau (Song) à éditer.....	86	Autres opérations MICRO EDIT.....	125
Procédure générale.....	87	Enregistrement d'un morceau SMF en partant	
Accès à l'environnement « SMF MAKEUP TOOLS ».....	87	de rien.....	127
Choix de l'instrument à éditer.....	87	Préparation de l'enregistrement.....	127
Mise en solo ou mute de l'instrument.....	87	Ajout ou changement de piste.....	129
Choix d'un autre son (Tone) ou Drum Set.....	87	Sauvegarde du morceau (Song).....	130
Annulations ou sauvegarde des modifications.....	88	Sauvegarde automatique.....	130
Autres éditions.....	88	Sauvegarde manuelle.....	131
Paramètres disponibles pour les sons.....	88	<b>20. Dysfonctionnements.....</b>	<b>133</b>
Édition des sons (SOUND EDIT).....	91	<b>21. Caractéristiques.....</b>	<b>135</b>
Édition des Drum Sets (SOUND EDIT).....	92	<b>22. Liste des raccourcis.....</b>	<b>137</b>
Fonction DRUM INSTR EDIT.....	92	<b>23. Implémentation MIDI.....</b>	<b>138</b>
Paramètres COMMON.....	94	<b>24. Liste des sons (Tones).....</b>	<b>139</b>
Avant de sauvegarder vos modifications.....	95	<b>25. Drum Sets.....</b>	<b>143</b>
Sauvegarde de vos modifications.....	95	<b>26. Types multieffets (MFX) et paramètres.....</b>	<b>153</b>
<b>17. Fonctions MIDI du JM-8.....</b>	<b>97</b>	<b>27. Index.....</b>	<b>169</b>
À propos du MIDI.....	97		

# 1. Description de l'appareil

## Face avant

**Remarque :** Vous pouvez accéder à la plupart des pages d'écran en maintenant ces boutons enfoncés.



### ① Bouton rotatif MASTER VOL

Ce bouton rotatif permet de régler le volume de sortie général du JM-8 (tel qu'il est transmis aux sorties OUTPUT). Il gère aussi le niveau de l'écoute au casque quand celui-ci est branché sur l'appareil.

### ② Bouton rotatif BACKING

Règle la balance entre le son des morceaux mis en lecture (fichiers audio ou MIDI) et les sources éventuellement branchées sur le JM-8 (micros, guitare ou source audio).

### ③ Bouton rotatif AUDIO IN

Règle le niveau d'entrée des sources branchées sur les entrées AUDIO IN pour les équilibrer avec celui reçu sur les entrées MIC 1 et MIC 2.

### ④ Port EXTERNAL MEMORY (USB)

Ce connecteur sert principalement au branchement d'unités de sauvegarde : clés USB, etc. Vous pouvez aussi brancher un disque dur ici, mais à condition qu'il soit alimenté (avec une alimentation séparée).

**Remarque :** Roland déconseille l'utilisation de répartiteurs (hubs) USB, qu'ils soient actifs ou passifs. N'effectuez que des branchements directs de vos unités sur ce port.

### ⑤ Écran

Cet écran couleur LCD ne se contente pas d'afficher des informations utiles à l'utilisation du JM-8, il est également tactile, ce qui veut dire qu'il peut aussi servir à la sélection et à la modification des paramètres du bout du doigt.

### ⑥ Section VIDEO

Les boutons de cette section permettent de gérer le signal vidéo reçu sur l'entrée VIDEO IN du JM-8 : fichiers images au format JPG et effets vidéos (EFX).

### ⑦ Section MIC 1

Le bouton rotatif [MIC 1] contrôle le niveau du micro branché sur l'entrée MIC 1. Le bouton [REVERB] de cette section détermine le niveau de réverbération ajouté à ce signal.

Le bouton [VOCAL] active l'effet vocal. Maintenez-le enfoncé pour sélectionner la transformation vocale et/ou le type (voir p. 30).

### ⑧ Section MIC 2

Le bouton rotatif [MIC 2/GUITAR] contrôle le niveau du micro ou de la guitare branchée sur l'entrée MIC 2. Le bouton [REVERB] de cette section détermine le niveau de réverbération ajouté à ce signal. Le bouton [GUITAR] active le processeur d'effet guitare. Maintenez-le enfoncé pour choisir un de ses (voir p. 29).

**Remarque :** L'effet GUITAR n'est accessible que si vous mettez le sélecteur [MIC 2/GUITAR] de la face arrière du JM-8 en position GUITAR.

### ⑨ Bouton VIDEO MONITOR

Appuyez sur ce bouton pour afficher sur l'écran interne le signal transmis aux sorties VIDEO ou RGB. En appuyant simultanément sur ce bouton et sur le bouton [EXIT] vous activez le mode démonstration du JM-8.

- ⑩ **Bouton EXIT**  
Ce bouton permet de quitter la page en cours d'affichage et de revenir à la page par défaut (qui apparaît à la mise sous tension du JM-8).
- ⑪ **Section SONG CONTROL**  
Les boutons et la molette de cette section permettent de contrôler la lecture des morceaux, ainsi que l'enregistrement et la gravure sur CD. La molette permet également de modifier la valeur du paramètre sélectionné. Les boutons MARK permettent quant à eux de mettre en place les repères de bouclage.
- ⑫ **Bouton MELODY MUTE/CENTER CANCEL**  
Ce bouton permet de muter la partie mélodique d'un fichier SMF ou de réduire le signal central (en général la voix) d'un fichier audio (WAV ou MP3), pour vous permettre de chanter à la place.
- ⑬ **Bouton LYRICS**  
En présence d'un morceau (MIDI ou audio) comportant des paroles, ce bouton en provoque l'affichage sur l'écran externe relié au JM-8. Le JM-8 affichera également les accords s'il s'agit d'un SMF. L'affichage des paroles peut être paramétré (voir p. 36).

**Remarque :** l'appui sur le bouton [VIDEO MONITOR] provoque également l'affichage des paroles sur l'écran incorporé du JM-8.

- ⑭ **Section KEY CONTROL**  
Ces deux boutons permettent de transposer le JM-8 vers le haut (♯) ou vers le bas (♭) par pas d'un demi-ton. Cette fonction s'applique aussi bien aux fichiers MIDI qu'aux fichiers audio.  
Si aucun des boutons n'est allumé, la lecture se fait à la hauteur normale.
- ⑮ **Bouton EJECT**  
Appuyez sur ce bouton pour éjecter le CD situé dans le lecteur du JM-8. (Pour insérer un CD, faites-le simplement glisser dans la fente située sur la face latérale droite de l'appareil jusqu'à ce qu'il soit détecté et pris en charge automatiquement.)
- ⑯ **Boutons TEMPO**  
Ces boutons permettent de réduire (SLOW) ou d'augmenter (FAST) le tempo du morceau (MIDI ou audio) en cours de sélection.

## Face latérale gauche



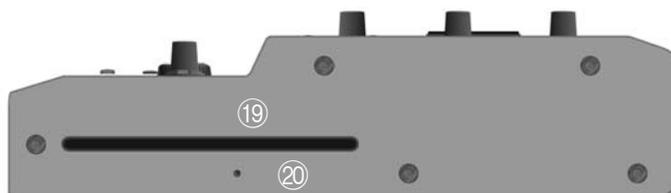
- ⑰ **Connecteurs AUDIO IN et VIDEO IN**  
Les connecteurs AUDIO IN permettent de brancher une source audio externe (lecteur CD/MP3, synthétiseur) et le connecteur VIDEO IN une source vidéo externe sur l'appareil.  
(Le bouton rotatif [AUDIO IN] ③ de la face avant règle le niveau d'entrée audio reçu au niveau de ces connecteurs)

**Remarque :** Les entrées AUDIO IN sont stéréo. Si vous ne branchez votre source que sur une seule de ces entrées (L ou R), elle ne sortira que sur un seul canal (celui désigné).

L'entrée VIDEO IN permet le branchement d'une sortie vidéo issue d'un caméscope, d'un magnétoscope, d'un lecteur audio/vidéo portable, etc.

- ⑱ **Prise casque PHONES**  
Permet le branchement d'un casque d'écoute stéréo (Roland RH-series, par exemple).

## Face latérale droite



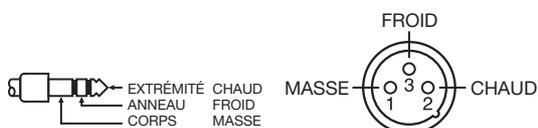
- ⑲ **Lecteur CD**  
Fente permettant l'insertion d'un CD (voir p. 24). Utilisez le bouton [EJECT] ⑮ de la face avant pour éjecter le disque quand il est présent dans le lecteur du JM-8.

- ⑳ **Accès d'éjection d'urgence**  
Si l'appui sur le bouton [EJECT] n'arrive pas à provoquer l'éjection du CD vous pouvez utiliser cet accès d'urgence. Voir « en cas d'impossibilité d'éjecter le CD », p. 25 pour plus de détails à ce sujet.

## Face arrière



- ① **Borne de mise à la terre**  
En fonction de votre configuration matérielle, une sensation désagréable de surface granuleuse peut se produire quand vous touchez les parties métalliques de l'appareil ou d'unités qui lui sont reliées (micros, guitares etc.). Pour y remédier, vous pouvez tenter d'utiliser cette borne de mise à la terre en suivant la procédure décrite p. 18.
- ② **Interrupteur POWER**  
Permet la mise sous/hors-tension de l'appareil (voir p. 18).
- ③ **Connecteur d'alimentation DC IN et serre-câble**  
Branchez ici votre adaptateur secteur (p. 18). Faites cheminer son câble autour du serre-câble pour éviter toute déconnexion intempestive.
- ④ **Sélecteur MIC 2/GUITAR**  
Permet de choisir entre une source micro et une source guitare pour l'entrée MIC2.
- ⑤ **Entrée MIC 2**  
Connecteur de type combo pouvant recevoir indifféremment un branchement XLR ou un branchement jack 6,35. Pour le branchement d'une guitare électrique, utilisez un câble guitare standard doté de prises jack 6,35 et mettez le sélecteur [MIC 2/GUITAR] en position GUITAR.  
**Remarque :** N'utilisez pas cette entrée avec des sources à niveau ligne (synthétiseur, V-Accordion, etc.). Branchez-les sur les entrées AUDIO IN à la place.  
**Remarque :** Ramenez le bouton rotatif [MIC 2] de la face avant au minimum ou éteignez le JM-8 avant de modifier la position de ce sélecteur.
- ⑥ **Entrée MIC 1**  
Connecteur de type combo pouvant recevoir indifféremment un branchement XLR symétrique ou un branchement jack 6,35 symétrique ou non symétrique selon le type de câble utilisé par votre micro. C'est l'entrée micro principale, dont le signal peut être traité par l'harmoniseur incorporé du JM-8.  
**Remarque :** Cet instrument est doté de connecteurs symétriques (XLR et jack 6,35) dont le brochage est indiqué ci-dessous. N'effectuez vos branchements qu'après avoir vérifié la compatibilité de ce brochage avec vos autres appareils.
- ⑦ **Sorties AUDIO R & L/MONO**  
Ces sorties reçoivent tous les signaux audio générés par le JM-8 ainsi que ceux qu'il reçoit en entrée.  
**Remarque :** Pour n'utiliser qu'un seul canal en amplification externe, utilisez la sortie L/MONO. Pour disposer d'une qualité de son optimale, nous conseillons toutefois de travailler plutôt en stéréo.
- ⑧ **Sorties VIDEO & RGB AUDIO OUTPUT**  
Reliez une de ces sorties (vous ne pouvez en utiliser qu'une à la fois) à l'entrée correspondante de votre téléviseur ou de votre écran externe.  
**Remarque :** Le format du signal vidéo (PAL ou NTSC) peut être sélectionné par une fonction de MENU (page 64).  
**Remarque :** Utilisez de préférence le connecteur RGB quand vous avez le choix, pour obtenir une meilleure qualité.
- ⑨ **Connecteur CONTROL PEDAL**  
Le branchement d'une pédale optionnelle DP-series Roland ou FS-5U BOSS permet de contrôler au pied certaines fonctions choisies (page 83).
- ⑩ **Connecteur V-LINK/MIDI IN**  
Vous pouvez relier cette entrée à la sortie MIDI OUT d'une unité MIDI externe : synthétiseur ou accordéon MIDI etc. Vous pouvez aussi l'utiliser pour gérer les effets V-LINK du JM-8 (voir p. 104).
- ⑪ **Port USB MIDI**  
Vous pouvez relier directement ce port à un ordinateur sous Windows XP®, Windows Vista® ou Mac OS X computer. Il permet à la fois la transmission et la réception de messages MIDI.  
**Remarque :** Ce port ne peut pas être utilisé pour des échanges entre le JM-8 et votre ordinateur, le JM-8 ne pouvant pas être reconnu comme unité de stockage externe (volume) par votre ordinateur.



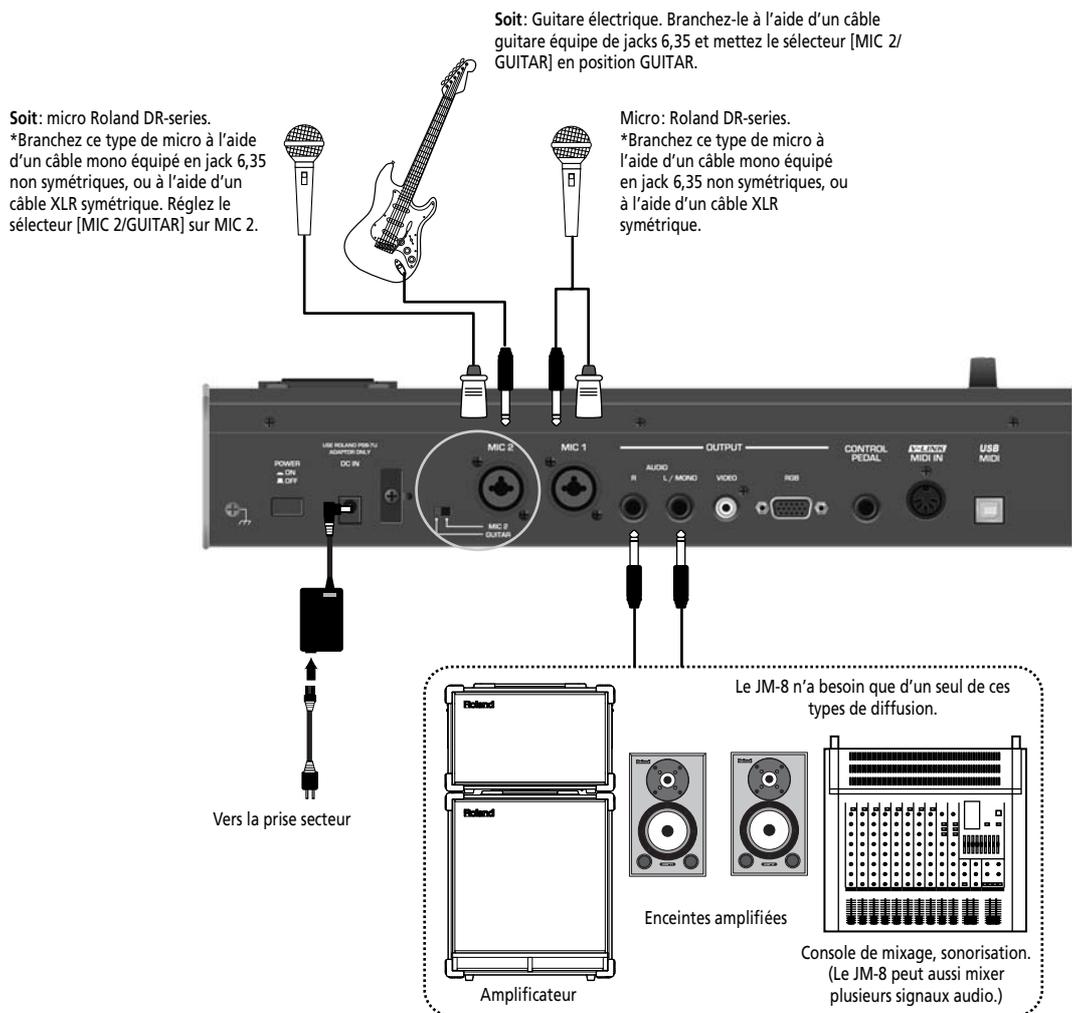
## 2. Prise en main du JM-8

### Branchement de sources audio externes sur le JM-8

Le JM-8 ne dispose pas de haut-parleurs incorporés. Vous devez donc le brancher sur un système de diffusion externe (un ampli SA series Roland, par exemple) ou prévoir une écoute au casque (Roland RH-series).

**Remarque :** En cas d'utilisation de câbles comportant une résistance, le volume de diffusion du JM-8 pourrait être trop faible. Veillez à n'utiliser que des câbles ne comportant pas de résistances.

**Remarque :** Pour éviter tout dysfonctionnement et tout dommage à votre matériel ou à vos haut-parleurs, veillez à réduire le volume au minimum et à mettre tous vos appareils hors-tension avant tout branchement.



**Remarque :** À l'exception de l'adaptateur secteur et de son câble d'alimentation, tous les autres éléments présentés ci-dessus sont optionnels et doivent être achetés séparément. Adressez-vous à votre revendeur Roland pour plus de détails à ce sujet.

#### Branchement d'un micro

Branchez votre micro sur une des entrées MIC.

Si vous n'en utilisez qu'un, branchez-le sur l'entrée MIC 1. Vous pourrez ainsi profiter des effets vocaux de la fonction d'harmonisation du JM-8.

Si votre micro est branché sur l'entrée MIC 2, mettez le sélecteur [MIC 2/GUITAR] en position MIC 2.

**Remarque :** Utilisez de préférence des micros dynamiques. Bien qu'il soit aussi possible de brancher des micros à condensateur sur ces entrées, ils nécessiteraient l'achat séparé d'une boîte de direct (DI box) permettant de leur apporter une alimentation fantôme.

#### ■ Précautions liées à l'utilisation d'un micro

- Avant tout branchement d'un micro sur le JM-8, veillez à bien réduire le volume au minimum. Dans le cas contraire le branchement pourrait créer des bruits de coupure retransmis par les haut-parleurs.
- Un effet Larsen (sifflement) peut être provoqué par une mauvaise position relative des micros et des enceintes.

Vous pouvez y remédier en :

- Réorientant le(s) micro(s).
- Éloignant le(s) micro(s) des enceintes.
- Réduisant les niveaux.

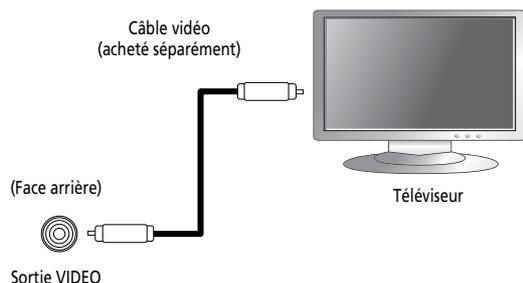
### Branchement d'un ampli, d'enceintes amplifiées ou d'une console de mixage

- Avant tout branchement, veillez à ce que le JM-8 et ses périphériques soient bien hors-tension.
- Reliez les sorties AUDIO OUTPUT du JM-8 aux entrées à niveau ligne de votre ampli ou de votre console.
- Une fois les branchements effectués, commencez par mettre le JM-8 sous tension puis allumez l'ampli ou la console. Voir « Mise sous/hors-tension », p. 18 pour plus de détails.

### Branchement d'un écran externe ou d'un téléviseur

**Remarque :** Il n'est pas possible d'utiliser simultanément les sorties VIDEO et RGB.

#### Branchement d'un téléviseur



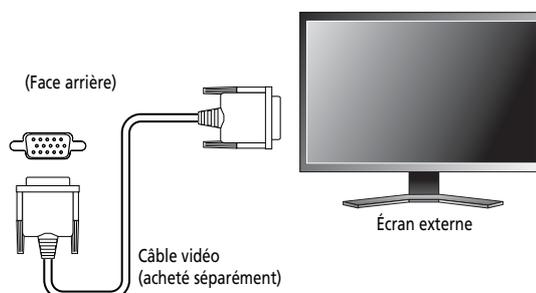
**Remarque :** Avant tout branchement, veillez à réduire le volume au minimum et à mettre tous vos appareils hors tension sous peine d'endommager votre matériel ou vos haut-parleurs.

- (1) Éteignez le JM-8 et le téléviseur à brancher.
- (2) Reliez le JM-8 au téléviseur à l'aide d'un câble vidéo (acheté séparément).
- (3) Allumez le JM-8 (voir p. 18).
- (4) Allumez le téléviseur.
- (5) Activez le bouton virtuel VIDEO OUTPUT [VIDEO] sur l'écran (voir p. 64).
- (6) (Si besoin) Choisissez le format de sortie vidéo (voir p. 64).
- (7) Choisissez le type d'écran (ratio largeur sur hauteur).
  - Le ratio correspond au rapport entre la largeur de l'écran et sa hauteur. Le JM-8 est prévu par défaut pour des écrans de 16:9, mais les téléviseurs peuvent avoir des rapports de 4:3 ou 16:9 (écran large).

#### ■ Si votre téléviseur dispose à la fois de connecteurs vidéo et RGB

Le JM-8 propose aussi bien des sorties VIDEO que RGB. Le choix de l'une ou l'autre dépend du type de connecteur présent sur votre téléviseur. Si vous avez le choix nous conseillons plutôt la liaison RGB qui offrira une meilleure qualité d'image.

#### Branchement d'un écran externe



#### ■ Types d'écrans compatibles

Vous pouvez globalement brancher tous les écrans dits « multiscan » à condition qu'ils répondent quand même aux caractéristiques minimum ci-dessous.

Résolution	800 x 480 pixels ou plus
Balayage horizontal	31,5 kHz
Balayage vertical	60 Hz
Connecteur	D-sub 15 broches 3 rangées
Signal	Analogique

**Remarque :** Avant tout branchement, veillez à réduire le volume au minimum et à mettre tous vos appareils hors tension sous peine d'endommager votre matériel ou vos haut-parleurs.

- (8) Éteignez le JM-8 et l'écran que vous voulez brancher dessus.
- (9) Reliez le JM-8 au connecteur RGB analogique de l'écran à l'aide d'un câble vidéo du commerce.
- (10) Rallumez le JM-8 (voir p. 18).
- (11) Allumez l'écran.
 

Pour plus de détails sur l'utilisation de votre écran externe, reportez-vous à son mode d'emploi spécifique.
- (12) Activez le bouton virtuel VIDEO OUTPUT [RGB] sur l'écran (voir p. 64).

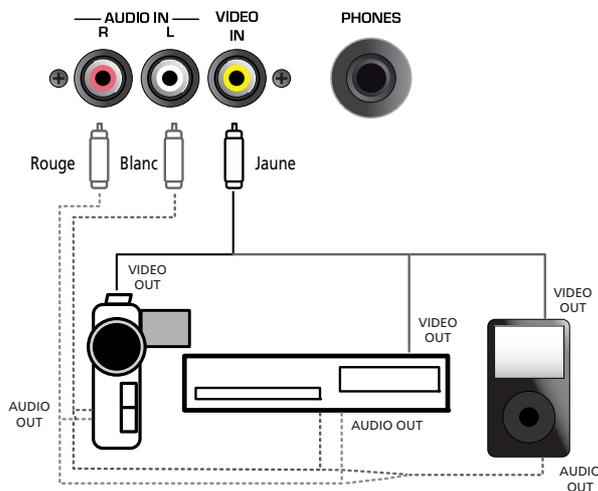
#### Mise hors-tension de l'écran externe

La mise hors-tension des différents éléments doit se faire dans l'ordre suivant :

- Réduisez au minimum le volume du JM-8.
- Éteignez le téléviseur ou l'écran externe qui lui est relié.
- Éteignez le JM-8 (voir p. 19).

## Branchement de sources vidéo sur le JM-8

L'image de votre caméscope, de votre lecteur DVD ou de votre lecteur audio/vidéo (etc.) peut s'afficher sur l'écran ou le téléviseur externe en effectuant les branchements ci-dessous :



Les lignes pointillées correspondent à des connexions optionnelles (dans le cas où vous voulez utiliser le son lié aux images).

### ■ Remarque importante

Si vous branchez un appareil (comme un caméscope) comportant un micro sur les entrées AUDIO IN du JM-8, un effet Larsen (sifflement) peut être éventuellement généré par une mauvaise position relative de ce micro par rapport aux enceintes de votre système de diffusion. Pour y remédier, procédez comme suit :

- Modifiez l'orientation du caméscope
- Éloignez le caméscope des enceintes
- Réduisez le volume

### Branchement d'un caméscope

Vous pouvez brancher votre caméscope sur l'entrée VIDEO IN située sur la face gauche du JM-8. Il s'agit d'une entrée vidéo composite.

Le câble à utiliser va dépendre du modèle de votre caméscope. Assurez-vous de vous procurer le bon modèle de câble compatible en fonction du format des connecteurs en présence. Reliez la sortie jaune VIDEO du caméscope à l'entrée VIDEO IN du JM-8.

**Remarque :** Vérifiez que le format vidéo de votre caméscope correspond bien au format vidéo choisi sur le JM-8. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au mode d'emploi de votre caméscope. Pour le choix des formats de diffusion du JM-8, voir p. 64.

### Branchement d'un lecteur DVD

Vous pouvez brancher un lecteur DVD sur le JM-8 et utiliser un écran externe, un téléviseur et/ou l'écran incorporé du JM-8 pour en visualiser le signal de dif-

fusion tout en écoutant le son associé via le système d'amplification branché sur le JM-8. Le volume du son du DVD peut alors être réglé à l'aide du bouton [AUDIO IN] du JM-8, et vous pouvez également réduire le niveau de la partie mélodique pour lui substituer votre propre voix.

Reliez la sortie vidéo du lecteur DVD à l'entrée VIDEO IN située sur la face gauche du JM-8. Il s'agit d'une entrée vidéo composite.

Pour profiter du son du lecteur DVD, reliez ses sorties audio aux entrées AUDIO IN L/R situées sur la face gauche du JM-8.

**Remarque :** Le câble à utiliser pour le branchement sur le lecteur DVD peut varier d'un modèle à l'autre. Assurez-vous de vous procurer le bon modèle de câble compatible en fonction du format des connecteurs en présence.

**Remarque :** Vérifiez que le format vidéo de votre lecteur DVD correspond bien au format vidéo choisi sur le JM-8. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au mode d'emploi de votre lecteur DVD. Pour le choix des formats de diffusion du JM-8, voir p. 64.

### Branchement d'un lecteur audio/vidéo portable

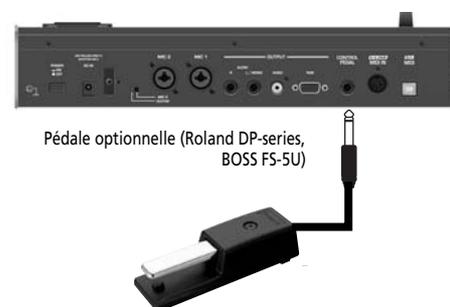
Si votre lecteur audio portable dispose d'options vidéo, vous pouvez le brancher sur le JM-8 afin d'afficher son signal vidéo sur l'écran externe ou le téléviseur (ainsi qu'éventuellement sur l'écran incorporé du JM-8) et entendre la musique de ce lecteur audio sur le système branché sur le JM-8.

**Remarque :** Vérifiez que le format vidéo de votre lecteur audio portable correspond bien au format vidéo choisi sur le JM-8.

Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au mode d'emploi de votre lecteur audio. Pour le choix des formats de diffusion du JM-8, voir p. 64.

## Commande au pied optionnelle

Le JM-8 dispose d'un connecteur CONTROL PEDAL sur lequel vous pouvez brancher une pédale optionnelle (Roland DP-series ou BOSS FS-5U).

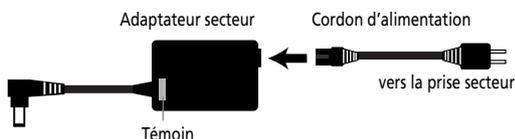


La fonction affectée à cette pédale peut être choisie sur le JM-8 (voir p. 83). Par défaut, il s'agit de l'activation/désactivation de l'effet VOCAL EFX(voir p. 30).

## Branchement de l'adaptateur secteur

**Remarque :** Pour éviter tout dysfonctionnement et d'endommager votre matériel ou vos enceintes, veillez à réduire le volume au minimum et à mettre tous vos appareils hors-tension avant d'effectuer vos branchements.

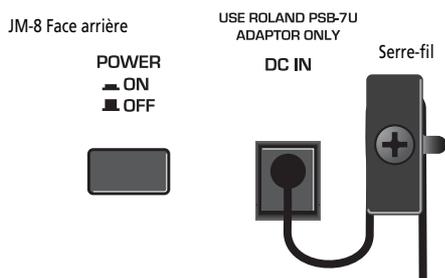
- (1) Branchez l'adaptateur secteur fourni avec le JM-8 dans une prise secteur comme indiqué ci-dessous. Dès qu'il est branché, son témoin s'allume.



Installez cet adaptateur secteur de manière à ce que la face comportant le témoin soit vers le haut et la face comportant les informations vers le bas.

**Remarque :** Le type du cordon d'alimentation peut varier d'un pays à l'autre.

- (2) Branchez cet adaptateur secteur sur le connecteur DC IN situé en face arrière du JM-8. Pour éviter tout débranchement intempestif et protéger les connecteurs, faites cheminer le cordon de l'adaptateur autour du crochet serre-fil comme indiqué ci-dessous.



- (3) Branchez le cordon d'alimentation dans une prise. **Remarque :** Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil (PSB-7U). Vérifiez également que la tension de votre circuit électrique correspond bien à celle indiquée sur l'adaptateur secteur. Un adaptateur secteur d'une marque différente pourrait ne pas présenter la même polarité ou être prévu pour une tension différente et son utilisation pourrait créer un incendie ou une électrocution.

**Remarque :** Si le JM-8 doit rester inutilisé pendant une longue période, veillez à débrancher le cordon secteur.

### Mise à la terre

En fonction des caractéristiques de votre installation, une sensation granuleuse désagréable peut se produire au contact des surfaces métalliques de l'appareil ou d'autres unités reliées comme micros ou guitares. Cela est dû à des charge électriques infinitésimales et absolument sans danger. Pour y remédier vous pouvez tenter de brancher cette borne de terre à une liaison équipotentielle (voir figure). Dans ce cas, un léger souffle peut



apparaître dans le circuit. En cas de doute sur l'attitude à adopter, adressez-vous à votre centre de maintenance agréé ou au distributeur dont vous dépendez, indiqué dans la page « Information » à la fin du manuel.

### Mises à la terre inappropriées

- Conduites d'eau (risque d'électrocution)
- Conduites de gaz (risque d'incendie ou d'explosion)
- Terre d'une ligne téléphonique ou d'un paratonnerre (risque de foudre)

## Mise sous/hors-tension

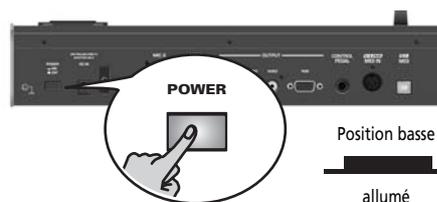
Une fois les branchements effectués, mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait provoquer des dysfonctionnements et des dommages aux utilisateurs comme au matériel.

### Mise sous tension

- (1) Éteignez le système de diffusion externe.
- (2) Ramenez le bouton rotatif [MASTER VOL] au minimum (à fond à gauche).



- (3) Appuyez sur l'interrupteur [POWER].



L'appareil s'allume. Diverses images se succèdent sur l'écran du JM-8 et la page par défaut apparaît.

Après un bref intervalle, le JM-8 est prêt à être utilisé.

**Remarque :** Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à sa mise sous tension avant qu'il ne puisse fonctionner normalement.

- (4) Allumez votre système de diffusion ou branchez un casque sur l'appareil (voir p. 19).
- (5) Utilisez le bouton [MASTER VOL] pour ajuster le niveau de sortie (voir p. 19).

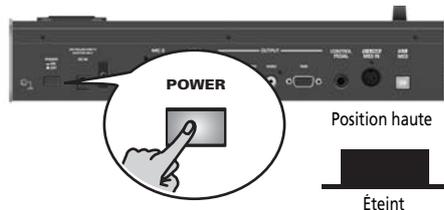
## Mise hors-tension

- (1) Ramenez le bouton rotatif [MASTER VOL] au minimum (à fond vers la gauche).



**Remarque :** N'éteignez jamais le JM-8 pendant qu'une lecture ou qu'un enregistrement est en cours, avec transfert des données du ou vers le disque dur.

- (2) Mettez votre système de diffusion hors-tension.
- (3) Appuyez sur l'interrupteur [POWER] du JM-8. L'écran s'éteint et l'appareil est hors-tension.



**Remarque :** Pour couper totalement toute alimentation, commencez par éteindre l'appareil avec l'interrupteur [POWER] puis débranchez physiquement sa prise secteur. Voir « Branchement de l'adaptateur secteur », p. 18.

## Réglage du volume

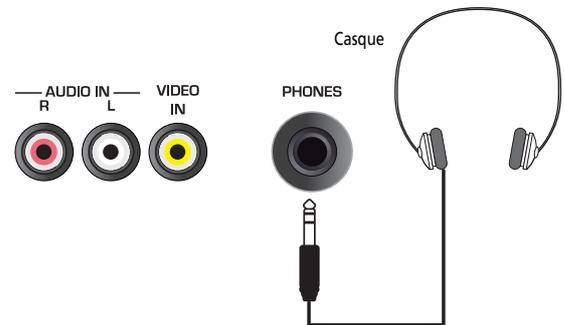
Pour régler le volume de diffusion du JM-8, procédez comme suit.

- (1) Mettez un morceau de démonstration en lecture en appuyant sur les boutons [VIDEO CONTROL] et [EXIT] (voir p. 20).
- (2) Utilisez le bouton rotatif [MASTER VOL] pour régler le volume général.



## Écoute au casque

Vous pouvez brancher un casque d'écoute sur le JM-8 pour l'utiliser sans déranger votre entourage, en particulier aux heures tardives.



- (1) Branchez votre casque dans la prise PHONES situé sur la face latérale gauche du JM-8. Pour ne pas déranger votre entourage, éteignez alors votre système d'amplification externe. Sur le JM-8, le branchement du casque ne coupe en effet pas automatiquement la diffusion sur les sorties AUDIO.
- (2) Utilisez le bouton rotatif [MASTER VOL] pour régler le volume de l'écoute au casque.

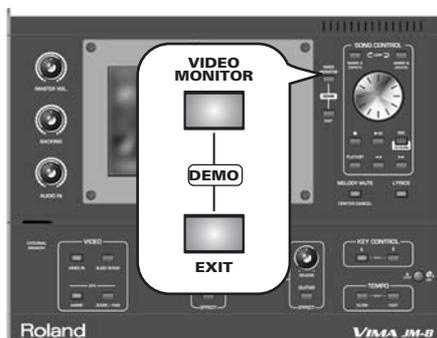
### ■ Précautions liées à l'écoute au casque

- Pour éviter d'endommager les éléments internes de son cordon, manipulez-le avec douceur. Tenez-le par la bande têtère, et effectuez les branchements en tenant la prise et non le cordon.
- votre casque pourrait être endommagé par une source sonore active à niveau élevé présente pendant le branchement. Réduisez le volume avant toute connexion.
- Une écoute à niveau excessif pourrait endommager votre audition et abîmer votre matériel. Veillez à n'utiliser que des niveaux raisonnables.
- N'utilisez que des casques dotés de jack 6,35 stéréos.

## Démo-présentation du JM-8

Le JM-8 comporte en interne une démonstration destinée à mettre en évidence ses qualités. Essayez-la tout de suite. Cette démonstration est didactique et il n'y a donc qu'à vous expliquer comment l'activer ou l'arrêter.

- (1) Appuyez simultanément sur les boutons [VIDEO MONITOR] et [EXIT].



Le JM-8 lance la lecture d'un morceau et affiche les commentaires appropriés sur l'écran.

- (2) Appuyez sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode de démonstration.

## Utilisation de l'écran tactile du JM-8

Le JM-8 est doté d'un écran tactile comportant des boutons virtuels et des zones d'affichage. Vous pouvez contrôler la plupart de ces éléments du bout du doigt, qu'il s'agisse de les sélectionner ou d'en modifier la valeur.

Après avoir sélectionné un champ ou un bouton rotatif, vous pouvez en modifier la valeur en tournant la molette située à droite de l'écran du JM-8.



Le JM-8 propose deux types d'affichages : BASIC et ADVANCED. Vous pouvez passer de l'une à l'autre à l'aide du bouton virtuel [MENU].

## Paramètres « BASIC »

- (1) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.
- (2) Appuyez sur le bouton virtuel [MENU] situé dans le coin inférieur gauche de l'écran.



La page d'écran ci-dessous apparaît.



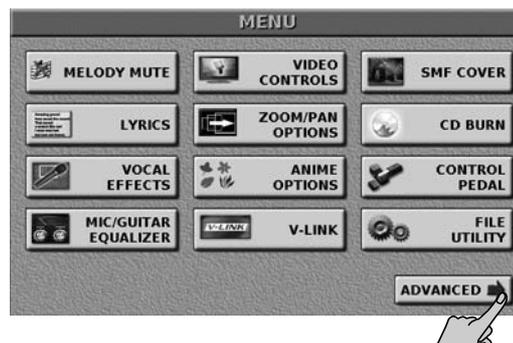
- (3) Appuyez sur celui des boutons virtuels qui correspond à la fonction souhaitée.  
Exemple : appuyez sur [MELODY MUTE].

Dans ce manuel la succession d'étapes (2)~(3) sera abrégée comme suit : [MENU] → [MELODY MUTE].

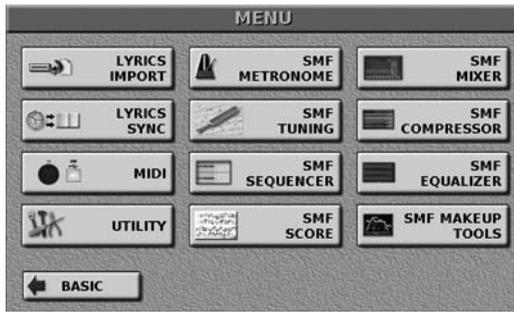
## Paramètres « ADVANCED »

Le deuxième jeu de paramètres est accessible comme suit :

- (1) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.
- (2) Appuyez sur le bouton virtuel [MENU] situé dans le coin inférieur gauche de l'écran.
- (3) Appuyez sur le bouton virtuel [ADVANCED] situé dans le coin inférieur droit de l'écran.



La page ci-dessous apparaît :



- (4) Appuyez sur celui des boutons virtuels qui correspond à la fonction souhaitée.  
Exemple: appuyez sur [MIDI].

Séquence abrégée :

Appuyez sur [MENU] → [ADVANCED] → [MIDI].

- (5) Pour revenir aux options « simples » (si vous avez sélectionné les options avancées par erreur), appuyez sur le bouton virtuel [BASIC] situé dans le coin inférieur gauche de l'écran.

#### Retour à la page par défaut

- (1) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter

### 3. Mise en lecture de morceaux

Nous appelons sur le JM-8 les fichiers mp3, WAV ou SMF indifféremment « morceaux » (Songs). Notez toutefois que les fichiers mp3 et WAV contiennent des données audio (les mêmes que celles contenues sur un CD audio du commerce) tandis que les fichiers SMF contiennent des données MIDI, c'est-à-dire des ordres d'exécution à destination du générateur de son.

Ce point est important car il explique pourquoi certaines fonctions ne sont accessibles que pour les fichiers SMF et d'autres que pour les fichiers audio.

**Remarque :** voir p. 9 la liste des fichiers audio compatibles.

#### Espaces de stockage du JM-8

Le JM-8 donne accès aux espaces suivants :

Unité	Commentaire
INTERNAL	C'est le disque dur interne du JM-8 (120 Go). Il contient 5 morceaux dans la configuration d'usine.
CD	Lecteur CD dont l'accès se trouve sur la face latérale droite du JM-8. Il permet de mettre en lecture des CDs audio, VIMA, des CD-ROMS et des CD-R/RWs (finalisés ou non). Il n'est pas prévu pour lire les CDs comportant des fichiers MP3.
EXTERNAL	Correspond au port EXTERNAL MEMORY (USB) situé en face avant du JM-8. Vous pouvez y brancher indifféremment une clé USB ou un disque dur USB alimenté.

La page principale du JM-8 présente ces espaces de stockage de la manière suivante :



Leur sélection se fait simplement en touchant l'icône correspondant sur l'écran.

#### Formats de fichiers compatibles

Vous pouvez écouter des morceaux internes, des enregistrements que vous avez réalisés, des morceaux sur CD audio, les morceaux du disque dur interne du JM-8 ou des morceaux présents sur un volume USB branché sur l'appareil (volumes vendus séparément).

Le JM-8 peut lire indifféremment des fichiers aux formats MP3, WAV (audio) ou SMF (Standard MIDI Files). La principale différence entre eux est que les fichiers SMF n'ont pas de son propre et dépendent du générateur de son interne du JM-8 pour produire de la musique.

**Remarque :** Les fichiers AIFF ne sont pas compatibles.

Lisibles	Commentaire
Enregistrements personnels	Vous pouvez vous enregistrer sur le JM-8 et réécouter ensuite cet enregistrement.
Morceaux (Songs) présents sur le disque dur du JM-8	Vous pouvez mettre en lecture des morceaux (aux formats SFM et audio) qui ont été copiés sur le disque dur interne depuis un CD audio, un CD-ROM ou un support externe USB.
Morceaux (Songs) sur supports externes	Vous pouvez mettre en lecture des morceaux (aux formats SFM et audio) présents sur une unité externe reliée au port EXTERNAL MEMORY.
VIMA TUNES (CD-ROMs produits pour VIMA)	Vous pouvez mettre en lecture des CD-ROMs destinés au système VIMA (VIMA TUNES). La lecture du morceau s'accompagne alors d'un diaporama adapté à l'ambiance du morceau, sur l'écran incorporé et sur l'écran externe.
CDs audio	Vous pouvez enfin mettre en lecture les pistes d'un CD audio standard.

Les morceaux comportant l'icône LYRICS comportent également des paroles qui peuvent être affichées soit sur l'écran incorporé soit sur l'écran externe.

**Remarque :** N'oubliez pas que les fichiers audio que vous êtes susceptibles d'utiliser peuvent être protégés par copyright. N'utilisez jamais en public de matériel audio sous copyright sans avoir obtenu préalablement l'accord du détenteur du copyright. Dans un certain nombre de cas, en particulier pour des concerts publics, cela peut s'accompagner d'un paiement de royalties.

## Lecture des morceaux sur le disque interne

Pour mettre en lecture un morceau présent sur le disque dur interne du JM-8, procédez comme suit :

**Remarque :** Le JM-8 est livré avec 5 morceaux présents sur ce disque interne.

- (1) Branchez le JM-8 sur un système de diffusion (ou branchez un casque dessus) et allumez-le (p. 18).
- (2) Si l'icône **INTERNAL** n'est pas sélectionné sur l'écran, touchez-le.



Si votre écran ne correspond pas à la copie ci-dessus, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce que les boutons **INTERNAL**, **CD** et **EXTERNAL** apparaissent.

**Remarque :** Le bouton virtuel **CD** n'est actif (visible) que si un CD ou un CD-ROM est présent dans le lecteur. De la même manière, le bouton **EXTERNAL** n'est actif que si un volume est branché sur le port EXTERNAL MEMORY.

La liste située à droite des icônes affiche le contenu du disque dur.

**Remarque :** Reportez-vous au chapitre « Si votre morceau (ou dossier) n'apparaît pas » page suivante, si le fichier que vous voulez mettre en lecture n'apparaît pas.

- (3) La sélection du fichier à mettre en lecture se fait en touchant sa ligne.

Nom du morceau sélectionné

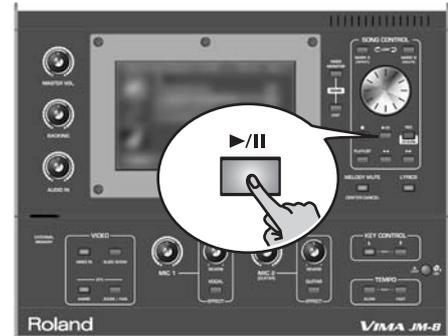


Le morceau sélectionné apparaît contrasté et son nom s'affiche également dans le coin supérieur gauche.

**Remarque :** Voir « Localisation des morceaux et images avec le Finder » p. 47 pour savoir comment effectuer la recherche sur les différents volumes.

**Remarque :** Le dossier "My Songs" est vide à la sortie d'usine du JM-8. Nous vous conseillons d'y ranger vos propres morceaux.

- (4) Appuyez sur le bouton **[▶/||]** pour lancer la lecture.



La page par défaut indique la position de lecture : numéro de mesure pour un fichier SMF ou valeur temporelle pour un fichier audio.



- (5) Réglez le bouton **[BACKING]** au niveau désiré.



Utilisez le bouton **[MASTER VOL]** pour régler le niveau général du JM-8. Pour agir séparément sur l'accompagnement, en plus comme en moins, utilisez le bouton **[BACKING]**.

- (6) Appuyez à nouveau sur **[▶/||]** pour suspendre la lecture. Appuyez encore pour la reprendre.
- (7) Appuyez sur **[■]** pour arrêter la lecture.



L'appui sur [▶/II] après avoir appuyé sur [■] reprend la lecture du début.

### Si votre morceau (ou dossier) n'apparaît pas

#### ■ Défilement

L'unité peut comporter plus de fichiers et dossiers que la fenêtre ne peut en afficher. Utilisez alors la molette (ou les barres de défilement bleues à droite de l'écran) pour vous déplacer dans la liste vers le haut ou vers le bas.



#### ■ Si le fichier est dans un dossier

Si le fichier que vous recherchez se trouve dans un dossier, touchez le nom du dossier pour accéder à son contenu.



L'affichage se transforme ainsi :



L'icône [↑] indique que vous vous trouvez au sein d'un dossier dont le contenu s'affiche en dessous. Si vous êtes entré dans un dossier par accident, touchez cet icône ou appuyez sur le bouton [EXIT] pour remonter dans la hiérarchie.

## Mise en lecture d'un CD

Pour mettre en lecture un CD audio, procédez comme suit :

**Remarque :** Le JM-8 n'est pas compatible SACD.

**Remarque :** L'utilisation de CDs du commerce dans un contexte autre que privé et de loisirs sans l'autorisation du détenteur du copyright est interdite. La copie et l'utilisation de la copie de tels CDs sont également illégales.

- (1) Branchez le JM-8 sur un système de diffusion (ou branchez un casque dessus) et allumez-le (p. 18).
- (2) Insérez votre disque dans le lecteur du JM-8 situé sur la face latérale droite de l'appareil.



La lecture de l'en-tête se fait dès l'insertion du CD et peut prendre quelques instants. Quand elle est terminée, la liste des morceaux du CD apparaît à l'écran. Si ce n'est pas le cas, passez à l'étape (3). Sinon, passez à l'étape(4).

- (3) Si besoin, touchez le bouton virtuel [CD] sur l'écran.



**Remarque :** L'icône [CD] à l'écran n'est actif que si le lecteur incorporé contient un CD.

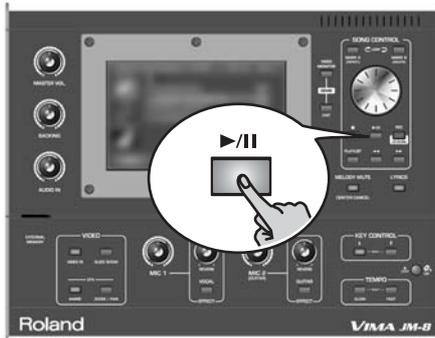
L'icône [CD] à l'écran est sélectionné et la liste des morceaux présents sur le CD s'affiche.

**Remarque :** Avec un CD audio, ces morceaux sont repérés par des numéros de pistes. Leurs noms n'apparaissent pas.

- (4) Sélectionnez le morceau à mettre en lecture en touchant son nom à l'écran.  
Le nom du morceau apparaît contrasté et s'affiche également dans le coin supérieur gauche.

**Remarque :** Voir « Localisation des morceaux et images avec le Finder » p. 47 pour la recherche de fichiers spécifiques sur un volume de stockage déterminé.

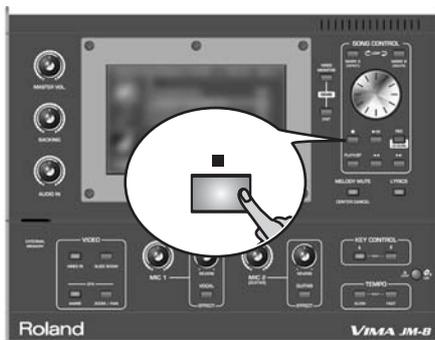
- (5) Appuyez sur [▶/||] pour lancer la lecture.



La page par défaut affiche la position de lecture.



- (6) Réappuyez sur [▶/||] pour suspendre la lecture. Appuyez à nouveau dessus pour la reprendre.  
(7) Appuyez sur [■] pour l'arrêter complètement.



Une nouvelle pression sur [▶/||] après avoir appuyé sur [■], fera reprendre la lecture du début. Les boutons [◀] et [▶] permettent d'effectuer une avance ou un retour rapide.

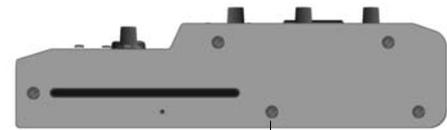
- (8) Appuyez sur le bouton EJECT pour éjecter le CD quand vous avez terminé.



Après quelques instants, le CD s'éjecte automatiquement. L'icône correspondant devient grisé pour signaler que le volume n'est plus accessible.

#### ■ En cas d'éjection impossible

Si l'appui sur le bouton EJECT n'arrive pas à éjecter le CD, vous pouvez forcer l'éjection, après avoir bien pris soin d'éteindre l'appareil, en introduisant un trombone déplié dans l'orifice d'éjection d'urgence situé à droite et en dessous de l'entrée du lecteur et en appuyant plusieurs fois jusqu'à ce que le CD s'éjecte manuellement.



Orifice d'éjection d'urgence

**Remarque :** L'orifice d'éjection d'urgence ne doit être utilisé que quand l'appareil est hors-tension. Une utilisation sous tension pourrait endommager le disque et causer de sérieux problèmes.

## Lecture de morceaux sur clé USB

Pour mettre en lecture des morceaux sauvegardés sur un périphérique USB (vendu séparément), procédez comme suit :

- (1) Branchez le JM-8 sur un système de diffusion (ou branchez un casque dessus) et allumez-le (p. 18).
- (2) Branchez la clé USB contenant le morceau à écouter sur le connecteur EXTERNAL MEMORY en face avant.



- (3) Si besoin, appuyez sur le bouton [EXTERNAL].



**Remarque :** Le bouton **EXTERNAL** n'est actif à l'écran que si un périphérique est branché sur le port EXTERNAL MEMORY.

Le bouton **EXTERNAL** est sélectionné et la liste située à sa droite affiche les morceaux présents sur la clé USB.

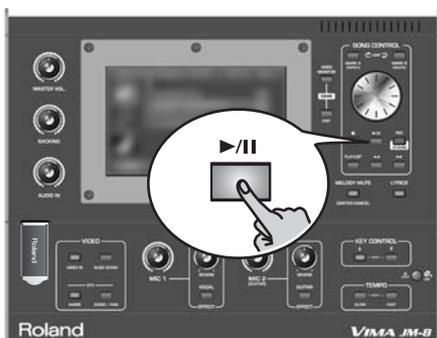
**Remarque :** Reportez-vous à « Si votre morceau (ou dossier) n'apparaît pas » p. 24 si vous ne pouvez pas localiser le fichier à mettre en lecture.

- (4) Sélectionnez votre fichier en touchant son nom du doigt sur l'écran.

Ce nom apparaît contrasté et s'affiche également dans le coin supérieur gauche de l'écran.

**Remarque :** Reportez-vous à « Localisation des morceaux et images avec le Finder » p. 47 pour effectuer une recherche de fichier sur votre périphérique.

- (5) Appuyez sur **[▶/||]** pour lancer la lecture.



La page par défaut indique la position de lecture en cours: numéro de mesure pour un fichier SMF, ou valeur temporelle pour un fichier audio.

- (6) Réappuyez sur **[▶/||]** pour suspendre la lecture. Appuyez à nouveau dessus pour la reprendre.  
(7) Appuyez sur **[■]** pour arrêter la lecture et revenir au début du morceau.

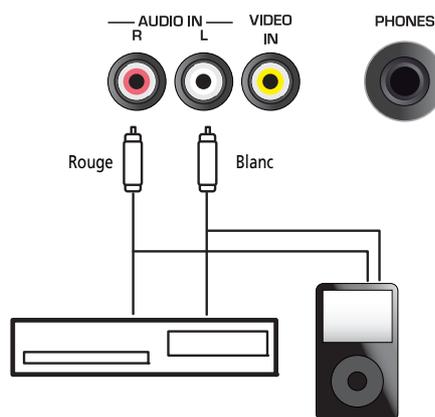


Les boutons **[◀]** et **[▶]** permettent d'effectuer une avance ou un retour rapide.

## Utilisation d'une source audio externe

Vous pouvez brancher une source audio à niveau ligne sur le JM-8 et l'utiliser à la place d'un morceau du disque dur, d'un CD ou d'une clé USB (ou joué avec lui).

- (1) Éteignez votre système de diffusion, le JM-8 (voir p. 19) et la source audio externe.
- (2) Branchez votre source audio sur les entrées RCA AUDIO IN L et R du JM-8.



Lecteur CD/DVD, lecteur audio portable, synthétiseur, etc.

Selon le format du connecteur de sortie de votre unité externe, vous pouvez être amené à vous procurer les adaptateurs nécessaires (mini-jack stéréo → RCA, etc.).

- (3) Ramenez le bouton **[AUDIO IN]** au minimum.



- (4) Allumez (dans l'ordre) votre unité externe, le JM-8 puis votre système de diffusion.
- (5) Lancez la lecture sur votre unité externe et montez progressivement le niveau du bouton **[AUDIO IN]**.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas contrôler les fonctions de transport de la source externe depuis le JM-8.

### ■ À propos du signal reçu sur les entrées AUDIO IN

Ce signal pourra être traité par les fonctions ci-après :

- Key Control (voir p. 34)
- Center Cancel (voir p. 32)
- Recording (voir p. 37)

**Remarque :** Il n'est pas possible de modifier le tempo de lecture pour les sources audio externes branchées sur AUDIO IN.

## 4. Chanter en vous faisant accompagner

Le JM-8 permet le branchement de deux micros (ou d'un micro et d'une guitare électrique) et offre diverses fonctions permettant de traiter vos sources en direct ainsi que le morceau mis en lecture (voir p. 22).

### Préparation d'une prestation

En plus de la lecture de fichiers audio (mp3, WAV) et SMF, le JM-8 vous permet de chanter en vous accompagnant. Quelques préparations sont nécessaires pour cela.

#### Branchements et réglages de base

- (1) Ramenez les boutons [MIC 1] et/ou [MIC 2/GUITAR] au minimum.



Cette précaution est nécessaire à chaque fois que vous devez brancher ou débrancher un micro. Ne montez de toute façon le niveau d'entrée que pour capter un chant et ramenez-le au minimum ensuite.

- (2) Branchez un micro et/ou une guitare électrique sur l'entrée appropriée (voir p. 15).

Connecteur	Commentaire
MIC 1	Destiné au micro principal. Le signal reçu sur cette entrée peut être traité par l'harmoniseur du JM-8 (voir p. 30).
MIC 2	Destiné à un micro secondaire (pour des duos karaokés). Réglez alors le sélecteur [MIC 2/GUITAR] de la face arrière sur MIC. L'harmoniseur n'est pas accessible à ce second micro. Vous pouvez aussi brancher une guitare électrique à la place sur cette entrée et utiliser les effets dédiés (voir p. 29). Mettez alors le sélecteur [MIC 2/GUITAR] de la face arrière en position GUITAR.

**Remarque :** Le JM-8 offre également trois parties MIDI susceptibles d'être pilotées par un séquenceur MIDI ou un instrument. Cette unité doit alors être branchée sur l'entrée MIDI IN ou le port USB MIDI (voir p. 97).

- (3) Si une source est branchée sur l'entrée MIC 2, veillez à bien mettre le sélecteur [MIC 2/GUITAR] dans la position correspondant au type de source (micro ou guitare électrique).

**Remarque :** Avant de modifier la position du sélecteur éteignez le JM-8 ou ramenez le bouton [MASTER VOL] au minimum pour éviter les courants de coupure.



- (4) Chantez ou parlez dans le micro (ou jouez quelques notes à la guitare) et montez progressivement le niveau des boutons [MIC 1] ou [MIC 2/GUITAR] (en les tournant vers la droite). Choisissez des niveaux permettant de bien entendre votre voix ou votre instrument. En cas de distorsion, réduisez le niveau en les tournant vers la gauche.

**Remarque :** Si vous n'entendez aucun son, vérifiez la position du bouton rotatif [MASTER VOL].

### Lancement d'un morceau et chanter par dessus

Vous allez maintenant chanter en vous accompagnant.

- (1) Si besoin, revenez à la page par défaut en appuyant plusieurs fois sur le bouton [EXIT].
- (2) Sélectionnez le volume contenant l'accompagnement en touchant son icône (bouton virtuel) à l'écran.



Le JM-8 reconnaît ici trois volumes de stockage : le disque dur interne (INTERNAL), un CD inséré dans le lecteur de CD, et un volume branché en USB (clé USB par exemple) (EXTERNAL). Reportez-vous p. 23 et suivantes pour plus de détails à ce sujet.

- (3) Touchez le nom du morceau à mettre en lecture (ou touchez un dossier pour l'ouvrir et touchez le nom du morceau s'il s'y trouve).

(4) Appuyez sur [▶/||] pour lancer la lecture.



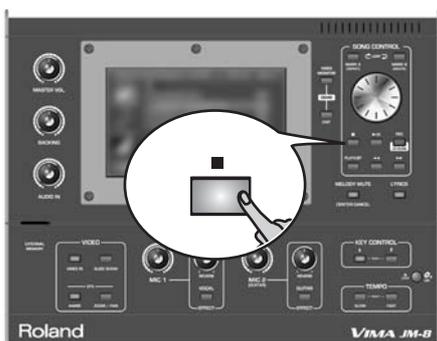
(5) Commencez à chanter ou à jouer avec l'accompagnement au moment opportun.

(6) Si l'accompagnement est trop fort ou trop doux, vous pouvez revoir la balance entre la lecture du morceau et votre prestation/interprétation : Utilisez le bouton [BACKING] pour monter ou réduire le niveau du morceau (Song).



Si cette opération réduit trop le niveau général du JM-8, montez le niveau des boutons [MIC 1] ou [MIC 2/GUITAR] en les tournant vers la droite. (Faites attention à ne pas créer de distorsion malgré tout.)

(7) Appuyez sur [■] pour arrêter la lecture.



## Ajout d'effets

### Ajout de réverbération à votre prestation

Le JM-8 permet d'ajouter un effet de réverbération au signal reçu sur les entrées MIC 1 et MIC 2. Bien que le même effet concerne les deux entrées, vous pouvez en régler le niveau indépendamment pour chacune.

(1) Chantez ou jouez quelques notes pour régler un niveau de réverbération agréable avec les boutons rotatifs MIC 1 [REVERB] ou MIC 2 [REVERB].



Le choix du bouton dépend de l'entrée sur laquelle est branché le micro (ou la guitare).

Tournez-le vers la droite pour augmenter le niveau de réverbération et vers la gauche pour le réduire. Ce réglage est indépendant pour chaque entrée.

### Choix d'une autre réverbération

Pour choisir un autre type de réverbération, procédez comme suit.



**Remarque :** Ce paramétrage s'applique simultanément aux deux entrées MIC 1 et MIC 2.

(1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.



(2) Appuyez sur [MENU] ► [VOCAL EFFECTS].



**Remarque :** Vous pouvez aussi accéder à cette page en maintenant enfoncé le bouton [VOCAL] ou [GUITAR] EFFECT.

- (3) Touchez le champ "MIC 1-MIC 2- GUITAR".
- (4) Tournez la molette pour choisir une autre réverb.



Les choix possibles sont :

Options	Commentaire
REVERB1, REVERB2, REVERB3	Simulation de la réverbération d'une grande pièce ou d'une salle de concert.
ECHO1	Écho court de type « doublage ».
ECHO2	Écho un peu plus long.

- (5) Tournez le bouton [REVERB] vers la droite si vous n'entendez pas l'effet.
- (6) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.



### Ajout d'un effet guitare

Le JM-8 propose un processeur d'effet spécifique et séparé pour les guitares électriques. Il peut être utilisé en même temps que la réverbération partagée par les entrées MIC1 et MIC2. Pour choisir un de ses effets :

- (1) Branchez votre guitare sur l'entrée MIC 2.  
(voir procédure p. 27).
- (2) Mettez le sélecteur [MIC 2/GUITAR] situé en face arrière en position GUITAR.  
**Remarque :** Avant de modifier la position de ce sélecteur, mettez l'appareil hors-tension et réduisez son volume au minimum pour éviter tout dommage à votre système de diffusion.
- (3) Si besoin, revenez à la page par défaut en appuyant plusieurs fois sur le bouton [EXIT].
- (4) Appuyez sur [MENU] ► [VOCAL EFFECTS].

**Remarque :** Vous pouvez aussi accéder à cette page en maintenant enfoncé le bouton [GUITAR] EFFECT.

- (5) Touchez le champ [GUITAR MFX] sur l'écran.



- (6) Tournez la molette pour choisir le type d'effet.



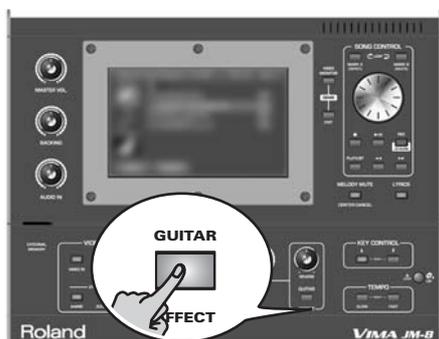
Les choix possibles sont :

Options	Commentaire
CLEAN 1 CLEAN 2	Deux sons de guitare « claire », sans distorsion ni effets.
OVERDRIVE 1 OVERDRIVE 2 OVERDRIVE 3	Distorsions variées du son de guitare. Le choix « Over Drive 3 » produit une distorsion de type heavy-metal.
PHASER	Ajoute un son en décalage de phase au son original et crée ainsi une modulation.
AUTO WAH	Chaque note de l'accord joué déclenche un effet de wah-wah automatique.
CHORUS	Cet effet ajoute une sensation d'espace et de profondeur au son.
FLANGER	Ajout d'un bruit de turbine évoluant dans le temps, semblable au décollage d'un avion à réaction.
TREMOLO	Modulation cyclique du volume, permettant d'ajouter une sensation de mouvement. Cet effet était très populaire dans les années 60.

- (7) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.



- (8) Si le bouton [GUITAR] EFFECT ne s'allume pas, appuyez dessus pour activer le dernier effet sélectionné.



L'écran se présente alors comme suit :



**Remarque :** Vous pouvez aussi accéder à cette page en maintenant enfoncé le bouton [VOCAL] EFFECT.

- (4) Activez le bouton [VOCAL] et chantez ou parlez dans le micro tout en passant aux étapes ci-après.  
 (5) Touchez le champ [VOCAL EFX] sur l'écran dans la section MIC1 VOCAL EFX, puis utilisez la molette pour choisir une des options ci-dessous :

Options	Commentaire
DUET*	Ajoute une voix harmonisée à votre chant.
TRIO*	Ajoute deux voix harmonisées à votre chant.
QUARTET*	Ajoute trois voix harmonisées à votre chant.
KIDS	Transformation de votre voix en voix d'enfant.
BEAR	Transformation de votre voix en voix de gros animal.
ROBOT	Transformation de votre voix en voix robotisée.
DUCK	Transformation de votre voix en voix de canard.
ALIEN	Transformation de votre voix en voix d'extra-terrestre.
COMPUTER	Transformation de votre voix en voix d'ordinateur.
FEMALE	Transformation d'une voix d'homme en voix de femme.
MALE	Transformation d'une voix de femme en voix d'homme.
PITCH CORRECT	Votre voix subit une correction automatique de hauteur en fonction des notes de la mélodie du fichier. <b>Remarque :</b> Avec ce choix, vous n'entendrez le signal du micro qu'à partir du moment où la séquence sera lancée.
MUSIC FILE*	Les notes que vous chantez (ou simplement parlez) utilisent les hauteurs des notes des accords de la piste 5 du fichier SMF sélectionné.

## Harmonisation et effets vocaux

Le JM-8 dispose d'une section d'effets spécialisée permettant d'harmoniser votre chant et/ou de modifier le caractère de votre voix. Notez que ce qui suit ne concerne que le micro branché sur l'entrée MIC 1.

### Modification de la voix, harmonisation

Si vous chantez en vous faisant accompagner par un fichier SMF ou un CD-ROM « VIMA TUNES » vous pouvez utiliser la fonction d'harmonisation qui ajoute automatiquement un chœur harmonisé à votre chant.

#### ■ Préparation

- (1) Branchez votre micro sur l'entrée MIC 1 située en face arrière du JM-8.
- (2) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (3) Appuyez sur [MENU] ➤ [VOCAL EFFECTS].

Options	Commentaire
KEYBOARD	Branchez un clavier électronique sur l'entrée MIDI IN du JM-8. Ce que vous jouerez au clavier contrôlera l'harmonisation de votre voix. La transmission des commandes MIDI doit se faire sur le canal 16.

**Remarque :** Seules les options repérées d'un astérisque "\*" génèrent une harmonisation. Dans les trois premiers cas, l'harmonie dépend du paramètre BACKING CHOIR ci-dessous.

- (6) Touchez le champ [LEVEL] situé à côté de VOCAL EFX sur l'écran, puis tournez la molette pour définir l'intensité de l'effet appliqué à votre voix.



#### ■ Choix de la base d'harmonisation

Avec les options Duet, trio et Quartet, vous pouvez choisir la manière dont s'opère l'harmonisation des voix.

- Reprenez les étapes (1) à (4) du chapitre « Modification de la voix, harmonisation » p. 30.
- Touchez le champ [BACKING CHOIR] de la section MIC1 VOCAL EFX à l'écran puis tournez la molette pour choisir une des options ci-dessous:

Options	Commentaire
OFF	Pas d'harmonisation.
GREGORIAN	Les harmonies générées ressemblent à la célèbre technique vocale des moines européens.
GOSPEL	L'harmonisation rappelle un chœur de gospel.
CLASSICAL	L'harmonisation évoque un chœur classique (convient également bien à la musique de variétés).
BOYS	L'harmonisation ressemble à un chœur de garçons.

- Touchez le champ [LEVEL] situé à côté de BACKING CHOIR, puis tournez la molette pour régler le volume de l'harmonisation.
- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

#### ■ Utilisation de l'effet vocal sélectionné

Pour mettre en œuvre ces paramètres, procédez comme suit :

- Sélectionnez le morceau (Song) sur lequel vous voulez chanter (voir p. 23 et suivantes).
- Si vous voulez utiliser l'effet vocal dès le départ, appuyez sur le bouton [VOCAL] (il doit s'allumer).



Si vous préférez ne le faire intervenir que plus tard (pour le refrain par exemple), laissez le bouton [VOCAL] éteint.

- Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture du morceau, et commencez à chanter.
- Activez le bouton [VOCAL] au moment où vous voulez activer l'effet. Éteignez-le quand vous ne souhaitez plus sa présence.

**Remarque :** L'activation/désactivation de l'effet vocal peut aussi être commandée au pied.

## Égalisation des micros



Le JM-8 dispose de deux égaliseurs (qui contrôlent la tonalité) offrant un réglage indépendant pour les deux entrées MIC. Si vous branchez une guitare sur l'entrée MIC 2, le deuxième égaliseur affectera le son de guitare.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Appuyez sur [MENU] ➤ [MIC/GUITAR EQUALIZER]. L'affichage se transforme ainsi :



La section MIC 1 concerne le micro branché sur l'entrée MIC1. La section MIC 2/GUITAR concerne le micro ou la guitare électrique éventuellement branchée sur l'entrée MIC 2.

- (3) Touchez le champ HI [GAIN] de l'entrée MIC de votre choix, puis utilisez la molette pour modifier vers le haut (+1 à +15) ou vers le bas (-1 à -15) le niveau des aigus (hautes fréquences).
- (4) Touchez le champ LO [GAIN] de l'entrée MIC de votre choix, puis utilisez la molette pour modifier vers le haut (+1 à +15) ou vers le bas (-1 à -15) le niveau des graves (basses fréquences).
- (5) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## Utilisation de morceaux du commerce pour faire un karaoké (Center Cancel)

Comme indiqué précédemment, le JM-8 peut mettre en lecture des fichiers audio (WAV or mp3) ou SMF (Standard MIDI Files). Vous pouvez réduire le niveau de la voix enregistrée sur un fichier audio afin de chanter à la place (ou jouer un solo de guitare). Vous utiliserez cette fonction soit dans un contexte karaoké, soit pour étudier une partie de chant ou un solo instrumental.

**Remarque :** Cette fonction n'est opérationnelle que sur des fichiers audio WAV ou MP3 et comportant le logo de ces fichiers sur l'unité de stockage. Elle ne peut pas être utilisée sur une source audio externe branchée en AUDIO IN.

- (1) Sélectionnez l'unité de stockage et le fichier audio (WAV ou mp3) sur lequel vous voulez chanter ou jouer.  
Pour un morceau sur CD ou sur clé USB, insérez le disque dans le lecteur (voir p. 24) ou branchez la clé USB sur le port EXTERNAL MEMORY (voir p. 25).  
**Remarque :** Vous pouvez aussi utiliser un CD audio du commerce, inséré dans le lecteur du JM-8.  
Pour chanter en vous faisant accompagner d'un lecteur DVD ou d'un lecteur audio portable, branchez-le sur l'entrée AUDIO IN (voir p. 26).
- (2) Appuyez sur le bouton [MELODY MUTE/CENTER CANCEL] (il s'allume).



La fonction d'annulation du signal central (Center Cancel) est activée.

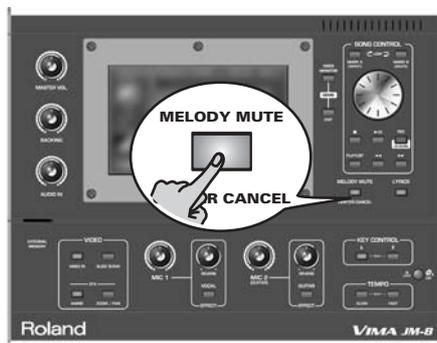
- (3) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture. Le signal situé au centre de l'espace stéréo (en général la mélodie ou le chant) est réduit.
- (4) Chantez par dessus ce qui est devenu un accompagnement.  
**Remarque :** Dans certains cas, l'annulation de la voix peut rester très incomplète.
- (5) Appuyez sur le bouton [■] pour arrêter la lecture et revenir au début du morceau.
- (6) Pour désactiver la fonction Center Cancel, appuyez à nouveau sur le bouton [MELODY MUTE] (il s'éteint).

**Remarque :** La fonction Center Cancel est désactivée à chaque fois que vous arrêtez un enregistrement (voir p. 37).

## Karoké à partir de fichiers SMF (Melody Mute)

Bien que les fichiers SMF ne comportent pas de partie vocale et se contentent de piloter le générateur de son interne du JM-8 quand ils sont mis en lecture, vous pouvez quand même muter la voix correspondant à la mélodie dans le fichier.

- (1) Préparez la mise en lecture du fichier.  
Si le fichier SMF est situé sur un CD-ROM ou sur une clé USB, insérez le CD-ROM dans le lecteur (voir p. 24) ou branchez la clé USB sur le port EXTERNAL MEMORY (voir p. 25).
- (2) Sélectionnez le volume puis le fichier SMF sur lequel vous voulez chanter ou jouer (voir p. 23 et suivantes).
- (3) Appuyez sur le bouton [MELODY MUTE/CENTER CANCEL] (son témoin s'allume).



La fonction Mute est activée.

- (4) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture. La partie mélodique est temporairement mutée.
- (5) Chantez par dessus l'accompagnement.  
**Remarque :** Le canal affecté à la mélodie peut varier en fonction du morceau. Si l'appui sur le bouton [CENTER CANCEL] ne coupe pas la mélodie, modifiez le paramétrage MELODY MUTE (voir ci-dessous).
- (6) Appuyez sur le bouton [▶/||] si vous voulez suspendre la lecture ou sur le bouton [■] pour l'arrêter et revenir au début du morceau.
- (7) Pour désactiver la fonction Mute, appuyez à nouveau sur le bouton [MELODY MUTE] (il s'éteint).

### Choix de la Part à muter

La plupart des fichiers SMF du commerce affectent la mélodie au canal 4, et c'est la raison pour laquelle la fonction MELODY MUTE du JM-8 coupe ce canal 4 par défaut.

Si la mélodie est affectée à un autre canal ou si vous voulez muter un autre instrument (la partie de guitare par exemple), procédez comme suit :

- (1) Sélectionnez un morceau comportant l'icône SMF.  
**Remarque :** La page suivante n'apparaît pas si le morceau sélectionné est de type fichier audio (WAV ou MP3).
- (2) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).

- (3) Appuyez sur [MENU] ➤ [MELODY MUTE].  
La page ci-dessous apparaît :



**Remarque :** Vous pouvez aussi accéder directement à cette page en maintenant enfoncé le bouton [MELODY MUTE].

- (4) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture et vérifier quelle piste joue la mélodie (ou joue l'instrument que vous voulez muter).
- (5) Appuyez sur le bouton [MELODY MUTE/CENTER CANCEL] (son témoin s'allume).
- (6) Touchez à l'écran le bouton situé à gauche du nom de l'instrument à muter.  
Le numéro du canal porté par ce bouton est remplacé par MUTE. Touchez à nouveau ce même bouton pour réactiver le canal (et l'instrument) en question.  
Vous avez la possibilité de muter plusieurs canaux en même temps.
- (7) Si vous voulez que le JM-8 mémorise cette sélection, touchez le bouton [WRITE] sur l'écran.  
Le JM-8 appliquera alors ce choix à tous les fichiers SMF que vous mettrez ensuite en lecture, ce qui peut être pratique pour les guitaristes.
- (8) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.



- (9) Pour désactiver le Melody Mute, appuyez à nouveau sur le bouton [MELODY MUTE] (il s'éteint).

## Transposition du morceau (Key Control)

La fonction Key Control permet de lancer la lecture d'un morceau dans une autre tonalité. Cette fonction est pratique pour chanter ou jouer un morceau dans une tessiture ou avec des doigtés mieux adaptés à votre manière de faire.

Cette transposition peut s'appliquer aussi bien aux fichiers WAV, MP3 que SMF.

- (1) Utilisez les boutons KEY CONTROL [b]/[#] pour transposer le morceau (modifier sa hauteur).



Chaque pression sur un des boutons KEY CONTROL transpose le morceau par pas d'un demi-ton.

Le bouton [b] abaisse d'un demi-ton et le bouton [#] hausse d'un demi-ton. La plage d'action peut aller de - 6 à + 5 demi-tons.

Cette transposition s'affiche en haut de la page par défaut.



Transposé	Un des boutons KEY CONTROL [b] ou [#] est allumé.
Non transposé	Les deux boutons KEY CONTROL sont éteints.

- (2) Pour annuler la transposition et revenir à la tonalité originale, appuyez simultanément sur les deux boutons [b] et [#].

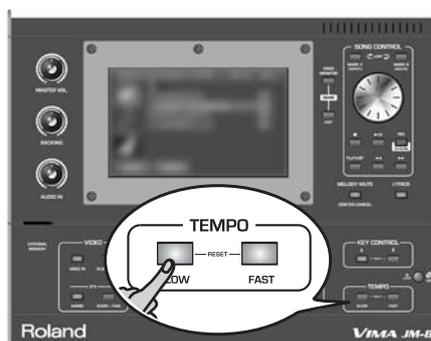
La valeur de ce paramètre est alors réinitialisée à Key: 0 (hauteur par défaut du morceau).

## Changement du tempo du morceau (playback speed)

Quand un morceau est trop rapide pour que vous puissiez jouer confortablement dessus, vous pouvez le ralentir à un tempo plus accessible. Cette modification n'affectera pas la hauteur du morceau et peut être appliquée en cours de lecture.

Pour modifier la vitesse de lecture d'un fichier audio ou d'un fichier SMF, procédez comme suit.

- (1) Utilisez les boutons [SLOW]/[FAST] pour modifier le tempo (la vitesse de lecture).



Le bouton [SLOW] le ralentit et le bouton [FAST] l'accélère.

Cette modification s'affiche en haut de la page par défaut.



- Avec un fichier SMF, le tempo peut être modifié dans une plage de ♩ = 20 à 250.
- Avec un fichier audio (WAV, MP3 ou CD audio), la vitesse de lecture peut être modifiée dans une plage de 10 % à 125 % par rapport à la vitesse de lecture originale (100 %).

**Remarque :** Dans les pages où la valeur du tempo n'est pas affichée, l'appui sur les boutons [SLOW] et [FAST] provoque l'apparition d'un dialogue local affichant la valeur en cours du tempo.

- (2) Pour revenir au tempo par défaut, appuyez simultanément sur les boutons [SLOW] et [FAST].

## Affichage des paroles et des accords (Lyrics)

La fonction Lyrics permet d'afficher les paroles d'un morceau à la manière d'un karaoké, les mots se contrastant au fur et à mesure que le morceau avance, aussi bien sur un écran externe que sur l'écran incorporé du JM-8. Ces paroles peuvent se mettre en surimpression d'images provenant d'un caméscope ou d'un lecteur DVD branchés sur le JM-8 (voir p. 17).

Indépendamment des paroles, le JM-8 peut aussi afficher les accords de guitare correspondants.

L'information sur les accords n'est habituellement pas incluse dans les morceaux, mais le JM-8 est capable de les « calculer » en temps réel et peut même les afficher un peu avant les « changements » à venir.

**Remarque :** Les paroles ne peuvent pas être affichées avec les CD audio ni pour les sources branchées sur les entrées AUDIO IN.

**Remarque :** L'affichage des accords ne concerne que les SMF.

**Remarque :** L'information sur les accords est calculée en temps réel et peut ne pas s'avérer toujours exacte. Par ailleurs, quand la tierce est omise dans l'accord, aucune information ne s'affichera (parce qu'il sera alors impossible de savoir s'il s'agit d'un accord majeur ou mineur).

- (1) Branchez un écran externe sur le JM-8 (voir p 16).
- (2) Lisez la p. 24 pour le paramétrage vidéo.
- (3) Sélectionnez un morceau comportant des paroles (voir p. 23 et suivantes).

Les fichiers SMF comportant des paroles sont repérés par un symbole **LYRICS** à droite du nom du morceau. Pour les fichiers audio, rien ne s'affiche.

**Remarque :** Pour les fichiers MP3 et WAV, vous pouvez rechercher sur internet des fichiers « .lrc » (ou la manière de les fabriquer) et les placer dans le même dossier que le morceau auquel ils s'appliquent. Il est important que le fichier audio et le fichier .lrc aient le même nom (sauf en ce qui concerne l'extension).

**Remarque :** Vous pouvez aussi importer un fichier texte et le synchroniser ensuite avec votre fichier WAV, MP3 ou SMF (voir p. 79).

- (4) Si besoin appuyez sur le bouton [LYRICS] (son témoin s'allume).



Si vous avez branché un écran ou un téléviseur sur le JM-8, il est alors prêt à afficher les paroles de votre chanson.

- (5) Appuyez sur [▶/||] pour lancer la lecture.

Les paroles s'affichent alors sur l'écran externe ou sur le téléviseur (la copie d'écran ci-dessous n'est qu'un exemple).



**Remarque :** Reportez-vous p. 85 si les paroles sont difficilement lisibles quand elles sont contrastées.

- (6) (Optionnel) Vous pouvez appuyer sur le bouton [VIDEO MONITOR] (son témoin s'allume) pour que les paroles s'affichent aussi sur l'écran incorporé du JM-8.

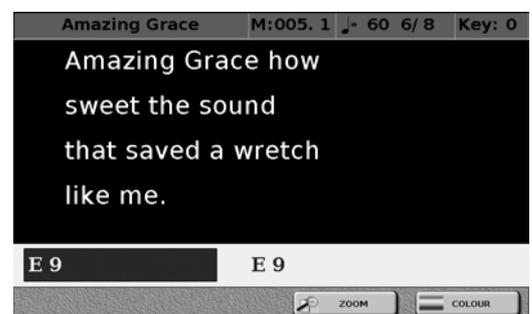


(Appuyez à nouveau sur ce bouton pour revenir à l'affichage normal de l'écran incorporé.)

### Affichage des paroles et des accords sur l'écran incorporé et réglages associés

Vous pouvez choisir la manière dont les paroles s'affichent à l'écran, et en particulier le nombre de lignes lues simultanément.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Appuyez sur [MENU] ► [LYRICS].



Vous pouvez aussi accéder directement à cette page en maintenant le bouton [LYRICS] enfoncé.

- (3) Choisissez le nombre de lignes à afficher :

Bouton écran	Commentaire
ZOOM +	Quatre lignes d'affichage
ZOOM -	Deux lignes d'affichage.

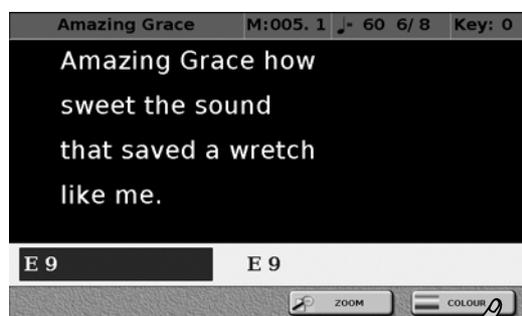
Ce choix s'applique aussi à l'affichage sur écran externe ou téléviseur.

- (4) Pour désactiver l'affichage des paroles, appuyez sur le bouton [EXIT] (il s'éteint).

#### ■ Modes d'affichage des paroles

Le JM-8 permet aussi de choisir la couleur du fond d'écran et la couleur du texte des paroles.

- (1) Branchez un écran externe sur le JM-8 (voir p 16).
- (2) Sélectionnez un morceau comportant des paroles (voir p. 23 et suivantes).
- (3) Si le bouton [LYRICS] n'est pas allumé, appuyez dessus.
- (4) Regardez l'écran externe.  
Si aucune parole ne s'affiche vérifiez d'abord que le morceau sélectionné en comporte bien et que la fonction DigiScore n'est pas activée.
- (5) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.
- (6) Appuyez sur [MENU] ➤ [LYRICS].  
Vous pouvez aussi accéder à cette page en maintenant enfoncé le bouton [LYRICS].
- (7) Touchez le bouton [COLOUR] à l'écran.



Appuyez dessus plusieurs fois jusqu'à ce que la couleur du fond d'écran vous convienne. Ce choix est mémorisé automatiquement.

**Remarque :** Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton [VIDEO MONITOR] pour vérifier sur l'écran incorporé du JM-8 la nature du signal vidéo transmis vers l'écran externe.

- (8) Pour désactiver l'affichage des paroles sur l'écran externe, appuyez à nouveau sur le bouton [LYRICS] (il s'éteint).
- (9) Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

## Affichage miroir de celui du grand écran

L'écran incorporé du JM-8 peut afficher pour vous « en miroir » ce que votre public peut voir sur l'écran externe. Cela peut s'avérer très pratique pour suivre les paroles alors que l'écran externe vous tourne le dos pour faire face au public.

- (1) Appuyez sur le bouton [VIDEO MONITOR] (il doit s'allumer) pour voir ce qui s'affiche face au public.



- (2) Appuyez à nouveau dessus pour revenir à l'affichage des éléments de programmation du JM-8 sur son écran incorporé.  
L'écran externe persistera à afficher le signal vidéo choisi.

## 5. Enregistrement audio de votre prestation

Le JM-8 est capable d'enregistrer tout signal audio susceptible d'être émis par ses sorties, qu'il s'agisse d'un morceau enregistré, du chant capté par un micro, des harmonisations créées par l'appareil ou de sources audio externes transitant par l'appareil (le son du métronome n'est toutefois jamais enregistré)

Vous pouvez donc brancher par exemple les sorties d'une console de mixage sur les entrées AUDIO IN du JM-8 pour enregistrer un orchestre ou des pistes de synthé, piano, percussions supplémentaires.

Le fichier audio obtenu sera enregistré au format WAV (et pas MP3) ce qui lui permettra d'être gravé sur CD.

### Enregistrement

**Remarque :** Ce qui suit suppose que le paramètre « Audio Recorder Sync » (p. 85) est activé.

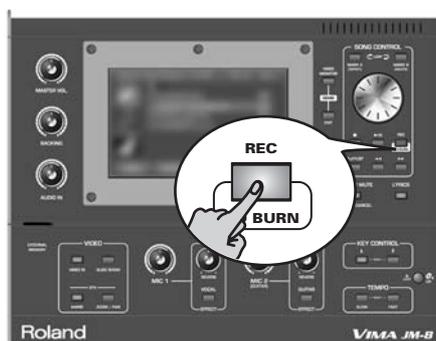
- (1) Préparez votre enregistrement : Choisissez le morceau d'accompagnement, branchez le(s) micro(s) et/ou l'instrument, réglez les niveaux et les effets, etc.
- (2) Effectuez ces réglages (recommandés) :

Bouton/paramètre	Détails
BACKING	En position « à 11 heures ».
MIC 1 (ou MIC 2)	En position « à 11 heures ».
VOCAL EFX LEVEL	Sur "65" (voir p. 30)

La position « à 11 heures ». est figurée ci-dessous :



- (3) Lancez la lecture de l'accompagnement et chantez dans le micro. Si l'étape suivante indique que votre enregistrement présente de la distorsion, réduisez un peu les niveaux ci-dessus jusqu'à ce que la distorsion disparaisse. Vous pouvez aussi activer l'atténuateur (paramètre « Audio Recorder Attenuation », p. 85).
- (4) Appuyez sur le bouton [■].
- (5) Appuyez sur le bouton [REC] (il clignote).



**Remarque :** Si vous avez appuyé sur [REC] par accident, un simple appui sur [■] interrompt l'attente d'enregistrement.

- (6) Appuyez sur le bouton [▶/||].

Les boutons [REC] et [▶/||] passent en allumage fixe et le JM-8 commence la lecture de l'accompagnement et l'enregistrement associé. Tout ce que vous dites (ou chantez) alors dans le micro ou jouez sur l'instrument (s'ils sont branchés) sera enregistré.

- (7) À la fin du morceau, appuyez sur [REC] ou sur [■] pour arrêter l'enregistrement. La lecture de l'accompagnement s'arrête et l'enregistrement cesse.

Le JM-8 procède alors au traitement des données enregistrées et le message ci-dessous apparaît :



**Remarque :** Si vous avez omis d'insérer un disque CD-R/RW dans l'appareil, le bouton [BURN] à l'écran reste grisé et non accessible.

Vous pouvez alors choisir entre trois options :

Option	Commentaire
BURN	Grave votre enregistrement sur un disque CD-R/RW, que vous pourrez ensuite utiliser comme un simple CD audio. Voir « Gravure de l'enregistrement sur CD » p. 38 pour plus de détails.
SAVE	Sauvegarde votre enregistrement dans le dossier "My Recordings" du disque dur interne. Voir « Sauvegarde de l'enregistrement en tant que fichier audio » p. 38.
EXIT	Laisse les données enregistrées dans le dossier "My Recordings" en tant que "My_Recording_001" (suffixe incrémental en fonction des fichiers déjà présents). Vous pouvez le renommer et le déplacer ailleurs ensuite (voir « Renommer », p. 75).

**Remarque :** Pour enregistrer une nouvelle version, touchez le bouton [EXIT] à l'écran, et sélectionnez à nouveau le morceau d'accompagnement (étape 1). À l'étape 7, le JM-8 sélectionne automatiquement le nouveau fichier WAV enregistré pour vous permettre de l'écouter.

**Remarque :** Le JM-8 propose aussi un mode d'enregistrement alternatif dans lequel vous pouvez commencer à jouer et vous enregistrer avant de lancer l'accompagnement. Voir « Audio Recorder Sync », p. 85.

## Gravure de l'enregistrement sur CD

**Remarque :** Lisez attentivement les consignes sur le copyright, p. 9, avant de poursuivre.

- (1) Insérez un disque CD-R/RW vierge ou non finalisé dans le JM-8.
- (2) Touchez le bouton **[BURN]** à l'écran, dans la page ci-dessus.

Si le bouton **[BURN]** n'est pas accessible, insérez un disque CD-R/RW dans le lecteur/graveur du JM-8.

L'écran se présente alors comme suit :



- (3) Touchez le bouton **[YES]** à l'écran pour graver votre enregistrement sur le disque CD-R/RW que vous avez inséré.

Touchez le bouton **[NO]** pour annuler l'opération. L'enregistrement est alors effacé.

**Remarque :** Vous pouvez aussi annuler l'opération en appuyant sur le bouton **[EXIT]**.

L'écran affiche alors le message « Working » pour signaler que la gravure est en cours. Cela peut prendre un certain temps (variable en fonction de la durée de l'enregistrement).

Quand l'opération est terminée, le dialogue ci-dessous apparaît :



- (4) Touchez **[YES]** à l'écran pour finaliser le CD-R/RW. L'écran affiche alors à nouveau « Working » pendant que la finalisation s'opère. Quand elle est terminée, le CD s'éjecte automatiquement.

Félicitations – Votre premier CD audio est prêt !

**Remarque :** Si vous êtes susceptible d'ajouter d'autres morceaux sur ce CD dans un deuxième temps, touchez le bouton **[NO]** sur l'écran. Reportez-vous aussi p. 73 à ce sujet.

### ■ En quoi consiste la « finalisation » ?

La finalisation consiste en l'écriture sur le disque CD-R/RW du sommaire complet des fichiers qu'il contient (nombre de morceaux, numérotation et durée de chacun d'eux, etc.). Une fois finalisé, ce disque pourra être lu en tant que CD audio sur n'importe quel lecteur CD du commerce.

**Remarque :** Après finalisation, il ne sera plus possible d'enregistrer/graver d'autres données sur ce disque. Ne lancez cette opération que quand vous êtes sûr de ne plus avoir à le faire.

**Remarque :** Ne mettez jamais le JM-8 hors-tension avant qu'il ait éjecté spontanément le CD, sous peine de le rendre inutilisable, voire d'endommager le JM-8.

**Remarque :** Le JM-8 permet de mettre en lecture ses CD-R/RW non finalisés pour contrôler leur contenu, mais ce n'est pas le cas des lecteurs CD du commerce pour lesquels ces disques seront encore illisibles.

## Sauvegarde de l'enregistrement en tant que fichier audio

- (1) Touchez le bouton **[SAVE]** à l'écran, au sein de la page « Audio file recording complete! » (voir p. 37). L'affichage devient :



(Le fichier audio se trouve sauvegardé dans le dossier « My Recordings » du disque dur interne. Voir p. 76 pour le copier ultérieurement sur clé USB par exemple.)

- (7) Saisissez un nouveau nom pour ce fichier :

### Saisie d'un nom

- Utilisez les touches fléchées **[←]** et **[→]** à l'écran (dans le coin inférieur droit) pour choisir une position de saisie des caractères.
- Utilisez les autres touches virtuelles du clavier à l'écran pour saisir le nom du fichier. Ce clavier virtuel fonctionne exactement comme un clavier d'ordinateur : pour accéder à certains caractères vous devez toucher la touche majuscule **[⇧]** ou verrouillage majuscule.
- La touche « verrouillage majuscule » (qui comporte un cadenas, située sous le logo Roland) permet une saisie continue en capitales (son témoin s'allume quand elle est verrouillée).

- La touche **[SYMBOL]** permet d'accéder aux caractères spéciaux.  
Choisissez ceux que vous voulez puis touchez **[LETTER]** pour revenir aux caractères alphabétiques.
  - La touche **[↵]** située dans le coin supérieur droit du clavier permet de supprimer le caractère situé à la position du curseur. Maintenez-la enfoncée pour supprimer tous les caractères.
  - Vous pouvez aussi supprimer plusieurs caractères à la fois en combinant la touche majuscule à l'écran avec les touches **[⇐]** **[⇨]** situées en bas à droite de celui-ci. Touchez ensuite simplement le caractère qui doit remplacer votre chaîne de caractères.
  - Si vous avez oublié d'insérer un caractère, utilisez les flèches **[⇐]** et **[⇨]** pour accéder à la position d'insertion et saisissez-le.
- (8) Pour confirmer la saisie du nom, touchez le bouton **[ENTER]** à l'écran.  
Un message d'attente « Working » apparaît avant de faire réapparaître la page par défaut quand l'enregistrement est terminé.  
Votre fichier audio est désormais sauvegardé dans le dossier « My Recordings » sur le disque interne (HDD).

## 6. Ajout d'illustrations à la musique

Vous savez déjà que vous pouvez brancher un écran externe ou un téléviseur sur le JM-8. Vous pouvez utiliser cet écran pour afficher un diaporama, une partition ou une séquence vidéo provenant d'une unité externe reliée au JM-8.

### Généralités

Avant de passer à l'utilisation des fonctions vidéo du JM-8, examinons les possibilités qui vous sont offertes.

**Remarque :** Toute information vidéo susceptible d'être transmise à l'écran externe peut être visualisée en miroir sur l'écran incorporé du JM-8 en appuyant sur [VIDEO MONITOR].

#### ■ Réalisation d'un diaporama à partir de votre appareil photo numérique (ci-contre)

Les photos de vos vacances ou de votre famille peuvent servir à réaliser un diaporama retransmis sur l'écran externe branché sur le JM-8. Branchez simplement pour cela votre appareil photo numérique sur le JM-8 à l'aide d'un câble USB.

#### ■ Zoom ou recadrage des images d'un diaporama (page 44)

En plus du défilement des images du diaporama, vous pouvez zoomer ou recentrer ces images pour plus d'efficacité.

#### ■ Projection d'un film en arrière-plan à partir d'un lecteur DVD (page 17)

Vous pouvez brancher votre lecteur DVD sur l'entrée VIDEO IN du JM-8 et retransmettre son flux vidéo sur l'écran externe branché sur le JM-8. Si vous branchez également les sorties audio de ce lecteur DVD sur les entrées AUDIO IN du JM-8, celui-ci retransmettra également le son associé à l'image.

#### ■ Projection sur grand écran et diffusion sonore à haut niveau pour votre lecteur audio/vidéo portable

En branchant votre lecteur audio/vidéo portable sur le JM-8, vous pouvez bénéficier de la qualité du système de diffusion et de l'écran qui sont branchés dessus. Vous pouvez aussi réduire la voix centrale de cette source audio pour chanter par-dessus (voir p. 32).

#### ■ Utilisation de l'effet ANIME pour créer des animations visuelles (page 46)

L'effet ANIME permet de réaliser des animations graphiques à l'écran, synchronisées avec le morceau mis en lecture ou avec la mise en place de votre jeu sur un instrument MIDI externe.

Il peut renforcer l'impact visuel de votre prestation quand vous vous faites accompagner sur un morceau à la fois par de la musique et par un diaporama ou par un film retransmis depuis votre lecteur DVD.

**Remarque :** La fonction ANIME n'est compatible qu'avec la lecture de fichiers SMF. Elle ne peut pas être associée à la fonction ZOOM/PAN.

#### ■ Affichage de la partition d'une « Part » d'un fichier SMF (page 66)

Le JM-8 propose une page d'écran dans laquelle la partition associée à une piste du fichier SMF défile en temps réel.

**Remarque :** Cette fonction n'est pas disponible pour les fichiers audio.

#### ■ Défilement des paroles et des accords du morceau en cours de sélection (voir p. 35).

Le JM-8 peut afficher de manière synchrone les paroles du morceau en cours de lecture. Si le fichier est de type SMF il peut également afficher les noms des accords.

### Défilement automatique (Diaporama)

Le diaporama (Slide Show) est une fonction permettant le défilement d'une série de photos. Ce défilement peut être calé à partir d'intervalles de temps définis, comme pour une lecture de films.

**Remarque :** Vous pouvez choisir le type des transitions du diaporama. Pour plus de détails, voir p. 70.

### Diaporama VIMA TUNES

Le diaporama peut être associé à un morceau d'un CD-ROM "VIMA TUNES" optionnel (produit pour la série VIMA).

Sur un CD-ROM VIMA TUNES, les morceaux (Songs) sont associés à des images de diaporama correspondant à leur thème ce qui vous évite d'avoir à effectuer une sélection personnalisée.

- (1) Branchez un écran externe sur le JM-8 (voir p. 16).
- (2) Insérez le CD-ROM VIMA TUNES de votre choix dans le lecteur CD situé sur la face latérale droite du JM-8.

Les CD-ROMS VIMA TUNES peuvent être achetés chez votre revendeur Roland.

- (3) Choisissez un morceau (Song) (voir p. 24).

**Remarque :** Si l'option « START WITH SONG » p. 71 est activée, le diaporama commencera en même temps que la lecture du morceau et le bouton [SLIDE SHOW] s'allumera automatiquement.

- (4) Si la fonction START WITH SONG n'est pas activée, appuyez sur le bouton [SLIDE SHOW] (il s'allume).



- (5) Appuyez sur [▶/||] pour lancer la lecture.



Un diaporama adapté au caractère du morceau s'affiche sur l'écran externe branché sur le JM-8.

Vous pouvez alors éventuellement appuyer sur le bouton [LYRICS] (s'il est éteint) pour afficher les paroles du morceau en incrustation sur le diaporama.

- (6) (Optionnel) L'appui sur le bouton [VIDEO MONITOR] (il s'allume) permet de visualiser sur l'écran incorporé du JM-8 ce qui se passe sur l'écran externe.



Appuyez à nouveau sur ce même bouton pour revenir à l'affichage normal des fonctions du JM-8.

**Remarque :** Si la fonction START WITH SONG (p. 71) est activée, le diaporama s'arrêtera dès que le morceau prendra fin. Il s'arrêtera également si vous appuyez sur le bouton [■]. Par contre la mise en pause à l'aide du bouton [▶/||] n'interrompt pas le diaporama.

- (7) Désactivez le bouton [SLIDE SHOW] quand vous n'avez plus besoin d'utiliser cette fonction.

## Diaporama de documents personnels

Vous pouvez créer un diaporama personnalisé et diffusé en même temps qu'un morceau, à partir de données présentes sur disque dur, clé USB ou CD audio (voir p. 40 pour la visualisation de diaporamas VIMA TUNES).

Le JM-8 est livré avec 430 fichiers images regroupés en différentes catégories. Vous pouvez les utiliser pour des diaporamas personnalisés. Si vous ne modifiez pas les réglages par défaut, le JM-8 effectue une sélection aléatoire d'une catégorie d'images et en fait un diaporama à chaque fois que vous lancez une lecture. Voir p. 71 pour choisir une catégorie spécifique et pour l'activation de la fonction START WITH SONG.

Si vous choisissez « Auto » comme catégorie d'image, une seule catégorie sera sélectionnée et utilisée jusqu'à ce que vous désactiviez le bouton [SLIDE SHOW] puis le réactivez. Dans ce cas le JM-8 choisira une autre catégorie qui restera sélectionnée jusqu'à ce que vous répétiez l'opération sur le bouton [SLIDE SHOW].

**Remarque :** Vous pouvez aussi utiliser vos propres photos (voir p. 68).

Dans ce qui suit, nous supposons que les images que vous souhaitez se trouvent dans un dossier d'une clé USB. Si vous sélectionnez [INTERNAL] ou [CD] à l'étape (4), la procédure pourra être transposée au disque dur interne ou à un CD-ROM.

- (1) Branchez un écran externe sur le JM-8 (voir p. 16).
- (2) Branchez votre clé USB sur le port EXTERNAL MEMORY du JM-8.  
**Remarque :** Reportez-vous à « Si votre morceau (ou dossier) n'apparaît pas » p. 24 si le dossier n'apparaît pas.
- (3) Sélectionnez un morceau (voir p. 23 et suivantes).
- (4) Touchez le nom du dossier contenant vos fichiers photos.



L'affichage devient :



- (5) Si la fonction START WITH SONG est désactivée, appuyez sur le bouton [SLIDE SHOW] (il s'allume).



Les photos du dossier sélectionné sont lues en diaporama sur l'écran externe ou le téléviseur branché sur le JM-8.

- (6) Appuyez sur le bouton [▶/■] pour lancer la lecture du morceau.  
Si besoin, appuyez sur le bouton [LYRICS] (s'il est éteint) pour ajouter le défilement des paroles en surimpression à votre diaporama.
- (7) (Optionnel) Appuyez sur le bouton [VIDEO MONITOR] (il s'allume), pour contrôler l'affichage externe depuis l'écran incorporé du JM-8.



Appuyez à nouveau sur ce bouton pour revenir à l'affichage normal des fonctions du JM-8 sur l'écran incorporé.

**Remarque :** Si la fonction START WITH SONG (p. 71) est activée, le diaporama s'arrête à la fin du morceau ou si vous appuyez sur le bouton [■].

- (8) Désactivez la fonction [SLIDE SHOW] quand vous n'en avez plus besoin.

### Appareil photo numérique comme source

Vous pouvez diffuser vos photos de vacances ou autre sous forme de diaporama sur l'écran externe branché sur le JM-8. Le bouton [VIDEO MONITOR] vous permet également de contrôler en miroir cette diffusion sur l'écran incorporé du JM-8.

Vous pouvez jouer en accompagnement à ce morceau ou lancer la lecture d'une musique de fond.

#### Format des images susceptibles d'être utilisées

Taille	Recommandé : 640 x 480 pixels et 200 kilo-octets ou moins (Des images de 1280 x 960 et de moins de 400 kilo-octets sont toutefois acceptées) <b>Remarque :</b> Si vous prenez des photos dans le but de les afficher en diaporama sur le JM-8, nous vous recommandons de régler préalablement votre appareil photo numérique sur une taille de 640 x 480 pixels. <b>Remarque :</b> Des images de plus grande taille n'augmenteront pas la qualité du diaporama. Une taille d'image supérieure à la taille d'écran aura pour seule conséquence d'augmenter inutilement le temps de chargement des images.
Format	JPEG (.JPG)

**Remarque :** Vous ne pouvez brancher que des appareils photos numériques (APN) visibles comme volume externe sur le bus USB ou au format PTP. Pour plus de détails, reportez-vous à leur manuel spécifique.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas piloter l'appareil photo numérique (APN) depuis le JM-8.

- (1) Sélectionnez le morceau à mettre en lecture (voir p. 23 et suivantes).
- (2) Vérifiez que votre APN contient bien les photos dont vous voulez faire un diaporama.
- (3) Utilisez un câble USB pour relier l'APN au port EXTERNAL MEMORY de la face avant du JM-8.



- (4) Sélectionnez une photo sur votre APN. Elle s'affiche sur l'écran externe.

- (5) Si la fonction START WITH SONG est désactivée, appuyez sur le bouton [SLIDE SHOW] (il s'allume).



Les photos de votre APN sont lues en diaporama sur l'écran externe ou le téléviseur branché sur le JM-8.

**Remarque :** Si la fonction START WITH SONG est activée, l'appui sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture d'un morceau lance également le diaporama à partir des photos du dossier sélectionné. Dans ce cas, l'étape (5) ci-dessus est inutile. Si le diaporama est déjà en cours quand vous appuyez sur le bouton [▶/||] il continuera et ne s'arrêtera pas quand le morceau atteindra sa fin.

- (6) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture du morceau.  
Quand toutes les photos ont été lues, le diaporama reprend depuis la première photo, en boucle.
- (7) (Optionnel) L'appui sur le bouton [VIDEO MONITOR] (il s'allume) permet de contrôler l'affichage externe depuis l'écran incorporé du JM-8.



Appuyez à nouveau sur ce bouton pour revenir à l'affichage normal des fonctions du JM-8 sur l'écran incorporé.

**Remarque :** Si la fonction START WITH SONG (p. 71) est activée, le diaporama s'arrête à la fin du morceau ou si vous appuyez sur le bouton [■].

- (8) Désactivez la fonction [SLIDE SHOW] quand vous n'en avez plus besoin.

## Photos sauvegardées sur clé USB

Les photos (images) sauvegardées sur clé USB peuvent également être visualisées en diaporama.

- (1) Préparez, sur votre ordinateur, les images que vous voulez visualiser ainsi.

### Format des images susceptibles d'être utilisées

Taille	Recommandé: 640 x 480 pixels et 200 kilo-octets ou moins (Des images de 1280 x 960 et de moins de 400 kilo-octets sont toutefois acceptées) <b>Remarque :</b> Des images de plus grande taille auront pour seule conséquence d'augmenter inutilement le temps de chargement des images.
Format	JPEG (.JPG)

- (2) Branchez votre clé USB sur votre ordinateur et créez dedans un dossier appelé « \_PICTURE » (par exemple).
- (3) Copiez dedans les images que vous voulez utiliser.
- (4) Débranchez la clé de l'ordinateur après avoir suivi la procédure appropriée en fonction du système que vous utilisez.
- (5) Branchez cette clé USB sur le port EXTERNAL MEMORY situé en face avant du JM-8.  
Le JM-8 affiche automatiquement le contenu de la clé USB.
- (6) Sélectionnez le morceau à mettre en lecture (voir p. 23 et suivantes).
- (7) Ouvrez le dossier « \_PICTURE » de la clé USB et sélectionnez le fichier photo avec lequel vous voulez démarrer le diaporama.  
La photo s'affiche sur l'écran externe (cela peut prendre quelques instants). Pour sélectionner une autre photo, touchez son nom sur l'écran.  
Pour visualiser ce diaporama en miroir sur l'écran incorporé du JM-8, appuyez sur le bouton [VIDEO MONITOR] (il s'allume).
- Remarque :** Si la fonction START WITH SONG (p. 71) est activée, le diaporama démarrera en même temps que la lecture du morceau.
- (8) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture du morceau.
- (9) Si la fonction START WITH SONG est désactivée, appuyez sur le bouton [SLIDE SHOW] pour lancer un diaporama de toutes les photos contenues dans le dossier « \_PICTURE ».  
Si besoin, vous pouvez aussi appuyer sur le bouton [LYRICS] (s'il est éteint) pour afficher les paroles de la chanson en surimpression sur le diaporama.

**Remarque :** Certaines images ne pourront pas faire partie du diaporama si le dossier contient plus de 500 fichiers.

## Zoom ou recentrage de l'image

En plus du simple défilement des images, le diaporama du JM-8 permet aussi de zoomer ou de recentrer les images.

- (1) Sélectionnez un fichier image.

Il apparaît sur l'écran externe branché sur le JM-8 (quelques instants peuvent être nécessaires à cet affichage). Pour visualiser également cette photo sur l'écran incorporé du JM-8, appuyez sur le bouton [VIDEO MONITOR] situé à côté de l'écran.

Pour sélectionner une autre photo, (désactivez la fonction [VIDEO MONITOR] et) touchez son nom sur l'écran.

- (2) Appuyez sur le bouton [SLIDE SHOW] (il s'allume).



Le diaporama commence à partir de la première photo du dossier sélectionné.

- (3) Appuyez sur le bouton [ZOOM/PAN] (il s'allume).

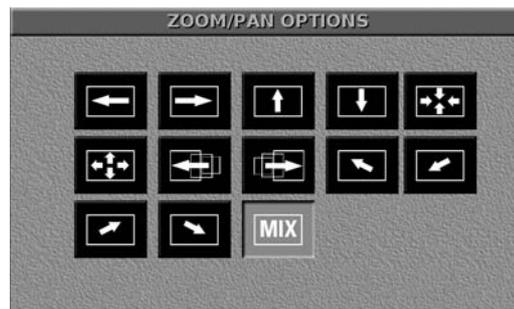


Le diaporama s'affiche sur l'écran externe et ses images peuvent être zoomées ou recentrées.

Pour visualiser cette photo en miroir sur l'écran incorporé du JM-8, appuyez sur le bouton [VIDEO MONITOR]. Pour revenir à l'affichage des fonctions du JM-8, désactivez cette fonction.

- (4) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (5) Appuyez sur [MENU] ➤ [ZOOM/PAN OPTIONS].

L'écran du JM-8's donne accès aux options de la fonction ZOOM/PAN.



**Remarque :** Vous pouvez accéder directement à cette page en maintenant enfoncé le bouton [ZOOM/PAN].

- (6) Touchez l'icône correspondant à l'action ZOOM/PAN que vous voulez effectuer.
- (7) Désactivez le bouton [ZOOM/PAN] quand vous n'avez plus besoin de cette fonction.

**Remarque :** Cette fonction ne peut pas être utilisée en même temps que la fonction ANIME (voir p. 46).

**Remarque :** Cette fonction peut aussi être activée/désactivée au pied à l'aide d'une pédale (p. 83).

**Remarque :** Même quand le bouton [ZOOM/PAN] est désactivé, les paramètres TRANSITION EFX de la page VIDEO CONTROL OPTIONS restent actifs, c'est-à-dire que les transitions choisies continuent d'être utilisées.

## Vidéos d'arrière-plan issues d'un lecteur DVD ou audio/vidéo externe

Vous pouvez brancher un lecteur DVD ou un lecteur audio/vidéo portable sur le JM-8 et diffuser leur contenu vidéo sur l'écran externe branché sur le JM-8. Vous pouvez même ajouter le son associé à cette vidéo et lui soustraire le signal central pour vous permettre de chanter par-dessus en vous faisant accompagner. Enfin, la vidéo peut être utilisée comme fond d'écran sur lequel s'incrusteront les paroles de votre morceau.

**Remarque :** Vérifiez que le lecteur DVD ou le lecteur audio/vidéo portable que vous utilisez ont un format vidéo compatible avec celui sélectionné sur le JM-8. Pour plus de détails sur la manière de modifier ces formats de sortie sur vos lecteurs, reportez-vous à leur mode d'emploi spécifique. Pour plus de détails sur la sélection du format vidéo utilisé par le JM-8 voir « Affectation de sortie vidéo », p. 64.

- (1) Ramenez le bouton rotatif [AUDIO IN] au minimum.



- (2) Branchez la sortie vidéo de votre lecteur DVD sur l'entrée VIDEO IN située sur la face latérale gauche du JM-8 (voir p. 17).
- (3) (Optionnel) Branchez les sorties audio analogiques de votre lecteur vidéo sur les entrées AUDIO IN située sur la face latérale gauche du JM-8 (voir p. 26).
- (4) Appuyez sur le bouton [VIDEO IN] (il s'allume).



Si le JM-8 ne reçoit pas de signal vidéo, l'écran externe affichera le message « No signal ».

- (5) Lancez la lecture sur votre lecteur DVD ou sur votre lecteur audio/vidéo portable. L'écran externe branché sur le JM-8 doit alors afficher le signal vidéo lu par le lecteur DVD.

- (6) Montez le bouton [AUDIO IN] à un niveau d'écoute convenable.

Si vous avez effectué les opérations de l'étape (3) ci-dessus, le son du DVD devrait être entendu sur le système de diffusion branché sur le JM-8.

**Remarque :** En appuyant sur le bouton [VIDEO MONITOR] vous pouvez afficher sur l'écran incorporé du JM-8 la vidéo transmise à l'écran externe, ce qui est pratique pour voir ce qui est diffusé vers le public si l'écran externe lui fait face et que vous ne le voyez que de dos.

- (7) Pour atténuer le signal central du son provenant du DVD, appuyez sur le bouton [CENTER CANCEL] (il s'allume). Voir aussi p. 32.



- (8) Pour couper la diffusion vidéo sur l'écran externe, appuyez sur le bouton [VIDEO IN] (il s'éteint).

**Remarque :** Quand toutes les fonctions vidéo sont désactivées, l'écran externe affiche par défaut le logo Roland. Vous pouvez le remplacer si vous le souhaitez par un fond de couleur (voir p. 68).

**Remarque :** L'appui sur le bouton [SLIDE SHOW] désactive automatiquement le bouton [VIDEO IN] et lance le diaporama.

## Effets visuels dynamiques (ANIME)

La fonction ANIME permet de faire apparaître sur l'écran des graphismes synchrones avec ce que vous jouez au clavier ou avec un fichier SMF mis en lecture et les fait évoluer puis disparaître dans le temps. Elle n'est accessible que pour la lecture de fichiers SMF (c'est-à-dire ne fonctionne pas avec la lecture de fichiers audio). Vous pouvez l'utiliser pour renforcer l'impact visuel d'un morceau ou pour jouer en même temps qu'un diaporama ou un signal vidéo en arrière-plan.

**Remarque :** La fonction ANIME ne peut pas être utilisée en même temps que la fonction DIGISCORE (p. 66).

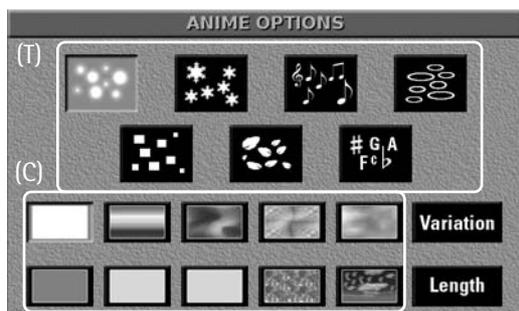
**Remarque :** Cette fonction ne peut pas être utilisée non plus en même temps que la fonction « Zoom/Pan » (voir p. 44). Elle est, par contre, compatible avec la fonction Lyrics (affichage des paroles).

- (1) Appuyez sur le bouton [ANIME] (il s'allume).



L'effet ANIME est activé.

- (2) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (3) Appuyez sur [MENU] ► [ANIME OPTIONS].  
L'écran du JM-8 donne accès aux options de type et de couleurs de la fonction ANIME.



**Remarque :** Vous pouvez aussi accéder directement à cette page en maintenant enfoncé le bouton [ANIME].

- (4) Touchez l'icône correspondant au type que vous souhaitez sélectionner (T).  
Les deux premières rangées d'icônes permettent de choisir le type d'animation. Chaque type dispose de variations qui modifient son comportement.
- (5) Touchez l'icône [VARIATION] pour en choisir une.
- (6) Touchez l'icône [LENGTH] pour choisir la durée (il y a trois modes).

- (7) Touchez l'icône correspondant à la couleur que vous voulez attribuer à l'animation (C).
- (8) Lancez la lecture d'un morceau (Song).  
Une animation graphique apparaît sur l'écran puis disparaît progressivement.  
**Remarque :** L'effet ANIME peut aussi être contrôlé au pied à l'aide d'une pédale optionnelle (voir p. 83) ou à partir d'un clavier externe pilotant la partie EXTERNAL PART 1 (voir p. 105).
- (9) Pour arrêter l'effet ANIME appuyez à nouveau sur le bouton [ANIME] (il s'éteint).

## 7. Localisation des morceaux et images avec le Finder

Le JM-8 propose une fonction de bureau ou «FINDER» informatique permettant la recherche de fichiers sur le volume de votre choix. Cette fonction est accessible en permanence, même quand le JM-8 est en cours de lecture d'un morceau ou d'un diaporama et elle permet de préparer le fichier suivant sans créer d'interruption pour votre public.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.



- (2) Sélectionnez le volume sur lequel vous voulez faire la recherche en le touchant du doigt. La recherche FINDER ne peut être faite que sur un volume à la fois.

Volume	Commentaire
INTERNAL	Disque dur interne du JM-8.
CD	Lecteur CD du JM-8 (face latérale droite). La recherche FINDER n'a de sens que sur un CD-ROM (les pistes des CDs audio portent toutes le même nom de « Track »).
EXTERNAL	Unité de stockage USB branchée sur le port EXTERNAL MEMORY de la face avant du JM-8. Tout volume USB est accepté: clé USB ou disque dur externe USB.

- (3) Touchez le bouton [FINDER] sur l'écran.



L'affichage se transforme en clavier virtuel :



- (4) Vous pouvez utiliser les boutons de la section FILTER pour limiter la recherche à certains types de fichiers.

Bouton FILTER	Commentaire
SMF	Recherche limitée aux fichiers SMF.
AUDIO	Recherche limitée aux fichiers WAV.
PICTURE	Recherche limitée aux fichiers JPEG.

Sans ce filtrage, le résultat de la recherche inclura tous les fichiers dont le nom correspond à votre saisie.

- (5) Saisissez la chaîne de caractères servant à la recherche.



Voir « saisie d'un nom », p. 38 pour plus de détails.

- (6) Pour confirmer votre saisie et lancer la recherche, touchez le bouton [FIND] sur l'écran.

Le JM-8 recherche sur le volume désigné les fichiers dont le nom correspond à la chaîne de caractères que vous avez saisie et les affiche :



(Si vous avez choisi de filtrer un certain type de fichier, seuls les fichiers de ce type apparaîtront dans la liste.)

**Remarque :** La fonction FINDER ne peut effectuer de recherche et d'affichage de fichiers qu'à raison de cent fichiers à la fois.

- (7) Touchez le nom du fichier que vous voulez utiliser.



- (8) Touchez le bouton **CLOSE** sur l'écran pour refermer la fenêtre SEARCH RESULT.

**Remarque :** Si un autre morceau ou un diaporama est en cours de lecture, attendez sa fin puis passez à l'étape suivante. (Appuyez éventuellement sur le bouton **[■]** si vous ne souhaitez pas attendre la fin du morceau en cours, puis passez à l'étape (9).)

- (9) Appuyez sur le bouton **[▶/||]** pour lancer la lecture du nouveau morceau ou sur le bouton **[SLIDE SHOW]** pour lancer un diaporama à partir des fichiers images présents dans le dossier où se trouve le fichier sélectionné.

## 8. Fonctions liées à la lecture des morceaux

Le JM-8 propose un certain nombre de fonctions destinées à contrôler la lecture des morceaux.

### Bouclage (MARK A/B)

La fonction de bouclage (Loop) peut être utilisée pour repérer un passage (le refrain d'une chanson par exemple), et à le lire en boucle continue. Elle s'applique aussi bien aux fichiers audio qu'aux fichiers SMF. Elle peut vous permettre de travailler des passages difficiles, par exemple.

#### Mise en place et utilisation du bouclage

- (1) Sélectionnez le morceau (Song) à mettre en lecture (voir p. 23 et suivantes).
- (2) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture.



- (3) Quand le JM-8 atteint le début de la partie que vous voulez lire en boucle, appuyez sur le bouton [MARK A].



Le bouton [MARK A] clignote pour indiquer que la position a été mémorisée.

- (4) Laissez la lecture avancer jusqu'à la fin du passage que vous voulez lire en boucle et appuyez alors sur le bouton [MARK B].



Ce bouton [MARK B] s'allume en fixe tandis que le bouton [MARK A] continue de clignoter. Le début et la fin de la boucle ont été mis en place et peuvent être utilisés.

Voici où vous en êtes actuellement (il ne s'agit que d'un exemple) :



- (5) Appuyez sur le bouton [MARK A] (il s'allume en fixe) pour activer la lecture en boucle. Le passage sélectionné ci-dessus est mis en lecture répétée sans fin.



- (6) Appuyez à nouveau sur le bouton [MARK A] (il se remet à clignoter) pour arrêter la lecture. Pour l'instant vous n'avez toujours pas supprimé les positions de bouclage. Le morceau reprend simplement sa lecture normale (jusqu'à la fin).
- (7) Vous pouvez réappuyer sur [MARK A] (il s'allume en fixe) pour revenir au début de la boucle et reprendre la lecture en boucle.  
**Remarque :** Les points MARK A et MARK B sont de toute façon effacés automatiquement si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous éteignez le JM-8.
- (8) Pour supprimer les repères de bouclage MARK A et MARK B, appuyez sur le bouton [MARK B] (qui s'appelle également DELETE). Les boutons [MARK A] et [MARK B] s'éteignent et les repères de bouclage sont annulés.

## Listes de lecture (Playlists)

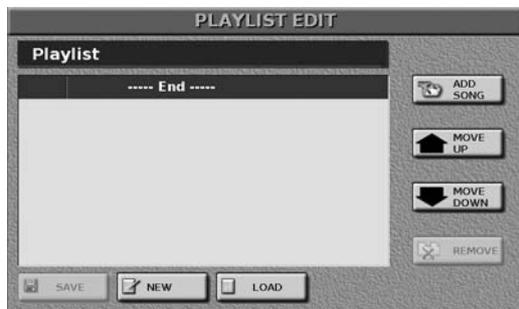
La fonction Playlist permet de préparer des listes de morceaux que vous souhaitez utiliser pendant une prestation (concert par exemple). Cela vous évite d'avoir à vous préoccuper de la recherche des fichiers entre deux morceaux. Cette même fonction peut aussi vous permettre de préparer la diffusion de musique d'ambiance.

### Création des Playlists

- (1) Si besoin, branchez le support USB ou insérez le CD contenant les morceaux à mettre en lecture. Les Playlists peuvent accéder à tous les fichiers audio ou SMF branchés sur l'appareil (disque dur interne, volume USB ou CD).
- (2) Appuyez sur le bouton [PLAYLIST].



L'écran se présente alors comme suit :



Si la première ligne ne s'appelle pas "----End----", touchez le bouton [NEW] en bas de l'écran.

Les Playlists sont composées de « pas » auxquels vous affectez à chaque fois un morceau (Song).

- (3) Touchez le bouton [ADD SONG] à l'écran pour accéder à une page semblable à celle-ci :



- (4) Sélectionnez le volume comportant le premier morceau à ajouter (INTERNAL, CD, EXTERNAL).
  - (5) Sélectionnez le dossier contenant ce morceau (si besoin).
  - (6) Touchez sur l'écran le nom du morceau à ajouter à la Playlist (liste de lecture). Les étapes (4) à (6) sont les mêmes que pour la sélection de morceaux à mettre en lecture (voir p. 23 et suivantes).
- Remarque :** Vous pouvez aussi effectuer une multisélection de plusieurs morceaux en touchant leurs noms.
- (7) Touchez le bouton [ADD TO PLAYLIST] à l'écran pour ajouter les morceaux à la liste.



**Remarque :** Vous pouvez aussi utiliser la fonction de recherche FINDER pour accéder à un morceau donné. Voir p. 47.

Vous revenez alors à la page ci-dessous. Le morceau sélectionné est affecté à l'étape 01, et l'étape 02 devient la dernière de la liste ("----End----") :



- (8) Répétez les étapes (3) à (7) pour affecter les différents morceaux à votre Playlist.
- (9) Quand vous l'avez terminée, touchez le bouton [SAVE] en bas de l'écran.



- (10) Attribuez un nom à votre fichier Playlist. Reportez-vous à la p. 38 pour la saisie de noms.

- (11) Pour confirmer la saisie du nom et sauvegarder le fichier, touchez le bouton [ENTER] à l'écran. Votre Playlist est sauvegardée sur le disque dur interne. Si vous avez touché le bouton [SAVE] à l'écran par erreur, vous pouvez refermer le clavier virtuel en touchant [EXIT]. Votre Playlist n'est alors pas sauvegardée.

**Remarque :** Cette opération ne sauvegarde que la liste de lecture (Playlist), constituée de liens vers les morceaux, pas les morceaux eux-mêmes puisque c'est inutile.

**Remarque :** Si vous supprimez un morceau (Song) (p. 76) référencé dans une Playlist, le message d'erreur « File not found » apparaîtra.

L'affichage retourne ensuite à la page PLAYLIST EDIT.



**Remarque :** Pour quitter cette page (si vous souhaitez abandonner cette édition), appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

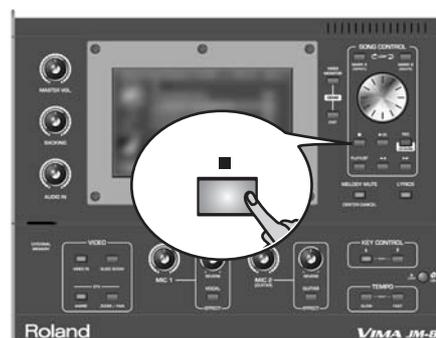
### Mise en lecture d'une nouvelle Playlist

Voyons comment mettre en lecture la Playlist que vous venez de créer. Reportez-vous au paragraphe « Sélection d'une Playlist existante » ci-contre pour savoir comment sélectionner un Playlist.

- (1) Dans la page PLAYLIST EDIT (ci-dessus), touchez le nom du morceau à partir duquel vous souhaitez commencer la lecture. Le bouton [PLAYLIST] s'allume. Si besoin, vous pouvez appuyer sur le bouton [EXIT] pour revenir à la page par défaut.
- (2) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture.



- (3) Appuyez sur le bouton [■] pour l'arrêter.



**Remarque :** Si la fonction PLAYLIST PLAYS ALL SONGS est activée (p. 55), l'appui sur le bouton [■] sélectionne automatiquement le morceau suivant dans la Playlist.

- (4) Si vous n'avez pas appuyé sur le bouton [EXIT] à l'étape (1), appuyez dessus pour revenir à la page par défaut.
- (5) Pour quitter le mode Playlist, sélectionnez un morceau quelconque ou un volume de stockage. Le bouton [PLAYLIST] s'éteint.

### Sélection d'une Playlist existante

Les Playlists que vous avez créées et sauvegardées peuvent être appelées et mises en lecture à tout moment.

- (1) Si besoin, branchez le volume de stockage USB sur l'appareil ou insérez le CD contenant les Songs référencés dans la Playlist.
- (2) Appuyez sur le bouton [PLAYLIST].



L'affichage se transforme ainsi:



- (3) Touchez le bouton [LOAD] à l'écran pour accéder à une page de chargement comme celle-ci :



- (4) Sélectionnez le fichier « Playlist » à charger en touchant son nom dans la liste « PLAYLIST LOAD ».  
(5) Touchez le bouton [LOAD] à l'écran pour charger cette Playlist.

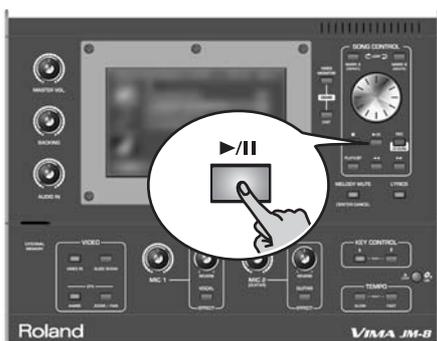


Le bouton [PLAYLIST] s'allume.

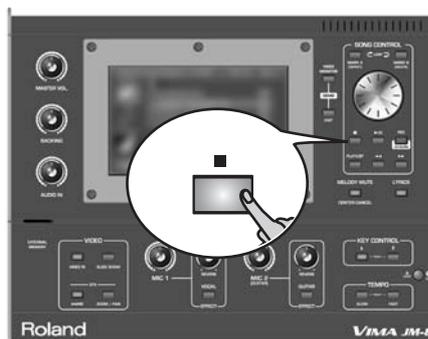
- (6) Touchez le nom du morceau à partir duquel vous voulez commencer la lecture.  
Si vous ne le faites pas, la lecture commencera du premier.

### Lecture de la Playlist sélectionnée

- (1) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture.



- (2) Appuyez sur le bouton [■] pour arrêter la lecture.



- (3) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.  
(4) Pour quitter le mode Playlist, sélectionnez un morceau quelconque ou un volume de stockage. Le bouton [PLAYLIST] s'éteint.

**Remarque :** Vous pouvez choisir que la lecture de la Playlist enchaîne les morceaux les uns après les autres, ou que le JM-8 s'arrête à la fin de chaque morceau (voir p. 55).

**Remarque :** Le JM-8 peut charger automatiquement une Playlist donnée à la mise sous tension (voir p. 56).

### Ajout de morceaux (Songs) à vos Playlists

Pour créer une nouvelle Playlist (ou ajouter des morceaux à une Playlist existante), vous pouvez utiliser la fonction de recherche FINDER pour localiser le(s) morceau(x) dont vous avez besoin. Procédez comme suit :

- (1) Si besoin, branchez le volume de stockage USB sur l'appareil ou insérez le CD contenant les Songs à référencer dans la Playlist.  
Les Playlists peuvent accéder à tous les fichiers audio ou SMF présents sur les unités de stockage (volumes) en ligne : disque dur interne, volume USB ou CD.  
(2) Appuyez sur le bouton [PLAYLIST].



L'écran se présente alors comme suit :



- (3) Touchez le bouton **[ADD SONG]** à l'écran pour passer à la page ci-dessous :



- (4) Sélectionnez le volume dans lequel vous voulez effectuer la recherche de morceaux.

Volume	Commentaire
INTERNAL	Disque dur interne du JM-8.
CD	Lecteur CD du JM-8 (face latérale droite).
EXTERNAL	Unité de stockage USB branchée sur le port EXTERNAL MEMORY de la face avant du JM-8.

**Remarque :** N'oubliez pas que les noms des pistes des CD audio du commerce ne sont que « Track 001 », « Track 002 », etc. La fonction Finder est donc de peu d'utilité avec les CDs audio.

- (5) Pour effectuer la recherche au sein d'un dossier, ouvrez-le en touchant son nom.  
 (6) Touchez le bouton **[FINDER]** en bas de l'écran.



L'écran se présente alors comme suit :



- (7) Touchez un des boutons **[SMF]** ou **[AUDIO]** à l'écran pour limiter la recherche à un type de fichier.

Bouton FILTER	Commentaire
SMF	Recherche limitée aux fichiers SMF comportant l'extension ".mid" ou ".kar".
AUDIO	Recherche limitée aux fichiers comportant l'extension ".mp3" ou ".wav".

**Remarque :** Le bouton **[PICTURE]** reste grisé à l'écran et non accessible: les fichiers images ne peuvent en effet pas être inclus dans une Playlist.

**Remarque :** Si vous choisissez de ne pas filtrer la recherche en touchant **[SMF]** ou **[AUDIO]**, le JM-8 effectuera la recherche sur tous les fichiers Song accessibles.

- (8) Saisissez la chaîne de caractères servant à la recherche.  
 Voir « saisie d'un nom », p. 38 pour plus de détails.  
 Le JM-8 recherche les fichiers dont le nom correspond à la chaîne de caractères que vous avez saisie. (Ce qui veut dire qu'il détectera comme valable le fichier "Raggabeat" si vous avez lancé une recherche sur "BEA".)  
**Remarque :** Effectuer une telle recherche sur les pistes d'un CD audio n'a pas de sens puisqu'elles s'appellent toute « Track » suivi d'un numéro.  
 (9) Pour confirmer votre saisie et lancer la recherche, touchez le bouton **[FINDER]** sur l'écran.



L'écran se présente alors comme suit :



- (10) Sélectionnez le(s) fichier(s) à ajouter à la Playlist et touchez le bouton **ADD TO PLAYLIST** sur l'écran. Vous revenez alors à la page PLAYLIST EDIT :



## Modification des listes de lecture (Playlists)

Si, pendant la programmation ou l'utilisation d'une Playlist, vous remarquez qu'un morceau manque dans la liste ou si, au contraire, vous préférez qu'un morceau n'en fasse plus partie, vous pouvez intervenir pour modifier cette Playlist.

### Choix de la Playlist à éditer

Reportez-vous à "Sélection d'une Playlist existante" p. 51. Vous accédez à la page PLAYLIST EDIT.

### Ajout d'un Pas

Pour ajouter un pas à votre liste et lui attribuer un morceau, procédez comme suit :

- (1) Touchez le bouton **ADD SONG** à l'écran.



L'écran affiche alors une page semblable à celle-ci :



- (2) Sélectionnez le volume contenant le morceau à ajouter (INTERNAL, CD, EXTERNAL).
- (3) Sélectionnez le dossier contenant le morceau en question (si besoin).
- (4) Touchez le nom du morceau (Song) à ajouter à la Playlist.

**Remarque :** Vous pouvez aussi utiliser la fonction de recherche « Finder » pour accéder au morceau désiré (voir p. 52).

- (5) Touchez le bouton **ADD TO PLAYLIST** à l'écran pour ajouter le morceau sélectionné.



Vous revenez alors à la page ci-dessous :



Votre morceau a bien été ajouté et figure à la fin de la liste.

- (6) Sélectionnez un morceau (Song).
- (7) Utilisez le bouton **MOVE UP** à l'écran pour déplacer le morceau sélectionné vers le haut dans la liste.  
Pour le déplacer vers le bas, touchez le bouton **MOVE DOWN**.
- (8) Touchez le bouton **SAVE** à l'écran pour sauvegarder votre liste modifiée.  
Si vous omettez d'effectuer cette sauvegarde, vous reviendrez à la version précédente en cas de sélection d'une autre Playlist ou de mise hors-tension du JM-8.

### Suppression de pas

Vous pouvez aussi supprimer les étapes (ou « pas ») de lecture dont vous n'avez plus besoin.

- (1) Voir "Sélection d'une Playlist existante" p. 51.  
(2) Sélectionnez l'étape à supprimer en la touchant.



- (3) Touchez le bouton **REMOVE** à l'écran.

Le pas sélectionné disparaît et toutes les étapes qui le suivent remontent d'un niveau dans la liste. Exemple : si vous supprimez l'étape 04 de la liste, l'étape 05 deviendra l'étape 04, l'étape 06 deviendra l'étape 05 etc.

- (4) Touchez le bouton **SAVE** à l'écran pour sauvegarder vos modifications.  
Si vous omettez d'effectuer cette sauvegarde, vous reviendrez à la version précédente en cas de sélection d'une autre Playlist ou de mise hors-tension du JM-8.

### Déplacement d'un pas

Vous pouvez aussi changer après coup l'ordre des étapes dans votre liste de lecture (Playlist).

- (1) Voir "Sélection d'une Playlist existante" p. 51 ou créez une nouvelle Playlist.  
(2) Sélectionnez l'étape à déplacer.



- (a) Touchez un des boutons ci-dessous :

Bouton à l'écran	Commentaire
MOVE UP	Remonte l'étape d'un niveau en direction du début dans la Playlist sélectionnée.
MOVE DOWN	Descend l'étape d'un niveau en direction de la fin dans la Playlist sélectionnée.

- (b) Touchez le bouton **SAVE** à l'écran pour sauvegarder votre liste modifiée.  
Si vous omettez d'effectuer cette sauvegarde, vous reviendrez à la version précédente en cas de sélection d'une autre Playlist ou de mise hors-tension du JM-8.

### Comportement de la Playlist

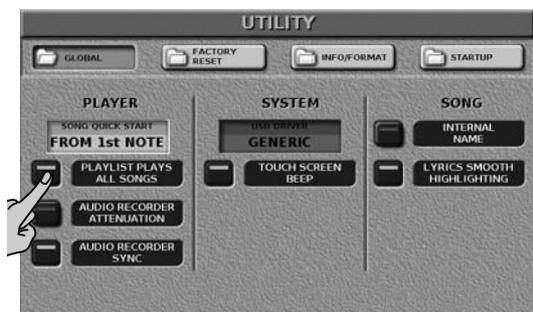
Les deux fonctions ci-dessous permettent d'automatiser ou de personnaliser certains aspects de vos Playlists.

#### Lecture en continu

Le JM-8 propose une fonction permettant de choisir si les morceaux d'une Playlist doivent être enchaînés automatiquement les uns après les autres ou si la lecture doit s'arrêter à la fin de chacun. L'enchaînement automatique est activé par défaut, mais si vous utilisez les Playlists pour organiser un spectacle sur scène, vous souhaiterez sans doute le désactiver.

- (1) Appuyez sur **MENU** ► **ADVANCED** ► **UTILITY**.

- (2) Dans la page qui apparaît, touchez **[GLOBAL]** dans le coin supérieur gauche de l'écran (si besoin).
- (3) Activez (allumé) ou désactivez (éteint) la fonction **[PLAYLIST PLAYS ALL SONGS]**.



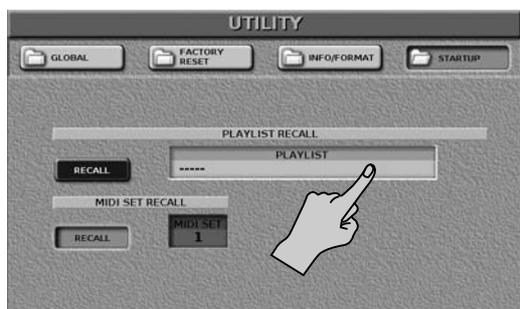
Bouton	Commentaire
On	Tous les morceaux de la Playlist sont enchaînés automatiquement. L'appui sur le bouton [■] en cours de lecture sélectionne automatiquement le morceau suivant.
Off	La lecture s'arrête à la fin de l'étape en cours. L'appui sur le bouton [■] ne sélectionne pas le morceau suivant: le JM-8 retourne au début du morceau en cours de lecture.

- (4) Appuyez plusieurs fois sur le bouton **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

### Chargement automatique

Si besoin, vous pouvez choisir qu'une Playlist soit chargée automatiquement à la mise sous tension du JM-8 pour vous éviter d'avoir à procéder à sa sélection avant de pouvoir l'utiliser.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur le bouton **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Appuyez sur **[MENU] > [ADVANCED] > [UTILITY]**.
- (3) Dans la page qui apparaît, touchez le bouton **[STARTUP]** situé dans la partie supérieure droite de l'écran.



- (4) Touchez le champ **[PLAYLIST]** et utilisez la molette pour sélectionner la Playlist à rappeler automatiquement à la mise sous tension.



- (5) Touchez le bouton **[RECALL]** situé à gauche de l'écran.  
Désactivez ce bouton si vous ne voulez pas qu'une Playlist soit rappelée automatiquement à la mise sous tension.
- (6) Appuyez plusieurs fois sur le bouton **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## Suppression de Playlists

Vous pouvez supprimer les Playlists dont vous n'avez plus besoin. Cette suppression ne vous fera pas gagner véritablement d'espace mémoire puisqu'elles sont très « légères », ne contenant que des liens, mais cela peut rendre vos choix plus rapides et plus clairs.

- (1) Appuyez sur le bouton **[PLAYLIST]**.  
L'écran se présente alors ainsi :



- (2) Touchez le bouton **[LOAD]** à l'écran pour accéder à une page semblable à celle-ci :



- (3) Sélectionnez la Playlist à supprimer en la touchant du doigt dans le cadre PLAYLIST LOAD.



- (4) Touchez le bouton [REMOVE] à l'écran.



- (5) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## 9. Modification de l'orchestration (SMF Cover)

Le JM-8 peut aussi mettre en lecture des fichiers SMF (Standard MIDI Files). Ces fichiers musicaux comportant l'extension ".mid" (ou ".kar") n'ont pas de son propre et nécessitent un générateur de son pour être entendus. Vous pouvez modifier l'affectation des instruments à leurs pistes ou « Parts ».

### Important

Le JM-8 dispose d'un générateur de son de qualité supérieure destiné à la lecture des fichiers SMF. Ces fichiers sont différents des fichiers audio et ne contiennent que des ordres de commande à destination du générateur de son.

Ils sont beaucoup plus légers que les fichiers audio et présentent également divers avantages en termes de modification de l'exécution.

### SMF Cover: comment modifier l'orchestration

→ Ne concerne que les fichiers SMF.

La fonction COVER propose une série de « masques » modifiant l'orchestration du morceau sélectionné. La simple sélection d'un de ses « presets » peut transformer une valse viennoise en morceau de heavy metal, etc. Même si l'arrangement (le rythme, les riffs) ne changent pas, le caractère du morceau peut être modifié jusqu'à ne plus le reconnaître.

- (1) Sélectionnez le fichier SMF à modifier (voir p. 23 et suivantes).
- (2) Touchez [MENU] ➤ [SMF COVER].



- (3) Si aucune des dix options affichées ne vous convient, utilisez les boutons PAGE [◀] [▶] à l'écran pour accéder à d'autres choix.
- (4) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture du morceau.
- (5) Touchez un des dix autres icônes à l'écran pour sélectionner un autre preset.  
Les noms de ces presets fournissent une bonne indication sur leur nature.  
Après avoir sélectionné un preset, vous pouvez toucher le bouton [ORIGINAL] (PAGE 1) à l'écran pour revenir à l'orchestration originale.

- (6) Essayez différents presets pour apprécier la rapidité d'action de ce concept.
- (7) Si une nouvelle version vous semble meilleure que la version originale, vous pouvez toucher le bouton [SAVE COVER] dans la partie supérieure droite de l'écran pour sauvegarder ce morceau en mémoire interne ou sur clé USB avec ces nouvelles informations (voir ci-dessous).  
Sinon, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

**Remarque :** Les informations COVER font partie de celles que seul le JM-8 peut interpréter. Les autres lecteurs SMF (ou séquenceurs) les ignorent. Vous pouvez toutefois les « geler » auquel cas elles feront partie du morceau. Voir "Avant de sauvegarder vos modifications" p. 95.

### Sauvegarde du morceau modifié

Si vous préférez la nouvelle orchestration à l'ancienne et souhaitez pouvoir la réutiliser, vous devez la sauvegarder.

- (1) Depuis la page SMF COVER (ci-dessus), touchez le bouton [SAVE COVER] sur l'écran.  
**Remarque :** Si vous avez quitté cette page, touchez les boutons [MENU] ➤ [SMF COVER].

La page ci-dessous apparaît :



- (2) Sélectionnez le volume de sauvegarde de votre morceau :

Bouton écran	Commentaire
HDD	Votre fichier SMF est sauvegardé sur le disque dur interne.
USB	Votre fichier SMF est sauvegardé sur un support USB branché sur l'appareil (vous pouvez encore le brancher à ce moment si vous ne l'avez pas déjà fait)

**Remarque :** Les fichiers SMF ne peuvent pas être sauvegardés sur disques CD-R/RW.

- (3) Sélectionnez le dossier dans lequel vous voulez effectuer la sauvegarde en touchant son nom à l'écran.  
Si besoin, vous pouvez aussi créer un nouveau dossier. Si ce n'est pas le cas, passez directement à l'étape (7).
- (4) Touchez le bouton **NEW FOLDER** à l'écran.



Le clavier virtuel ci-dessous apparaît :



- (5) Donnez un nom à votre nouveau dossier.  
Voir "Saisie d'un nom" p. 38 pour plus de détails.
- (6) Pour confirmer cette saisie et créer le dossier, touchez **ENTER** sur l'écran.  
Vous pouvez désormais le sélectionner comme destination de sauvegarde en touchant son nom.



- (7) Touchez le bouton **SAVE** situé en bas de l'écran.

Le clavier virtuel ci-dessous apparaît :



- (8) Saisissez le nom de votre nouveau fichier SMF.  
Voir "Saisie d'un nom" p. 38 pour plus de détails.
- (9) Pour confirmer cette saisie et sauvegarder le fichier, touchez **ENTER** sur l'écran.

**Remarque :** Si vous touchez le bouton **SAVE** par erreur, vous pouvez quitter le clavier virtuel en touchant simplement le bouton **EXIT**. Notez que dans ce cas le fichier ne sera pas sauvegardé

Si vous avez choisi comme emplacement de sauvegarde celui qui contient la version originale du fichier avec le même nom, le dialogue d'alerte ci-dessous apparaît :



- Touchez **YES** pour remplacer l'ancienne version du fichier par la nouvelle.  
Touchez **NO** si vous ne voulez pas effacer l'ancienne version. Saisissez alors un autre nom (ou choisissez un autre emplacement de sauvegarde).
- (10) Appuyez plusieurs fois sur le bouton **EXIT** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

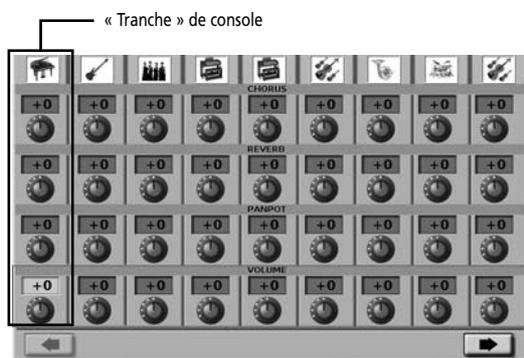
## 10. Lecture des fichiers SMF

### Mixage de pistes SMF



Les fichiers SMF peuvent également faire l'objet d'un remixage. Les paramètres dont il est question ici sont a priori destinés à effectuer des modifications en temps réel du fichier SMF. Ils ne sont donc pas sauvegardés automatiquement. Si vous sélectionnez un autre morceau, les modifications que vous avez opérées seront donc perdues. (Vous pouvez toutefois utiliser la fonction « SMF Makeup Tools » pour rendre ces modifications permanentes. Voir p. 86).

- (1) Sélectionnez le fichier SMF à modifier (voir p. 23 et suivantes).
- (2) Touchez [MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [SMF MIXER].



Chaque « tranche » de console représente une « Part » ou instrument. L'icône d'instrument en haut de cette tranche figure le son utilisé dans le morceau.

- (3) Si la tranche de console de l'instrument dont vous voulez modifier les réglages ne s'affiche pas, utilisez les boutons [←] et [→] à l'écran. Le nombre de pages de console dépend du nombre de sons utilisés dans le morceau sélectionné. Dans certains cas il n'y en a qu'une (avec moins de neuf tranches).

De haut en bas les boutons virtuels de chaque tranche correspondent aux fonctions ci-après :

Bouton	Commentaire
CHORUS	Niveau de l'effet de chorus pour l'instrument correspondant.
REVERB	Niveau de l'effet de réverbération pour l'instrument correspondant.
PANPOT	Position de l'instrument correspondant dans le champ stéréo.
VOLUME	Niveau de l'instrument.

- (4) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture du morceau.
- (5) Touchez le bouton dont vous voulez modifier la valeur (CHORUS, REVERB, PANPOT, VOLUME).
- (6) Utilisez la molette pour la modifier.

Ces paramètres interviennent de manière relative en (+) et en (-) de la valeur mémorisée dans le morceau. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette et saisir la nouvelle valeur à l'aide du pavé numérique apparaissant sur l'écran.

- (7) Touchez l'icône de l'instrument en haut de la tranche de console pour activer ou désactiver (muter) cet instrument. L'indication MUTE apparaît en cas de désactivation et la tranche correspondante n'est plus entendue.
- (8) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

### Compression et égalisation SMF

Le JM-8 comporte deux processeurs d'effets permettant de modifier le son des fichiers SMF (les fichiers WAV et MP3 ne sont pas concernés par ces effets).

Bien qu'ils ne soient pas destinés à être utilisés pour tous les morceaux que vous mettez en lecture, leur mise en œuvre est simple et peut être d'une grande efficacité.

**Remarque :** Il s'agit de paramètres globaux qui ne peuvent pas être sauvegardés pour chaque fichier SMF.

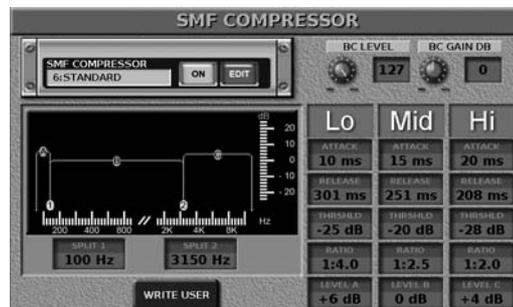
**Remarque :** Ces effets affectent également les parties MIDI EXTERNAL IN (voir p. 97).

#### Compresseur SMF



Le compresseur/limiteur multibande permet de traiter séparément trois bandes de fréquences. Un compresseur réduit les pics dynamiques et renforce les faibles niveaux, réduisant ainsi les fluctuations trop fortes de volume.

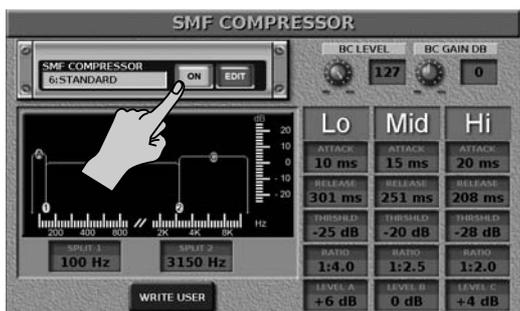
- (1) Sélectionnez le fichier SMF à modifier (voir p. 23 et suivantes).
- (2) Touchez [MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [SMF COMPRESSOR].



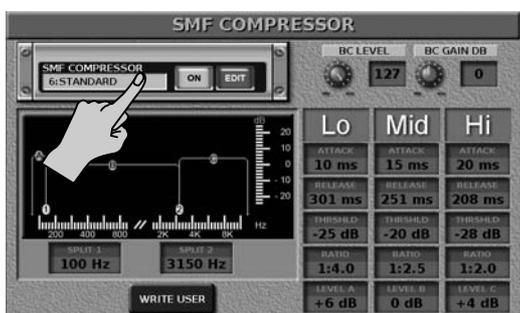
**Remarque :** Les modifications apportées dans cette page peuvent être sauvegardées en mémoire utilisateur et rappelées ultérieurement en cas de besoin.

- (3) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture du morceau.

- (4) Touchez les boutons **[ON]** (ou **[OFF]**) sur l'écran pour activer le compresseur (icône allumé) ou non (icône éteint).



- (5) Touchez le champ situé en dessous de SMF COMPRESSOR et qui indique le nom du programme (preset) en cours de sélection.



- (6) Choisissez un des presets en tournant la molette. Ces presets sont :

- |              |               |             |
|--------------|---------------|-------------|
| 1. Hard Comp | 4. Mid Boost  | 6. Standard |
| 2. Soft Comp | 5. High Boost | 7. User     |
| 3. Low Boost |               |             |

- (7) Si aucun de ces programmes ne contient les réglages dont vous avez besoin, touchez le champ du paramètre sur lequel vous voulez agir.  
(8) Modifiez sa valeur à l'aide de la molette.

**BC LEVEL (0 à 127):** Ce paramètre détermine le niveau d'entrée dans le compresseur. Plus la valeur est élevée et plus les trois bandes de fréquence seront compressées. La valeur que vous saisissez ici est en fait ajoutée à la valeur LEVEL des trois bandes. Si vous laissez ce paramètre à 0, le compresseur n'a pas d'action sur le signal en sortie (ce paramètre peut aussi être modifié via le pavé numérique appelé quand vous appuyez sur la molette).

**BC GAIN (-12~0~12dB):** Ce paramètre corrige le niveau en sortie du compresseur. Si les valeurs des autres paramètres amènent une réduction de niveau significative, choisissez une valeur positive. Si les valeurs des autres paramètres amènent une augmentation de niveau significative, choisissez une valeur négative. "0" signifie que le signal n'est ni renforcé ni atténué. (ce paramètre peut aussi être modifié via le pavé numérique appelé quand vous appuyez sur la molette).

**SPLIT 1 (80~800)/SPLIT 2 (2000~12000):** Ces deux paramètres déterminent la fréquence séparant les bandes. Le compresseur dispose de trois bandes ce qui crée automatiquement deux croisements de fréquences. Vous pouvez régler : "1" entre "Lo" et "Mid" ; et "2" entre "Mid" et "Hi".

**Lo/Mid/Hi:** Comme les paramètres qui suivent sont les mêmes pour chaque bande, nous ne les envisageons qu'une fois. Chacune des bandes de fréquence dispose en effet de son propre jeu de réglages.

**ATTACK (0~100ms):** Détermine la rapidité de mise en œuvre de la compression sur le signal après qu'il ait dépassé le seuil de déclenchement (THRSHL). Une valeur faible crée une compression semblable à celle d'une radio FM. Une valeur élevée crée un son plus « funky ».

**RELEASE (50~5000ms):** Détermine la rapidité de l'arrêt de la compression après que le signal soit revenu en dessous du seuil THRSHL.

**THRSHL (-36~0dB):** Seuil à partir duquel la bande de fréquence considérée (Lo, Mid ou Hi) active sa compression. Plus la valeur est faible et plus la compression est perceptible.

**RATIO (1:1.0~1:INF):** Détermine l'importance de la réduction de niveau quand le signal dépasse le seuil défini par THRSHL. Le ratio "1:2.0", par exemple, signifie que les niveaux supérieurs au seuil sont divisés par deux. Le ratio "1:INF" est très utile si vous réglez THRSHL sur "0dB" ou aux environs. Vous obtenez ainsi un effet de limiteur, aucun signal n'étant plus autorisé à dépasser le seuil THRSHL. Cela peut vous aider à protéger vos enceintes ou votre système d'amplification etc.

**LEVEL (-24~+24dB):** Ce paramètre permet d'effectuer une balance entre les trois bandes de compression. Choisissez une valeur négative pour réduire le niveau et une valeur positive pour l'augmenter. La valeur "0" laisse le signal inchangé en volume.

- (9) Pour sauvegarder ces réglages, touchez le bouton **[WRITE USER]** en bas de l'écran.

**Remarque :** Il n'existe qu'un emplacement mémoire USER (la mémoire n° 7) pour sauvegarder ces réglages. Chaque nouvelle sauvegarde remplacera donc la précédente et l'effacera.

- (10) Appuyez plusieurs fois sur le bouton **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## Égaliseur SMF



- (1) Sélectionnez le fichier SMF à modifier (voir p. 23 et suivantes).
- (2) Touchez [MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [SMF EQUALIZER].



L'égaliseur a la même fonction que les boutons BASSES, MEDIUMS et AIGUS d'une console : il corrige la tonalité du son et sa couleur.

- (3) Touchez les boutons [ON] (ou [OFF]) sur l'écran pour activer l'égaliseur (icône allumé) ou non (icône éteint).



- (4) Touchez le champ situé sous "SMF EQUALIZER" et qui indique le nom du programme (preset) en cours de sélection.



- (5) Choisissez un des presets en tournant la molette. Ces presets sont :
 

1. Flat	4. Jazz	6. Standard
2. Rock	5. Classic	7. User
3. Pop		
- (6) Si aucun de ces programmes ne contient les réglages dont vous avez besoin, touchez le champ du paramètre sur lequel vous voulez agir. (ils sont décrits ci-après).
- (7) Modifiez sa valeur à l'aide de la molette.

**Remarque :** Les réglages effectués dans cette page peuvent être sauvegardés en mémoire utilisateur et rappelés si nécessaire.

**EQ LEVEL (0~127):** Réglage du niveau d'entrée de l'égaliseur. Ce réglage sert à réduire les signaux trop intenses et créant de la distorsion.

**Remarque :** Ne mettez pas ce paramètre à "0" si l'égaliseur est activé, car le son du morceau ne sera alors plus audible.

**EQ GAIN (-9~0~9dB):** Correction de gain en sortie de l'égaliseur. Si les corrections apportées réduisent trop le niveau, choisissez une valeur positive. Si elles l'augmentent trop, choisissez une valeur négative. Une valeur "0" signifie que le signal n'est ni renforcé ni atténué.

**HI FREQ HZ (2000~12000Hz):** permet de régler la fréquence de coupure pour l'égalisation des aigus. (filtre de type « shelving »).

**HI GAIN DB (-15~15dB):** permet de régler le niveau des fréquences aiguës. Les valeurs positives les renforcent et les valeurs négatives les réduisent.

**MID FREQ HZ (200~8000Hz):** permet de régler la fréquence de coupure pour l'égalisation des médiums. (filtre de type « peaking »).

**MID Q (0.5, 1, 2, 4, 8):** Détermine la largeur de la bande de fréquence affectée par l'égalisation des médiums. Les valeurs les plus faibles correspondent à une action plus large.

**MID GAIN DB (-15~15dB):** permet de régler le niveau des fréquences médium.

**LO FREQ HZ (50, 80, 100, 150, 200, 250, 300, 400Hz):** permet de régler la fréquence de coupure pour l'égalisation des graves. (filtre de type « shelving »).

**LO GAIN DB (-15~15dB):** permet de régler le niveau des fréquences graves.

- (8) Pour sauvegarder ces réglages, touchez le bouton [WRITE USER] en bas de l'écran.

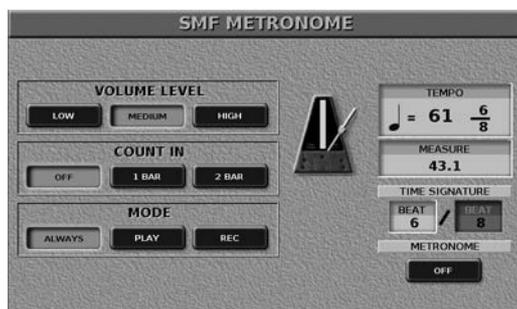
**Remarque :** Il n'existe qu'un emplacement mémoire USER (la mémoire n° 7) pour sauvegarder ces réglages. Chaque nouvelle sauvegarde remplacera donc la précédente et l'effacera.

- (9) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## Utilisation du métronome

Le JM-8 est doté d'un métronome qui peut être utilisé dans diverses situations. Il n'est pas accessible pendant la lecture de fichiers audio.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez [MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [SMF METRONOME].



- (3) Touchez le bouton [ON/OFF] situé dans la partie inférieure droite de l'écran pour activer/désactiver le métronome.

**Remarque :** Le métronome n'est pas accessible quand un fichier audio est sélectionné.

- (4) Paramétrez son fonctionnement en fonction de vos besoins :

### ■ VOLUME LEVEL

Touchez le bouton [LOW], [MEDIUM] or [HIGH] correspondant au niveau de clic dont vous avez besoin. La valeur par défaut est [MEDIUM].

### ■ COUNT IN

Ce paramètre gère le décompte préalable: une mesure, deux mesures ou rien du ("1 BAR", "2 BAR", OFF). Quand il est activé, le métronome effectuera le décompte spécifié avant de lancer la lecture du SMF.

[OFF] : Pas de décompte.

[1 BAR], [2 BAR] : Au lancement d'un fichier SMF, un décompte d'une ou deux mesures est entendu avant le lancement effectif de la lecture du morceau.

**Remarque :** La fonction Count-In peut être utilisée indépendamment du métronome, et vous n'êtes pas obligé d'activer le métronome pour disposer du décompte.

### ■ MODE

Ces choix permettent de définir quand le métronome doit (ou non) être entendu :

[ALWAYS] : Le clic du métronome est entendu en permanence, même quand la lecture est arrêtée. Choisissez cette option pour disposer en permanence de ce repère rythmique.

[PLAY] : Choisissez cette option si vous ne voulez entendre le métronome que pendant la lecture des morceaux.

[REC] : Choisissez ce bouton si vous ne voulez entendre le clic que pendant un enregistrement sur le séquenceur 16 pistes (voir p. 109).

### ■ Tempo et indications de mesure (time signature)

Vous pouvez toucher les deux champs TIME SIGNATURE [BEAT] pour modifier les indications de mesure (numérateur/dénominateur) servant de base au clic du métronome. Le passage à la nouvelle métrique est immédiat.

**Remarque :** Pendant qu'un SMF est en cours de lecture, vous ne pouvez pas modifier les indications de mesure.

Le tempo peut être modifié à l'aide des boutons TEMPO [SLOW]/[FAST].

**Remarque :** Le métronome n'est pas accessible quand un fichier audio est sélectionné.

- (5) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

# 11. Paramétrages vidéo

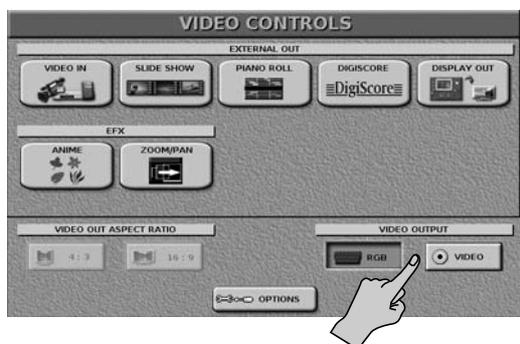
Ce chapitre examine les fonctions vidéo permettant de réaliser des prestations multimédias.

## Affectation de sortie vidéo



Permet de choisir la sortie sur laquelle vous devez brancher votre téléviseur ou votre écran externe. Si vous reliez la sortie VIDEO OUT à votre téléviseur, vous pouvez aussi choisir le format de diffusion ainsi que le ratio d'aspect de l'écran géré (4:3 ou 16:9).

- (1) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez [MENU] ► [VIDEO CONTROLS].



**Remarque :** Vous pouvez aussi accéder à cette page directement en maintenant touché le bouton [SLIDE SHOW] à l'écran.

- (3) Touchez un des boutons VIDEO OUTPUT [RGB] ou [VIDEO] à l'écran. Choisissez celui correspondant à la sortie OUTPUT VIDEO sur laquelle vous branchez votre écran externe.

Options	Commentaire
RGB	Faites ce choix si votre écran est branché sur le connecteur RGB.
VIDEO	Faites ce choix si votre écran est branché sur le connecteur VIDEO.

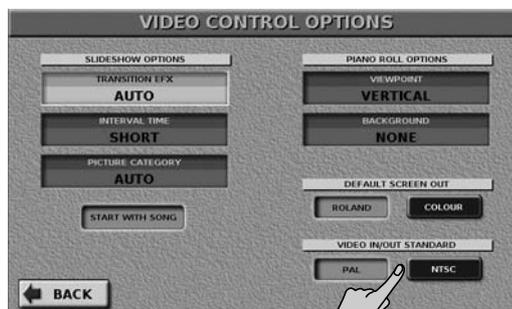
- (4) Si vous faites le choix [VIDEO] vous pouvez aussi modifier le ratio d'aspect et le format TV (voir ci-dessous).

### ■ Choix du ratio d'aspect

- (5) Choisissez le ratio d'aspect en fonction du type d'écran branché sur l'appareil : VIDEO OUT ASPECT RATIO [4 : 3] ou [16 : 9].

### ■ Choix du format TV

- (6) Touchez le bouton [OPTIONS] à l'écran pour accéder à la page suivante :



- (7) Touchez un des boutons VIDEO IN/OUT STANDARD [PAL] ou [NTSC].

Options	Commentaire
PAL	PAL est utilisé dans de nombreux pays d'Europe et d'Asie.
NTSC	NTSC est utilisé en Amérique du nord et dans certains autres pays dont le Japon.

- (8) Touchez le bouton [BACK] en bas de l'écran pour revenir à la page VIDEO CONTROLS pour modifier éventuellement d'autres réglages. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir au menu.

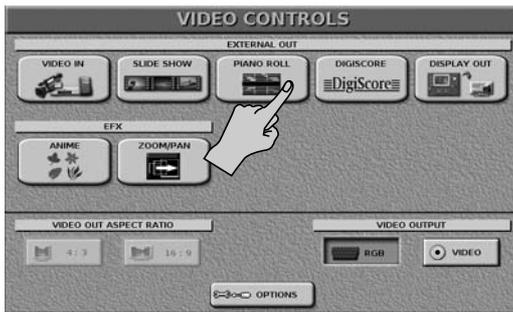
## Défilement des notes en lecture de fichiers SMF (Piano Roll)

Deux pentagrammes indiquent les notes en cours de lecture, avec leur hauteur et leur durée. Cela vous permet d'apprécier la musique non seulement à l'écoute mais également en la visualisant.

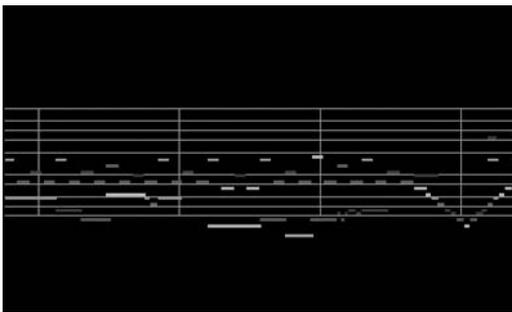
**Remarque :** L'affichage « piano roll » n'est accessible que pour les fichiers SMF.

- (1) Branchez un écran externe ou un téléviseur sur le JM-8.
- (2) Sélectionnez le fichier SMF à mettre en lecture (voir p. 23 et suivantes).
- (3) Touchez [MENU] ► [VIDEO CONTROLS].

- (4) Touchez le bouton **PIANO ROLL** à l'écran.



La page « piano roll » apparaît sur l'écran externe (cette copie d'écran n'est qu'un exemple).



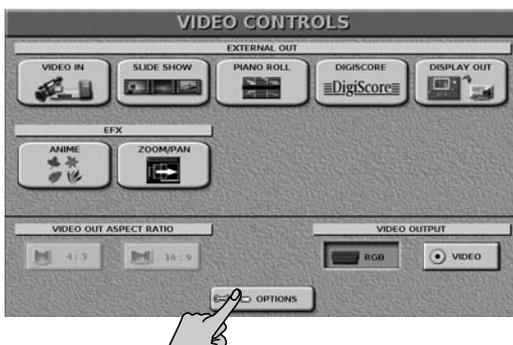
Pour afficher cette visualisation « piano roll » sur l'écran incorporé du JM-8, appuyez sur le bouton **[VIDEO MONITOR]**. Appuyez à nouveau sur ce même bouton pour revenir à l'affichage normal.

- (5) Vérifiez que l'option "START WITH SONG" p. 71 est désactivée.
- (6) Appuyez sur le bouton **[▶/||]** pour lancer la lecture du morceau et le défilement du « piano roll ». Les notes jouées défilent sur l'écran.
- (7) Appuyez sur le bouton **[■]** pour arrêter la lecture.

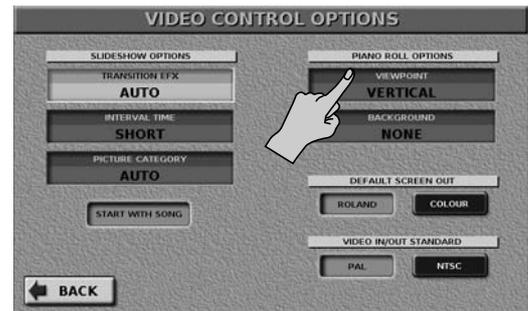
### Options de la fonction Piano Roll

Le « piano roll » est une version moderne du ruban de piano mécanique. Plusieurs variations d'affichage sont disponibles. Voici comment les sélectionner :

- (1) Dans la page VIDEO CONTROLS, touchez le bouton **OPTIONS** en bas de l'écran.



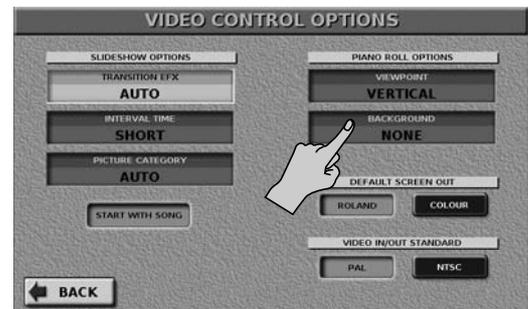
- (2) Touchez le champ **VIEWPOINT** à l'écran.



- (3) Utilisez la molette pour choisir une des options suivantes :

Options	Commentaire
VERTICAL	Le défilement du ruban de piano mécanique se fait dans le sens vertical.
HORIZONTAL	Le défilement du ruban de piano mécanique se fait dans le sens horizontal.

- (4) Touchez le champ **BACKGROUND** à l'écran.



- (5) Utilisez la molette pour choisir une des options suivantes :

Options	Commentaire
NONE	Pas de fond d'écran derrière l'affichage des notes.
MUSIC SCORE	Fond d'écran représentant une partition de musique.
LIGHTNING	Photo d'éclair.
SPACE	Photo de galaxie lointaine.

- (6) Touchez le bouton **BACK** sur l'écran pour revenir à la page VIDEO CONTROLS et y effectuer d'éventuelles autres modifications. Appuyez sur **[EXIT]** pour revenir au menu.

## Suivi d'une partition à l'écran (DigiScore)



Le JM-8 peut afficher une partition à l'écran (en notation traditionnelle) non seulement pour les fichiers SMF fournis avec l'appareil, mais également pour les fichiers SMF que vous importez ou que vous enregistrez sur le JM-8. Cette fonction est appelée DIGISCORE.

La partition peut s'afficher indifféremment sur l'écran incorporé et/ou sur un écran externe, téléviseur ou projecteur, de manière à ce que tout le monde puisse suivre.

### Affichage de la partition sur l'écran incorporé

- (1) Sélectionnez le fichier SMF à mettre en lecture (voir p. 23 et suivantes).
- (2) Touchez [MENU] ► [ADVANCED] ► [SMF SCORE]. La partition du morceau sélectionné apparaît sur l'écran du JM-8.



**Remarque :** Par défaut, le JM-8 affiche le canal MIDI 4 du fichier SMF. Voir plus bas pour la sélection d'un autre canal (autre Part).

- (3) Si l'affichage est trop réduit, touchez le bouton [ZOOM] à l'écran. L'affichage se modifie ainsi :



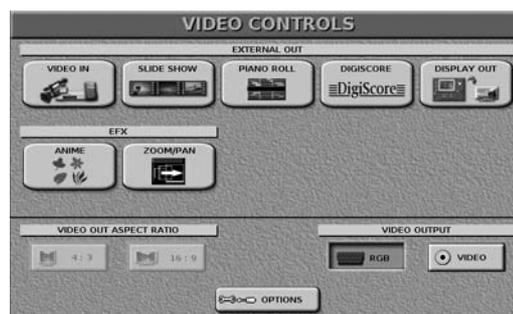
Touchez à nouveau le bouton [ZOOM] à l'écran pour revenir à la visualisation normale.

- (4) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

### Affichage de la partition sur l'écran externe

- (1) Sélectionnez le fichier SMF à mettre en lecture (voir p. 23 et suivantes).
- (2) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).

- (3) Touchez [MENU] ► [VIDEO CONTROLS].



- (4) Touchez le bouton EXTERNAL OUT [DIGISCORE] à l'écran pour activer cette fonction. La partition du morceau sélectionné apparaît sur l'écran externe relié au JM-8.
- (5) Pour supprimer l'affichage de la partition, touchez à nouveau le bouton [DIGISCORE] à l'écran. **Remarque :** Tant que cette fonction est active, le JM-8 ne peut pas afficher les paroles de la chanson.
- (6) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

### Choix de la partie à visualiser et autres réglages

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez [MENU] ► [ADVANCED] ► [SMF SCORE]. L'affichage se modifie ainsi :



- (3) Touchez le bouton [OPTIONS] à l'écran.



- (4) Cette page vous permet plusieurs choix :
  - (a) Vous pouvez choisir de visualiser les notes sur une portée ou sur deux portées. Pour une portée, touchez l'option [1 STAFF]. Pour deux portées, touchez l'option [2 STAVES].

Si vous choisissez **[2 STAVES]**, la page se modifie :



- (b) Choisissez la(les) piste(s) dont les notes doivent s'afficher. Touchez le champ **[TRACK]** de la portée choisie et modifiez le numéro de la piste avec la molette. La mélodie se trouve en général sur la piste 4.  
STAFF 1 correspond à la portée supérieure, et STAFF 2 à la portée inférieure.

- (c) Si vous savez dans quelle tonalité votre morceau est joué, touchez le bouton **KEY VALUE** sur l'écran et utilisez la molette pour afficher la bonne valeur. Cela permettra principalement de réduire le nombre d'altérations (dièses et bémols) affichées.

- (d) Utilisez aussi les boutons virtuels **♩** et **♭** pour choisir la clé dans laquelle est écrite chaque portée. Choisissez celle qui vous convient le mieux (ce réglage n'a aucun effet sur la tessiture dans laquelle est jouée la Part).

- (e) Utilisez les boutons virtuels de la section **PITCH** pour choisir comment doivent être écrits les noms des notes.

Cette information n'apparaît que quand vous activez la fonction **ZOOM**.

PITCH	Commentaire
<b>[OFF]</b>	Pas d'affichage du nom des notes.
<b>[A,B,C]</b>	Affichage en système anglo-saxon.
<b>[DO,RE,MI]</b>	Affichage en système solfégique.

- (f) Utilisez les boutons virtuels de la section **DRUM RANGE** pour choisir quelles notes de la piste affectée aux percussions (habituellement la piste 10) doivent être affichées.

DRUM RANGE	Commentaire
<b>[FILTER]</b>	Affichage limité aux instruments compris entre les notes MIDI 35 et 59.
<b>[FULL]</b>	Affichage de tous les instruments.

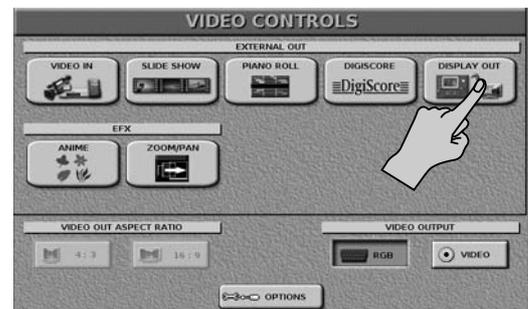
Ce filtre n'est actif que si vous affectez un es boutons **TRACK** à "10" ou si vous sélectionnez une piste qui joue les instruments de percussion. La plupart des pistes de batterie n'utilisent généralement que les instruments compris entre 35 et 59.

- (5) Touchez le bouton **[BACK]** à l'écran pour valider vos choix et retourner à l'affichage de la partition.  
Si besoin vous pouvez retourner à la page **SMF SCORE OPTIONS** pour corriger des choix qui ne vous conviendraient finalement pas.
- (6) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## Affichage miroir de l'interface utilisateur du JM-8 sur écran externe

Vous pouvez aussi choisir que le JM-8 affiche le contenu de son écran incorporé sur l'écran externe, pour mieux expliquer à votre audience, par exemple, la manière de fonctionner de l'appareil.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez **[MENU] ► [VIDEO CONTROLS]**.  
La page d'écran ci-dessous apparaît :

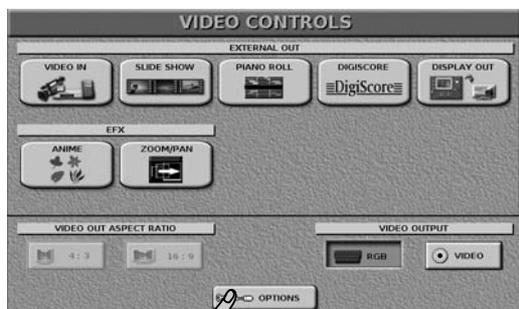


- (3) Touchez le bouton **EXTERNAL OUT [DISPLAY OUT]** pour le sélectionner et activer sa fonction.  
l'écran externe affiche alors la page **VIDEO CONTROLS** (c'est-à-dire la page d'écran dans laquelle vous vous trouvez).
- (4) Appuyez deux fois sur **[EXIT]** pour revenir à la page par défaut.
- (5) Manipulez le JM-8.
- (6) Répétez les étapes (1) à (5) ci-dessus quand vous voudrez désactiver la fonction **[DISPLAY OUT]**.

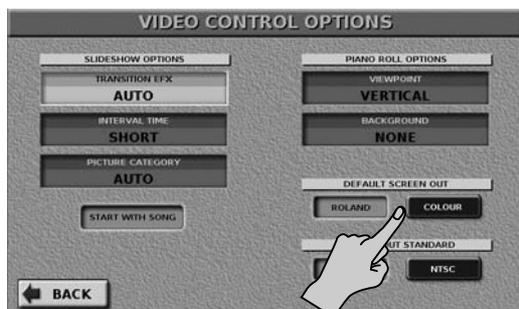
## Choix d'un fond d'écran

Le JM-8 permet de choisir le fond d'écran de l'écran externe (image fixe ou vidéo).

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez [MENU] ➤ [VIDEO CONTROLS].
- (3) Touchez le bouton [OPTIONS] à l'écran.



- (4) Dans la section DEFAULT SCREEN OUT, touchez le bouton correspondant à votre choix.



Options	Commentaire
ROLAND	Si aucune autre image n'est prévue pour être affichée, un logo Roland s'affiche en fond d'écran.
COLOUR	La couleur du fond de l'écran externe varie. Vous pouvez toucher plusieurs fois ce bouton virtuel pour faire défiler les couleurs noir, bleu, vert ou gris.

- (5) Touchez le bouton [BACK] situé dans la partie inférieure de l'écran pour revenir à la page VIDEO CONTROLS pour le cas où vous voudriez revenir sur un paramètre.  
Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir au menu.

## Diaporamas personnalisés

Le JM-8 permet d'ajouter un défilement de photos à votre musique en tirant parti de sa fonction diaporama. Ces photos peuvent être utilisées de diverses manières :

- À partir des photos contenues dans un dossier que vous sélectionnez. Dans ce cas, le lancement du diaporama se fait en touchant le bouton [SLIDE SHOW].
- À partir des photos contenues dans un dossier portant le même nom que le fichier que vous voulez mettre en lecture. Dans ce cas, la fonction "START WITH SONG" p. 71 doit être activée.
- En utilisant un CD-ROM VIMA TUNES™. Voir p. 40.  
**Remarque :** Si vous voulez disposer d'un contrôle manuel total sur votre diaporama, désactivez la fonction "START WITH SONG" p. 71. Si elle est activée, le diaporama commencera et s'arrêtera toujours en même temps que le morceau en lecture.

### Collecte des images

**Remarque :** Dans le cas de prestations publiques, faites attention aux documents susceptibles d'être protégés par copyright. Vous pouvez être amené à demander une autorisation d'utilisation à leur propriétaire. La société Roland ne saurait être tenue pour responsable d'éventuelles infractions aux lois sur le copyright à partir de l'utilisation du JM-8.

- (1) Utilisez un programme graphique sur votre ordinateur pour préparer les images que vous voulez utiliser. Reportez-vous au mode d'emploi de ce logiciel pour plus d'informations à ce sujet.
  - Les dimensions d'image idéales sont ici de 800 x 480 pixels. Ces valeurs peuvent être modulées en fonction du ratio d'aspect de l'écran externe utilisé. Toutes les images que vous importez sont redimensionnées par le JM-8 à ses dimensions par défaut et ce traitement en temps réel prend du temps qu'il est préférable d'éviter dans la mesure du possible.  
**Remarque :** Les images utilisant un format d'affichage progressif ne peuvent pas être utilisées.
- (2) Convertissez vos photos en couleurs RGB et sauvegardez-les au format .jpg (les formats de fichiers .bmp, .eps, .png, .gif, etc., ne sont pas acceptés).
- (3) Attribuez un nom à vos photos d'une manière qui leur permette d'être sélectionnées dans un ordre préalable.  
Dans l'idéal, chaque nom de fichier devrait commencer par au moins un caractère et se terminer par au moins un numéro (avant l'extension.jpg). Par exemple : "photo001.jpg".  
Les caractères définissent le « groupe » auquel appartiennent les photos et le nombre indique l'ordre de leur diffusion. Ainsi pour que des photos d'une exposition puissent être lues dans l'ordre, vous pourriez les appeler « Expo01 », « Expo02 », et « Expo03 ».  
Faites attention aux fautes d'orthographe : un fichier « Xpo04 » n'appartiendra évidemment pas au même groupe.

- (4) Branchez un volume USB sur votre ordinateur et créez dessus un nouveau dossier.
- (5) Copiez vos photos dans ce dossier.
- (6) Débranchez ce volume USB de l'ordinateur et branchez-le sur le JM-8.

Vous pouvez utiliser vos photos pour :

- un "Diaporama de documents personnels" p. 41. Il faut dans ce cas sélectionner le dossier à chaque fois que vous voulez utiliser ses photos.
- Associer vos photos à un morceau (ci-dessous).

### Association d'un dossier d'images à un morceau pour réaliser des diaporamas automatiques

Voici comment automatiser la sélection d'images liées à un morceau donné. Pour cela il vous faut :

- Mettre le dossier contenant les photos au même niveau hiérarchique que le morceau.
- Faire en sorte que le nom de ce dossier corresponde à celui du fichier du morceau.

**Remarque :** Si vous choisissez cette solution d'automatisation, ces images resteront sélectionnées comme devant correspondre au morceau, même si vous avez sélectionné un autre diaporama depuis.

Deux approches sont possibles :

- Vous pouvez copier le fichier du Song *au même niveau hiérarchique* que le dossier de photos (sur le même volume) et renommer le dossier ; –ou–
- Copier votre dossier de photos *au même niveau hiérarchique* (sur le même volume) que le fichier Song puis renommer le dossier d'images.

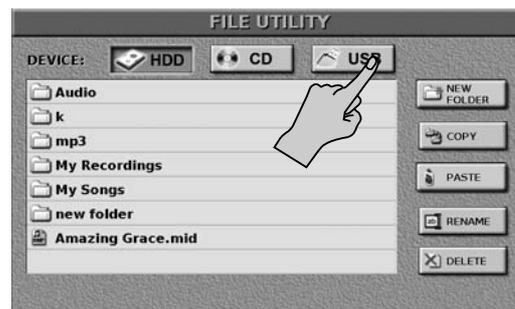
**Remarque :** C'est cette seconde approche qui est décrite ci-dessous.

Supposons que le fichier Song soit situé sur le disque dur interne du JM-8, tandis que vos photos seraient, au départ, sur une clé USB.

La direction de la copie sera donc :  
Clé USB → disque dur interne

- (1) Branchez sur le port EXTERNAL MEMORY du JM-8 votre clé USB sur laquelle vous aurez préalablement préparé vos photos. Voir "Collecte des images".
- (2) Si le contenu de la clé USB ne s'affiche pas spontanément à l'écran, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut, puis touchez le bouton virtuel [EXTERNAL] sur l'écran.
- (3) Touchez [MENU] ➤ [FILE UTILITY].

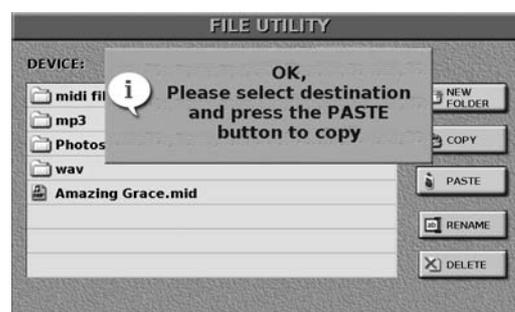
- (4) Touchez le bouton [USB] à l'écran pour sélectionner votre clé USB.



- (5) Touchez le bouton [COPY] à l'écran.

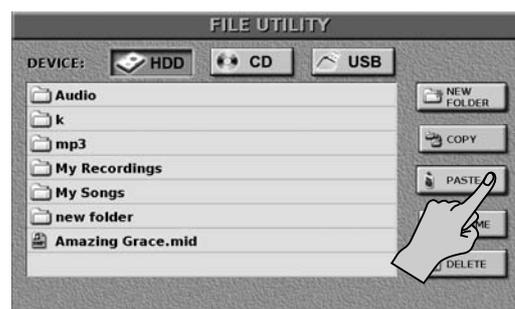


- (6) Touchez le nom du dossier que vous voulez copier.
- (7) Touchez le bouton [OK] à l'écran. Un message apparaît :



Il disparaît rapidement et le bouton [PASTE] (coller) de l'écran est devenu actif.

- (8) Touchez le bouton [HDD] à l'écran pour définir le disque dur interne comme destination de la copie.
- (9) Sélectionnez en le touchant le nom du dossier contenant le morceau (Song) auquel vous voulez lier les photos.
- (10) Touchez le bouton [PASTE] à l'écran.



Cette opération copie le dossier de photos et tous les fichiers qu'il contient vers la nouvelle destination. Elle peut prendre un certain temps (l'écran affiche le message « Working » pendant la copie, puis « Operation complete » quand elle est terminée.

- (11) Notez le nom du morceau avec soin (écrivez-le si besoin).
- (12) Touchez le bouton **RENAME** à l'écran.
- (13) Touchez le nom de votre dossier de photos.



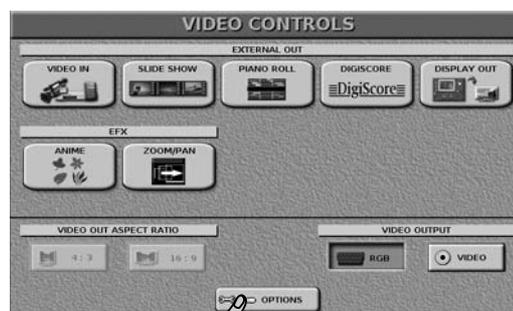
- (14) Saisissez très exactement le même nom que celui du morceau (Song) pour renommer le dossier. N'ajoutez aucune extension ".MID", ".mp3" ou ".WAV". Voir "Saisie d'un nom" p. 38 pour plus de détails.
- (15) Pour valider le changement de nom, touchez le bouton **ENTER** sur l'écran. Le JM-8 modifie le nom du dossier.
- (16) Appuyez plusieurs fois sur **EXIT** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.
- (17) Sélectionnez le morceau auquel vous avez lié vos photos.
- (18) Vérifiez que la fonction "START WITH SONG" p. 71 est activée. Si elle est désactivée, activez-la.
- (19) Appuyez sur le bouton **[▶/■]** pour lancer la lecture du morceau. Le bouton (et la fonction) **[SLIDE SHOW]** s'active automatiquement et les photos du dossier lié défilent en diaporama sur l'écran externe pendant la lecture du morceau.

## Options des diaporamas

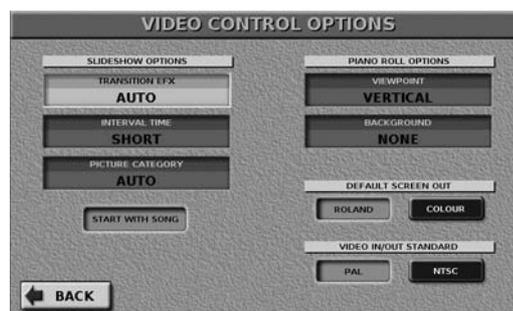
Vous pouvez choisir la manière dont se font les transitions du diaporama.

**Remarque :** Ces effets ne sont pas accessibles si vous utilisez les fonctions **[ZOOM/PAN]** ou **[ANIME]**.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez **[MENU] ▶ [VIDEO CONTROLS]**.
- (3) Touchez le bouton **[OPTIONS]** à l'écran.



Vous accédez à la page suivante :



- (4) Touchez un des champs de la section **SLIDE SHOW OPTIONS** et utilisez la molette pour choisir un effet de transition.

### ■ TRANSITION EFX

Ce paramètre permet de choisir la manière dont la fonction de diaporama **SLIDE SHOW** passe d'une photo à la suivante. Les options possibles sont : Curtain, Moving Spy, Splitter, TV Noise, Shading, Puzzle, Sepia, Stripes, White Fading, Cross Fading, Aquarium, Rise Shading et Auto.

Essayez ces différents effets pour voir la manière dont ils fonctionnent. L'option Auto combine tous les effets de manière aléatoire. C'est le choix par défaut.

### ■ INTERVAL TIME

Permet de choisir la temporisation entre chaque photo du diaporama. Les options possibles sont :

Options	Commentaire
Short	Chaque photo reste affichée environ 3 secondes.
Medium	Chaque photo reste affichée environ 5 secondes.
Long	Chaque photo reste affichée environ 10secondes.

**Remarque :** Ce choix s'applique à tous les diaporamas ultérieurs du JM-8.

### ■ PICTURE CATEGORY

Le JM-8 est livré avec 430 photos regroupées en diverses catégories. Vous pouvez choisir une de ces catégories pour l'afficher.

### ■ START WITH SONG

Si le bouton virtuel **[START WITH SONG]** est actif à l'écran, le diaporama démarrera en même temps que la lecture du morceau. S'il est éteint, il faudra le démarrer manuellement avec le bouton **[SLIDE SHOW]**.

Quand ce bouton virtuel est actif, un certain nombre de fonctions sont automatiquement désactivées quand vous lancez la lecture pour permettre la visualisation du diaporama : VIDEO IN, PIANO ROLL, DIGIS-CORE, VIDEO OUT. Si vous ne voulez pas que le diaporama annule ces fonctions, désactivez la fonction **[START WITH SONG]**.

- (5) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## 12. Gravure de fichiers audio sur CD

Le JM-8 permet de graver les fichiers WAV et MP3 de votre choix sur un CD audio.

**Remarque :** Sur le CD gravé, tous les fichiers s'appellent « Track » suivi d'un numéro (leurs noms ne sont donc pas conservés).

### Gravure de fichiers audio

Avant de poursuivre, lisez attentivement le paragraphe sur les copyrights, p. 9. Vous pouvez utiliser les supports suivants pour vos gravures :

Disques	CD-R/RW vierge, ou CD-RW non finalisé.
Durée d'enregistrement maximum	Environ 74 minutes.
Nombre de pistes	99 pistes maximum.

**Remarque :** Les morceaux de moins de quatre secondes ne peuvent être gravés sur un CD-R.

**Remarque :** Les fichiers au format MP3 seront convertis au format WAV pendant cette opération.

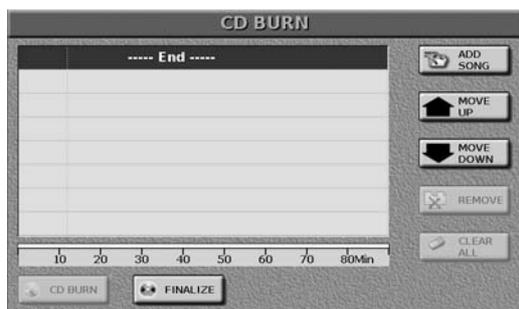
**Remarque :** Lisez attentivement « Copyright », p. 9, avant de poursuivre.

- (1) Insérez un disque vierge ou non finalisé dans le lecteur/graveur situé sur la face latérale droite.



Un disque finalisé ne peut pas être utilisé pour cette opération.

- (2) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (3) Touchez [MENU] ➤ [CD BURN].



- (4) Touchez le bouton [ADD SONG] à l'écran.

La page ci-dessous apparaît :



- (5) Touchez un des boutons virtuels [INTERNAL] ou [EXTERNAL] pour sélectionner un volume. Le lecteur CD ne peut pas être sélectionné car il contient le disque cible.
- (6) Si besoin, sélectionnez le dossier contenant le fichier audio en touchant son nom.
- (7) Touchez le nom du morceau (ou de plusieurs) et confirmez la sélection en touchant le bouton [ADD TO CD] en bas de l'écran.



Vous revenez alors à la page ci-dessous :



Cette liste affiche tous les morceaux (Songs) que vous avez sélectionnés jusque-là.

La barre de progression "Min" située en bas de la fenêtre indique la durée totale de la sélection (en vert) et la durée restant disponible pour ajouter des morceaux.

**Remarque :** La barre de progression "Min" n'indique que la durée totale des morceaux sélectionnés dans cette session. Elle ne tient pas compte des morceaux ajoutés dans une précédente session non encore finalisée.

- (8) Si besoin, utilisez les boutons virtuels ci-dessous pour modifier le contenu de la liste :

Bouton virtuel	Commentaire
ADD SONG	Permet d'ajouter de nouveaux morceaux au CD. Voir étape (4) ci-dessus.
MOVE UP	Après sélection d'un morceau dans la liste, permet de le remonter vers le début du disque dans la hiérarchie.
MOVE DOWN	Après sélection d'un morceau dans la liste, permet de le descendre vers la fin du disque dans la hiérarchie.
REMOVE	Permet de supprimer le morceau sélectionné de la liste.
CLEAR ALL	Permet d'effacer complètement la liste (tous les morceaux sélectionnés jusque-là).

- (9) Quand votre liste est complète, touchez le bouton **CD BURN** à l'écran.  
Le dialogue ci-dessous apparaît :



- (10) Touchez **YES** pour confirmer la gravure des morceaux sélectionnés sur un CD.  
Touchez **NO** si vous souhaitez reconsidérer la liste avant de lancer la gravure.

Si vous touchez **YES**, le message d'attente « Working » apparaît pour signaler la gravure en cours sur le CD-R/RW.

Une fois les données inscrites sur le CD, le dialogue ci-dessous apparaît pour proposer sa finalisation :



La « finalisation » consiste à écrire un sommaire définitif sur le CD-R/RW (comportant le nombre de morceaux, leurs numéros, leurs durées etc.) afin qu'il puisse être lu sur un lecteur CD du commerce en tant que CD audio.

**Remarque :** Après finalisation, vous ne pourrez plus ajouter d'autres morceaux à ce disque. N'effectuez cette opération que quand vous le considérez comme terminé ou qu'il est complet.

- (11) Touchez le bouton **YES** à l'écran pour lancer la finalisation du CD-R/RW.  
Un message d'attente "Working" apparaît à l'écran pendant que la finalisation se fait.  
Quand elle est terminée (après quelques minutes), le message de confirmation "Operation Complete" apparaît, le CD est éjecté et vous revenez à la page par défaut. Ce CD est désormais lisible sur les lecteurs CD du commerce.

**Remarque :** Touchez le choix **NO** à l'écran si vous êtes susceptible d'ajouter de nouveaux morceaux ultérieurement à ce disque.

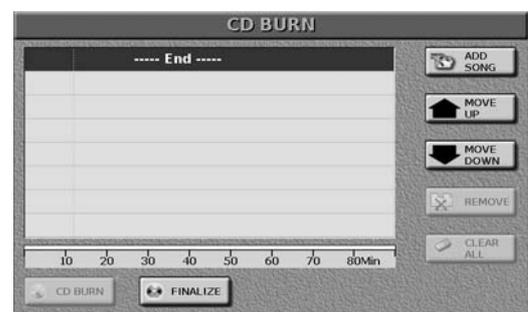
**Remarque :** Bien que le JM-8 puisse lire les CD-R non finalisés, les lecteurs CD du commerce ne le peuvent pas.

## Finalisation des CDs

La finalisation est optionnelle, et une fois que vous avez gravé des données sur un CD-R/RW, le fait de ne pas l'exécuter vous permettra de continuer à ajouter d'autres données tant qu'il restera de l'espace disponible.

Pour pouvoir l'utiliser dans un lecteur CD du commerce « standard », vous devrez toutefois le finaliser :

- (1) Insérez le CD non finalisé dans le lecteur, situé sur la face latérale droite de l'appareil.
- (2) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (3) Touchez **[MENU]** ➤ **[CD BURN]**.



- (4) Touchez le bouton **FINALIZE** à l'écran.

Le dialogue ci-dessous apparaît :



- (5) Touchez le bouton **YES** à l'écran pour lancer la finalisation du CD-R/RW.  
Un message d'attente "Working" apparaît à l'écran pendant que la finalisation se fait.  
Quand elle est terminée (après quelques minutes), le message de confirmation "Operation Complete" apparaît, le CD est éjecté et vous revenez à la page par défaut. Ce CD est désormais lisible sur les lecteurs CD du commerce.

## 13. Gestion des fichiers sur le JM-8

Les fonctions « File Utility » du JM-8 permettent de renommer, sauvegarder, supprimer et/ou copier/coller les fichiers de/vers la mémoire interne ou une unité de stockage USB externe. Sauf pour la copie, ces opérations ne concernent pas les CDs ou CD-ROMs.

### Page « FILE UTILITY »

Le JM-8 permet de renommer fichiers et dossiers sur les volumes de stockage, et également de les copier ou de les supprimer, voire les sauvegarder pour certains types.

#### Accès à la page FILE UTILITY



- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez [MENU] ► [FILE UTILITY].  
La page ci-dessous apparaît :



#### ■ Choix du volume de stockage

Les fonctions décrites ci-dessous s'appliquent toujours à un fichier du volume en cours de sélection. Vous devez donc effectuer la sélection du volume avant toute chose dans la page ci-dessus.

Vous ne pouvez sélectionner que les volumes autorisés. Pensez à brancher un éventuel disque USB (ou à insérer un CD dans le lecteur) avant de toucher un des boutons de l'écran.

Volume	Commentaire
HDD	Disque dur interne du JM-8.
CD	Lecteur CD du JM-8 (face latérale droite). Si vous sélectionnez ce volume, seul le bouton virtuel [COPY] restera accessible.
USB	Unité de stockage USB branchée sur le port EXTERNAL MEMORY de la face avant du JM-8. Vous pouvez utiliser ici aussi bien une clé USB qu'un disque dur USB externe alimenté.

#### Rename

La fonction RENAME permet de renommer l'élément sélectionné à l'écran (Song, image ou dossier).

**ATTENTION :** Il n'est généralement pas recommandé de modifier les noms des morceaux (Songs). Ceux-ci peuvent en effet être référencés dans des listes de lecture (Playlists) et cette modification ne permettrait plus à la Playlist de les appeler en lecture.

- (1) Reprenez les étapes (1)~(2) ci-contre (Accès à la page FILE UTILITY) et sélectionnez le volume.
- (2) Ouvrez le dossier contenant le fichier ou le dossier à renommer.
- (3) Touchez le bouton [RENAME] à l'écran.



**Remarque :** Si vous avez accédé à la page RENAME par erreur, touchez [CLOSE] (ou [RENAME] à nouveau).

- (4) Touchez le nom du fichier ou du dossier à renommer.  
La page ci-dessous apparaît :



- (5) Saisissez le nouveau nom.  
Voir « Saisie d'un nom », p. 38 pour plus de détails.
- (6) Pour confirmer votre choix et renommer le fichier, touchez le bouton [ENTER] à l'écran.  
Le message de confirmation « Operation complete » apparaît brièvement.

**Remarque :** Bien que le JM-8 permette l'utilisation des noms de fichiers longs, nous conseillons de vous en limiter autant que possible aux noms courts (maximum 18 caractères) pour pouvoir les visualiser en totalité sur l'écran du JM-8.

- (7) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

### Delete

Utilisez cette fonction pour supprimer le fichier sélectionné du support mémoire.

**ATTENTION :** Si vous supprimez un morceau utilisé dans une Playlist, le message d'erreur « File not found » apparaîtra quand la liste atteindra son étape.

- (1) Accédez à la page FILE UTILITY et sélectionnez le volume contenant le fichier (page 75).
- (2) Si ce fichier se trouve dans un dossier, touchez l'icône du dossier (📁) pour l'ouvrir.
- (3) Touchez le bouton [DELETE] à l'écran.



**Remarque :** Si vous avez touché le bouton DELETE par accident, touchez le bouton [CLOSE] (ou [DELETE] à nouveau). Vous revenez alors à la page précédente.

- (4) Sélectionnez les fichiers/dossiers à supprimer :
  - (a) Si une barre de défilement apparaît à droite de la liste, utilisez la molette pour la faire défiler.
  - (b) Touchez le nom du fichier ou du dossier à supprimer.
  - (c) Vous pouvez effectuer une multisélection au toucher. Pour accélérer ce processus, vous pouvez toucher le bouton [SELECT ALL] (tout sélectionner). Pour tout désélectionner, touchez [SELECT NONE] à l'écran.
- (5) Vérifiez que vous ne vous êtes pas trompé dans la sélection des fichiers et dossiers à supprimer. Au moindre doute, annulez l'opération. Les fichiers supprimés ne pourront pas être récupérés.
- (6) Touchez le bouton [OK] à l'écran. Si vous avez sélectionné un ou plusieurs dossiers, le message ci-dessous apparaît :



**Remarque :** Cette opération ne peut pas être annulée.

Touchez [YES] sur l'écran pour supprimer le dossier et tous les fichiers qu'il contient. Touchez [NO] pour annuler la suppression.

- (7) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

### Copy

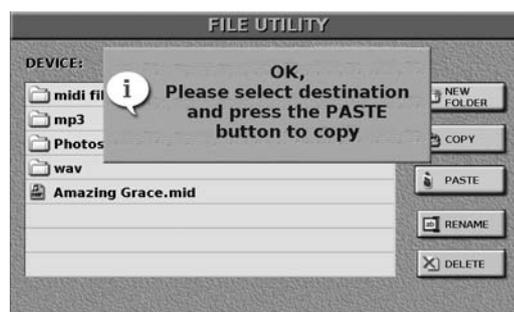
Vous pouvez copier plusieurs fichiers d'un volume à un autre, ou copier un dossier (auquel cas tous les fichiers qu'il contient seront concernés, qu'ils soient de même type ou non).

**Remarque :** Le JM-8 peut copier jusqu'à 10000 fichiers en une seule opération. Pour un nombre supérieur, effectuez plusieurs sessions successives.

- (1) Accédez à la page FILE UTILITY et sélectionnez le volume contenant le fichier (page 75).
- (2) Si ce fichier se trouve dans un dossier, touchez l'icône du dossier (📁) pour l'ouvrir.
- (3) Touchez le bouton [COPY] à l'écran.



- (4) Touchez le nom du fichier ou du dossier à copier. Pour copier tous les fichiers visibles, touchez le bouton [SELECT ALL] à l'écran (pour annuler toutes les sélections faites jusque-là, touchez [SELECT NONE].)
- (5) Touchez le bouton [OK] à l'écran. Un message de confirmation apparaît brièvement :



Il disparaît et le bouton [PASTE] devient actif à l'écran.

- (6) Sélectionnez le volume de destination.
- (7) Si besoin, sélectionnez dessus le dossier devant recevoir les fichiers et/ou les dossiers copiés. Vous pouvez aussi créer un nouveau dossier sur le volume de destination en touchant [NEW FOLDER] à l'écran et en lui attribuant un nom.
- (8) Touchez le bouton [PASTE] à l'écran.

Les fichiers et/ou dossiers sélectionnés sont copiés dans le nouvel emplacement. Cette opération peut prendre un certain temps (l'écran affiche le message « Working » tant qu'elle est en cours, puis « Complete » quand elle est terminée).

**Remarque :** Ne débranchez jamais le volume distant et n'effectuez aucune action tant que l'opération n'est pas terminée.

- (9) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

### New Folder

Ce bouton virtuel présent dans la page FILE UTILITY permet de créer un nouveau dossier capable de recevoir le résultat de vos copies. Il fonctionne de la manière suivante :

- (1) Choisissez l'emplacement du nouveau dossier (volume et dossier éventuel).
- (2) Touchez le bouton [NEW FOLDER] à l'écran. La page ci-dessous apparaît :



- (3) Saisissez un nom pour votre dossier. Voir "Saisie d'un nom" p. 38 pour plus de détails.
- (4) Pour confirmer votre saisie, touchez le bouton [ENTER] à l'écran. Un message de confirmation « Operation complete » apparaît brièvement à l'écran.
 

**Remarque :** Si un dossier de même nom est déjà présent à cet endroit, un message d'alerte vous demande si vous voulez le remplacer: « A file having this name already exists. Overwrite? ». Touchez le bouton [YES] pour confirmer le remplacement du dossier précédent (non recommandé) ou le bouton [NO] pour revenir modifier le nom du nouveau dossier.

**Remarque :** Bien que le JM-8 permette l'utilisation des noms de fichiers longs, nous conseillons de vous en limiter autant que possible aux noms courts (maximum 18 caractères) pour pouvoir les visualiser en totalité sur l'écran du JM-8.
- (5) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## Info/Format



Indépendamment de la gestion des fichiers (ci-dessus), le JM-8 permet de vérifier l'espace libre disponible sur le disque interne comme sur les volumes distants et de formater les uns et les autres.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez [MENU] ► [ADVANCED] ► [UTILITY].
- (3) Touchez le bouton [INFO/FORMAT] en haut de l'écran. Après quelques secondes, La page ci-dessous apparaît :



### Free Space

L'écran affiche l'espace libre disponible sur le disque dur interne et sur les volumes distants.

La capacité disponible est également convertie en temps d'enregistrement audio (Recording Time) Voir p. 37.

### Version

Cette zone indique la version du système d'exploitation utilisé par le JM-8 (la copie d'écran ci-dessus n'est qu'un exemple).

### Format

Cette fonction permet de formater le disque dur interne ou un volume de stockage branché en USB.

Les volumes USB utilisant le format de fichier FAT-32 n'ont pas besoin d'être formatés avant utilisation. Les disques durs formatés par un PC, par contre, peuvent utiliser un format de fichier de type NTFS™ (ou autre) qui n'est *pas reconnu*.

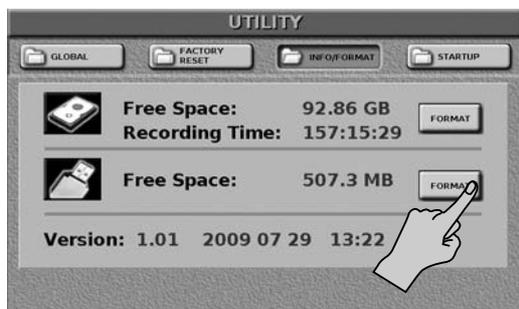
Nous conseillons donc de formater tout nouveau volume USB sur le JM-8 par sécurité.

**REMARQUE IMPORTANTE :** Le formatage du disque interne ou d'un périphérique USB signifie que tous les fichiers (morceaux, images etc.) qu'il contient seront effacés. Vérifiez toujours le contenu d'un éventuel volume de stockage avant de lancer son formatage.

**Remarque :** Nous recommandons de sauvegarder préalablement tous les fichiers que vous jugez dignes d'être conservés sur un autre support de stockage avant de lancer le formatage. Notez également qu'un éventuel disque dur externe USB doit être alimenté (c'est-à-dire qu'il doit disposer de son propre adaptateur secteur).

**Remarque :** Lors du formatage du disque dur interne, les cinq morceaux de démonstration sont ramenés dans leur configuration d'usine.

- (1) Pour sauvegarder un volume USB distant, branchez-le sur le port EXTERNAL MEMORY situé en face avant du JM-8.
- (2) Accédez à la page UTILITY « INFO/FORMAT » (voir ci-dessus).
- (3) Touchez à l'écran le bouton **[FORMAT]** situé à côté du nom du volume que vous voulez formater.



**IMPORTANT :** Faites attention à bien choisir le volume à formater et pas un autre.

L'écran affiche un dialogue de confirmation :



- (4) Touchez le bouton **[YES]** pour lancer le formatage de ce volume.  
Touchez le bouton **[NO]** pour revenir à la page INFO/FORMAT sans procéder au formatage.

Si vous avez appuyé sur **[YES]**, le JM-8 procède au formatage de l'unité choisie.

- (5) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

**Remarque :** Ne débranchez jamais le volume distant et n'effectuez aucune action tant que l'opération n'est pas terminée.

## 14. Édition des paroles

Le JM-8 dispose de fonctions permettant d'ajouter des paroles à des fichiers SMF, MP3 ou WAV n'en disposant pas. Il est également possible de resynchroniser des paroles de fichiers Songs existants.

Cela peut être utile pour combler un oubli de paroles d'un morceau que vous chantez sur scène ou que vous voulez apprendre.

Le JM-8 permet simplement de lier (« synchroniser ») des paroles existantes à des données audio ou SMF. Le fichier texte utilisé pour cette opération doit être créé séparément sur un ordinateur sous Windows (ou sur un Macintosh en le sauvegardant au format .txt pour Windows). Voir ci-contre la liste des caractères compatibles.

```
!"#$%&'()*+,-.0123456789:;=?@ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ[]^_`abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz{|}~¢£¥¦§¨ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸¹º»¼½¾
ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÐÑÒÓÔÕÖ×ØÙÚÛÜÝÞ
```

### Ajout de paroles à un morceau

Voici une description pas à pas de l'ajout de paroles à un fichier SMF, MP3 ou WAV.

La procédure varie selon qu'il vous faut ou non importer préalablement le fichier texte ou si vous préférez corriger le texte d'un morceau le comportant déjà.

Procédure	Commencez ici
Préparations des paroles pour un morceau ne les contenant pas.	"Import d'un fichier texte" ci-dessous
Correction de la synchronisation des paroles pour un morceau les comportant déjà.	"Réalignement des paroles" p. 81

#### Import d'un fichier texte

Cette procédure peut aussi permettre la synchronisation du texte d'un fichier .LRC avec le fichier MP3 ou WAV qu'il concerne. Le nom du fichier .LRC doit être identique à celui du fichier son.



- Préparez un texte comportant les paroles que vous voulez associer à un morceau. Utilisez pour cela un traitement de texte sur votre ordinateur, en veillant à insérer un retour chariot après chaque ligne ou mot devant être synchronisé séparément. La fonction de synchronisation (ci-après) ne fonctionne qu'avec des lignes entières (séparées par des retours chariot).  
**Remarque :** Évitez les lignes longues qui n'afficheraient qu'un texte incomplet à l'écran.
- Exportez le fichier au format.txt et sauvegardez-le sur un support USB que vous branchez ensuite sur le JM-8.
- Sur le JM-8 effectuez le chargement du morceau auquel vous voulez ajouter des paroles. Voir p. 23 et suivantes.  
**Remarque :** L'import d'un fichier texte, l'édition ou la synchronisation des paroles ne sont possibles que quand la lecture est arrêtée (appuyé sur [■]), sous peine de voir apparaître le message d'alerte « Can't execute. Song is running ».

- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- Touchez **[MENU]** ➤ **[ADVANCED]** ➤ **[LYRICS IMPORT]**.



- Sélectionnez le volume contenant le fichier texte des paroles. Les options sont **[HDD]**, **[CD]** et **[USB]**. (Si le fichier n'apparaît pas, c'est peut-être qu'il ne comporte pas le suffixe «.TXT »).
- Touchez le nom du fichier texte pour le sélectionner. La page ci-dessous apparaît :



Ce message d'alerte indique que si des paroles étaient antérieurement déjà liées à ce morceau, elles seront effacées et remplacées par les nouvelles.

**Remarque :** Le JM-8 ne reconnaît que les fichiers texte comportant l'extension de nom «.txt ».

- Si ce choix vous convient, touchez le bouton **[YES]** dans le dialogue à l'écran. Sinon, touchez **[NO]** pour revenir à la page MENU.

En appuyant sur **[YES]**, La page ci-dessous apparaît :



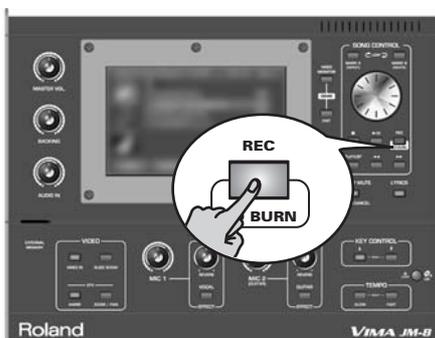
### Synchronisation du fichier texte

Dans la procédure qui suit, nous allons associer chaque ligne du texte importé sur des valeurs de noires du morceau. Cela se fait pendant la lecture du morceau. Synchroniser ces lignes de texte revient à appuyer sur la molette sur les temps pour lesquels vous souhaitez voir apparaître la ligne suivante en lecture normale.

Chaque pression sur la molette lie la ligne de texte comprise entre les flèches (▶ ◀) au « temps » sur lequel s'est fait l'appui. La ligne précédente glisse vers la ligne du dessus tandis que la ligne suivante apparaît en dessous des flèches (▶ ◀).

**Remarque :** Dans ce mode, le JM-8 affiche toujours quatre lignes de texte.

(1) Appuyez sur le bouton **[REC]** (il s'allume).



(2) Appuyez sur le bouton **[▶/II]**.



La lecture et la synchronisation des paroles démarrent.

(3) Quand vous arrivez au temps sur lequel la première ligne de texte doit apparaître, appuyez sur la molette.



(4) Répétez l'opération pour le temps sur lequel la deuxième ligne de texte doit apparaître.



(5) Appuyez ensuite sur la molette pour chaque intervention souhaitée d'une ligne de texte.

Pour les temps sur lesquels vous n'avez rien à synchroniser (pendant le pont ou pendant un solo par exemple), vous pouvez utiliser le bouton **[▶]** pour effectuer une avance rapide jusqu'à la mesure à laquelle le texte réapparaît.

(6) Quand tout le texte a été synchronisé, appuyez sur le bouton **[REC]**.

(7) En cas d'erreur en un point ou un autre, vous devez resynchroniser l'ensemble des paroles.

Voir "Réalignement des paroles" p. 81.

## Réalignement des paroles

Pour corriger la synchronisation des paroles d'un morceau qui en contient, vous n'avez pas besoin d'importer un nouveau fichier texte.

Procédez comme suit pour accéder à la page LYRICS SYNC concernant ce sujet :

- (1) Si besoin, chargez le morceau dont vous voulez resynchroniser les paroles.
- (2) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (3) Touchez [MENU] ► [ADVANCED] ► [LYRICS SYNC].



Ce message signale que la précédente synchronisation des paroles va être effacée.

- (4) Si vous êtes d'accord, touchez le bouton [YES]. Sinon, touchez le bouton [NO] pour revenir à la page MENU.

Si vous avez choisi [YES], vous accédez aux choix de synchronisation :



Cette page affiche les premières paroles du morceau SMF sélectionné.

- (5) Procédez alors comme dans "Synchronisation du fichier texte" p. 80.

## Sauvegarde du morceau avec ses paroles

Après synchronisation des paroles, une nouvelle sauvegarde du morceau sera nécessaire. Pour l'effectuer, procédez comme suit :

Les fichiers SMF et MP3 sauvegardés après synchronisation contiendront directement les paroles associées (comme partie intégrante du fichier). Par contre, pour les fichiers WAV, un fichier.lrc séparé sera généré, portant le même nom que le fichier WAV et placé dans le même dossier que le fichier audio.

- (1) Dans la page LYRICS SYNC, touchez le bouton [SAVE].

La page ci-dessous apparaît :



- (2) Sélectionnez le volume sur lequel vous effectuez cette sauvegarde :

Bouton virtuel	Commentaire
HDD	Sauvegarde sur le disque dur interne.
USB	Sauvegarde sur un volume USB branché sur l'appareil (vous pouvez procéder à son branchement maintenant si vous ne l'avez pas déjà fait).

- (3) Sélectionnez le dossier dans lequel vous voulez effectuer la sauvegarde en touchant son nom à l'écran.

Si besoin, vous pouvez aussi créer un nouveau dossier pour effectuer cette sauvegarde. Si ce n'est pas le cas, passez à l'étape (4) ci-après.

- (a) Après avoir réalisé l'étape (2), touchez le bouton [NEW FOLDER] à l'écran.



La page ci-dessous apparaît :



- (b) Saisissez le nom du nouveau dossier.  
Voir "Saisie d'un nom" p. 38 pour plus de détails.
- (c) Pour confirmer le nom et la création du dossier, touchez le bouton **ENTER** à l'écran.  
Ce dossier peut désormais être sélectionné comme destination pour la sauvegarde. Touchez son nom.



- (4) Touchez le bouton **SAVE** en bas de l'écran.  
La page ci-dessous apparaît :



- (5) Saisissez le nom du nouveau fichier Song.  
Voir "Saisie d'un nom" p. 38 pour plus de détails.
- (6) Pour confirmer le nom et sauvegarder le fichier, touchez le bouton **ENTER** en bas de l'écran.  
Si vous avez touché ce bouton **SAVE** par erreur, vous pouvez refermer le clavier virtuel en touchant le bouton **EXIT**. Dans ce cas, le morceau ne sera pas sauvegardé.
- (7) Appuyez plusieurs fois sur **EXIT** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

Si la destination de sauvegarde contient la version originale du fichier portant le même nom, le message d'alerte ci-dessous apparaît :



- Touchez le bouton **YES** pour effacer l'ancienne version du fichier et la remplacer par la nouvelle. Touchez le bouton **NO** si vous ne voulez pas l'effacer. Choisissez alors un nom différent (ou une autre destination de sauvegarde).

**Remarque :** Les fichiers SMF comportant des paroles sont affichés avec un icône spécial . (Cet icône n'est pas associé aux fichiers MP3 ou WAV, même s'ils comportent des paroles).

## 15. Réglages généraux

Cette section décrit diverses fonctions concernant le JM-8 dans son ensemble.

### Pédale optionnelle

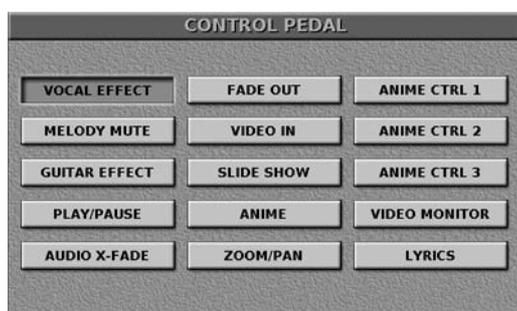
Une pédale optionnelle DP-series ou BOSS FS-5U branchée sur le connecteur CONTROL PEDAL du JM-8 peut être utilisée pour piloter diverses fonctions. Dans la configuration d'usine, elle sert à activer/désactiver la fonction VOCAL EFFECT (voir p. 30).

Pour lui affecter une autre fonction, procédez comme suit :

- (1) Éteignez le JM-8 et branchez une pédale optionnelle sur son connecteur CONTROL PEDAL.



- (2) Rallumez le JM-8.
- (3) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (4) Touchez [MENU] ► [CONTROL PEDAL].



- (5) Touchez à l'écran le bouton correspondant à la fonction que vous voulez affecter. Les différents choix possibles sont :

Fonction de pédale	Commentaire
VOCAL EFFECT	Fonction identique à celle du bouton [VOCAL] EFFECT (voir p. 30).
MELODY MUTE	Fonction identique à celle du bouton [MELODY MUTE]. Selon le type du fichier sélectionné, il active la fonction « Center Cancel » (voir p. 32) ou « Melody Mute » (voir p. 33).
GUITAR EFFECT	Fonction identique à celle du bouton [GUITAR] EFFECT (voir p. 29).

Fonction de pédale	Commentaire
PLAY/PAUSE	Fonction identique à celle du bouton [▶/  ].
AUDIO X-FADE	Activation d'un « crossfade » entre deux fichiers. Pour ce faire, sélectionner un nouveau morceau pendant la lecture du morceau actuel et appuyez sur la pédale. Le JM-8 crée une transition courte entre les deux (cette fonction n'est pas accessible aux fichiers SMF).
FADE OUT	L'appui sur la pédale provoque un decrescendo progressif. Quand le niveau atteint 0, la lecture s'arrête.
VIDEO IN	Fonction identique à celle du bouton [VIDEO IN] (voir p. 45).
SLIDE SHOW	Fonction identique à celle du bouton [SLIDE SHOW] (voir p. 40 et suivantes).
ANIME	Fonction identique à celle du bouton [ANIME] (voir p. 46).
ZOOM/PAN	Fonction identique à celle du bouton [ZOOM/PAN] (voir p. 44).
ANIME CTRL1	Sélection d'un type « ANIME » différent (voir p. 108).
ANIME CTRL2	Sélection d'une variation « ANIME » différente (voir p. 108).
ANIME CTRL3	Sélection d'une durée « ANIME » différente (voir p. 108).
VIDEO MONITOR	Fonction identique à celle du bouton [VIDEO MONITOR].
LYRICS	Fonction identique à celle du bouton [LYRICS] (voir p. 35).

- (6) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## Accordage du JM-8

Pour pouvoir utiliser le JM-8 avec un instrument acoustique accordé à un diapason différent de 440, vous pouvez être amené à modifier son diapason de référence.

**Remarque :** La valeur choisie ici n'a pas d'effet sur la hauteur de lecture des fichiers audio (MP3 ou WAV).

- (1) Branchez un contrôleur MIDI externe (clavier, accordéon, etc.) sur la prise MIDI IN du JM-8 (voir p. 97).
- (2) Accédez à la page MIDI et activez le bouton PRE-SET [EXTERNAL IN] à l'écran (voir p. 98).
- (3) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (4) Touchez [MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [SMF TUNING].

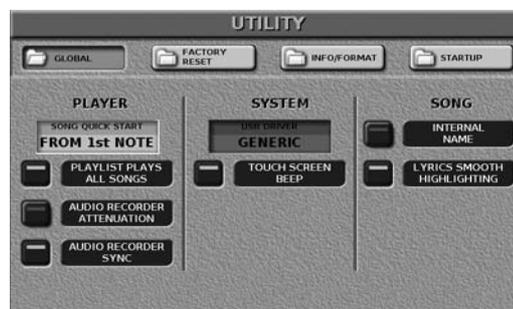


- (5) Jouez un la 4 sur le clavier externe (ou mettez en lecture une séquence sur votre ordinateur qui joue un la 4).
- (6) Tournez la molette pour modifier l'accordage. La valeur par défaut est 440.0. Vous pouvez revenir à tout moment à cette valeur en touchant simplement le bouton [440.0Hz] à l'écran.
- (7) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## Fonctions GLOBAL

Les fonctions qui suivent concernent aussi le JM-8 dans son ensemble et n'ont pas encore été examinées dans ce manuel.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez [MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [UTILITY].



- (3) Si la page ci-dessus ne s'affiche pas, touchez le bouton [GLOBAL] dans la partie supérieure gauche de l'écran.
- (4) Touchez à l'écran le bouton d'option pour activer/désactiver la fonction correspondante. Pour les fonctions SONG QUICK START et USB DRIVER vous devez toucher le champ à l'écran puis utiliser la molette pour effectuer le choix.
- (5) Quand vous avez terminé (voir ci-dessous), appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

Ce qui suit décrit isolément chacun des paramètres GLOBAL.

### Section PLAYER

#### ■ Song Quick Start

Cette option ne concerne que les fichiers SMF. Pour les afficher, touchez le champ à l'écran et tournez la molette.

Options	Commentaire
OFF	La lecture commence au tout début du fichier Song (et peut donc comprendre des mesures vierges ou des silences).
FROM 2ND BAR	La lecture ne commence qu'à partir de la mesure 2 du fichier SMF sélectionné. Cela est souvent utile, la plupart des fichiers SMF du commerce utilisant la première mesure pour envoyer des initialisations de contrôles ou des messages SysEx destinés à « configurer » le générateur de son. En situation de concert, cette lecture « blanche » peut créer une temporisation non souhaitée.
FROM 1ST NOTE	Option similaire à la précédente mais lançant la lecture juste après la première note du morceau sélectionné (même si elle se trouve seulement à la mesure 3).

■ **Playlist Plays All Songs**

Voir "Lecture en continu" p. 55.

■ **Audio Recorder Attenuation**

Paramètre à utiliser si vous remarquez que vos enregistrements audio (voir p. 37) présentent de la distorsion.

Quand cette fonction est activée (bouton allumé à l'écran), le niveau audio interne du JM-8 est atténué de 12 dB avant l'enregistrement.

■ **Audio Recorder Sync**

Le JM-8 permet de choisir la manière dont son enregistreur démarre et s'arrête. Appuyez sur le bouton **AUDIO RECORDER SYNC** pour choisir.

Statut du bouton virtuel	Commentaire
Allumé (par défaut)	Dans ce cas, l'enregistrement peut démarrer simultanément avec la lecture du morceau. Le bouton [■] arrête alors à la fois la lecture du morceau et l'enregistrement.
Éteint	Dans ce cas vous pouvez commencer l'enregistrement avant de lancer la lecture du morceau (ou enregistrer sans accompagnement). L'enregistrement doit donc être lancé en réappuyant sur le bouton [REC] pendant qu'il clignote (en attente d'enregistrement). Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [REC] une troisième fois. Le bouton [■] sert alors uniquement à arrêter la lecture d'un morceau que vous avez lancé en appuyant sur le bouton [▶/  ] en cours d'enregistrement.

**Section SYSTEM**

■ **USB Driver**

Vous n'avez en principe pas à installer de pilote (driver) particulier pour brancher le JM-8 sur votre ordinateur par le port USB MIDI. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes de dégradation des performances, l'utilisation du pilote Roland peut, dans certains cas, résoudre le problème. Pour choisir ou changer de pilote avant d'installer le pilote, procédez comme suit :

Options	Commentaires
Generic	Choisissez cette option si vous voulez utiliser le pilote USB standard livré avec votre ordinateur. C'est le mode à utiliser par défaut.
Original	Choisissez cette option si vous voulez utiliser le pilote téléchargé depuis le site internet Roland ( <a href="http://www.roland.com">www.roland.com</a> ).

Après avoir effectué votre choix, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour revenir à la page par défaut, éteignez le JM-8 (p. 18), attendez quelques secondes puis rallumez-le.

■ **Touch Screen Beep**

Le JM-8 émet un « bip » à chaque fois que vous touchez un bouton virtuel ou une zone de saisie sur l'écran tactile, pour confirmer la bonne sélection du paramètre. Vous pouvez toutefois désactiver ce bip s'il vous dérange.

**Section SONG**

■ **Internal Name**

Si vous n'arrivez pas à accéder à un fichier SMF dans la page par défaut ou en utilisant le moteur de recherche « Finder », un problème existe peut-être au niveau du nom du fichier auquel vous vous référez. Les fichiers SMF disposent aussi d'un « nom interne », souvent plus spécifique. Pour afficher ces « noms internes » de SMF, activez cette fonction.

■ **Lyrics Smooth Highlighting**

Le JM-8 affiche par défaut les paroles syllabe par syllabe. Mais vous pouvez choisir cette option « Smooth » moins discontinue si vous le souhaitez.

**Réinitialisation du JM-8 (Factory Reset)**

La fonction ci-dessous permet de ramener le JM-8 dans sa configuration d'usine. Elle n'a toutefois aucun effet sur les données sauvegardées sur le disque dur interne.

Pour réinitialiser le JM-8, procédez comme suit :

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez [MENU] ▶ [ADVANCED] ▶ [UTILITY].
- (3) Dans la page qui apparaît, touchez le bouton **FACTORY RESET** (si besoin).



- (4) Touchez le bouton [ENTER] à l'écran pour réinitialiser le JM-8 ou appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir au menu si vous avez changé d'avis. Un message de confirmation « Operation successful » apparaît pour confirmer que la réinitialisation s'est bien passée.

## 16. Édition détaillée de fichiers SMF

Le JM-8 est bien plus qu'une station karaoké sophistiquée. C'est aussi un puissant générateur de son (voir p. 97), un séquenceur 16 pistes (voir p. 109) et une station de post-production et de remixage pour les fichiers SMF. Ce chapitre décrit comment aller au-delà des modifications simples proposées par les fonctions SMF Cover (p. 58) et SMF mixer (p. 60). Les fonctions qui suivent ne concernent par contre pas les fichiers audio (MP3, WAV).

### Préparations à l'utilisation de l'outil « SMF Makeup Tools »

Le JM-8 propose un mode dans lequel vous pouvez personnaliser la lecture du fichier SMF en cours de sélection. Ces modifications peuvent être sauvegardées si besoin pour les rendre permanentes.

Les paramètres MAKEUP TOOLS sont ignorés par le séquenceur 16 pistes du JM-8 à moins que vous ne les « geliez » (voir "Avant de sauvegarder vos modifications", p. 95).

#### ■ Encore un mot...

À la différence des fichiers audio, les SMF utilisent jusqu'à 16 « pistes » (canaux MIDI) et ne contiennent que des ordres de télécommande à destination du générateur de son. Cela rend facile le changement d'un son ou d'effets, etc.

Convenons que le mot « son » (Tone) se réfère ici au « patch » que vous affectez à une piste.

Les parties rythmiques sont jouées par une catégorie de Tones appelée « **Drum Set** », qui affecte des sons différents à chaque note MIDI (do 2= grosse caisse, ré 2= caisse claire, etc.).

Par ailleurs la page SMF MAKEUP TOOLS n'affiche pas les pistes MIDI mais présente des instruments de manière plus intuitive.

### Choix du morceau (Song) à éditer

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.



- (2) Sélectionnez le volume contenant le fichier à rechercher en touchant son bouton à l'écran.

Volume	Commentaire
INTERNAL	Disque dur interne du JM-8.

Volume	Commentaire
CD	Lecteur CD du JM-8 (face latérale droite). Vous pouvez lire un fichier SMF sur un CD-ROM mais ne pouvez pas sauvegarder de fichier sur ce volume.
EXTERNAL	Volume branché sur le port USB en face avant du JM-8: clé USB ou disque dur USB alimenté.

- (3) Touchez du doigt sur l'écran le nom du morceau SMF que vous voulez sélectionner.

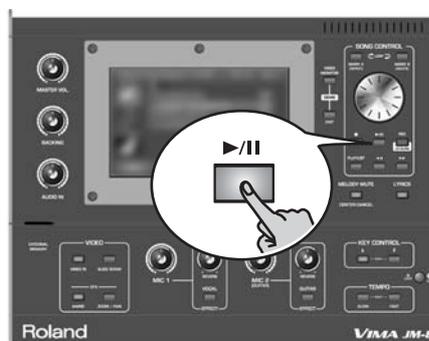
Nom du morceau sélectionné



Le morceau sélectionné est contrasté et son nom apparaît également dans la partie supérieure gauche de l'écran.

**Remarque :** Voir "Localisation des morceaux et images avec le Finder" p. 47 pour savoir comment effectuer une recherche de fichiers spécifiques sur un volume de stockage. Pensez à utiliser le filtre [SMF] dans la fenêtre de recherche pour limiter celle-ci aux fichiers SMF.

- (4) Appuyez sur le bouton [▶/||] pour lancer la lecture.



Vous pouvez ainsi écouter le morceau avant de passer à son édition.

- (5) Appuyez sur le bouton [■] pour arrêter la lecture.

## Procédure générale



### Accès à l'environnement « SMF MAKEUP TOOLS »

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez [MENU] ► [ADVANCED] ► [SMF MAKEUP TOOLS].



(Si la page ci-dessus ne s'affiche pas, touchez le bouton [PALETTE] dans la partie supérieure gauche de l'écran). Toutes les modifications créées par cette page et celles qui lui sont associées sont des données SysEx qui modifient les données du Song (sans les remplacer).

- (3) Poursuivez avec une des sections ci-après :

### Choix de l'instrument à éditer

- (a) Utilisez les boutons virtuels PAGE [◀▶] dans la partie inférieure droite de l'écran pour choisir l'instrument à éditer.

S'il s'agit d'un Drum Set (kit rythmique), l'affichage se transforme comme ci-dessous :



(Voir p. 92 pour les explications sur les boutons virtuels [PERC MUTE] et [DRUM MUTE]).

Le champ [OCTAVE] a disparu (la transposition d'octave d'une partie rythmique n'a pas de sens).

- (b) Touchez le bouton [JUMP TO 1st NOTE] à l'écran pour accéder à la position temporelle où l'instrument est utilisé pour la première fois. La lecture commence automatiquement à partir de ce point.

### Mise en solo ou mute de l'instrument

- (a) Sélectionnez l'instrument à l'aide des boutons PAGE [◀▶] à l'écran.

- (b) Si vous avez du mal à entendre le son d'un Tone/ Drum Set, touchez le bouton [SOLO] à l'écran (son témoin doit s'allumer) puis touchez le bouton [JUMP TO 1st NOTE] pour accéder à la première note de cet instrument. Touchez à nouveau [SOLO] quand vous voudrez désactiver cette fonction.
- (c) Utilisez de même le bouton [MUTE] à l'écran pour couper l'instrument sélectionné. La partie correspondante n'est plus entendue (pour mémoire : cette option ne s'applique qu'à l'instrument sélectionné et pas nécessairement à l'ensemble de la piste).

**Remarque :** Pour les percussions, vous pouvez muter deux groupes d'instruments séparés.

### Choix d'un autre son (Tone) ou Drum Set

Pour choisir un autre Tone ou un autre Drum Set, procédez comme suit :

- (a) Sélectionnez l'instrument à l'aide des boutons PAGE [◀▶] à l'écran.
- (b) Touchez le nom de l'instrument (à droite de son icône).



- (c) Si cette option est accessible, utilisez les boutons Family [◀▶] pour accéder aux familles de sons.



Les sons (Tones) du JM-8 sont regroupés en 15 familles : guitares, basses, cordes etc. Le nom de la famille sélectionnée apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Tous les Drum Sets font partie de la même famille.

**Remarque :** Voir p. 139 la liste des sons (Tones) et Drum Sets disponibles.

**Remarque :** Tous les Drum Sets appartiennent à la même famille. Les boutons Family [◀▶] ne sont pas accessibles quand la catégorie sélectionnée et apparaissant dans le coin supérieur gauche de l'écran est « Drums ».

- (d) Touchez un des dix boutons d'instruments pour choisir un autre son (Tone) ou Drum Set.



Certaines familles comportent plus de Tones que la page ne peut en afficher. Dans ce cas, vous pouvez utiliser les boutons [PAGE 1], [PAGE 2], etc. qui apparaissent en bas de l'écran pour accéder à une autre page. Une flèche située à côté des boutons PAGE de l'écran indique que d'autres pages sont disponibles. Touchez ce bouton [PAGE] dans la partie inférieure droite de l'écran pour accéder aux autres boutons PAGE.

**Remarque :** Vous pouvez appuyer sur la molette pour visualiser les « accès MIDI » (numéros de changement de programme et de banks) associés aux sons (Tones). Ils s'affichent à côté des flèches « Family ».

- (e) Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à la page SMF MAKEUP TOOLS.



### Annulation ou sauvegarde des modifications

- (a) Touchez le bouton [UNDO CHANGES] à l'écran pour ramener tous les paramètres de cette page à leurs valeurs sauvegardées.
- (b) Pour sauvegarder vos modifications, touchez le bouton [SAVE] et reportez-vous p. 95. Vous pouvez aussi toucher un autre des boutons de la rangée supérieure pour modifier d'autres paramètres avant de sauvegarder la version modifiée du Song.

## Autres éditions

Cette section d'écrit d'autres modifications que vous pouvez apporter aux instruments utilisés par le SMF.

- (1) Si une page SMF MAKEUP TOOLS n'est pas affichée à l'écran, reportez-vous p. 87 pour y accéder.
- (2) Touchez le bouton [PALETTE] à l'écran.



- (3) Utilisez les boutons PAGE [PAGE] situés dans la partie inférieure droite de l'écran pour accéder à l'instrument que vous voulez modifier. Si vous avez sélectionné un Drum Set, la page ci-dessous apparaît :



- (4) Touchez le champ correspondant au paramètre à éditer et tournez la molette pour le modifier. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette pour faire apparaître un pavé numérique. Utilisez alors ces boutons virtuels pour saisir vos valeurs et confirmez-les en touchant le bouton [ENTER]. Le dialogue local comportant le pavé numérique se présente ainsi :



### Paramètres accessibles pour les Tones

**VOLUME:** Volume de l'instrument sélectionné. Des valeurs négatives réduisent le volume en cours et des valeurs positives l'augmentent (par rapport à la valeur originale)

PANPOT: Position de l'instrument dans le champ stéréo. 0 signifie « pas de changement », des valeurs négatives le déplacent vers la gauche et des valeurs positives le déplacent vers la droite.

**Remarque :** Dans le cas Drum Sets, ce réglage s'applique à tous les instruments de percussions. Un autre paramètre permet d'agir sur chaque instrument: voir p. 92.

REVERB: Niveau de départ du signal vers l'effet de réverbération. Détermine l'importance du traitement appliqué à l'instrument.

CHORUS: Niveau de départ du signal vers l'effet de chorus. Détermine l'importance du traitement appliqué à l'instrument.

**Remarque :** Les quatre paramètres décrits jusque-là peuvent être également modifiés dans la page SMF MIXER (voir p. 60).

VELOCITY: Ce paramètre permet de modifier la plage de vélocité de l'instrument. 0 signifie que les valeurs de vélocité enregistrées ne sont pas modifiées. Des valeurs négatives réduisent toutes les vélocités d'un même montant (les différences entre les notes restent inchangées), et des valeurs positives ajoutent également une même valeur.

OCTAVE: (Seulement pour les sons, pas pour les Drum Sets.) Applique une transposition d'octave à l'instrument sélection dans une plage de quatre octaves vers le haut ou vers le bas.

## ■ MULTI FX

Le JM-8 comporte trois multieffets, une réverbération et un chorus qui peuvent être appliqués aux sons pilotés par le fichier SMF.

- (1) Touchez le champ MULTI FX à l'écran et utilisez la molette pour affecter l'instrument sélectionné à un des multieffets A à C.
- (2) Choisissez « Off » pour les instruments auxquels vous ne voulez pas appliquer de multieffets.



Si vous avez sélectionné A, B ou C, une zone d'édition et un bouton **EDIT** apparaissent à l'écran. Le nom de l'effet en cours d'utilisation est également affiché.

- (3) Touchez le nom de l'effet (sous le bouton **EDIT**) pour modifier le type d'effet à l'aide de la molette.



Les différents types disponibles sont :

- |                     |                  |                   |
|---------------------|------------------|-------------------|
| 1. Thru             | 29. OD→ Delay    | 57. VK Rotary     |
| 2. Stereo EQ        | 30. DST→ Chorus  | 58. 3D Chorus     |
| 3. Overdrive        | 31. DST→ Flanger | 59. 3D Flanger    |
| 4. Distortion       | 32. DST→ Delay   | 60. 3D Step Flgr  |
| 5. Phaser           | 33. EH→ Chorus   | 61. Band Chorus   |
| 6. Spectrum         | 34. EH→ Flanger  | 62. Band Flanger  |
| 7. Enhancer         | 35. EH→ Delay    | 63. Band Step Flg |
| 8. Auto Wah         | 36. Chorus→ DLY  | 64. VS Overdrive  |
| 9. Rotary           | 37. Flanger→ DLY | 65. VS Distortion |
| 10. Compressor      | 38. CHO→ Flanger | 66. GT Amp Simul  |
| 11. Limiter         | 39. CHO/DLY      | 67. Gate          |
| 12. Hexa-Chorus     | 40. Flanger/DLY  | 68. Long Delay    |
| 13. Trem Chorus     | 41. CHO/Flanger  | 69. Serial Delay  |
| 14. Space-D         | 42. Isolator     | 70. MLT Tap DLY   |
| 15. St. Chorus      | 43. Low Boost    | 71. Reverse DLY   |
| 16. St. Flanger     | 44. Super Filter | 72. Shuffle DLY   |
| 17. Step Flanger    | 45. Step Filter  | 73. 3D Delay      |
| 18. St. Delay       | 46. Humanizer    | 74. Long Time DLY |
| 19. Mod. Delay      | 47. Speaker Sim  | 75. Tape Echo     |
| 20. 3 Tap Delay     | 48. Step Phaser  | 76. LoFi Noise    |
| 21. 4 Tap Delay     | 49. MLT Phaser   | 77. LoFi Comp     |
| 22. Time Delay      | 50. Inf Phaser   | 78. LoFi Radio    |
| 23. 2 Pitch Shifter | 51. Ring Modul   | 79. Telephone     |
| 24. FBK Pitch       | 52. Step Ring    | 80. Phonograph    |
| 25. Reverb          | 53. Tremolo      | 81. Step Pitch    |
| 26. Gate Reverb     | 54. Auto Pan     | 82. Sympa Reso    |
| 27. OD→ Chorus      | 55. Step Pan     | 83. VIB-OD-Rotary |
| 28. OD→ Flanger     | 56. Slicer       | 84. Center Canc   |

**Remarque :** Chaque multieffets MFX (A, B ou C) peut être affecté à autant d'instruments que vous voulez. Notez par contre que le choix d'un nouvel effet affectera tous les instruments traités par ce multieffets.

- (4) Pour modifier les paramètres de l'effet, touchez le bouton MFX A~C **EDIT** correspondant pour accéder à la page ci-dessous :



Pour éviter toute confusion, nous avons traité les paramètres accessibles ailleurs. Voir "Types multieffets (MFX) et paramètres" p. 153. Pour les éditer :

- (a) Touchez le champ du paramètre à modifier (le nombre des champs et leurs fonctions dépendent du type d'effet choisi).  
Si le paramètre n'apparaît pas, touchez le bouton PAGE pour accéder à une autre page. (certains effets n'ont qu'une seule page de paramètres).
- (b) Tournez la molette pour modifier la valeur.  
Les boutons **REVERB SEND** et **CHORUS SEND** (coin supérieur droit) permettent de choisir les niveaux de départ vers la réverbération et le chorus. Si vous n'en avez pas besoins, mettez ces paramètres à 0.
- (c) Touchez le bouton **BACK** pour revenir à la page précédente.

## ■ EQUALIZER

- (1) Voir "Procédure générale" p. 87 pour accéder à cette page.
- (2) Touchez le bouton EQUALIZER **ON/OFF** pour activer/désactiver l'égaliseur de cet instrument.



- (3) Touchez le bouton EQUALIZER **EDIT** pour en modifier les valeurs. La page ci-dessous apparaît :



Le nom de l'instrument en cours de sélection est affiché dans le coin supérieur gauche. Vous ne pouvez pas sélectionner d'autres instruments ici.

- (4) Touchez le bouton **OFF/ON** à droite du nom de l'instrument pour activer/désactiver l'égalisation pour cet instrument.  
(Le message **EDIT** situé à côté signale simplement que vous avez modifié les paramètres de cette page, il ne peut pas être désactivé).
- (5) Touchez le champ du paramètre que vous voulez modifier.
- (6) Tournez la molette pour en changer la valeur.

**INSTR VOL:** Ce paramètre duplique le fonctionnement du paramètre VOLUME de la page PALETTE. Il est accessible ici parce que la modification de l'égalisation peut agir significativement sur le niveau, en plus comme en moins.

**HI FREQ HZ (1500, 2000, 3000, 4000, 6000, 8000, 12000Hz):** Détermine la fréquence de coupure pour la bande des aigus (filtre de type « shelving »).

**HI GAIN DB (-15~15dB):** Détermine le niveau d'action du filtre. Les valeurs positives renforcent la bande de fréquences aiguës et les valeurs négatives la réduisent.

**MID FREQ HZ (200~8000Hz):** Détermine la fréquence de coupure pour la bande des médiums (filtre de type « peaking »).

**MID Q (0.5, 1, 2, 4, 8):** Détermine la largeur de la bande de fréquences traitée par MID FREQ. Des valeurs faibles correspondent à une bande plus large.

**MID GAIN DB (-15~15dB):** Détermine le niveau d'action du filtre. Les valeurs positives renforcent la bande de fréquences médiums et les valeurs négatives la réduisent.

**LO FREQ HZ (90, 150, 180, 300, 360, 600):** Détermine la fréquence de coupure pour la bande des graves (filtre de type « shelving »).

**LO GAIN DB (-15~15dB):** Détermine le niveau d'action du filtre. Les valeurs positives renforcent la bande de fréquences graves et les valeurs négatives la réduisent.

- (7) Pour utiliser ces mêmes valeurs d'égalisation sur d'autres instruments, procédez comme suit :
  - (a) Réglez les paramètres d'égalisation selon vos souhaits.
  - (b) Touchez le bouton **Copy Values** à l'écran.
  - (c) Touchez le bouton **BACK** et utilisez les boutons fléchés **←** **→** pour choisir l'instrument devant reprendre le même paramétrage d'égalisation.
  - (d) Touchez le bouton EQUALIZER **EDIT** pour accéder à la page INSTRUMENT EQUALIZER.
  - (e) Touchez le bouton **Paste Values** pour « coller » les paramètres d'égalisation précédemment copiés dans ce nouvel instrument.
- (8) Touchez le bouton **BACK** pour revenir à la page précédente.

## Édition des sons (SOUND EDIT)

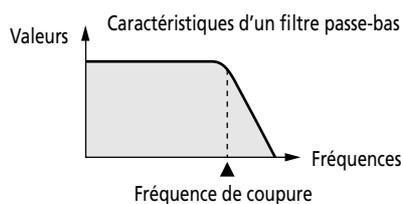
Les paramètres *SOUND EDIT* permettent de modifier certains aspects des sons (*Attack, Decay, Release* etc.).

- (1) Voir "Procédure générale" p. 87 pour accéder à l'environnement SMF MAKEUP TOOLS.
- (2) Touchez le bouton **SOUND EDIT** dans une des pages SMF MAKEUP TOOLS.  
Vous accédez à la page ci-dessous dans laquelle vous pouvez effectuer un paramétrage fin de l'instrument sélectionné (voir "Édition des Drum Sets (SOUND EDIT)" p. 92 si vous avez sélectionné un Drum Set).



- (3) Touchez à l'écran le champ du paramètre que vous voulez modifier et tournez la molette pour en changer la valeur.  
Vous pouvez aussi appuyer sur la molette pour faire apparaître un pavé numérique à l'écran. Touchez ses chiffres pour saisir la valeur et confirmez-la en touchant le bouton **ENTER**.

**CUTOFF:** Ce paramètre de filtrage permet de rendre le timbre de l'instrument plus clair ou plus sombre. Des valeurs positives permettent à plus d'harmoniques de passer et le son est plus clair. Des valeurs négatives les limitent et le son est plus sombre (plus doux).



**Remarque :** Avec certains sons, des valeurs positives ne créeront pas de changement notable si le filtrage pré-programmé est déjà à sa valeur maximum.

**RESO:** Ce paramètre est très souvent associé au « son » d'un synthétiseur. Son augmentation provoque une amplification des fréquences situées autour de la fréquence de coupure, ce qui crée un son très reconnaissable et de forte présence.

**Remarque :** Avec certains sons, des valeurs négatives du paramètre RESO ne créeront pas de changement notable si le filtrage pré-programmé est déjà à sa valeur minimum.

Les paramètres qui suivent agissent sur l'« **enveloppe** » du son. Les paramètres d'enveloppe affectent aussi bien le volume (TVA) que le fil-

trage(TVF). La fréquence de coupure, dans ce dernier cas, se déplace vers le haut ou vers le bas en fonction de la variation de l'enveloppe.

**ATTACK:** Réglage de l'attaque du son. Des valeurs négatives la raccourcissent et rendent le son plus agressif.

**DECAY:** Ce paramètre agit sur le temps de « retombée » qui suit le point culminant de l'attaque et amène au niveau de maintien (sustain).

**Remarque :** Les sons percussifs ont souvent un niveau de maintien (sustain) à 0. Les pianos et guitares sont dans ce cas. Le maintien des touches enfoncées n'aura donc que peu d'influence sur la durée des notes jouées, même si vous choisissez une valeur élevée ici.

**RELEASE:** Ce paramètre ajuste le temps d'atténuation après le relâchement de la touche. La fréquence de coupure suit également cette pente.

Les trois paramètres qui suivent sont à modifier si vous pensez que l'instrument concerné présente trop de vibrato (ou, au contraire, pourrait bénéficier d'un peu plus de cet effet).

**Remarque :** Certains sons comportent un vibrato naturel (qui fait partie de leur échantillonnage), dont l'amplitude et la fréquence ne peuvent pas être modifiés.

**VB RATE:** Règle la fréquence de la modulation de hauteur. Des valeurs positives (+) accélèrent la modulation et des valeurs négatives (-) la ralentissent.

**VB DEPTH:** Règle l'intensité de la modulation de hauteur. Des valeurs positives (+) rendent la modulation de hauteur (tremblement) plus intense et des valeurs négatives (-) l'atténuent.

**VB DELAY:** Règle le retard au déclenchement du vibrato. Des valeurs positives (+) augmentent le temps de latence après lequel le vibrato commence. Des valeurs négatives le réduisent.

Si besoin, touchez le bouton **SAVE** à l'écran pour sauvegarder vos modifications (p. 95).

## Édition des Drum Sets (SOUND EDIT)

Si l'icône d'instrument situé à gauche du nom du son représente une batterie, la page sélectionnée avec le bouton **[SOUND EDIT]** se présente comme suit. L'édition concerne alors le Drum Set dans sa totalité.



- (1) Touchez à l'écran le champ du paramètre que vous voulez modifier et tournez la molette pour en changer la valeur.

Vous pouvez aussi appuyer sur la molette pour faire apparaître un pavé numérique à l'écran. Touchez ses chiffres pour saisir la valeur et confirmez-la en touchant le bouton **[ENTER]**.

**CUTOFF:** Ce paramètre de filtrage permet de rendre le timbre du Drum Set (tous ses instruments) plus clair ou plus sombre. Des valeurs positives permettent à plus d'harmoniques de passer et le son est plus clair. Des valeurs négatives les limitent et le son est plus sombre (plus doux).

**RESO:** Ce paramètre permet d'ajouter un caractère « synthétique » à votre Drum Sets (si vous choisissez une valeur positive) ou plus « naturel » dans le cas contraire.

- (2) Touchez le bouton **[DRUM MUTE]** à l'écran pour couper (ou réactiver) les sons de batterie.
- (3) Touchez le bouton **[PERC MUTE]** à l'écran pour couper (ou réactiver) les sons de percussions.
- (4) Si besoin, touchez le bouton **[SAVE]** à l'écran pour sauvegarder vos modifications (p. 95).

## Fonction DRUM INSTR EDIT

Si l'icône d'instrument situé à gauche du nom du son représente une batterie, vous pouvez aussi touchez le bouton **[DRUM INSTR]** à l'écran pour accéder à la page ci-dessous et modifier le paramétrage d'un instrument spécifique du Drum Set sélectionné :



Cette page vous permet de reconfigurer votre Drum Set (mais vous ne pouvez pas sélectionner les sons d'un autre Set).

**Remarque :** Les noms des sons de batterie/percussions dépendent du Drum Set en cours de sélection.

- (1) voir "Procédure générale" p. 87 pour savoir comment accéder à l'environnement SMF MAKEUP TOOLS.
- (2) Touchez le bouton **[DRUM INSTR]** à l'écran.
- (3) Utilisez les boutons fléchés **PAGE** à l'écran pour choisir l'instrument dont vous voulez modifier le son (notez l'icône apparu à gauche de ce champ).
- (4) Touchez le nom du son en cours de sélection.
- (5) Tournez la molette pour choisir un autre son. Les premiers sons que vous pouvez choisir pour un instrument donné sont en général des variations de caisse claire, grosse caisse, ec. Mais en faisant défiler la liste suffisamment, vous pouvez accéder à d'autres (et même à un instrument mélodique).
- (6) Touchez le champ du paramètre que vous voulez éditer et tournez la molette pour en modifier la valeur. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette pour faire apparaître un pavé numérique à l'écran. Touchez ses chiffres pour saisir la valeur et confirmez-la en touchant le bouton **[ENTER]**.

**VOLUME:** Règle le volume de l'instrument de percussion sélectionné.

**PANPOT:** Règle le positionnement stéréo de l'instrument de percussion. 0 correspond à pas de changement, des valeurs négatives le déplacent vers la gauche et des valeurs positives le déplacent vers la droite.

**REVERB & CHORUS:** Règle le niveau de départ de l'instrument de percussion sélectionné. Les effets eux-mêmes sont paramétrés dans la page **COMMON** (plus loin).

**VELOCITY:** permet de modifier la plage de vitesse d'un instrument de percussion. 0 correspond à la valeur non modifiée, une valeur négative réduit toutes les vitesses enregistrées de cette valeur (laissant les écarts intacts) et une valeur positive l'augmente de même.

PITCH: Permet de modifier la hauteur du son de l'instrument de percussion vers le haut ou vers le bas. 0 correspond à la hauteur d'origine.

### ■ Equalizer

L'égaliseur de la page DRUM INSTR. s'applique à l'instrument sélectionné seulement. Le petit champ INSTR. EQUALIZER permet de choisir une des options suivantes:

Options	Commentaire
Glbl	L'instrument de percussion utilise l'égalisation du Drum Set auquel il appartient. Voir p. 90.
Instr	L'instrument de percussion utilise son propre égaliseur. Touchez le bouton <b>[EDIT]</b> à l'écran pour l'adapter à vos besoins.
Off	L'instrument de percussion n'utilise pas d'égalisation.

**Remarque :** Si vous n'entendez pas de différence entre les options "Glbl" et "Off", l'égaliseur du Drum Set (dans la page PALETTE) est sans doute sur **[OFF]**.

Pour tirer parti de l'égalisation individuelle des instruments de percussion et la modifier en fonction de vos besoins...

- (1) Touchez le bouton **[INSTR. EQUALIZER]** à l'écran et tournez la molette pour sélectionner "Instr".

**Remarque :** Touchez le bouton **[EDIT]** pour modifier le paramétrage. La page ci-dessous apparaît:



Le nom de l'instrument de percussion en cours de sélection apparaît dans la partie supérieure gauche de l'écran. Vous ne pouvez pas changer d'instrument dans cette page.

(Le message **[EDIT]** situé à côté signale simplement que vous avez modifié les paramètres de cette page, il ne peut pas être désactivé).

- (2) Touchez le champ du paramètre que vous voulez modifier.
- (3) Tournez la molette pour en changer la valeur. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette pour faire apparaître un pavé numérique à l'écran. Touchez ses chiffres pour saisir la valeur et confirmez-la en touchant le bouton **[ENTER]**.

**INSTR VOL:** Ce paramètre duplique le fonctionnement du paramètre VOLUME de la page DRUM INSTR. EDIT. Il est accessible ici parce que la modification de l'égalisation peut agir significativement sur le niveau, en plus comme en moins.

**INSTR EQ:** Ce paramètre duplique la petite zone de saisie INSTR. EQUALIZER de la page DRUM INSTR. EDIT. Il permet d'effectuer des comparaisons et de définir quel égaliser (s'il en est besoin) s'applique à l'instrument de percussion sélectionné. Les différents champs de paramètres (HI FREQ HZ, etc.) affichent toujours les paramètres "Instr". Ils ne sont pas mis à jour quand vous sélectionnez "Glbl" (et n'indiquent donc pas les réglages d'égalisation globaux) et ne disparaissent pas non plus quand vous sélectionnez "Off".

**HI FREQ HZ (1500, 2000, 3000, 4000, 6000, 8000, 12000Hz):** Détermine la fréquence de coupure pour la bande des aigus (filtre de type « shelving »).

**HI GAIN DB (-15~15dB):** Détermine le niveau d'action du filtre. Les valeurs positives renforcent la bande de fréquences aiguës et les valeurs négatives la réduisent.

**MID FREQ HZ (200~8000Hz):** Détermine la fréquence de coupure pour la bande des médiums (filtre de type « peaking »).

**MID Q (0.5, 1, 2, 4, 8):** Détermine la largeur de la bande de fréquences traitée par MID FREQ. Des valeurs faibles correspondent à une bande plus large.

**MID GAIN DB (-15~15dB):** Détermine le niveau d'action du filtre. Les valeurs positives renforcent la bande de fréquences médiums et les valeurs négatives la réduisent.

**LO FREQ HZ (90, 150, 180, 300, 360, 600Hz):** Détermine la fréquence de coupure pour la bande des graves (filtre de type « shelving »).

**LO GAIN DB (-15~15dB):** Détermine le niveau d'action du filtre. Les valeurs positives renforcent la bande de fréquences graves et les valeurs négatives la réduisent.

- (4) Pour utiliser ces mêmes valeurs d'égalisation sur d'autres instruments de percussion, procédez comme suit:
  - (a) Réglez les paramètres d'égalisation selon vos souhaits.
  - (b) Touchez le bouton **[Copy Values]** à l'écran.
  - (c) Touchez le bouton **[BACK]** et utilisez les boutons fléchés **[←] [→]** pour choisir l'instrument devant reprendre le même paramétrage d'égalisation.
  - (d) Réglez le paramètre INSTR. EQUALIZER de la page SMF MAKEUP TOOLS sur "Instr".
  - (e) Touchez le bouton **[EQUALIZER EDIT]** pour accéder à la page INSTRUMENT EQUALIZER.
  - (f) Touchez le bouton **[Paste Values]** pour « coller » les paramètres d'égalisation précédemment copiés dans ce nouvel instrument.

(g) Touchez le bouton **[BACK]** pour revenir à la page précédente.

Si besoin touchez le bouton **[SAVE]** à l'écran pour sauvegarder vos modifications (p. 95).

## Paramètres COMMON

Après avoir touché le bouton **[COMMON]** à l'écran, la page ci-dessous apparaît. Les paramètres de cette page s'appliquent à l'ensemble du Song.



- (1) Reportez-vous à "Procédure générale" p. 87 pour la manière d'accéder à l'environnement SMF MAKEUP TOOLS.
- (2) Touchez le bouton **[COMMON]** à l'écran.
- (3) Touchez le champ du paramètre que vous voulez éditer et tournez la molette pour changer sa valeur.

Vous pouvez aussi appuyer sur la molette pour faire apparaître un pavé numérique à l'écran. Touchez ses chiffres pour saisir la valeur et confirmez-la en touchant le bouton **[ENTER]**.

**REVERB TYPE:** Ce paramètre permet de choisir le type de réverbération. Les options possibles sont :

Options	Commentaire
Original	Le Song utilise ses propres paramètres de réverbération (programmés).
Room1, Room2, Room3	Simulation de la réverbération d'une pièce de taille normale. Elles sont numérotées dans un ordre croissant de tailles de pièces.
Hall1, Hall2	Simulation de la réverbération d'une petite (1) ou d'une grande (2) salle de concert et donc d'un espace plus grand que le type Room.
Plate	Simulation d'une réverbération à plaque.
Delay	Effet de retard (sans réverbération). Fonctionne comme un écho et crée donc des répétitions du son.
Pan Delay	Version stéréo de l'effet précédent: les répétitions alternent entre la droite et la gauche dans l'espace stéréo.

**CHORUS TYPE:** Le chorus élargit l'image sonore et crée une impression d'espace stéréo. Vous pouvez choisir entre huit types différents :

Options	Commentaire
Original	Le Song utilise ses propres paramètres de chorus (programmés).
Chorus 1~4	Effets de Chorus traditionnels ajoutant de l'espace et de la densité au son.
Fbk Chorus	Chorus doté d'un effet de type flanger et donnant un son doux.
Flanger	Effet ajoutant un son d'avion à réaction décollant puis atterrissant.
Short Delay	Effet de delay court pouvant être utilisé à la place d'un chorus ou d'un flanger. Il dispose d'un grand nombre de paramètres de programmation.
Short Dly FB	Delay court doté d'un grand nombre de répétitions.

**REVERB LEVEL & CHORUS LEVEL:** Ces paramètres permettent de modifier le niveau de sortie de la réverbération ou du chorus.

**SONG VOLUME:** Permet de régler le volume général du Song sélectionné si vous pensez qu'il nécessite d'être réajusté par rapport aux autres Songs.

**TEMPO:** Permet de modifier le tempo du Song (♩ = 20~250) à l'aide des boutons **[SLOW]**/**[FAST]**.

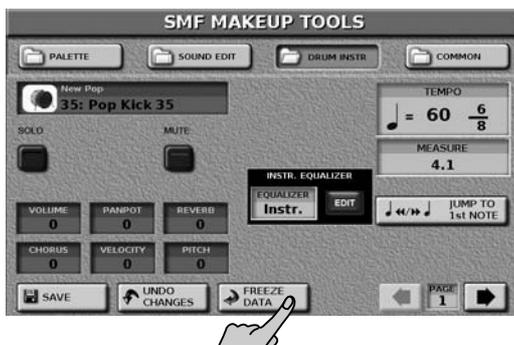
**TRANSPOSE:** Permet de transposer toutes les parties du Song (à l'exception des percussions) dans une plage de 12 demi-tons vers le haut ou vers le bas. Cette valeur est mémorisée dans le fichier Song et sera utilisée ensuite à chaque fois que vous relancerez sa lecture.

## Avant de sauvegarder vos modifications

Avant de procéder à la sauvegarde de votre fichier modifié sur le disque dur interne ou sur un périphérique USB, vous pouvez (sans obligation) « convertir » ces modifications, c'est-à-dire les transformer en données de Song « classiques ». (Les données SMF MAKEUP TOOLS sont en effet au format SysEx et ne peuvent être interprétées que par les modèles JM-8, E-80, E-60, E-50 et G-70 de Roland.)

Cette possibilité peut se révéler utile dans deux cas :

- Pour permettre d'éditer la version « finale » de votre fichier SMF dans le séquenceur 16 pistes. Celui-ci ignore en effet par principe les ajouts « cosmétiques » que vous avez réalisés en SysEx dans l'environnement SMF MAKEUP TOOLS.
- Pour permettre de relire votre fichier sur un autre séquenceur ou sur votre ordinateur. Pour effectuer cette conversion, touchez le bouton **FREEZE DATA** à l'écran dans une des pages qui ont été explorées précédemment :



Le message de confirmation « Operation Complete » apparaît quand la conversion est terminée.

**Attention** : cette opération ne peut pas être annulée.

**Remarque** : Cette opération est inutile pour les fichiers que vous n'envisagez pas d'utiliser autrement qu'avec le JM-8.

## Sauvegarde de vos modifications

- (1) Si vos modifications vous conviennent et si vous souhaitez les conserver, touchez le bouton **SAVE**.



La page ci-dessous apparaît :



- (2) Sélectionnez le support de sauvegarde :

Bouton virtuel	Commentaire
HDD	Votre morceau modifié sera sauvegardé sur le disque dur interne.
USB	Votre morceau modifié sera sauvegardé sur un support USB branché sur l'appareil. (Vous pouvez le brancher maintenant si ce n'est pas déjà fait.)

- (3) Sélectionnez dans lequel vous voulez effectuer la sauvegarde en touchant son nom. Si besoin vous pouvez aussi créer un nouveau dossier dans lequel se fera la sauvegarde. Si ce n'est pas le cas, passez directement à l'étape (4) ci-après.

- (a) Après avoir passé l'étape(2), touchez le bouton **NEW FOLDER** à l'écran.



La page ci-dessous apparaît :



- (b) Saisissez le nom du nouveau dossier.  
Voir "Saisie d'un nom" p. 38 pour plus de détails.
- (c) Pour confirmer cette saisie et créer le dossier, touchez le bouton **[ENTER]**.  
Il peut alors être sélectionné pour servir de destination de sauvegarde : touchez son nom sur l'écran.



- (4) Touchez le bouton **[SAVE]** en bas de l'écran.  
La page ci-dessous apparaît :



- (5) Saisissez le nom de votre nouveau fichier SMF.  
Voir "Saisie d'un nom" p. 38 pour plus de détails.
- (6) Pour confirmer cette saisie et sauvegarder le fichier, touchez le bouton **[ENTER]**.  
Si vous avez touché le bouton **[SAVE]** par erreur, vous pouvez refermer le clavier de saisie en touchant le bouton **[EXIT]**. Dans ce cas, le morceau n'est pas sauvegardé.
- (7) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

Si la destination de sauvegarde contient la version originale du fichier portant le même nom, le message d'alerte ci-dessous apparaît :



- Touchez le bouton **[YES]** pour effacer l'ancienne version du fichier et la remplacer par la nouvelle. Touchez le bouton **[NO]** si vous ne voulez pas l'effacer. Choisissez alors un nom différent (ou une autre destination de sauvegarde).
- (8) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

## 17. Fonctions MIDI du JM-8

MIDI est l'acronyme de « Musical Instrument Digital Interface », c'est-à-dire interface numérique pour instruments de musique. Ce standard permet l'échange de données numériques entre instruments de musique numériques et/ou ordinateurs. Le JM-8 est équipé d'une prise MIDI IN permettant de recevoir des données d'autres appareils MIDI. Il est également équipé d'un port USB MIDI capable de recevoir et de transmettre des données MIDI.

### À propos du MIDI

Le système MIDI permet de transmettre et de recevoir simultanément des messages sur 16 canaux différents, représentant éventuellement 16 instruments différents. Aujourd'hui la plupart des générateurs de son – comme le JM-8 – sont multitimbraux ce qui veut dire qu'ils peuvent jouer simultanément différentes parties ayant chacune leur son propre.

Le JM-8 dispose de deux « modèles » MIDI (ou Presets) permettant son utilisation comme unité distante :

Preset MIDI	Commentaire
EXTERNAL IN	Contient trois « Parts » de réception MIDI RX susceptibles d'être contrôlées par un instrument MIDI externe ou un séquenceur. Cette section ne peut que recevoir des données MIDI.
SONG PART	Les 16 Parts qu'il contient sont habituellement utilisées par le lecteur SMF du JM-8 et par le séquenceur 16 pistes. Cette section peut aussi bien recevoir que transmettre des données MIDI.

En plus des 3 EXTERNAL IN et des 16 « Parts » de Songs, les éléments ci-dessous peuvent également être contrôlés par MIDI :

Section/fonction	Canaux MIDI
Harmony effect	5 (option "Music File", p. 30) 16 (option "Keyboard", p. 30)
V-LINK function	16 (voir p. 104)

**Remarque :** La fonction VOCAL HARMONIST ne fait que transmettre et recevoir des modifications de paramètres et des messages MIDI de notes. Les signaux audio qu'elle reçoit et génère ne sont pas convertis en informations de notes.

Toutes les « Parts » du JM-8 sont prévues pour recevoir des messages MIDI. Si elles ne répondent pas à ceux que vous leur adressez depuis votre contrôleur externe, vérifiez vos branchements MIDI et les affectations de canaux du JM-8.

### Utilisation du JM-8 comme générateur de son MIDI

Pour contrôler le générateur de son du JM-8 depuis un instrument MIDI externe, procédez comme suit.

#### Branchements

**Remarque :** Avant tout branchement du JM-8 d'autres appareils, veillez à réduire tous les niveaux au minimum et à mettre tous vos appareils hors-tension pour éviter d'endommager vos haut-parleurs ou votre matériel.

- (1) Réduisez le volume du JM-8 et des appareils qui lui sont reliés au minimum.
- (2) Éteignez le JM-8 et les appareils qui lui sont reliés.
- (3) Reliez la prise MIDI IN du JM-8 à la prise MIDI OUT de votre unité MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI (acheté séparément).



Clavier-maître MIDI, piano numérique MIDI, etc.

- (4) Rallumez le JM-8 et les appareils qui lui sont reliés.
- (5) Réglez le volume sur le JM-8 et sur les appareils qui lui sont reliés.
- (6) Si besoin, utilisez le bouton rotatif [BACKING] pour régler le volume des parties MIDI du JM-8.

**Remarque :** Les « Parts » EXTERNAL IN peuvent aussi être contrôlées quand vous reliez le port USB MIDI du JM-8 à un port USB de votre ordinateur (voir p. 102).

### Affectation des canaux MIDI du module externe en fonction du paramétrage EXTERNAL IN



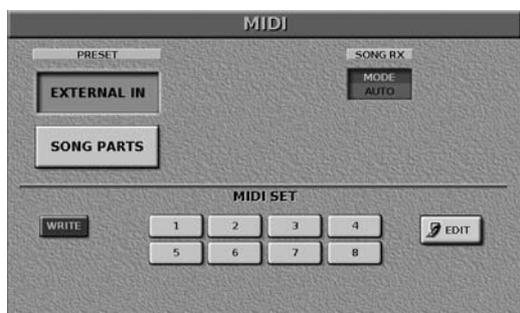
Le JM-8 propose trois « Parts » susceptibles d'être contrôlées par un instrument MIDI externe (clavier-maître, accordéon MIDI, piano numérique, etc.). Ces « Parts » reçoivent les canaux MIDI suivants :

EXTERNAL IN	Canal MIDI (par défaut)
Part 1	1 (modification possible)
Part 2	2 (modification possible)
Part 3	3 (modification possible)

**Remarque :** Ces paramètres MIDI sont utilisés quand vous touchez le bouton PRESET [EXTERNAL IN] à l'écran.

**Remarque :** Voir "Modification du paramétrage EXTERNAL IN sur le JM-8" si vous préférez choisir d'autres canaux.

- Choisissez un des canaux ci-dessus comme canal de transmission sur votre contrôleur MIDI. Des instruments comme l'accordéon MIDI transmettent simultanément sur plusieurs canaux MIDI. Pour contrôler les différentes Parts du JM-8 simultanément aussi, affectez les canaux ci-dessus sur votre instrument MIDI.
- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- Touchez [MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [MIDI].

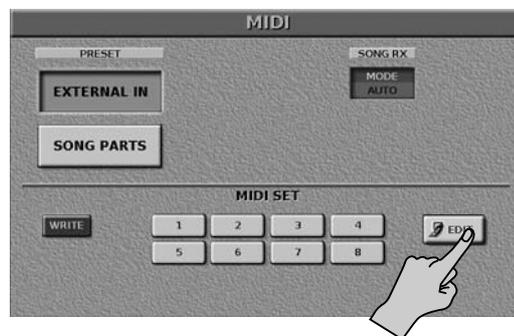


- Touchez le bouton [EXTERNAL IN] pour charger les réglages par défaut (voir tableau ci-dessus) et activer la section EXTERNAL IN.  
**Remarque :** Cela désactive également la réception et la transmission MIDI des « Parts » SONG du JM-8 et annule les paramètres MIDI que vous avez effectués dans ce cadre.
- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

### Modification du paramétrage EXTERNAL IN sur le JM-8

Si vous ne pouvez pas modifier les affectations de canaux MIDI sur votre contrôleur, procédez comme suit :

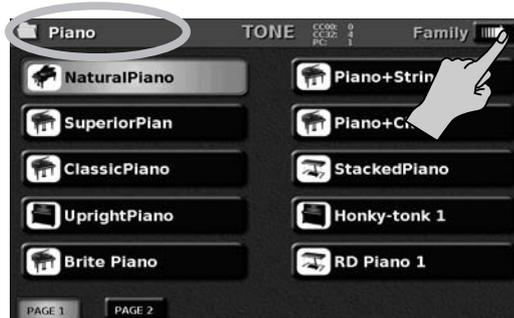
- Touchez [EXTERNAL IN] (voir "Affectation des canaux MIDI du module externe en fonction du paramétrage EXTERNAL IN") puis [EDIT].



La page ci-dessous apparaît :



- Utilisez les boutons PAGE [←] [→] à l'écran pour choisir la Part à éditer ("PART1" ~ "PART3"). Son nom s'affiche dans le coin supérieur gauche.
- Touchez le champ "CHANNEL" à l'écran et tournez la molette pour choisir un canal (1 à 16).  
**Remarque :** Pour superposer des sons, vous pouvez affecter le même canal aux trois Parts.
- Si le bouton [RX ON] situé en dessous de "PART1" ~ "PART3" est désactivé, activez-le. Quand il est désactivé, la Part en question ne recevra pas de messages MIDI.
- Si besoin, vous pouvez affecter un son (Tone) différent à la Part EXTERNAL IN sélectionnée en touchant le champ bleu TONE SELECT. Dans ce cas, la page ci-dessous apparaît :



- (a) Utilisez les boutons Family pour changer de famille de sons (Tones).  
Les sons du JM-8 sont regroupés en 15 familles: guitares, basses, cordes, etc. Le nom de la famille sélectionnée est affiché dans le coin supérieure gauche de l'écran.  
**Remarque :** Voir p. 139 la liste des sons (Tones) disponibles.
- (b) Touchez un des 10 gros boutons à l'écran pour choisir un autre son (Tone).



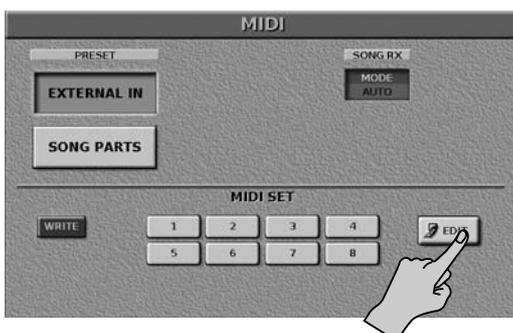
Certaines familles comportent plus de sons que la page ne peut en afficher. Utilisez alors les boutons **PAGE 1**, **PAGE 2**, etc. pour accéder aux autres pages. Une flèche à côté des boutons PAGE signale l'existence de pages supplémentaires. Touchez dans la partie inférieure droite de l'écran pour faire apparaître les boutons PAGE correspondants.

- (c) Appuyez sur le bouton **[EXIT]** pour revenir à la page MIDI EDIT.
- (6) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.  
**Remarque :** Si vous envisagez de réutiliser ces réglages ultérieurement vous devriez envisager la possibilité de les sauvegarder en « MIDI Set » (voir "Sauvegarde d'un MIDI Set", p. 103).

### Autres paramètres MIDI des parties EXTERNAL IN

Comme indiqué précédemment, les Parts EXTERNAL IN ne reçoivent que des messages MIDI. C'est pourquoi la page MIDI EDIT affiche des noms « RX » quand le bouton **[EXTERNAL IN]** est activé.

- (1) Sélectionnez le preset **[EXTERNAL IN]** (voir "Affectation des canaux MIDI du module externe en fonction du paramétrage EXTERNAL IN" p. 98) et touchez le bouton **[EDIT]** à l'écran.



- (2) Utilisez les boutons PART dans la partie inférieure droite de l'écran pour sélectionner la Part à éditer (1~3).  
Pensez à bien toujours sélectionner la Part à éditer avant d'en modifier les paramètres.
- (3) Touchez le champ du paramètre à éditer et modifiez sa valeur en tournant la molette.  
**Remarque :** Touchez le bouton **[INIT VALUE]** pour rappeler les valeurs par défaut du paramètre en cours de sélection (dont le champ apparaît contrasté).

#### ■ RX ON

Ce bouton virtuel permet de choisir si la Part dont le nom apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran reçoit (allumé) ou non (éteint) les données MIDI.

#### ■ MIDI RX

**CHANNEL (1~16):** Permet d'affecter un canal MIDI à la Part sélectionnée. Voir "Affectation des canaux MIDI du module externe en fonction du paramétrage EXTERNAL IN" p. 98.

**SHIFT (-48~48):** Permet de transposer les données de notes MIDI reçues avant de les adresser au générateur de son du JM-8. La plage de réglage est de 48 demi-tons vers le haut comme vers le bas.

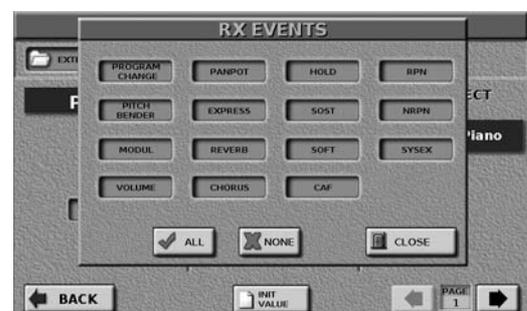
**LIMIT HIGH/LIMIT LOW (C-1~G9):** "LIMIT HIGH" et "LIMIT LOW" permettent de limiter la tessiture des notes reçues. Si tous les messages de notes reçus sur un canal MIDI donné ne sont pas destinés à être joués par la Part correspondante du JM-8, réduisez les limites de la tessiture.

**Remarque :** La limite basse LOW LIMIT ne peut pas avoir une valeur supérieure à celle de la limite haute HIGH LIMIT (et vice versa).

#### ■ RX EVENT

La section RX offre également un certain nombre de filtres destinés à activer (ON) ou désactiver (OFF) certaines catégories de données.

- (1) Touchez le bouton **[RX EVENT]** pour accéder au menu local ci-dessous:



- (a) Touchez le bouton **[ALL]** pour activer tous les boutons (les messages correspondants sont acceptés).
- (b) Touchez le bouton **[NONE]** pour tous les désactiver (aucune des classes de messages affichées n'est acceptée/reçue).
- (c) Touchez le bouton **[CLOSE]** pour revenir à la page précédente.

- (2) Vous pouvez aussi activer/désactiver individuellement les différents boutons :
- PROGRAM CHANGE—Message de changement de programme et de sélection de bank (CC00, CC32). Ces messages sont utilisés pour sélectionner les sons et les Drum Sets. Les messages "Bank Select" assurent la sélection des banks de sons (jusqu'à 128).
  - PITCH BENDER—Messages de pitch-bend.
  - MODUL—Messages de modulation (CC01).
  - VOLUME—Messages de volume (CC07).
  - PANPOT—Messages de panoramique (CC10).
  - EXPRESSION—Messages d'expression (CC11).
  - HOLD—Messages de maintien (Sustain, Damper) (CC64).
  - SOSTENUTO—Messages de pédale tonale (CC66).
  - SOFT—Messages de pédale douce (CC67).
  - REVERB—Messages d'envoi de réverbération (CC91).
  - CHORUS—Messages d'envoi de chorus (CC93).
  - CAF—After-touch canal.
  - RPN—Messages RPN (CC100/101).
  - NRPN—Messages NRPN (CC98/99).
  - SysEx—Messages Système exclusif.
- (3) Touchez le bouton **[CLOSE]** pour refermer la fenêtre RX EVENTS.

### Fermeture de la page MIDI EDIT

- (1) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.
- Remarque :** Si vous envisagez de réutiliser ces réglages ultérieurement vous devriez envisager la possibilité de les sauvegarder en Sets MIDI (page 103).

## Paramètres MIDI des parties SONG

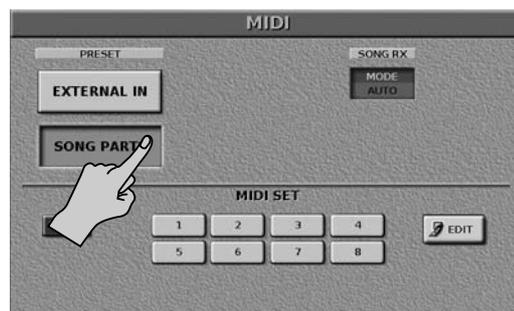
Les 16 Parts de SONG sont normalement utilisées pour assurer la lecture de fichiers SMF multipistes (ou d'effectuer des enregistrements à l'aide du séquenceur 16 pistes). Vous pouvez toutefois aussi les utiliser comme un générateur de son multitimbral piloté par un ordinateur ou un séquenceur externe. Inversement, elles peuvent transmettre les données MIDI du fichier SMF que vous avez mis en lecture, permettant ainsi de les enregistrer sur votre ordinateur. Cette transmission MIDI n'est toutefois possible que sur le port USB MIDI (voir "Branchement de l'ordinateur", p. 102).

### Activation de la section SONG

Pour activer la transmission et la réception MIDI des Parts SONG du JM-8, procédez comme suit. Notez que le fait de toucher le bouton **[SONG PARTS]** à l'écran désactivera les Parts EXTERNAL IN. Une seule de ces deux sections peut transmettre (et/ou recevoir) des données MIDI à la fois.

- (1) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez **[MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [MIDI]**.

- (3) touchez le bouton PRESET **[SONG PARTS]** à l'écran pour charger les paramètres par défaut activant la section SONG.

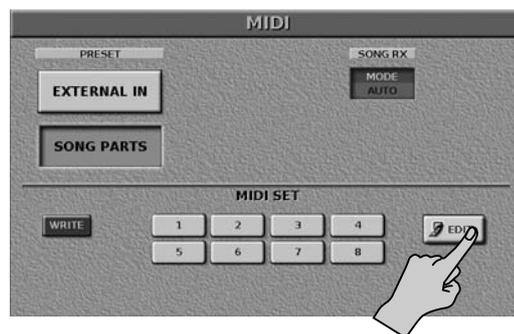


Le JM-8 est alors prêt à recevoir et à transmettre des messages MIDI depuis/vers les parties SONG, via son port USB MIDI.

**Remarque :** Cette opération désactive également la réception MIDI pour les parties EXTERNAL IN du JM-8 et annule tout paramétrage MIDI effectué au niveau de ces Parts EXTERNAL IN.

### Paramétrage MIDI des parties de Song à partir de la page SONG PARTS

- (4) Touchez le bouton **[EDIT]** à l'écran.



- (5) Utilisez les boutons PART **[◀] [▶]** dans la partie inférieure droite de l'écran pour sélectionner la Part à éditer (1~16). Pensez à bien toujours sélectionner la Part à éditer avant d'en modifier les paramètres.
- (6) Touchez le champ du paramètre à éditer et modifiez sa valeur en tournant la molette.
- Remarque :** Touchez le bouton **[INIT VALUE]** pour rappeler les valeurs par défaut du paramètre en cours de sélection (dont le champ apparaît contrasté).

### ■ TX ON, RX ON

Ce bouton virtuel permet de choisir si la Part dont le nom apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran reçoit (allumé) ou non (éteint) les données MIDI.

### ■ Section MIDI TX

CHANNEL (1~16): Permet d'affecter un canal MIDI à la Part sélectionnée.

**Remarque :** L'affectation du même canal MIDI à deux Parts ou plus n'est en général pas une bonne idée.

**LOCAL:** Permet de couper la liaison entre le canal MIDI (Part) et le générateur de son interne (OFF) ou de la rétablir (ON). En position OFF, la Part du SONG concernée n'est plus contrôlée par le lecteur SMF du JM-8.

**SHIFT (-48~48):** Ce paramètre permet de transposer les messages de note avant qu'ils soient transmis vers un instrument MIDI externe ou un ordinateur. La plage d'action va de + 48 à - 48 par pas d'un demi-ton.

#### ■ TX EVENT

Cette section TX offre diverses options de filtres par catégories de messages dont on accepte qu'ils soient transmis (ON) ou pas OFF).

- (1) Touchez le bouton **[TX EVENT]** pour faire apparaître le menu local ci-dessous:



- (a) Touchez le bouton **[ALL]** pour activer tous les boutons (les messages correspondants sont acceptés).
  - (b) Touchez le bouton **[NONE]** pour tous les désactiver (aucune des classes de messages affichées n'est acceptée/reçue).
  - (c) Touchez le bouton **[CLOSE]** pour revenir à la page précédente.
- (2) Vous pouvez aussi activer/désactiver individuellement les différents boutons:

- PROGRAM CHANGE—Message de changement de programme et de sélection de bank (CC00, CC32). Ces messages sont utilisés pour sélectionner les sons et les Drum Sets. Les messages "Bank Select" assurent la sélection des banks de sons (jusqu'à 128).
- PITCH BENDER—Messages de pitch-bend.
- MODUL—Messages de modulation (CC01).
- VOLUME—Messages de volume (CC07).
- PANPOT—Messages de panoramique (CC10).
- EXPRESSION—Messages d'expression (CC11).
- HOLD—Messages de maintien (Sustain, Damper) (CC64).
- SOSTENUTO—Messages de pédale tonale (CC66).
- SOFT—Messages de pédale douce (CC67).
- REVERB—Messages d'envoi de réverbération (CC91).
- CHORUS—Messages d'envoi de chorus (CC93).
- CAF—After-touch canal.
- RPN—Messages RPN (CC100/101).
- NRPN—Messages NRPN (CC98/99).
- SysEx—Messages Système exclusif.

- (3) Touchez le bouton **[CLOSE]** pour refermer la fenêtre TX EVENTS.

#### ■ Section MIDI RX

**CHANNEL (1~16):** Permet d'affecter un canal MIDI à la Part sélectionné. Les valeurs par défaut donnent en général de bons résultats mais vous êtes libre de les changer si vous le voulez.

**Remarque :** Bien qu'il ne soit pas obligatoire de faire correspondre les canaux de transmission et de réception, choisir une option différente peut être générateur de confusion.

**SHIFT (-48~48):** Ce paramètre permet de transposer les messages de note avant qu'ils soient transmis vers le générateur de son du JM-8. La plage d'action va de + 48 à - 48 par pas d'un demi-ton.

**LIMIT HIGH/LIMIT LOW (C-1~G9) :** "LIMIT HIGH" et "LIMIT LOW" permettent de limiter la tessiture des notes reçues. Si tous les messages de notes reçus sur un canal MIDI donné ne sont pas destinés à être joués par la Part correspondante du JM-8, réduisez les limites de la tessiture.

**Remarque :** La limite basse LOW LIMIT ne peut pas avoir une valeur supérieure à celle de la limite haute HIGH LIMIT (et vice versa).

#### ■ RX EVENT

Cette section RX offre diverses options de filtres par catégories de messages dont on accepte qu'ils soient reçus (ON) ou pas OFF).

- (1) Touchez le bouton **[RX EVENT]** pour faire apparaître le menu local ci-dessous:



Le filtrage RX events est identique au filtrage TX events. Reportez-vous ci-contre pour plus de détails.

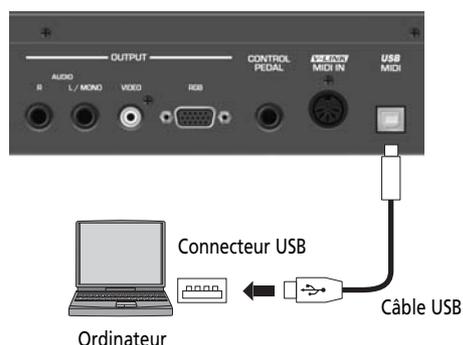
#### Fermeture de la page MIDI EDIT

- (1) Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.
- Remarque :** Si vous envisagez de réutiliser ces réglages ultérieurement vous devriez envisager la possibilité de les sauvegarder en Sets MIDI (page 103).

## Branchement de l'ordinateur

En reliant le port USB MIDI situé en face arrière du JM-8 au port USB de votre ordinateur à l'aide d'un câble USB du commerce, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Utiliser le JM-8 pour générer le son correspondant à des fichiers SMF lus par un logiciel de séquence externe.
  - Disposer de possibilités d'édition étendues rendues possibles par les transferts de données MIDI entre le JM-8 et votre logiciel de séquence.
- (1) Utilisez un câble USB standard (type A➔B, disponible dans le commerce) pour relier le JM-8 à votre ordinateur comme indiqué ci-dessous :



- (2) Reportez-vous au site internet Roland pour les problèmes de compatibilité système : <http://www.roland.com/>

### Si l'ordinateur ne reconnaît pas le JM-8

Vous n'avez en principe pas à installer de pilote (driver) spécifique pour relier le JM-8 à votre ordinateur. Toutefois, en cas de problème ou si le fonctionnement apparaît dégradé, l'utilisation du pilote original Roland peut, dans certains cas, résoudre le problème. Pour plus de détails sur le téléchargement et l'installation du pilote Roland, voir le site internet : <http://www.roland.com/>

Sélectionnez le pilote USB que vous souhaitez utiliser, puis installez éventuellement ce pilote. Voir p 85.

#### ■ Avertissement

- Pour éviter tout dysfonctionnement et tout dommage à vos haut-parleurs, veillez à réduire le volume de tous vos appareils au minimum et à les mettre hors-tension avant d'effectuer vos branchements.
- Ce bus USB ne gère que la transmission et la réception de données MIDI. Les données audio d'un morceau enregistré sur le JM-8 ne peuvent pas être transmises par ce biais.
- Rallumez le JM-8 avant de lancer le logiciel de séquence MIDI sur votre ordinateur, et n'éteignez jamais le JM-8 pendant que ce logiciel est actif.

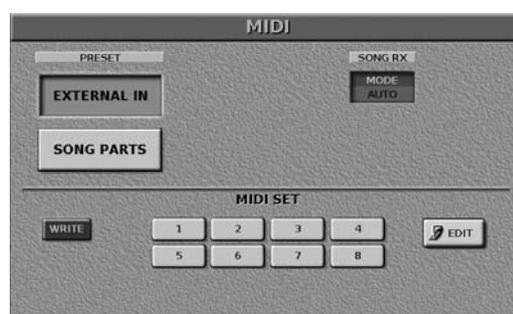
## Synchronisation MIDI



Dans certains cas, vous pouvez être amené à utiliser le JM-8 en synchronisation avec un séquenceur, un ordinateur ou une boîte à rythmes. Le JM-8 doit alors être asservi au tempo de l'unité externe de manière à ce qu'il démarre et s'arrête en même temps que celui-ci.

**Remarque :** Le JM-8 ne transmet pas de données MIDI système temps réel.

- (1) Reliez le séquenceur externe (ou autre appareil MIDI) à la prise MIDI IN du JM-8 (voir p. 97) ou au port USB MIDI (voir p. 102). Suivez scrupuleusement les instructions données dans l'une ou l'autre section.
- (2) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (3) Touchez [MENU] ➔ [ADVANCED] ➔ [MIDI].



- (4) Touchez le bouton [MODE] à l'écran (dans la section SONG RX), et tournez la molette pour choisir une des options ci-dessous :

**Auto:** Solution bien adaptée au pilotage à distance d'un Song (avec un pédalier MIDI dynamique PK-5A par exemple). Dès que le JM-8 reçoit un message MIDI Start (FA), il attend les messages d'horloge définissant le tempo. S'ils ne sont pas reçus (le PK-5A, par exemple, n'en émet pas) le JM-8 démarre à son propre tempo interne.

Si ces messages d'horloge « Clock » (F8) suivent FA, le JM-8 utilise le tempo externe. Vous pouvez dans ce cas utiliser quand même le séquenceur 16 pistes sans les messages MIDI Start/Clock, ce qui n'est pas le cas avec l'option « MIDI ».

**Internal:** Le JM-8 fonctionne sur son tempo interne (pas de synchronisation).

**MIDI:** Le Song peut seulement être piloté par les messages MIDI temps réel (Start, Stop, Clock).

**Remote:** Quand le JM-8 reçoit un message Start, il démarre sur son propre tempo. Quand il reçoit un message Stop, il s'arrête. Les messages External clock sont ignorés.

- (5) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut. **Remarque :** Si vous envisagez de réutiliser ces réglages ultérieurement vous devriez envisager la possibilité de les sauvegarder en Sets MIDI (page 103).

## Utilisation de « sets » MIDI

Les « sets » MIDI Sets sont des sauvegardes de paramètres MIDI. Le JM-8 dispose de huit mémoires de ce type permettant de sauvegarder et rappeler diverses configurations. Vous pouvez choisir quel Set MIDI doit être rappelé à la mise sous tension de l'appareil (voir ci-contre). Si vous avez besoin de réinitialiser certains paramètres MIDI (ou tous) à leurs valeurs par défaut, sélectionnez le PRESET **EXTERNAL IN** ou **SONG PART** plutôt qu'un Set MIDI.

### Sauvegarde d'un MIDI Set

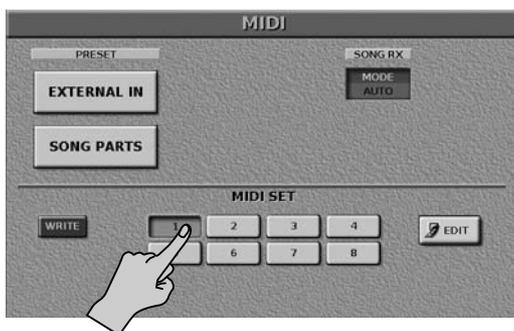
- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez **MENU** ➤ **ADVANCED** ➤ **MIDI**.
- (3) Touchez le bouton **WRITE** (il s'allume en rouge).



- (4) Touchez le bouton correspondant au Set MIDI dans lequel vous voulez sauvegarder vos réglages (1 à 8).  
Le message de confirmation « Operation Complete » apparaît brièvement à l'écran.
- (5) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

### Sélection de MIDI Sets

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez **MENU** ➤ **ADVANCED** ➤ **MIDI**.
- (3) Touchez le bouton MIDI SET 1 à 8 correspondant au Set que vous voulez utiliser (les deux boutons PRESET sont désactivés).

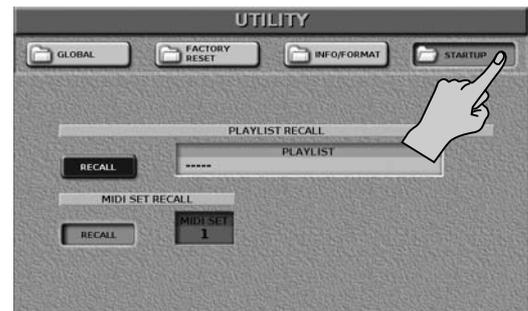


- (4) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

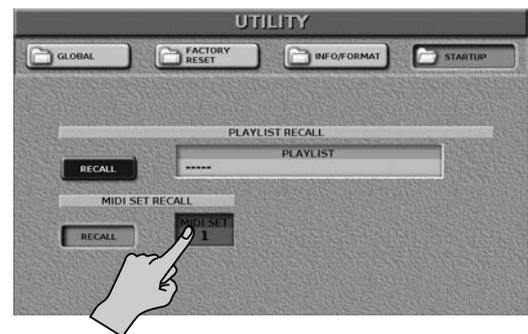
### MIDI Set appelé à la mise sous tension

À la mise sous tension, le JM-8 appelle automatiquement ses paramètres MIDI par défaut. S'ils ne conviennent pas à la configuration dont vous avez généralement besoin, vous pouvez définir qu'il appelle un MIDI Set spécifique :

- (1) Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (2) Touchez **MENU** ➤ **ADVANCED** ➤ **UTILITY**.
- (3) Dans la page qui apparaît, touchez le bouton **STARTUP**.



- (4) Touchez le champ de saisie **MIDI SET** et tournez la molette pour choisir le MIDI Set (1~8) à rappeler à la mise sous tension.



- (5) Activez le bouton **RECALL** situé à gauche de ce champ (en le touchant du doigt).  
(désactivez-le si vous ne voulez pas qu'un MIDI Set soit rappelé à la mise sous tension).

## 18. Fonction V-LINK

Le JM-8 dispose de capacités de gestion de l'audio et de la vidéo étendues. Le V-LINK (**V-LINK**) est une fonction permettant de gérer la diffusion synchrone de musique et d'images. Elle peut s'appliquer à une large gamme d'effets visuels qui peuvent dépendre directement de l'expressivité de votre prestation musicale.

En branchant une unité MIDI externe sur le JM-8, vous pouvez contrôler les fonctions ANIME du JM-8 en temps réel.

### Généralités

Les fonctions V-LINK du JM-8 peuvent être contrôlées de différentes manières. Tous les messages « control change » doivent être transmis sur le canal MIDI 16. Les effets graphiques, par contre, peuvent être contrôlés par des messages de notes reçus sur le canal 1 du port EXTERNAL IN.

Contrôle	Commentaire
Numéros de notes	Les touches de l'octave inférieure d'un clavier MIDI externe permettent de changer de motif ANIME.
Numéros de changements de programme	Les changements de programmes peuvent aussi être utilisés pour changer de motif (comme ci-dessus).
Message « Control change » CC00	Les messages Control change CC00 permettent de choisir l'image d'arrière-plan.
Pitch bend, Cutoff (CC74) et/ou Expression (CC11)	Ces messages peuvent être utilisés pour modifier les mouvements produits par la fonction ANIME.

### Pré-requis importants

- Les fonctions V-LINK ne peuvent être utilisées que si vous branchez le contrôleur MIDI externe sur la prise MIDI IN du JM-8.
- Nous conseillons l'utilisation d'un clavier transmettant des messages V-LINK. Pour contrôler les motifs ANIME depuis un clavier externe n'offrant pas de fonctionnalités V-LINK, La Part EXTERNAL 1 et le clavier externe doivent pouvoir recevoir sur le canal MIDI 16.
- Pour obtenir un bon fonctionnement, nous conseillons l'utilisation d'un clavier de 88 touches. Vous pouvez toutefois utiliser aussi un clavier de 61 touches en le transposant de deux octaves vers le bas.

### Branchements

**Remarque :** Avant de brancher le JM-8 sur d'autres appareils, veillez à réduire au minimum son volume ainsi que celui des unités qui lui sont reliées, et à les mettre tous hors-tension pour éviter tout dommage à vos haut-parleurs et à votre matériel.

- (1) Réduisez au minimum le volume du JM-8 et des appareils qui lui sont reliés.
- (2) Éteignez le JM-8 et les appareils qui lui sont reliés.
- (3) Reliez la prise MIDI IN du JM-8 à la prise MIDI OUT du clavier MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI du commerce (acheté séparément).



Clavier maître MIDI, piano numérique MIDI, etc.

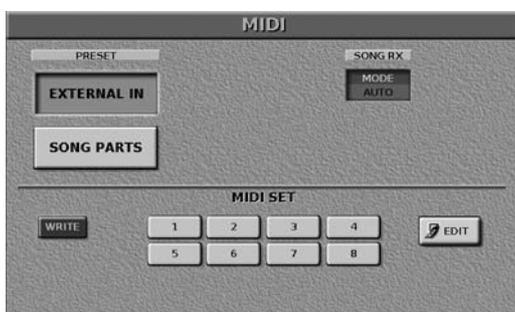
**Remarque :** Un branchement USB ne permettrait pas de bénéficier des fonctions V-LINK du JM-8.

- (4) Rallumez le JM-8 et les appareils qui lui sont reliés.

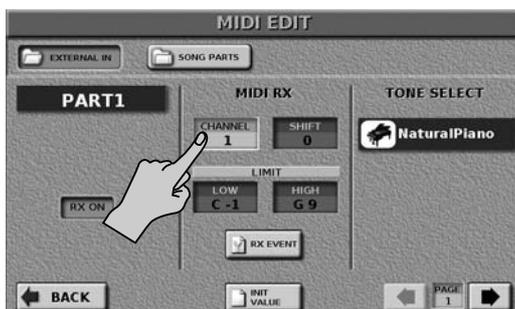
## Utilisation d'un clavier compatible V-LINK pour contrôler le V-LINK

Ce chapitre explique comment brancher et utiliser un clavier compatible V-LINK pour contrôler la fonction ANIME du JM-8. L'utilisation d'un clavier compatible V-LINK réduit le nombre de réglages à effectuer par rapport à un clavier ordinaire.

- (1) Reliez la prise MIDI OUT du clavier à la prise V-LINK/MIDI IN du JM-8.
- (2) réglez le canal de transmission MIDI du clavier sur n'importe quelle valeur à l'exception de 16.
- (3) Activez la fonction V-LINK sur le clavier externe.
- (4) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si nécessaire).
- (5) Touchez [MENU] ► [ADVANCED] ► [MIDI].



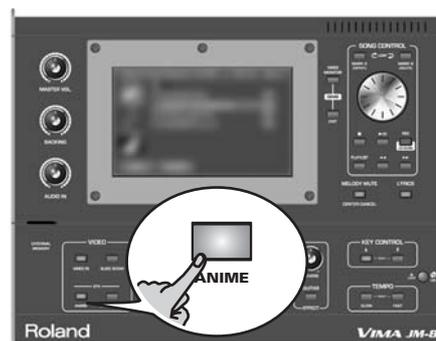
- (6) Touchez le bouton PRESET [EXTERNAL IN] pour charger les réglages par défaut et activer la section EXTERNAL IN.
- (7) Touchez le bouton [EDIT] à l'écran.
- (8) Utilisez les boutons PAGE [◀] [▶] à l'écran pour choisir PART1 (cette « part » se trouve sur la p. 1).
- (9) Touchez le champ CHANNEL et tournez la molette pour sélectionner le canal MIDI correspondant au canal de transmission du clavier externe.



Comme indiqué précédemment, n'utilisez pas le canal 16.

- (10) Si le bouton [RX ON] situé en dessous de PART1 est éteint, touchez-le pour l'allumer. En position désactivée, la Part concernée ne reçoit pas de messages MIDI.
- (11) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

- (12) Branchez un écran externe (p. 16).
- (13) Activez la fonction [ANIME] du JM-8.

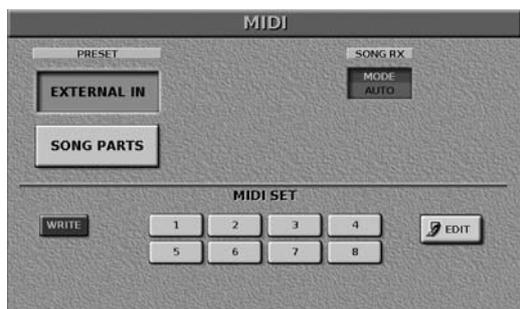


- (14) Utilisez les touches du clavier externe affectées à la fonction V-LINK pour choisir un motif ANIME.
- (15) Jouez sur le clavier externe en veillant à ne pas toucher aux notes gérant les changements V-LINK (l'octave inférieure). L'animation à l'écran suit le rythme de votre jeu, tandis que le fait de ne pas toucher à l'octave « V-LINK » évite d'appeler d'autres effets ANIME.
- (16) Utilisez à nouveau, quand vous le désirez, les touches de l'octave « V-LINK » pour changer d'effet et continuer à jouer en dehors de cette tessiture.

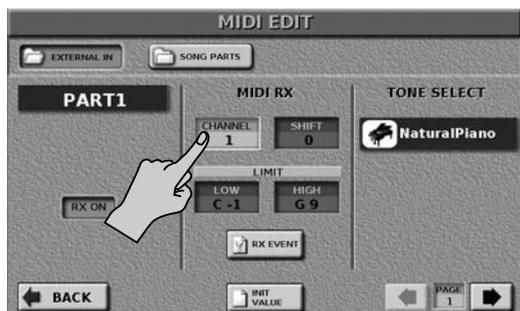
## Utilisation d'un clavier générique pour contrôler le V-LINK

Le JM-8 reçoit les messages de contrôle V-LINK sur le canal MIDI 16. Les messages de notes servant à activer les effets sont reçus sur le canal de la PART 1 EXTERNAL IN. Ce qui suit permet de vérifier que la PART 1 EXTERNAL IN est bien disponible et de modifier éventuellement son affectation de canal MIDI.

- (1) Branchez la prise MIDI OUT du clavier externe sur la prise V-LINK/MIDI IN du JM-8.
- (2) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si nécessaire).
- (3) Touchez [MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [MIDI].



- (4) Touchez le bouton PRESET [EXTERNAL IN] à l'écran pour charger les réglages par défaut et activer la section EXTERNAL IN.
- (5) Touchez le bouton [EDIT] à l'écran.
- (6) Utilisez les touches fléchées PAGE [←] [→] pour choisir PART1 (dans la page 1).
- (7) Touchez le champ CHANNEL et tournez la molette pour sélectionner le canal MIDI 16.



Le JM-8 reçoit désormais les messages de notes qui activent les effets graphiques.

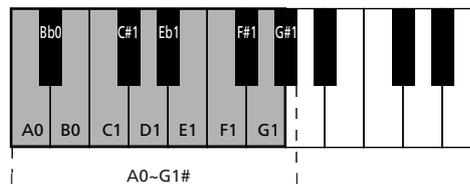
- (8) Si le bouton [RX ON] situé sous PART1 est désactivé, activez-le.

S'il était désactivé, la Part en question ne pourrait pas recevoir de messages MIDI.

- (9) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.
- (10) Branchez un écran externe (p. 16).
- (11) Sélectionnez le canal MIDI 16 comme canal de transmission sur votre clavier externe.
- (12) Si ce clavier a moins de 88 touches, modifiez sa transposition (Octave Shift en général ou nom équivalent) pour une valeur permettant de jouer les notes la 0 (A0) et suivantes.
- (13) Activez le bouton [ANIME] sur le JM-8.



- (14) Utilisez les 12 touches ci-dessous pour sélectionner l'effet ANIME correspondant.



Le tableau « Note » situé en bas de cette page permet de connaître l'effet correspondant à chaque note. La touche A0 désactive la fonction ANIME.

- (15) Jouez sur le clavier externe en veillant à ne pas toucher aux notes gérant les changements V-LINK (l'octave inférieure). L'animation à l'écran suit le rythme de votre jeu, tandis que le fait de ne pas toucher à l'octave « V-LINK » évite d'appeler d'autres effets ANIME.
- (16) Utilisez à nouveau, quand vous le désirez, les touches de l'octave « V-LINK » pour changer d'effet et continuer à jouer en dehors de cette tessiture.

### Motifs ANIME

	×												
Variation	(OFF)												
Length		Long	Long	Short	Long	Short	Long	Short	Short	Short	Long	Short	
Note	A0	A#0	B0	C1	C#1	D1	Eb1	E1	F1	F#1	G1	G#1	
PC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

## Changement de motifs ANIME par des messages de changement de programme

Au lieu d'utiliser les touches de l'octave inférieure sur le clavier externe, vous pouvez sélectionner les motifs ANIME également par des messages de changement de programme.

**Remarque :** Ce qui suit n'est pas recommandé pour les claviers MIDI externes compatibles V-LINK (elle est alors inutile et plus complexe que l'utilisation normale).

Le principe utilise la possibilité de partager un clavier MIDI en deux sections transmettant simultanément sur deux canaux MIDI différents :

- Une section/canal MIDI (16) est utilisé(e) pour transmettre les changements de programme MIDI. La tessiture affectée à cette section peut être très étroite (une note par exemple).  
 Tout ce dont vous avez besoin est en fait d'exclure cette note et d'utiliser la possibilité de transmettre les changements de programme sur ce canal via les boutons d'appel des sons du clavier.
- Une autre section/et autres canaux MIDI sont utilisés pour jouer la PART 1 EXTERNAL IN (qui fonctionne comme un générateur de son externe).

- (1) Branchez un clavier externe sur le port V-LINK/ MIDI IN du JM-8 (p. 104).
- (2) Branchez un écran externe (p. 16).
- (3) Réglez le canal de réception MIDI RX de la PART 1 EXTERNAL IN sur n'importe quelle valeur autre que 16 (p. 105).  
 Cette part est utilisée comme expandeur.
- (4) Sélectionnez le même canal comme canal de transmission pour la section de large tessiture du clavier externe.
- (5) Réglez le canal MIDI de la section étroite de ce clavier sur 16.
- (6) Appuyez sur le bouton [ANIME] du JM-8.
- (7) Transmettez le numéro de changement de programme correspondant au motif voulu à partir de la section gauche de votre clavier (canal MIDI 16). Voir la ligne « PC » (Program Change) dans l'illustration située en bas de la p. 106. L'animation ne débute pas encore : vous pour cela jouer quelques notes sur le clavier externe.  
**Remarque :** Le changement de programme n° 1 désactive la fonction ANIME.
- (8) Jouez sur le clavier.  
 L'animation évolue en fonction de votre jeu.
- (9) Utilisez la section inférieure du clavier MIDI pour changer de programme (de 1 à 12) pour accéder aux autres motifs proposés par le JM-8.

## Fond d'écran de la fonction ANIME

La fonction V-LINK du JM-8 permet également de choisir le fond d'écran associé à la fonction ANIME. Vous devez pour cela disposer d'un clavier (ou d'un séquenceur) MIDI capable de transmettre des messages de contrôle MIDI (CC00) quand vous appuyez sur le(s) bouton(s) correspondant(s).

CC00	Fonction
Valeur "0"	Affiche le logo Roland sur l'écran externe (p. 68).
Valeur "1"	Lance un diaporama à partir du dossier ou de la catégorie sélectionné(e).
Valeur "2"	Retransmet sur l'écran externe le signal reçu sur la prise VIDEO IN.

- (1) Branchez un clavier externe sur le JM-8 (p. 104).
- (2) Branchez un écran externe (p. 16).
- (3) Branchez une source vidéo externe (p. 17).
- (4) Transmettez un message de contrôle CC00 d'une valeur 0, 1 ou 2 sur le canal 16 du JM-8 pour provoquer le changement du fond d'écran.
- (5) Optionnel : Sélectionnez un motif ANIME (voir ci-dessus) et jouez sur le clavier.

## Contrôle du sens de déplacement de la fonction ANIME

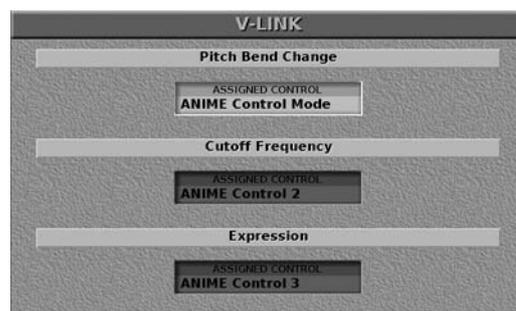
Vous pouvez aussi choisir la direction du déplacement du motif ANIME. Vous devez pour cela disposer d'un clavier doté d'un levier de pitch-bend ou d'un curseur ou bouton rotatif capable de transmettre des messages de contrôle CC74, et d'une pédale d'expression (ou bouton/ curseur) capable de transmettre des messages CC11.

**Remarque :** Ces fonctions de contrôle sont destinées à être utilisées avec les motifs ANIME et n'ont de sens que si vous sélectionnez ces motifs à partir des touches *la* 0 à *sol* # 1 ou à partir des changements de programme 1 à 12. Ces messages ne sont reçus que sur le canal MIDI 16.

### ■ Affectation des contrôles

Commençons par affecter des fonctions aux messages pitch bend, cutoff (CC74) et expression (CC11) :

- (1) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si nécessaire).
- (2) Touchez **[MENU]** ➤ **[V-LINK]**.  
 L'écran ci-dessous apparaît :



- (3) Touchez le champ correspondant au message MIDI auquel vous voulez affecter une autre fonction.

Message MIDI	Commentaire
Pitch Bend	Messages de Pitch-bend reçus depuis le clavier (ou contrôleur MIDI) externe.
Cutoff	Messages CC74 reçus depuis le clavier (ou contrôleur MIDI) externe.
Expression	Messages CC11 reçus depuis le clavier (ou contrôleur MIDI) externe.

- (4) Tournez la molette pour choisir une des options ci-dessous :

Fonction	Commentaire
ANIME Control1	L'animation suit la direction du déplacement du levier/bouton/ curseur. Dans le cas de mouvements vers le haut/bas, le haut correspond à un déplacement vers la droite et le bas à un déplacement vers la gauche.
ANIME Control2	Tout mouvement de levier/bouton rotatif/curseur ou pédale provoque un déplacement vers la gauche.
ANIME Control3	Tout mouvement de levier/bouton rotatif/curseur ou pédale provoque un changement de couleur.
ANIME Control Mode	Change la direction de l'effet utilisé. Doit être utilisé en association avec une option ANIME Control (ci-dessus). Pour "ANIME Control 3", alterne les couleurs entre « vives » et « atténuées ».

- (5) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.

- (6) Branchez un clavier externe sur le JM-8 (p. 104).

- (7) Branchez un écran externe (p. 16).

- (8) Réglez le canal de réception MIDI du JM-8 sur 16 (p. 105).

- (9) Réglez le canal de transmission MIDI de votre clavier ou contrôleur externe sur 16.

- (10) Appuyez sur le bouton [ANIME] du JM-8.

- (11) Utilisez la section inférieure du clavier MIDI pour changer de programme (de 1 à 12) pour accéder aux autres motifs proposés par le JM-8.

- (12) Transmettez des messages pitch bend, CC74 ou CC11 pour contrôler les effets ANIME en temps réel.

L'animation suit votre jeu sur le clavier.

## 19. Utilisation du séquenceur SMF 16 pistes

Votre JM-8 comporte un puissant séquenceur 16 pistes doté de fonctions d'édition étendues. Il n'est destiné qu'à l'enregistrement de données MIDI et ne traite donc pas les données audio (WAV).

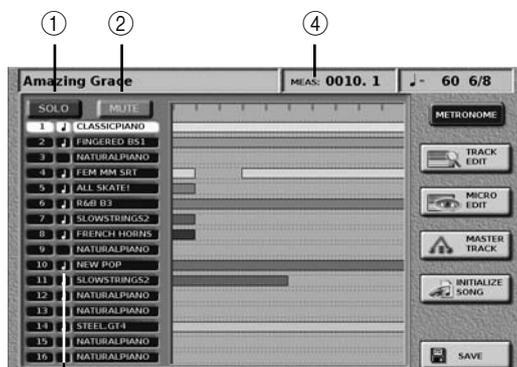
### Considérations générales

- Si vous utilisez ce séquenceur pour modifier un fichier SMF comportant des modifications Cover, celles-ci seront effacées quand vous sauvegarderez la version modifiée.  
Ce séquenceur ne reconnaît pas les modifications apportées par les fonctions « SMF Cover » et « SMF MAKEUP TOOLS ». Il ne « voit » que les données originales. Vous pouvez par contre utiliser le bouton [FREEZE DATA] à l'écran dans la page SMF MAKEUP TOOLS pour modifier le fichier avant de l'éditer. Voir « Avant de sauvegarder vos réglages », p. 95.
- Ce séquenceur 16 pistes n'enregistre qu'une piste à la fois.
- Il peut être utilisé pour modifier des morceaux existants. Sélectionnez simplement un fichier SMF dans la page par défaut (voir p. 23 et suivantes), puis accédez à la page du séquenceur 16 pistes.
- Les pistes sont affectées aux canaux MIDI numériquement équivalents (piste 1 - canal 1, piste 2 - canal 2 etc.).
- En plus des 16 pistes musicales, existe une piste MASTER destinée à l'enregistrement des indications de mesure, du tempo et de données SysEx.

### Sélection du séquenceur 16 pistes



- (1) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si nécessaire).
- (2) Touchez [MENU] ➤ [ADVANCED] ➤ [SMF SEQUENCER].



### Page principale du séquenceur

Les informations les plus importantes de la page principale du séquenceur 16 pistes sont :

- ① [SOLO]  
Permet d'écouter la piste sélectionnée en solo (mute les autres pistes). La piste sélectionnée s'affiche en jaune. Pour sélectionner une autre piste, touchez-la simplement dans la colonne de gauche à l'écran.
- ② [MUTE]  
Permet de couper temporairement la diffusion de la piste sélectionnée, ce qui permet d'ajouter de nouvelles pistes sans être distrait par les enregistrements antérieurs.  
[SOLO] et [MUTE] se pilotent de la même manière : touchez la piste à mettre en solo ou à muter, puis touchez le bouton [SOLO] ou [MUTE] à l'écran (vous pouvez muter plusieurs pistes en répétant cette manœuvre).

**Remarque :** La fonction MUTE n'est pas accessible quand la fonction SOLO est activée. Vous pouvez par contre sélectionner une autre piste qui est alors mise en solo à la place. La fonction SOLO, par contre, peut être activée quand la fonction MUTE est activée.

Les pistes mises en solo sont repérées d'un S et les pistes mutées sont repérées d'un M.

Les autres informations affichées sont :

- ③ ♪ (symbole de note)  
Signale les pistes en cours de lecture. Une barre de défilement coupe également les barres horizontales des pistes et représente la « position de lecture » (affichée également sous forme numérique dans le champ MEAS ④). La barre horizontale indique que la piste contient des données à cet endroit. Seules les pistes comportant des données à la position de lecture et non mutées portent le symbole "♪".  
Pendant l'affichage de cette page, l'appui sur le bouton [REC] puis [▶/||], La piste 1 (en cours de sélection) affiche un R (pour Recording - enregistrement). Vous ne pouvez enregistrer qu'une piste à la fois. Pour sélectionner une autre piste, touchez sa ligne.

La colonne de droite propose par ailleurs les boutons suivants :

Bouton à l'écran	Référence
TRACK EDIT	voir p. 110
MICRO EDIT	voir p. 123

Bouton à l'écran	Référence
MASTER TRACK	voir p. 120
INITIALIZE SONG	voir p. 127
SAVE	voir p. 130

## Édition de Songs 16 pistes

### Édition d'une ou de plusieurs pistes (TRACK EDIT)

L'environnement TRACK EDIT du séquenceur 16 pistes propose 12 fonctions d'édition qui peuvent concerner l'ensemble des pistes ou un passage de la piste en cours de sélection: Quantize, Erase, Delete, Copy, Insert, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, Merge, Global Change, Shift Clock et Track XChange.

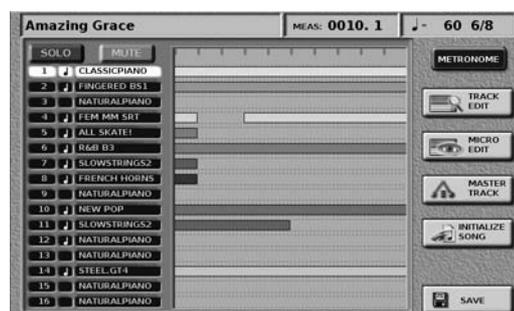
**Remarque :** Un autre environnement dit MICRO EDIT permet d'agir ponctuellement sur chaque événement. Voir p. 123.

Le choix entre les modes TRACK EDIT et MICRO EDIT dépend des critères suivants:

- Si vous n'avez pas besoin de voir individuellement les événements que vous modifiez, choisissez TRACK EDIT.
- Si le mode TRACK EDIT n'offre pas la fonction ou le niveau de précision dont vous avez besoin, choisissez MICRO EDIT.

Pour sélectionner les fonctions, procédez comme suit:

- (1) Si besoin, sélectionnez le fichier SMF à éditer (voir p. 23 et suivantes).
- (2) Accédez à la page principale du séquenceur 16 pistes (voir p. 109).



- (3) Si vous avez déjà effectué des modifications, sauvegardez votre morceau en touchant le bouton **SAVE** avant de poursuivre. Vous pourrez ainsi revenir à une version de base si vos modifications ne vous conviennent finalement pas. Voir p. 130 pour plus de détails.
- (4) Touchez le bouton **TRACK EDIT** dans la partie droite de l'écran.



- (5) Touchez un des boutons des deux rangées du haut pour choisir une fonction d'édition.

**Remarque :** Si, après avoir sélectionné une de ces fonctions et avoir procédé à des modifications de valeurs vous préférez ne pas les valider, ne touchez pas le bouton **ENTER** à l'écran.

- (6) Sélectionnez la piste à modifier.
- (7) Sélectionnez la plage d'action de l'opération d'édition (de FROM à TO).  
Ces paramètres FROM et TO permettent de définir des positions (BAR-mesure/BEAT-temps/CPT-clic) de début et de fin pour le passage à modifier.  
Exemple: pour modifier les mesures 1 à 4 de la piste en cours de sélection, saisissez les valeurs suivantes:  
FROM: BAR= 0001      TO: BAR= 0005  
          BEAT= 01        BEAT= 01  
          CPT= 000        CPT= 000
- (8) Choisissez ce que vous voulez modifier et comment: touchez un des champs (à droite de la section FROM/TO) et tournez la molette.  
Vous pouvez aussi appuyer sur la molette et saisir la valeur à partir du pavé numérique qui apparaît à l'écran.
- (9) Confirmez l'opération en touchant le bouton **ENTER** à l'écran.
- (10) Touchez le bouton **BACK** pour revenir à la page principale du séquenceur 16 pistes.
- (11) Sauvegardez votre morceau.

## QUANTIZE



Cette fonction permet de recalibrer les notes sur les temps si vous constatez, après enregistrement (p. 128) qu'elles ne sont pas en place. Cette quantification a posteriori permet d'écouter d'abord l'original et de n'agir que sur les notes qui ne sont pas sur les temps.

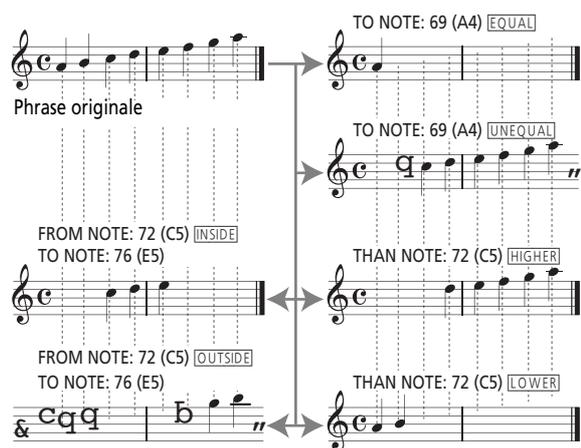
- **TRACK (ALL, 1~16)**  
Choix de la piste à éditer. L'option ALL permet de choisir toutes les pistes.
- **FROM**
  - **BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])**— Première mesure à modifier. Par défaut, la valeur FROM est affectée au début de la piste en cours.
  - **BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])**— Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.

- **CPT (1 à 119)**—CPT (1 à 119) - Position dans le temps exprimée en « ticks » (CPT = Clock Pulse Time), plus petite résolution temporelle proposée par le JM-8. (Il y a 120 ticks dans un temps d'une mesure à 4/4). Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas commencer sur le temps.

- **TO**  
Par défaut la position TO (jusqu'à) est affectée au dernier événement de la piste en cours de sélection (ou dernier événement de la piste la plus longue si vous avez choisi ALL).
  - **BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])**— Position de la dernière mesure à éditer.
  - **BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])**— Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
  - **CPT (1 à 119)**—Position du dernier événement affecté par l'édition. Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas se terminer sur le temps.
- **FROM NOTE (0 C--~127 G9)**  
Permet de choisir la note (ou la limite inférieure de tessiture) à modifier dans la plage temporelle FROM/TO.  
Non accessible si vous avez choisi les options EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER.
- **TO NOTE (0 C--~127 G9)**  
Permet de choisir la limite supérieure de tessiture à modifier dans la plage temporelle FROM/TO.
- **Ajustement fin de la tessiture**

Avant de paramétrer FROM NOTE (et éventuellement TO NOTE), il peut se révéler utile de décider des choix ci-dessous. Selon le cas l'option FROM NOTE peut ne pas être accessible et vous gagnerez alors un peu de temps.

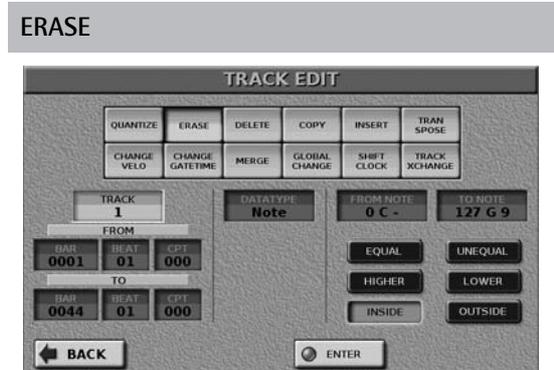
Option	Commentaire
<b>EQUAL</b>	Seule la note sélectionnée (nom ou numéro de note) est modifiée. Le choix se fait dans TO NOTE.
<b>UNEQUAL</b>	La modification porte sur toutes les notes sauf sur celle que vous avez sélectionnée (et que vous choisissez dans TO NOTE).
<b>HIGHER</b>	La modification ne porte que sur les notes plus hautes que celle sélectionnée (et choisie dans THAN NOTE).
<b>LOWER</b>	La modification ne porte que sur les notes plus basses que celle sélectionnée (et choisie dans THAN NOTE).
<b>INSIDE</b>	La modification ne porte que sur les notes comprises entre FROM NOTE et TO NOTE.
<b>OUTSIDE</b>	La modification ne porte que sur les notes extérieures à la tessiture définie par FROM NOTE et TO NOTE.



■ **RESOLUTION**  
(1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64)  
Détermine la résolution de la fonction de quantification. Choisissez la valeur la plus courte enregistrée sous peine de ne plus obtenir un résultat conforme à ce que vous avez joué, les notes les plus courtes se trouvant réajustées sur des valeurs plus longues.

■ **STRENGTH (0 % ~100 %)**  
Rigueur de la quantification. 0 % correspond à une absence de correction, et 100 % à un recalage mathématique strict des notes sur la grille de quantification. Commencez par choisir des valeurs de 50 à 85 % pour conserver une partie de l'expression originale. Si le résultat ne vous satisfait, répétez l'opération avec une valeur égale ou supérieure.

■ **ENTER**  
Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.



La fonction ERASE permet de supprimer des événements dans une certaine plage temporelle ou de données. Si DATA TYPE est réglé sur ALL, ERASE remplace les données effacées par des silences de manière à ce que vous ayez finalement le même nombre de mesures qu'au début. Si vous voulez aussi supprimer des mesures, utilisez la fonction DELETE, ci-après.

■ **TRACK (ALL, 1~16, MASTER)**  
Permet de sélectionner la piste à éditer. Vous pouvez aussi sélectionner ALL auquel cas l'opération s'applique à toutes les pistes sauf la MASTER TRACK. Celle-ci ne peut être sélectionnée et éditée qu'isolément (voir p. 120).

- **FROM**
  - **BAR** (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Première mesure à modifier. Par défaut, la valeur FROM est affectée au début de la piste en cours.
  - **BEAT** (1 à [numéro du temps dans la mesure])— Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
  - **CPT** (1 à 119)— Position dans le temps exprimée en « ticks » (CPT = Clock Pulse Time), plus petite résolution temporelle proposée par le JM-8. (Il y a 120 ticks dans un temps d'une mesure à 4/4). Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas commencer sur le temps.



- **TO**  
Par défaut la position TO (jusqu'à) est affectée au dernier événement de la piste en cours de sélection (ou dernier événement de la piste la plus longue si vous avez choisi ALL).
  - **BAR** (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Position de la dernière mesure à éditer.
  - **BEAT** (1 à [numéro du temps dans la mesure])— Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
  - **CPT** (1 à 119)— Position du dernier événement affecté par l'édition. Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas se terminer sur le temps.

■ **DATA TYPE**  
Permet de filtrer le type des données à effacer:

Option	Commentaire
ALL	Tous les types de paramètres ci-dessous.
Note	Messages de notes uniquement.
P.Bender	Messages de pitch-bend.
Control Change	Messages Control Change.
Prog. C	Messages de changement de programme.
NRPN	Messages « Non-registered-parameter-number ». Fonctions de contrôle des paramètres du format GS/GM2 plus faciles à utiliser que le SysEx (mais avec le même objectif).
RPN	Messages « Registered-parameter-number ». Fonctionnent comme les messages NRPN et sont compris de nombreux générateurs de sons compatibles GM- et GM2-.
CAF	Messages d'after-touch canal. Si vous n'en avez pas besoin, leur effacement vous fera gagner un espace mémoire conséquent.

■ **FROM NOTE (0 C~127 G9)**  
Ce paramètre n'apparaît que si DATA TYPE (ci-dessus) est réglé sur « Note ». Il permet de choisir la note (ou la limite basse de tessiture) à modifier dans le cadre des limites imposées par FROM/TO au niveau temporel.

Il n'apparaît pas si vous avez choisi EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER. Voir aussi « ajustement fin de la tessiture ».

#### ■ TO NOTE (0 C~127 G9)

Permet de choisir la limite supérieure de tessiture à modifier dans la plage temporelle FROM/TO.

#### ■ FROM CC (0~127)

Ce paramètre n'apparaît que si DATA TYPE (ci-dessus) est sur une autre valeur que « Note ». Il permet de définir la limite basse dans les numéros de contrôles ou dans les valeurs, à modifier dans la plage temporelle FROM/TO. Il n'apparaît pas si vous avez choisi EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER.

#### ■ TO CC (0~127)

Permet de définir la limite haute dans les numéros de contrôles ou dans les valeurs à modifier dans la plage temporelle FROM/TO.

#### ■ Ajustement fin de la tessiture

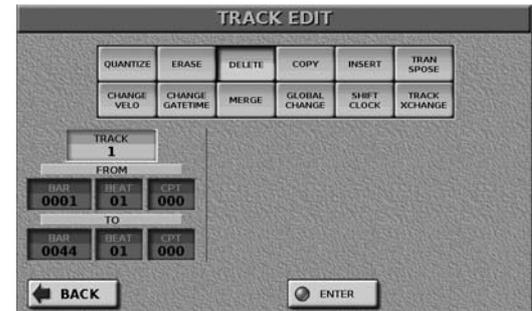
Avant de paramétrer TO NOTE (et éventuellement FROM NOTE), ou TO CC (et éventuellement FROM CC) il peut se révéler utile de décider des choix ci-dessous.

Option	Commentaire
EQUAL	Seule la note ou la valeur sélectionnée est modifiée. Le choix se fait dans TO NOTE/TO CC.
UNEQUAL	La modification porte sur toutes les notes et valeurs sauf sur celle que vous avez sélectionnée (et que vous choisissez dans TO NOTE/TO CC).
HIGHER	La modification ne porte que sur les notes ou valeurs plus hautes que celle sélectionnée (et choisie dans THAN NOTE/THAN CC).
LOWER	La modification ne porte que sur les notes ou valeurs plus basses que celle sélectionnée (et choisie dans THAN NOTE/THAN CC).
INSIDE	La modification ne porte que sur les notes et valeurs comprises entre FROM NOTE/ FROM CC et TO NOTE/TO CC.
OUTSIDE	La modification ne porte que sur les notes et valeurs non comprises entre FROM NOTE/ FROM CC et TO NOTE/TO CC.

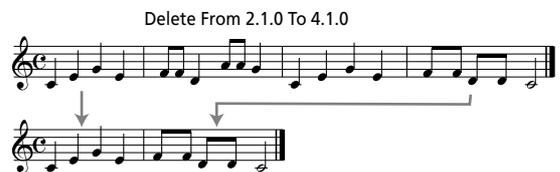
#### ■ ENTER

Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## DELETE



Contrairement à la fonction ERASE, la fonction DELETE supprime les mesures et pas seulement les données. Tout ce qui se trouve au-delà de la position « TO » est donc ramené vers le point de coupe. Il n'est donc pas possible de choisir le type des données à effacer puisque par définition elles le sont toutes.



#### ■ TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Si vous choisissez ALL, la suppression s'applique à toutes les pistes en même temps.

#### ■ FROM

- BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Première mesure à modifier. Par défaut, la valeur FROM est affectée au début de la piste en cours.
- BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])—Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- CPT (1 à 119)—Position dans le temps exprimée en « ticks » (CPT = Clock Pulse Time), plus petite résolution temporelle proposée par le JM-8. (Il y a 120 ticks dans un temps d'une mesure à 4/4). Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas commencer sur le temps.

#### ■ TO

Par défaut la position TO (jusqu'à) est affectée au dernier événement de la piste en cours de sélection (ou dernier événement de la piste la plus longue si vous avez choisi ALL).

- BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Position de la dernière mesure à éditer
- BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])—Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- CPT (1 à 119)—Position du dernier événement affecté par l'édition. Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas se terminer sur le temps.

#### ■ ENTER

Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## COPY

La fonction COPY permet de copier une piste vers une autre ou des extraits d'une ou de toutes les pistes vers une autre position. Cette dernière option est utile si vous avez besoin de reprendre plusieurs fois un même refrain sans avoir à en ressaisir les notes.



### ■ SRC TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste utilisée comme source pour la copie.

### ■ FROM

- **BAR** (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Première mesure à modifier. Par défaut, la valeur FROM est affectée au début de la piste en cours.
- **BEAT** (1 à [numéro du temps dans la mesure])—Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- **CPT** (1 à 119)—Position dans le temps exprimée en « ticks » (CPT = Clock Pulse Time). Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas commencer sur le temps.

### ■ TO

Par défaut la position TO (jusqu'à) est affectée au dernier événement de la piste en cours de sélection (ou dernier événement de la piste la plus longue si vous avez choisi ALL).

- **BAR** (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Position de la dernière mesure à éditer.
- **BEAT** (1 à [numéro du temps dans la mesure])—Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- **CPT** (1 à 119)—Position du dernier événement affecté par l'édition. Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas se terminer sur le temps.

### ■ COPY MODE (Replace, Mix)

Permet de choisir la manière dont se fait la copie :

- **REPLACE**—La zone sélectionnée par FROM/TO remplace les données dans la zone équivalente de la piste de destination.



- **MIX**—Les données sélectionnées sur la source sont ajoutées aux données de la piste de destination.

Dans la plupart des cas, REPLACE sera sans doute le meilleur choix si DATA TYPE est réglé sur ALL ou si vous voulez remplacer un bloc de données (de modulation par exemple) par des messages de même type (reproduisant un même effet).

MIX sera par contre utile pour ajouter des données à une zone préalablement vide de données équivalentes tout en conservant en place celles qui s'y trouvent. Le type des données copiées se choisit avec DATA TYPE.

**Remarque :** Le JM-8 ne possède pas de fonction d'annulation (Undo). Une sauvegarde préalable de votre morceau permettra éventuellement un retour à la version précédente si quelque chose se passe mal.

### ■ COPY TIMES (1~999)

Nombre de copies successives. La valeur 3 correspond par exemple à 3 copies l'une après l'autre.

### ■ DATA TYPE

Permet de choisir le type des données copiées :

Options	Commentaires
ALL	Tous les types de paramètres ci-dessous.
Note	Messages de notes uniquement.
P.Bender	Messages de pitch-bend.
Control Change	Messages Control Change.
Prog. C	Messages de changement de programme.
NRPN	Messages « Non-registered-parameter-number ». Fonctions de contrôle des paramètres du format GS/GM2 plus faciles à utiliser que le SysEx.
RPN	Messages « Registered-parameter-number ». Fonctionnent comme les messages NRPN et sont compris de nombreux générateurs de sons compatibles GM- et GM2-.
CAF	Messages d'after-touch canal.

Si vous sélectionnez « Note » des champs FROM NOTE et TO NOTE apparaissent pour vous permettre de définir les limites supérieure et inférieure des notes à copier. (Voir aussi « Ajustement fin de la tessiture », p. 113).

### ■ DST TRACK

Permet de choisir la piste de destination de la copie. Si SRC TRACK est réglé sur ALL, ce paramètre ne peut pas être modifié.

### ■ INTO

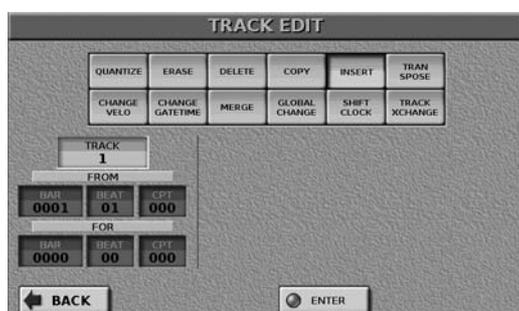
Détermine la mesure, le temps et le tick de la destination des premières données copiées.

### ■ ENTER

Touchez ce bouton pour confirmer vos réglages et lancer la copie.

**Remarque :** Bien que vous puissiez aussi copier des données depuis la piste 10 (affectée en général à la batterie) vers une piste mélodique et vice versa, cela ne sera utile que si vous affectez un Drum Set à la piste de destination DST. Une piste de batterie sonne vraiment bizarrement quand elle est jouée par des données de piano (et inversement).

## INSERT



La fonction INSERT permet d'insérer un espace blanc et de repousser les données ultérieures après cette insertion (c'est l'exact contraire de la fonction DELETE). Les mesures vierges ainsi insérées peuvent ensuite être « remplies » par la fonction COPY ou par l'enregistrement de nouvelles phrases dans cette zone spécifique (avec la fonction PUNCH IN/OUT, par exemple, p. 128).

**Remarque :** Cette fonction ne propose pas de valeur « TO ». Vous devez par contre choisir le nombre de mesures insérées dans le champ FOR.

### ■ TRACK (ALL, 1~16)

Permet de choisir la piste à éditer. Si vous choisissez ALL, la suppression s'applique à toutes les pistes en même temps.

### ■ FROM

- **BAR** (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Première mesure à modifier. Par défaut, la valeur FROM est affectée au début de la piste en cours.
- **BEAT** (1 à [numéro du temps dans la mesure])—Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- **CPT** (1 à 119)—Position dans le temps exprimée en « ticks » (CPT = Clock Pulse Time), plus petite résolution temporelle proposée par le JM-8. (Il y a 120 ticks dans un temps d'une mesure à 4/4). Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas commencer sur le temps.

### ■ FOR

Détermine le nombre de mesures, temps et ticks à insérer.

- **BAR, BEAT, CPT**—Voir ci-dessus.

### ■ TIME SIGNATURE

SI TRACK= ALL, vous pouvez utiliser ces champs pour définir les indications de mesure des mesures insérées (1 à 32 & 2, 4, 8, 16).

### ■ ENTER

Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## TRANPOSE



Cette fonction permet de transposer les notes de la piste sélectionnée (les données autres que de notes ne peuvent naturellement pas être transposées).

### ■ TRACK (ALL, 1 à 16)

Permet de choisir la piste à transposer. Si vous choisissez ALL, la transposition s'applique à toutes les pistes. En association avec l'option [EQUAL], la transposition peut également se révéler utile pour les pistes de batterie, en permettant de choisir un autre son de caisse claire ou de grosse caisse par exemple : la plupart des Drum Sets proposent deux caisses claires, l'une affectée au numéro de note 38 (ré 2) et l'autre au numéro 40 (mi 2). En saisissant FROM NOTE= "38", touchant [EQUAL] à l'écran et choisissant « 2 » vous pouvez changer votre caisse claire ré 2 en mi 2.

### ■ FROM

- **BAR** (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Première mesure à modifier. Par défaut, la valeur FROM est affectée au début de la piste en cours.
- **BEAT** (1 à [numéro du temps dans la mesure])—Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- **CPT** (1 à 119)—Position dans le temps exprimée en « ticks » (CPT = Clock Pulse Time), plus petite résolution temporelle proposée par le JM-8. (Il y a 120 ticks dans un temps d'une mesure à 4/4). Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas commencer sur le temps.

### ■ TO

Par défaut la position TO (jusqu'à) est affectée au dernier événement de la piste en cours de sélection (ou dernier événement de la piste la plus longue si vous avez choisi ALL).

- **BAR** (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Position de la dernière mesure à éditer.
- **BEAT** (1 à [numéro du temps dans la mesure])—Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- **CPT** (1 à 119)—Position du dernier événement affecté par l'édition. Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas se terminer sur le temps.

### ■ VALUE (-127 à 0 à 127)

Saisie de la valeur de transposition par pas d'un demi-ton. Si vous voulez transposer une partie de *do* en *ré*, saisissez 2. **Attention** : "0" correspond à la note la plus basse du standard MIDI (et du séquenceur 16 pistes), et 127 à la note la plus haute. De ce fait si vous appliquez une transposition de 127 au numéro de note 74 (*ré* 5) par exemple, le résultat théorique serait un numéro de note 201 qui est impossible. Le séquenceur soustraira donc une octave (12 pas) à partir de 201 autant de fois qu'il sera nécessaire pour revenir en-dessous de 127. Dans cet exemple, cela reviendra à utiliser la valeur 117.

**Remarque** : La transposition appliquée à une piste de batterie (piste 10 ou toute autre piste utilisant un Drum Set) peut donner des résultats inattendus.

### ■ FROM NOTE (0 C- à 127 G9)

Permet de définir la note (ou la limite basse de tessiture) à modifier dans la plage temporelle définie par FROM/TO. Ce choix n'est pas proposé si vous choisissez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER. Voir aussi « Ajustement fin de la tessiture », p. 113 pour plus de détails sur les boutons à l'écran.

### ■ TO NOTE (0 C- à 127 G9)

Permet de définir la limite haute de tessiture à modifier dans la plage temporelle définie par FROM/TO.

### ■ ENTER

Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## CHANGE VELO



Cette fonction permet de modifier la dynamique (la vitesse) d'une piste ou d'un extrait. L'augmentation des vitesses rendra les notes plus fortes et plus brillantes, et leur réduction les rendra inversement plus douces. Vous pouvez choisir d'ajouter/soustraire une valeur fixe (BIAS) ou de créer une modification proportionnelle (MAGNIFY).

### ■ TRACK (ALL 1 à 16)

Permet de choisir la piste à éditer. Si vous choisissez ALL, l'opération s'applique à toutes les pistes en même temps.

### ■ FROM

- BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Première mesure à modifier. Par défaut, la valeur FROM est affectée au début de la piste en cours.
- BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])— Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.

- CPT (1 à 119)—Position dans le temps exprimée en « ticks » (CPT = Clock Pulse Time), plus petite résolution temporelle proposée par le JM-8. (Il y a 120 ticks dans un temps d'une mesure à 4/4). Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas commencer sur le temps.

### ■ TO

Par défaut la position TO (jusqu'à) est affectée au dernier événement de la piste en cours de sélection (ou dernier événement de la piste la plus longue si vous avez choisi ALL).

- BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Position de la dernière mesure à éditer.
- BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])— Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- CPT (1 à 119)—Position du dernier événement affecté par l'édition. Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas se terminer sur le temps.

### ■ BIAS (-99 à 99)

Le BIAS permet de définir l'amplitude de la modification des valeurs de vitesse. Des valeurs positives augmentent la vitesse (la valeur de BIAS est ajoutée à la valeur de vitesse des notes) et des valeurs négatives la réduisent (la valeur de BIAS est soustraite de la vitesse). Choisissez 0 si vous préférez utiliser le paramètre MAGNIFY (voir ci-dessous).

Ce paramètre peut être très utile pour des sons multiéchantillonnés : une légère réduction ou augmentation de vitesse peut faire passer à une autre composante du son.

**Remarque** : Ce paramètre ne peut créer des valeurs de vitesse inférieures à 1 ou supérieures à 127. 0 est utilisé pour le note-off. À l'inverse, 127 est la valeur la plus élevée du standard MIDI. Un BIAS proche de cette valeur ferait jouer toutes les notes avec une vitesse de 127.

### ■ MAGNIFY (0 à 200%)

Ce paramètre fonctionne comme un effet « Compressor » (c'est-à-dire agissant à la fois comme un compresseur et un expander) pour les données MIDI : en choisissant une valeur supérieure à 100 %, vous amplifiez les différences entre les pianissimo et les fortissimo : les valeurs inférieures à 64 sont abaissées et les valeurs supérieures à 64 sont augmentées.

Des valeurs de MAGNIFY inférieures à 100 % auront l'effet inverse : les vitesses sont ramenées vers une valeur médiane imaginaire de 64 et la dynamique s'en trouve réduite.

### ■ FROM NOTE (0 C à 127 G9)

Permet de définir la note (ou la limite basse de tessiture) à modifier dans la plage temporelle définie par FROM/TO. Ce choix n'est pas proposé si vous choisissez EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ou LOWER. Voir aussi « Ajustement fin de la tessiture », p. 113 pour plus de détails sur les boutons à l'écran.

### ■ TO NOTE (0 C à 127 G9)

Permet de définir la limite haute de tessiture à modifier dans la plage temporelle définie par FROM/TO.

### ■ ENTER

Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## CHANGE GATE TIME

Permet de modifier la durée des notes dans des plages temporelles (FROM/TO) et de tessiture (FROM/TO NOTE) données. Nous conseillons de n'utiliser cette fonction que pour raccourcir des notes devenues trop longues quand vous changez le son affecté à cette piste. Pour modifier individuellement la durée des notes, utilisez plutôt la fonction MICRO EDIT.



### ■ TRACK (ALL, 1 à 16)

Permet de choisir la piste à éditer. Si vous choisissez ALL, l'opération s'applique à toutes les pistes en même temps.

### ■ FROM

- BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Première mesure à modifier. Par défaut, la valeur FROM est affectée au début de la piste en cours.
- BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])— Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- CPT (1 à 119)—Position dans le temps exprimée en « ticks » (CPT = Clock Pulse Time), plus petite résolution temporelle proposée par le JM-8. (Il y a 120 ticks dans un temps d'une mesure à 4/4). Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas commencer sur le temps.

### ■ TO

Par défaut la position TO (jusqu'à) est affectée au dernier événement de la piste en cours de sélection (ou dernier événement de la piste la plus longue si vous avez choisi ALL).

- BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Position de la dernière mesure à éditer.
- BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])— Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- CPT (1 à 119)—Position du dernier événement affecté par l'édition. Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas se terminer sur le temps.

### ■ BIAS (CPT) (-4800 à 4800)

Détermine la durée ajoutée ou retranchée à elle de la note. Le « GATE TIME » le plus court est de 1 (utilisé pour tous les sons de batterie et de percussions), et choisir la valeur « -1000 » pour des notes ayant un GATE TIME de 1 dans la plage temporelle choisie conservera à ces notes exactement la même valeur.

### ■ MAGNIFY (0 à 200 %)

Utilisez ce paramètre à la place du BIAS pour créer des modifications de GATE TIME proportionnelles.

Les valeurs inférieures à 100 % réduisent la durée et les valeurs supérieures à 100 % augmentent. Gardez la valeur par défaut de 100 % si vous préférez utiliser un décalage fixe avec le paramètre BIAS (CPT) ci-dessus.

### ■ ENTER

Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## MERGE

Permet de combiner les données de deux pistes différentes (du début à la fin, pour des pistes entières uniquement). La combinaison obtenue sera placée sur la piste de destination (DEST). Notez bien qu'alors toutes les données seront affectées au même canal MIDI.



### ■ SOURCE TRK (1 à 16)

Permet de choisir la piste dont les données seront ajoutées à celles de la piste « DST ».

### ■ DEST TRK (1 à 16, à l'exception de la piste choisie comme « SOURCE »)

Permet de choisir la piste devant comporter, après l'opération, un mélange de ses propres données et de celles de la piste source.

### ■ ENTER

Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## GLOBAL CHANGE



Cette fonction permet d'effectuer des modifications rapides de certains paramètres. Ces modifications s'appliquent toujours à l'ensemble de la piste (vous ne pouvez pas faire de GLOBAL CHANGE sur quelques mesures isolément). Conçue pour « améliorer » certains fichiers SMF, elle représente un outil essentiel dans les contextes suivants :

- Mise à jour d'anciens fichiers SMF pour leur permettre de tirer parti au mieux des nouveaux sons du JM-8.
- Modifications globales des valeurs d'envoi aux effets réverb et chorus, ce qui est très pratique quand vous constatez que l'effet est trop ou trop peu présent.

### ■ TRACK (ALL, 1 à 16)

Permet de choisir la piste à éditer. Si vous choisissez ALL, l'opération s'applique à toutes les pistes en même temps.

### ■ INIT VALUE

Touchez ce bouton à l'écran pour réinitialiser les paramètres de cette page à leurs valeurs par défaut et recommencer votre paramétrage en partant d'un état neutre.

Vous noterez que deux types de modifications peuvent être apportés dans cette page : FROM/TO et INC/DEC.

### ■ FROM/TO

Saisissez la valeur en cours (utilisée jusqu'à présent) dans la colonne « FROM ». Pour la valeur de « TO », choisissez celle qui doit venir remplacer « FROM ». Cela ne concerne que les messages permettant d'appeler des sons ou des banks, à savoir :

- CC00 (---, 0 à 127, ALL)—Ce message de contrôle est la partie « MSB » de l'appel de bank. Il permet de sélectionner le son principal (Capital, « 0 ») d'une adresse dont vous ne voulez pas utiliser les variations, ou pour choisir un autre niveau de variations. La valeur de TO « CC00= 0 » peut être utile pour garantir la compatibilité GM. Choisissez « --- » si la valeur en cours ne doit pas changer. Dans la liste des sons (p. 139) vous pourrez voir que la majorité des sons sont en fait des variations.
- CC32 (---, 0 à 127, ALL)—Ce message de contrôle est la partie « LSB » de l'appel de bank. Choisissez « --- » si la valeur en cours ne doit pas changer.
- PC (---, 1 à 128, ALL)—Utilisez ce paramètre pour modifier l'adresse (le numéro de changement de programme) d'un son (par exemple de 1 à 2). Choisissez « --- » si la valeur en cours ne doit pas changer.

### ■ INC/DEC

Permet d'effectuer des modifications « relatives » : les valeurs positives ou négatives saisies ici sont ajoutées ou retranchées des valeurs originales pour la piste sélectionnée. Utilisez ces champs pour augmenter ou réduire des valeurs existantes sur l'ensemble de la piste.

- Volume, Expression, Panpot, Reverb, Chorus (–127 à 127)—Ces paramètres permettent d'ajouter (+) ou de retrancher (–) une valeur en cours pour les contrôles Volume, Expression, Pan, Reverb Send ou Chorus Send.

### ■ ENTER

Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## SHIFT CLOCK



La fonction SHIFT CLOCK permet d'opérer un décalage de la position temporelle des notes dans les limites temporelles définies par FROM/TO. Vous pouvez l'utiliser dans deux contextes :

- Remise en place des débuts de notes pour des sons à attaque lente.

Positions originales (attaque lente, sensation de retard)      Shift= -5 (sensation de bonne mise en place)



- Pour recaler des notes sur le temps sans les quantifier. Vous pouvez utiliser des séquences externes comme matériau de départ pour réaliser de nouveaux morceaux. Leur enregistrement direct par MIDI peut créer un léger retard (par exemple 5 pas « CPT »). Si vous souhaitez le corriger, vous pouvez utiliser cette fonction SHIFT CLOCK pour « ramener » les données enregistrées vers la gauche (choisissez alors la valeur - 5).

### ■ TRACK (ALL, 1 à 16)

Permet de choisir la piste à éditer. Si vous choisissez ALL, l'opération s'applique à toutes les pistes en même temps.

### ■ FROM

- BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])— Première mesure à modifier. Par défaut, la valeur FROM est affectée au début de la piste en cours.
- BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])—Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.

- **CPT (1 à 119)**—Position dans le temps exprimée en « ticks » (CPT = Clock Pulse Time), plus petite résolution temporelle proposée par le JM-8. (Il y a 120 ticks dans un temps d'une mesure à 4/4). Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas commencer sur le temps.

#### ■ TO

Par défaut la position TO (jusqu'à) est affectée au dernier événement de la piste en cours de sélection (ou dernier événement de la piste la plus longue si vous avez choisi ALL).

- **BAR (1 à [dernière mesure de la piste ou du Song])**—Position de la dernière mesure à éditer.
- **BEAT (1 à [numéro du temps dans la mesure])**—Position dans la mesure. Le nombre de temps possibles dépend des indications de mesure pour cette zone.
- **CPT (1 à 119)**—Position du dernier événement affecté par l'édition. Ne modifiez cette valeur que si l'édition ne doit pas se terminer sur le temps.

#### ■ DATA TYPE

Permet de choisir le type des données à déplacer. Reportez-vous au tableau de la p. 112 pour plus de détails.

Si vous choisissez « Note », les champs FROM NOTE et TO NOTE permettent de définir les limites supérieure et inférieure des notes à copier (voir aussi « Ajustement fin de la tessiture », p. 113).

#### ■ VALUE (CPT) (–4800 à 4800)

Définit le niveau du décalage à apporter aux notes, exprimé en « pas » CPT (un CPT= 1/120 ♩). Les notes placées sur le premier temps de la première mesure ne peuvent pas être déplacées plus à gauche.

#### ■ ENTER

Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## TRACK XCHANGE

La fonction TRACK EXCHANGE permet de déplacer l'ensemble des données d'une piste (celle de gauche) vers une autre (celle de droite) et de déplacer inversement celles de la piste de destination vers la piste source.



#### ■ TRACK (1 à 16)

Sélection de la première piste à échanger.

#### ■ TRACK (1 à 16)

Sélection de la deuxième piste à échanger. Ce nombre ne peut pas être le même que le précédent.

**Remarque :** Faites attention si vous échangez une piste rythmique avec une piste mélodique : le résultat pourrait ne pas être celui que vous espérez.

#### ■ ENTER

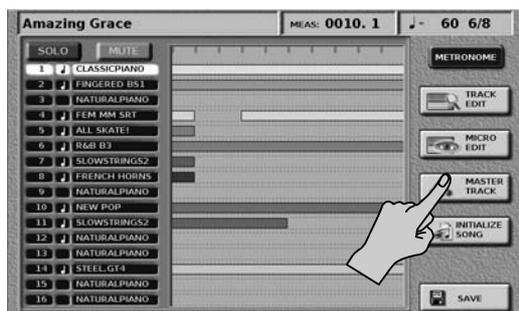
Touchez ce bouton à l'écran pour confirmer vos modifications.

## Édition de la Master Track

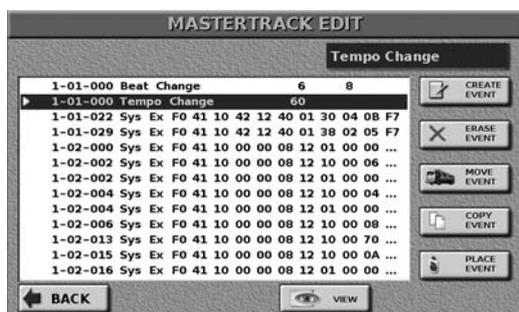
Le séquenceur JM-8 utilise une piste maître dite MASTER pour chaque morceau. Elle contient les indications de mesure, le tempo ainsi que des messages SysEx destinés à toutes les pistes.

**Remarque :** Vous ne pouvez éditer que les pistes MASTER de Songs existants. Effectuez un enregistrement ou rechargez un morceau avant de poursuivre.

- (1) Si besoin, sélectionnez le fichier SMF à éditer (voir p. 23 et suivantes).  
Cette opération n'est pas nécessaire si l'édition porte sur le SMF en cours de sélection.
- (2) Accédez à la page du séquenceur 16 pistes.  
Voir p. 109.



- (3) Touchez le bouton **MASTER TRACK** dans la partie droite de l'écran.



Cette page affiche tous les événements présents sur la piste MASTER TRACK et permet de les modifier, les supprimer ou d'en ajouter.

Pour éviter toute mauvaise surprise, sauvegardez votre morceau avant d'éditer la MASTER TRACK.

**Remarque :** Pour quitter cette page, touchez le bouton **BACK** à l'écran ou appuyez sur le bouton **[EXIT]**.

### Modification d'événements existants

La MASTER TRACK de tout fichier SMF contient au moins les informations suivantes :

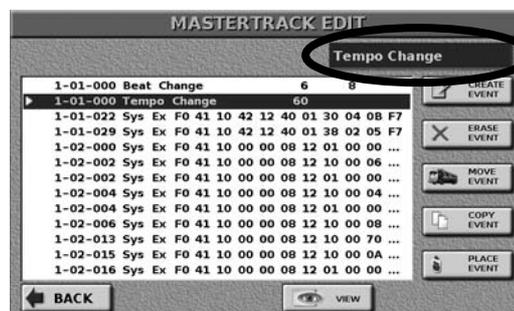
événement	Commentaire
Tempo	Valeur « Tempo Change » situé au temps 1-01-000. Elle ne peut pas être effacée.
Time signature	Valeur « Beat Change » situé au temps 1-01-000. Elle ne peut pas être effacée.

événement	Commentaire
SysEx	événement « SysEx » situé à proximité du début du morceau. Indique au générateur de son le format utilisé et le paramétrage des processeurs d'effets (types, paramètres...), etc.
Song length	Cette valeur « End of Data » indique la position du dernier événement (situé sur une des pistes quelconque) et donc la position de la fin du morceau. Elle ne peut pas être modifiée manuellement. L'allongement éventuel de la durée du morceau se fait par enregistrement de nouvelles données ou insertion de mesures vierges (p. 115).

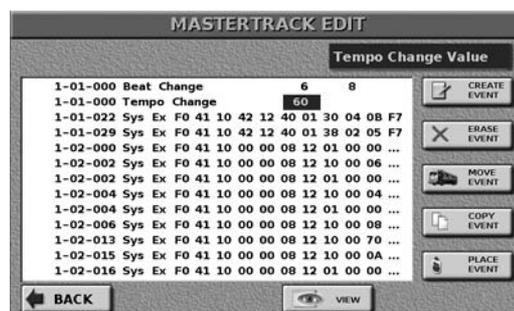
Pour modifier les informations existantes sur la MASTER TRACK, procédez comme suit :

- (4) Tournez la molette pour accéder à la ligne que vous voulez éditer.

Le type du paramètre sélectionné apparaît dans la partie supérieure droite de l'écran :



- (5) Appuyez sur la molette pour sélectionner la (première) valeur.



- (6) Modifiez-la en tournant la molette.

Les paramètres modifiables sont :

### ■ Tempo Change (BPM)

(20 à 250) Détermine le tempo du morceau. Si besoin vous pouvez insérer de tels messages au cours du morceau. Vous pouvez aussi les insérer en temps réel (à l'aide du paramètre TEMPO REC SW). Voir p. 128.

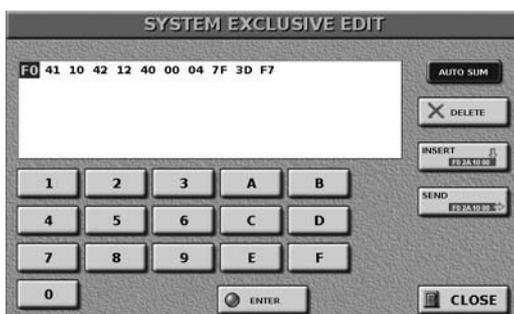
## ■ Beat Change (Numérateur/Dénominateur)



(Numérateur: 1 à 32/Dénominateur: 2, 4, 8, 16)  
Détermine les indications de mesure du morceau. Si besoin vous pouvez insérer cette modification en cours de morceau. Après avoir appuyé une première fois sur la molette, vous pouvez modifier le numérateur (nombre de temps par mesure). Une deuxième pression permet de choisir le dénominateur (valeur du temps en fraction de ronde).

## ■ SysEx

Après avoir sélectionné une ligne « SysEx » et avoir appuyé sur la molette, l'écran devrait se présenter plus ou moins ainsi :



Vous pouvez sélectionner un octet de la ligne en cours de sélection en appuyant sur la molette et modifier sa valeur en la tournant.

Les messages SysEx sont destinés spécifiquement au JM-8 (ou à un générateur de son compatible GS). Leur modification nécessite une bonne connaissance de leur structure et de leur destination.

### Quelques orientations :

- La description détaillée des messages SysEx est en général incluse dans les modes d'emploi. Si ce n'est pas le cas, le distributeur (ou le revendeur) peut en fournir une copie.
- Ces messages doivent être saisis en hexadécimal (à quoi sont destinées les touches **A** à **F** à l'écran dans le pavé numérique. Le système hexadécimal est en base 16 et non en base 10.  
« 41 » en notation hexadécimale correspond donc à « 65 » en base 10:  $[(4 \times 16) + (1 \times 1)]$ .
- Les messages SysEx commencent toujours par un « F0 » (début de message système exclusif) et finissent toujours par un « F7 » (fin de message système exclusif).

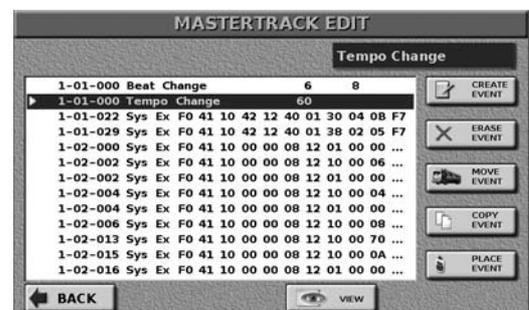
- Certains constructeurs (comme Roland) utilisent un octet permettant de vérifier le décompte du message (checksum). Si vous ne savez pas comment le calculer, touchez le bouton **AUTO SUM** à l'écran : le JM-8 l'insérera pour vous.

Il s'agit d'une étape très importante pour les générateurs de son Roland : si le checksum ne correspond pas ou est manquant, l'ensemble du message sera ignoré.

**Remarque :** Ce checksum n'est calculé que pour des messages SysEx d'une certaine longueur (plus de 7 octets).

- Utilisez les boutons virtuels **0** à **9** et **A** à **F** à l'écran pour saisir la valeur de l'octet sélectionné (en blanc sur bleu). A correspond à 10, B à 11, C à 12, D à 13, E à 14, et F à 15.
- Touchez le bouton **DELETE** pour supprimer l'octet sélectionné. Tous les octets qui suivent sont ramenés d'un pas vers la gauche.
- Touchez le bouton **INSERT** pour insérer un « 00 » à la position en cours. L'octet initialement sélectionné et ceux qui suivent sont déplacés d'un pas vers la droite. Vous pouvez alors remplacer la valeur 00 par celle de votre choix.
- Touchez le bouton **SEND** pour transmettre la chaîne en l'état au générateur de son (pour vérification avant confirmation).
- Touchez le bouton **ENTER** pour confirmer la saisie. Touchez le bouton **CLOSE** si vous préférez ne pas valider cette saisie.

En touchant **ENTER** ou **CLOSE**, vous revenez à la page MASTER TRACK EDIT.



Touchez le bouton **BACK** pour revenir à la page par défaut du séquenceur 16 pistes – ou restez avec nous...

### Autres opérations d'édition

Les boutons virtuels situés dans la partie droite de la page MASTER TRACK EDIT permettent de réduire ou d'augmenter le nombre des événements présents sur la MASTER TRACK.

### ■ VIEW

Touchez ce bouton si la liste des événements de la MASTER TRACK est devenue si longue qu'elle rend la recherche d'événements difficile.

Le dialogue local ci-dessous apparaît :



- (1) Activez les boutons correspondant aux événements que vous voulez visualiser dans la liste (leur témoin doit s'allumer en bleu).  
[TEMPO] correspond aux événements de tempo, [BEAT] aux changements de mesure, et [SYSTEM EXCLUSIVE] aux messages SysEx.
- (2) Touchez [ALL] pour activer tous les boutons ou [NONE] pour les désactiver tous. Dans ce cas la liste MASTER TRACK EDIT ne comporte plus que le message « End of Data ».
- (3) Touchez [CLOSE] pour quitter le dialogue local et exploiter vos modifications.

#### ■ CREATE EVENT

Touchez ce bouton virtuel pour ajouter un nouvel événement à la MASTER TRACK.  
Le dialogue ci-dessous apparaît :



- (1) Touchez le bouton correspondant au type d'événement à ajouter.  
[TEMPO] correspond aux événements de tempo, [BEAT] aux changements de mesure, et [SYSTEM EXCLUSIVE] aux messages SysEx.
- (2) Choisissez à quel endroit vous voulez insérer cet événement en touchant le champ [BAR] et en saisissant le numéro de la mesure en tournant la molette.
- (3) Touchez [ENTER] pour confirmer votre choix. Touchez [CLOSE] pour quitter le dialogue local sans effectuer de changement.

#### ■ ERASE EVENT

- (1) Tournez la molette pour accéder à l'événement à supprimer.
- (2) Touchez [ERASE EVENT] pour supprimer cet événement.

**Remarque :** Les événements de tempo et d'indication de mesure présents à la position temporelle « 1-01-00 » (début du morceau) ne peuvent pas être effacés.

#### ■ MOVE EVENT

Cette fonction permet de déplacer un ou plusieurs événements.

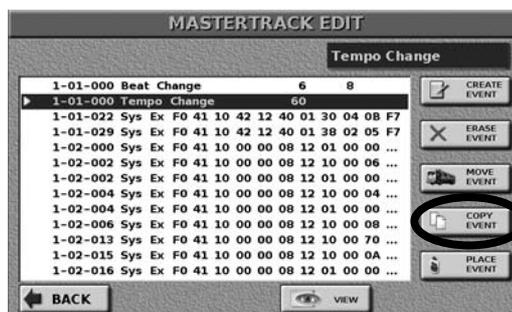
- (1) Sélectionnez l'événement à déplacer.  
**Remarque :** Cette fonction peut bénéficier utilement du filtre d'affichage VIEW pour éviter de sélectionner par erreur des types d'événements ne devant pas être déplacés. Voir « VIEW », p. 124.  
**Remarque :** Les événements de tempo et d'indication de mesure présents à la position temporelle « 1-01-00 » (début du morceau) ne peuvent pas être effacés.
- (2) Touchez le bouton [MOVE EVENT] à l'écran. Le dialogue ci-dessous apparaît :



- (3) Choisissez la position vers laquelle l'événement doit être déplacé en touchant successivement les champs [BAR], [BEAT] et [CPT] et saisissez ces valeurs de mesure, temps et tick en tournant la molette.
- (4) Touchez [ENTER] pour confirmer votre choix. Touchez [CLOSE] pour quitter le dialogue local sans effectuer de changement.

#### ■ COPY EVENT

Cette fonction permet de copier un événement. Utilisez ensuite [PLACE EVENT] pour insérer cette copie à la position voulue.



**Remarque :** Cette fonction peut bénéficier utilement du filtre d'affichage VIEW pour éviter de sélectionner par erreur des types d'événements ne devant pas être copiés.

- (1) Tournez la molette pour sélectionner l'événement à copier.
- (2) Touchez **COPY EVENT** sur l'écran.  
Chaque nouvelle sélection remplace la précédente.  
Voir aussi ci-dessous.

#### ■ PLACE EVENT

Cette fonction n'est accessible que si la mémoire « presse-papiers » du séquenceur contient déjà un événement copié par COPY EVENT. Pour des raisons de sécurité, il est préférable de l'utiliser immédiatement après avoir effectué la copie.

- (1) Touchez **PLACE EVENT** sur l'écran. Le dialogue ci-dessous apparaît :



- (2) Choisissez la position vers laquelle l'événement doit être inséré en touchant successivement les champs **BAR**, **BEAT** et **CPT** et saisissez ces valeurs de mesure, temps et tick en tournant la molette.
- (3) Touchez **ENTER** pour confirmer votre choix. Touchez **CLOSE** pour quitter le dialogue local sans effectuer de changement

**Remarque :** Les événements insérés par PLACE EVENT sont simplement aux événements existant à la même position temporelle. Ceux-ci ne sont pas déplacés ou reculés dans le morceau.

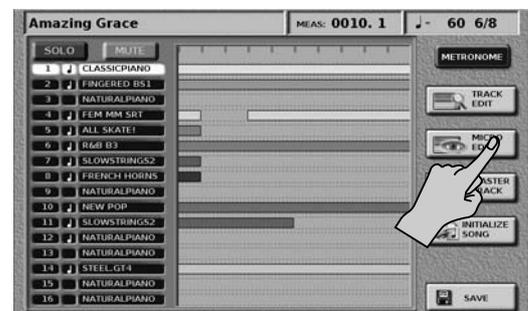
## Édition des morceaux par la fonction MICRO EDIT

Choisissez ce mode si vous n'avez besoin que de modifier de petits détails dans un fichier SMF par ailleurs parfait.

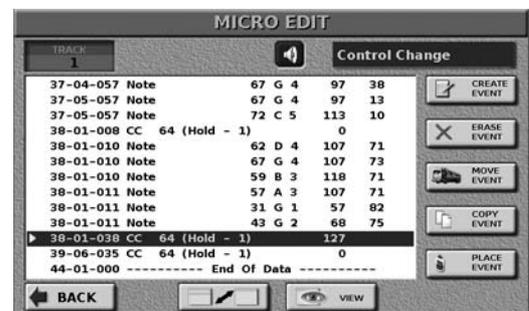
Nous utilisons ici le mot « événement » pour n'importe quel type de message MIDI.

Vous ne pouvez visualiser et éditer qu'une seule piste à la fois. Veillez donc à bien vérifier la sélection de piste TRACK avant d'éditer les événements affichés sur cette page.

- (1) Si besoin, sélectionnez le fichier SMF à éditer (voir p. 2 et suivantes).  
Cela n'est pas nécessaire si vous voulez seulement éditer le morceau SMF en cours de sélection.  
Voir p. 109.
- (2) Accédez à la page du séquenceur 16 pistes.



- (3) Touchez le bouton **MICRO EDIT** situé dans la partie droite de l'écran.



- (4) Touchez le champ **TRACK** et tournez la molette pour choisir la piste à éditer.
- (5) Touchez la zone blanche pour pouvoir sélectionner l'événement en tournant la molette.
- (6) Quand la sélection est faite, touchez le bouton **BACK** pour revenir à la page par défaut du séquenceur.
- (7) Touchez **SAVE** pour sauvegarder le morceau modifié (voir p. 130).

### Remarques générales sur le MICRO EDIT

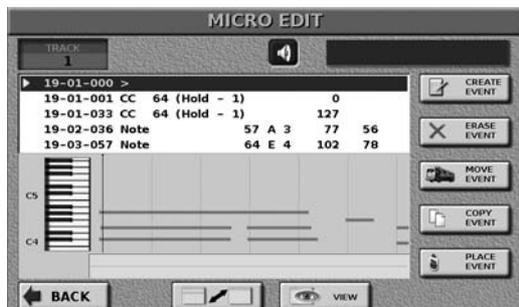
#### ■ Indications de position

Chaque événement MIDI est exécuté à une position temporelle précise (signalée comme « 1-01-119 », par exemple. Le premier nombre correspond au numéro

de la mesure, le deuxième au temps dans cette mesure et le troisième au nombre de « tick » (CPT) entre ce temps et le suivant.

### ■ Présentation graphique des données (piano roll)

Pour une meilleure visualisation du positionnement des données, touchez le bouton  à l'écran. L'affichage ci-dessous apparaît :



Toutes les opérations sont les mêmes qu'en affichage standard. Touchez  pour afficher plus de valeurs.

### ■ Pré-écoute des événements de notes

Le séquenceur 16 pistes peut lire les événements de notes que vous sélectionnez. Vous pouvez ainsi identifier celui à éditer plus facilement. Touchez l'icône représentant un haut-parleur  pour activer cette fonction et amenez le curseur sur un événement de note pour l'entendre.

**Remarque :** Voir aussi la remarque associée à l'étape (4), page suivante.

### ■ VIEW

Utilisez ce bouton virtuel si le repérage d'un événement devient difficile dans une liste trop longue ou si vous préférez n'afficher qu'un seul type d'événement. Le dialogue ci-dessous apparaît :



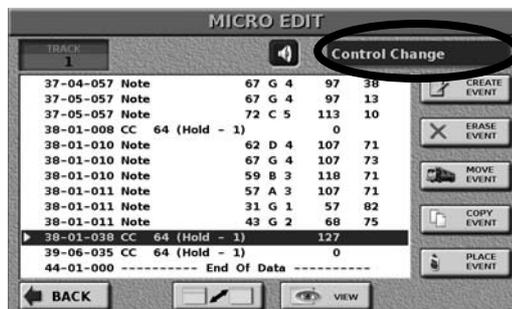
- (1) Activez les boutons pour les événements que vous voulez voir affichés (ils s'allument en vert). **CONTROL CHANGE** inclut aussi les messages Bank select (CC00 et CC32) utilisés pour la sélection de sons en association avec les changements de programme, filtrés séparément).
- (2) Touchez **ALL** pour activer tous les boutons ou **NONE** pour les désactiver tous. Dans ce cas la liste MICRO EDIT ne comporte plus que le message « End of Data ».

- (3) Touchez **CLOSE** pour refermer le menu local.

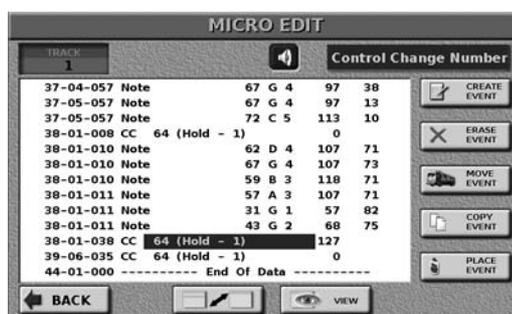
### ■ Procédure générale

Pour modifier des informations existantes dans la piste sélectionnée, procédez comme suit :

- (1) Utilisez la molette **DATA/ENTRY** pour accéder à l'événement à éditer.  
Son type apparaît dans la partie supérieure droite de l'écran :



- (2) Appuyez sur la molette pour sélectionner la première valeur.



- (3) Modifiez-la en tournant la molette.
- (4) Appuyez sur la molette pour sélectionner la valeur suivante et la modifier.
- (5) Quand vous avez terminé, touchez le bouton **BACK** à l'écran pour revenir à la page par défaut du séquenceur et sauvegarder le morceau.

Les paramètres que vous pouvez modifier sont :

- Les messages de notes et de vitesse—Ces messages sont toujours présents par paire (voir illustration à l'étape (2) ci-dessus). La première valeur (n) de note 127 G9) correspond à la note elle-même, et le second (vélocité On 127) à sa vélocité (l'intensité du jeu).  
La page MICRO EDIT ajoute un troisième message à cette paire ("65535"). Il décrit la durée de la note. Elle apparaît dans la page TRACK EDIT en tant que type « Gate Time ».
- Les messages de contrôle (Control Change)—Le JM-8 reconnaît tous les contrôles existants (CC00 à 127) et affiche leur affectation « officielle » quand cela est possible (toutes les valeurs de contrôle n'ont pas une affectation universellement acceptée). Leur valeur peut être choisie entre 0 et 127.
- Les messages de changement de programme—qui servent à l'appel des sons au sein de la bank en cours de sélection (1 à 128).

- Les messages de Pitch Bend—Ils créent une modulation de hauteur temporaire pour les sons en cours d'exécution. La variation peut se faire vers le haut (positifs) ou vers le bas (négatifs). Plage d'action : -128 à 128.
- Les messages d'after-touch polyphonique—Pour ces messages, l'after-touch est individuel pour chaque note jouée tandis que l'after-touch canal s'applique à toutes les notes de la piste (du canal) en cours de sélection.
- Les messages d'after-touch canal—Voir ci-dessus. Ces paramètres n'ont de sens que si le clavier externe auquel vous êtes relié transmet ce type de messages.

## Édition d'événements

### ■ Édition des messages de Pitch Bend

Les messages de Pitch Bend peuvent être positifs ou négatifs (plage de réglage de -128 à 128). La valeur 0 correspond à une absence de modulation.

Si une série Pitch Bend n'est pas ramenée à 0 à un moment, toutes les notes ultérieures resteront décalées en hauteur.

### ■ Édition des messages de contrôle et d'after-touch

Ces messages (CC, after-touch polyphonique et after-touch canal) peuvent être réglés à la valeur désirée (0 à 127) quand l'effet correspondant est nécessaire, mais ils peuvent aussi être réinitialisés à 0 par prudence et pour éviter des effets indésirables.

Les messages d'after-touch polyphonique correspondent toujours à une note donnée et c'est pourquoi vous devez d'abord dire au séquenceur à quelle note ils s'appliquent : "0 (C-)" à "127 (G9)". Faites suivre ensuite la valeur d'after-touch (0 à 127).

### ■ À propos des messages de notes

Comme indiqué ci-dessus, les messages de note comprennent un numéro de note, une valeur de vélocité et une valeur de Gate Time.

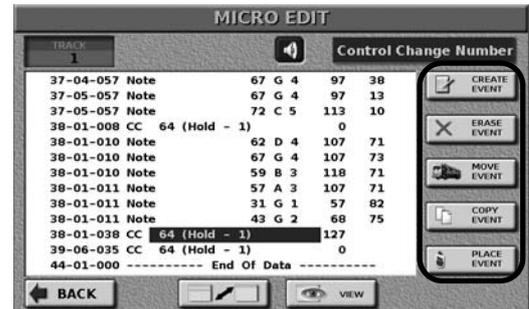
La tessiture des numéros de notes va de "0 (C-)" à "127 (G9)". Les messages de vélocité peuvent aller de 1 (pianissimo) à 127 (fortissimo) La valeur 0 ne peut être saisie car elle sert à signaler le relâchement de touche pour cette note.

Après avoir sélectionné la valeur de Gate Time, tournez la molette pour la modifier en nombre de ticks ou CPT (♩ = 120CPT). La durée maximum d'un événement de note exprimé dans cette unité est de 65535 ticks.

Les parties rythmiques utilisent généralement une valeur de Gate Time de 1 pour toutes les notes. Une augmentation à 20, par exemple, n'aurait pas d'effet audible sur des sons de batterie ou de percussion, par nature très brefs.

## Autres opérations MICRO EDIT

Les champs situés dans la partie droite de la page MICRO EDIT permettent de réduire ou d'étendre le nombre des événements pour la piste sélectionnée.



### ■ CREATE EVENT

Touchez ce bouton à l'écran pour créer un nouvel événement. Le dialogue ci-dessous apparaît :



Si la position à laquelle vous créez cet événement en contient déjà d'autres, il sera ajouté à la fin de ce groupe.

- Touchez à l'écran le bouton correspondant au type d'événement à ajouter.

Les valeurs par défaut de ces événements sont :

événement	Commentaire
Note :	Numéro de note: 60 C4 Vélocité d'enfoncement: 100 Gate Time: 60
Control Change:	CC01 Modulation, valeur "0"
Program Change* :	Changement de programme "1"
Pitch Bend :	"0"
Poly Aftertouch :	Note: 60 C4 after-touch polyphonique: "0"
Channel Aftertouch :	"0"

[\*] L'option Control Change permet aussi l'insertion e messages Bank Select (CC00 et CC32). Ils doivent intervenir AVANT le changement de programme auquel ils s'appliquent. Le bon ordre est donc: CC00 ► CC32 ► PC. Il est souvent préférable de les faire se suivre immédiatement.

- (6) Choisissez la position d'insertion du nouvel événement en touchant les champs [BAR], [BEAT] et [CPT] et en utilisant la molette pour saisir la valeur voulue.

- (7) Touchez **[ENTER]** pour confirmer votre choix.  
Touchez **[CLOSE]** pour quitter le dialogue local sans effectuer de changement

#### Ajout de notes

- (1) Touchez le bouton **[NOTE]** à l'écran.
- (2) Touchez les champs **[BAR]**, **[BEAT]** **[CPT]** et utilisez la molette pour définir la position d'insertion de la (des) nouvelle(s) note(s).
- (3) Touchez le bouton **[ENTER]**.  
Vous créez ainsi une note « do 4 (C4) » avec une vélocité de 100 et un Gate Time de 60.

#### ■ ERASE EVENT

- (1) Utilisez la molette pour accéder à l'événement à supprimer.
- (2) Touchez le bouton **[ERASE EVENT]** pour effacer l'élément sélectionné.

#### ■ MOVE EVENT

Cette fonction permet de déplacer un ou plusieurs événements.

**Remarque :** Si la destination du déplacement contient déjà des événements, les événements déplacés s'ajouteront simplement à la fin de ce groupe.

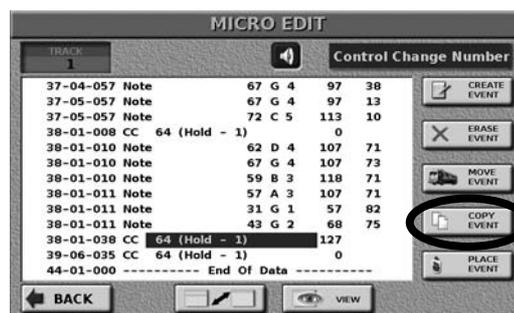
- (1) Sélectionnez les événements à déplacer.  
**Remarque :** Cette fonction peut bénéficier utilement du filtre d'affichage VIEW pour éviter de sélectionner par erreur des types d'événements ne devant pas être déplacés. Voir « VIEW », p. 124.  
**Remarque :** Les événements présents à la position temporelle « 1-01-00 » (début du morceau) ne peuvent pas être effacés.
- (2) Touchez le bouton **[MOVE EVENT]** à l'écran.  
Le dialogue ci-dessous apparaît :



- (3) Touchez les champs **[BAR]**, **[BEAT]** **[CPT]** et utilisez la molette pour définir la destination de déplacement de la (des) nouvelle(s) note(s).
- (4) Touchez **[ENTER]** pour confirmer votre choix.  
Touchez **[CLOSE]** pour quitter le dialogue local sans effectuer de changement.

#### ■ COPY EVENT

Cette fonction permet de copier un ou plusieurs événements. Utilisez ensuite **[PLACE EVENT]** pour insérer cette copie à la position voulue.



**Remarque :** Cette fonction peut bénéficier utilement du filtre d'affichage VIEW pour éviter de sélectionner par erreur des types d'événements ne devant pas être déplacés. Voir « VIEW », p. 124.

- (1) Utilisez la molette pour accéder à l'événement à copier.
- (2) Touchez le bouton **[COPY EVENT]** à l'écran.  
Chaque nouvelle sélection remplace la précédente.

#### ■ PLACE EVENT

Cette fonction n'est accessible que si la mémoire « presse-papiers » du séquenceur contient déjà un événement copié par COPY EVENT. Pour des raisons de sécurité, il est préférable de l'utiliser immédiatement après avoir effectué la copie.

- (1) Touchez le bouton **[PLACE EVENT]** à l'écran.  
Le dialogue ci-dessous apparaît :



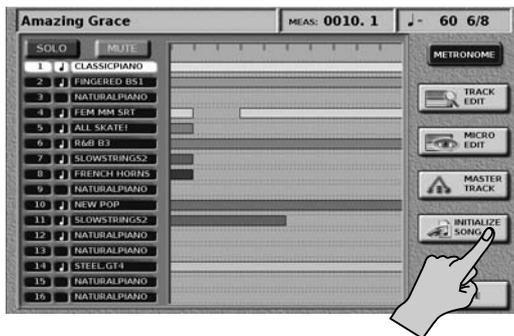
- (2) Touchez les champs **[BAR]**, **[BEAT]** **[CPT]** et utilisez la molette pour définir la position d'insertion de l'événement copié.
- (3) Touchez **[ENTER]** pour confirmer votre choix.  
Touchez **[CLOSE]** pour quitter le dialogue local sans effectuer de changement.

**Remarque :** Les événements insérés par PLACE EVENT sont simplement aux événements existant à la même position temporelle. Ceux-ci ne sont pas déplacés ou reculés dans le morceau.

## Enregistrement d'un morceau SMF en partant de rien

Pour enregistrer un morceau avec le séquenceur 16 pistes sans base préalable, procédez comme suit. Si un morceau a été chargé en mémoire à la mise sous tension du JM-8 vous devez l'effacer (l'utilisation de la fonction INITIALIZE SONG est de toute façon une bonne idée, même si vous pensez que la mémoire du JM-8 est vierge).

- (1) Choisissez une de ces options:
  - (a) Branchez un contrôleur MIDI externe (clavier, accordéon etc.) sur la prise MIDI IN du JM-8.
  - (b) Branchez votre ordinateur sur le JM-8 par son port USB MIDI et activez la synchronisation MIDI pour le JM-8 (voir p. 102).
- (2) Allez à la page MIDI et activez le bouton PRESET SONG PARTS (voir p. 100).
- (3) Accédez à la page du séquenceur 16 pistes (voir p. 109).
- (4) Touchez le bouton INITIALIZE SONG à l'écran.



La page ci-dessous apparaît :



- (5) Touchez un des boutons TEMPLATE pour affecter les sons appropriés aux différentes pistes. Les options proposées sont :

TEMPLATE	Commentaire
BAROQUE	Instruments convenant bien à la musique de chambre.
ORCHESTRA	Ensemble orchestral adapté à la musique classique et aux musiques de films.
ROCK	Sons adaptés à la musique rock.
FOLK	Sons adaptés à la musique folk.
COUNTRY	Sons adaptés à la musique country.

TEMPLATE	Commentaire
ELECTRO	Sons adaptés à la dance music.
POP	Sons adaptés à la musique de variétés.
JAZZ	Sons adaptés pour des ensembles jazz.
ETHNIC	Sons adaptés à la musique ethnique.

**Remarque :** Nous conseillons d'utiliser un modèle (Template) correspondant au mieux aux instruments utilisés dans la musique que vous enregistrez. La seule autre solution pour affecter un son à la piste que vous allez enregistrer est de saisir son adresse MIDI en mode Micro Edit (voir p. 123).

**Remarque :** Vous pouvez aussi sélectionner le son en transmettant le changement de programme approprié depuis le clavier externe. Voir p. 139 la liste des sons.

- (6) Touchez les trois champs de paramétrage (Settings) et saisissez les valeurs appropriées avec la molette.

**Tempo:** Ce champ permet de choisir le tempo initial du nouveau morceau (♩ = 20 à 250). Choisissez d'abord un tempo permettant un enregistrement facile. Vous pourrez le modifier ensuite en éditant la MASTER TRACK (voir p. 120) ou en l'enregistrant après coup en activant TEMPO REC SW (p. 128).

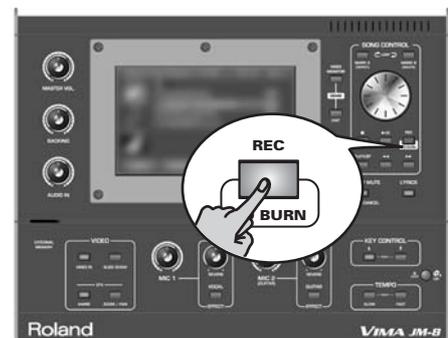
**BEAT:** Si votre morceau est en mesure à 4/4, vous n'avez pas besoin de changer cette valeur. Dans le cas contraire, modifiez les chiffres indicateurs de mesure selon vos besoins (1/2 à 32/16).

Un message vous alerte du fait que toucher le bouton ENTER effacera un éventuel morceau présent en mémoire interne du JM-8. Reportez-vous p. 130 si vous avez besoin d'une sauvegarde préalable.

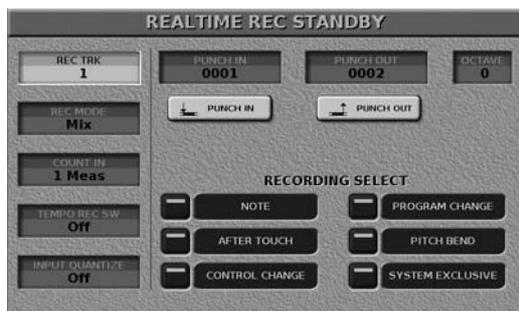
- (7) Touchez le bouton ENTER pour initialiser la mémoire (si vous ne l'avez pas déjà fait). Le JM-8 initialise sa mémoire RAM et vous revenez à la page par défaut du séquenceur 16 pistes.

### Préparation de l'enregistrement

- (8) Si vous avez besoin du métronome pour l'enregistrement, touchez le bouton METRONOME dans le coin supérieur droit de l'écran. Reportez-vous p. 63 pour son paramétrage.
- (9) Appuyez sur le bouton [REC].



La page ci-dessous apparaît :



- (10) Touchez le champ **REC TRK** et tournez la molette pour choisir la piste à enregistrer.
- (11) Sur le contrôleur MIDI externe, sélectionnez le canal de transmission correspondant au numéro de la piste choisie.
- (12) Choisissez le mode d'enregistrement (REC MODE) :

REC MODE	Commentaire
Replace	Dans ce mode, les nouvelles données enregistrées viennent remplacer celles existant antérieurement sur cette piste (entre le début de l'enregistrement et la fin). C'est le mode sélectionné par défaut pour les pistes vierges
Mix	Dans ce mode, les nouvelles données enregistrées sont ajoutées à celles éventuellement présentes antérieurement sur la piste sélectionnée. Il est très utile pour la piste de batterie (10) puisqu'il permet alors d'enregistrer les instruments les uns après les autres : grosse caisse, caisse claire etc. C'est le mode sélectionné par défaut pour les pistes contenant déjà des données.

- (13) Si vous préférez que la mise en enregistrement et la sortie d'enregistrement se fassent automatiquement, utilisez les champs PUNCH à l'écran :



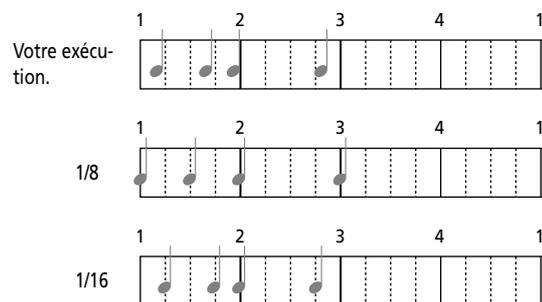
- (a) Touchez le champ **PUNCH IN** et tournez la molette pour choisir la mesure à laquelle l'enregistrement doit commencer.  
Si vous lancez la lecture quelques mesures avant cette position, l'enregistrement ne s'activera que quand vous atteindrez cette mesure.
- (b) Touchez le champ **PUNCH OUT** et tournez la molette pour choisir la mesure à laquelle l'enregistrement doit s'arrêter.

L'appareil cesse d'enregistrer quand il atteint cette position, mais la lecture continue et ne peut être arrêté que manuellement avec le bouton **[▶/■]**.

- (c) Pour activer la fonction PUNCH IN/OUT, vous devez activer les boutons **PUNCH IN** et/ou **PUNCH OUT** en les touchant à l'écran.
- (14) Si vous avez besoin d'une transposition d'octave pour enregistrer (dans une plage de -4 à 4), touchez le bouton **OCTAVE** à l'écran.  
**Remarque :** Cela peut vous permettre d'enregistrer des « bruits spéciaux », généralement affectés aux numéros de notes les plus graves comme le glissement des doigts sur les cordes de la guitare etc. si le son a été programmé dans ce sens.
- (15) Choisissez la durée du décompte préalable : touchez le champ **COUNT-IN** et tournez la molette pour choisir une des options ci-dessous :

Options	Commentaire
Off	Pas de décompte : l'enregistrement commence dès que vous appuyez sur le bouton <b>[▶/■]</b> ([REC] étant clignotant).
1 Meas	Décompte préalable d'une mesure.
2 Meas	Décompte préalable de deux mesures.

- (16) Pour enregistrer des changements de tempo en cours de route, touchez le champ **TEMPO REC SW** et tournez la molette pour afficher « On ». Vous pouvez alors utiliser les boutons **TEMPO [SLOW]/[FAST]** pour faire varier le tempo pendant l'enregistrement. Ces modifications sont enregistrées sur la MASTER TRACK.
- (17) Touchez le champ **INPUT QUANTIZE** et choisissez une résolution de saisie.  
La quantification (Quantize) corrige les erreurs de mise en place en réalignant les notes sur le pas de grille le plus proche. Utilisez la molette pour définir le nombre de pas de grille par mesure, comme dans l'exemple ci-dessous :



Les choix disponibles sont : Off, 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T et 1/64. Cette quantification modifie la manière dont les notes sont enregistrées.

**Remarque :** Rien ne s'oppose à ce que vous choisissiez ici l'option « Off » : le séquenceur 16 pistes dispose en effet d'une fonction de quantification qui peut être utilisée après-coup (p. 111).

- (18) Filtrez éventuellement les données à enregistrer en activant/désactivant le bouton **RECORDING SELECT** correspondant à l'écran :

RECORDING SELECT	Commentaire
NOTE	L'enregistrement ne concerne que les messages de Notes. (les données de Pitch Bend, modulation, etc., sont ignorées.)
AFTERTOUCH	Les messages d'after-touch sont enregistrés. N'activez cette option que si vous avez vraiment besoin de ces messages.
CONTROL CHANGE	Validation des messages de contrôle comme modulation (CC01), expression (CC11), etc. (les messages bank select CC00 et CC32 appartiennent aussi à ce groupe.)
PROGRAM CHANGE	Messages de changements de programme. Utiles seulement si de tels changements sont prévus sur la piste considérée.
PITCH BEND	Enregistrement des déplacements droite-gauche du levier PITCH BEND / MODULATION.
SYSTEM EXCLUSIVE	Messages SysEx destinés à la MASTER TRACK.

- (19) Appuyez sur le bouton **[▶/||]**.



**Remarque :** La fonction **[▶/||]** peut aussi être commandée au pied par une pédale optionnelle (p. 83).

- (20) Jouez votre nouvelle partie à enregistrer.  
(21) Appuyez sur le bouton **[■]** pour arrêter l'enregistrement.

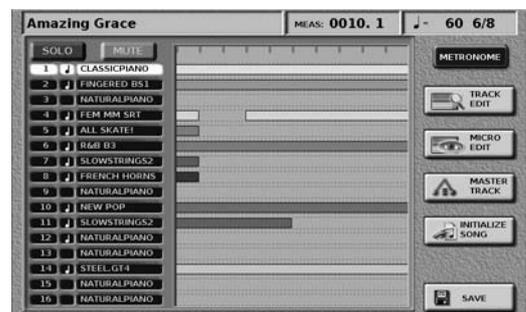
## Ajout ou changement de piste

Cette section concerne l'ajout d'une piste à un fichier SMF existant et de données depuis un clavier externe.

**Remarques :** Voir aussi p. 109 quelques fonctions supplémentaires non examinées ici.

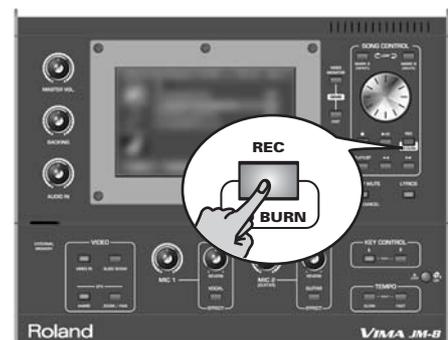
**Remarque :** Si le morceau sélectionné pour cette opération contient des données SMF MAKEUP TOOLS, veuillez à les « geler » et à sauvegarder votre nouvelle version sans les modifier. Reportez-vous p. 95 pour plus de détails à ce sujet.

- (1) Accédez à la page MIDI et activez le bouton **PRE-SET [SONG PARTS]** à l'écran (voir p. 100).
- (2) Appuyez plusieurs fois sur le bouton **[EXIT]** jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut (si besoin).
- (3) Touchez **[MENU] ▶ [ADVANCED] ▶ [SMF SEQUENCER]**.



Le champ **MEAS** situé en haut de l'écran vous indique la mesure en cours de sélection. Le tempo et les indications de mesures sont affichés à sa droite.

- (4) Utilisez les boutons **[◀]** et **[▶]** pour changer de mesure ou **[■]** pour revenir au début du morceau.
- (5) Appuyez sur le bouton **[REC]**.



La page ci-dessous apparaît :



- (6) Touchez le champ **REC TRK** et tournez la molette pour choisir la piste à enregistrer.
- (7) Reportez-vous aux étapes (10) et suivantes p. 128 pour effectuer d'autres paramétrages.  
**Remarque :** Choisissez une piste vierge ou dont vous pouvez remplacer les données (mode REPLACE). Si vous choisissez REC MODE= «Mix », les nouvelles données seront ajoutées à celles présentes sur la piste sélectionnée.
- (8) Sur le clavier MIDI externe, choisissez le canal de transmission correspondant au numéro de piste.
- (9) Appuyez sur le bouton **[▶/||]**.  
**Remarque :** La fonction **[▶/||]** peut aussi être commandée au pied par une pédale optionnelle (p. 83).
- (10) Mettez la nouvelle partie en lecture.
- (11) Appuyez sur le bouton **[■]** pour arrêter l'enregistrement.

- (2) Choisissez le support de sauvegarde :

Bouton écran	Commentaire
HDD	Le fichier SMF est sauvegardé sur le disque dur interne.
USB	Le fichier SMF est sauvegardé sur un volume USB branché sur l'appareil (vous pouvez le brancher maintenant si cela n'a pas déjà été fait.)

- (3) Choisissez le dossier de destination de la sauvegarde en touchant son nom à l'écran.  
Si besoin vous pouvez créer un nouveau dossier pour cette sauvegarde (ci-dessous) si ce n'est pas le cas, passez à l'étape (4).
- (a) Après l'étape touchez le bouton **NEW FOLDER** à l'écran.

## Sauvegarde du morceau (Song)

### Sauvegarde automatique

Le séquenceur 16 pistes utilise une partie spécifique de la mémoire RAM du JM-8 pour réaliser ses éditions. Quand vous quittez le séquenceur en appuyant sur le bouton **[EXIT]** le message ci-dessous apparaît :



**Remarque :** La mémoire RAM est effacée quand vous mettez le JM-8 hors-tension.

**Remarque :** Si vous utilisez le séquenceur 16 pistes pour modifier un morceau comportant des informations « Cover », celles-ci sont ignorées et effacées à la sauvegarde. Nous recommandons donc de le sauvegarder sous un autre nom (à moins d'utiliser l'option **FREEZE DATA** avant de commencer l'édition).

- (1) Touchez le bouton **[YES]** à l'écran pour sauvegarder vos modifications (et le morceau). La page ci-dessous apparaît :



(Touchez **[NO]** si vous préférez revenir au menu sans procéder à la sauvegarde.)



Le clavier virtuel ci-dessous apparaît :



- (b) Saisissez le nom du nouveau dossier (voir p. 38 pour plus de détails à ce sujet).
- (c) Pour confirmer cette saisie et créer le nouveau dossier, touchez le bouton **[ENTER]**.  
Ce dossier peut alors être sélectionné comme destination de sauvegarde : touchez son nom.



- (4) Touchez le bouton **SAVE** en bas de l'écran.

Le clavier virtuel ci-dessous apparaît :



- (5) Saisissez le nom du nouveau fichier SMF (voir p. 38 pour la saisie du nom).
- (6) Pour confirmer cette saisie et sauvegarder le fichier, touchez le bouton [ENTER].  
Si vous avez touché le bouton [SAVE] par erreur, vous pouvez quitter le clavier virtuel en touchant le bouton [EXIT]. Dans ce cas, le morceau n'est pas sauvegardé.
- (7) Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] jusqu'à ce qu'il s'arrête de clignoter pour revenir à la page par défaut.  
Si vous avez choisi comme destination de sauvegarde le dossier contenant le fichier original ou portant le même nom, le message de confirmation ci-dessous apparaît :

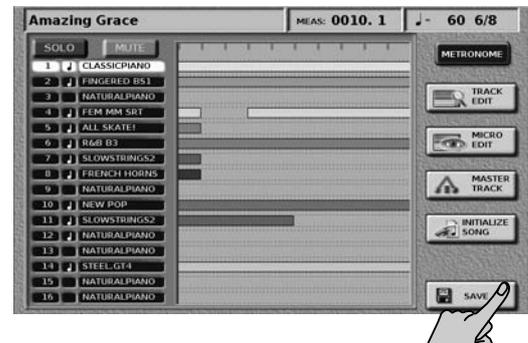


- Touchez [YES] pour remplacer l'ancienne version du fichier par la nouvelle.  
Touchez [NO] si vous ne voulez pas remplacer l'ancienne version pour revenir à la page précédente. Choisissez alors un nom différent (ou choisissez un autre emplacement de sauvegarde).

### Sauvegarde manuelle

Si vous ne voulez pas attendre jusqu'à l'apparition automatique du message « Song has been changed... » signalant la modification du morceau, procédez comme suit :

- (1) Touchez [SAVE] dans la page par défaut du séquenceur 16 pistes.



La page ci-dessous apparaît :



- (2) Suivez les instructions des étapes (2) à (7) de la p. 130.

## Memo

## 20. Dysfonctionnements

Cette section regroupe des pistes à suivre si votre JM-8 ne semble plus fonctionner comme il le devrait. Reportez-vous à la section correspondant à votre problème.

Symptôme	Action	Page
Mise sous tension impossible	L'adaptateur secteur et son cordon d'alimentation sont-ils correctement branchés dans une prise secteur alimentée et sur le JM-8? Utilisez exclusivement l'adaptateur fourni sous peine de dysfonctionnements.	p. 18
Pas de son au niveau du JM-8	Le JM-8 est-il bien branché sur un ampli externe ou sur une console de mixage? Sont-ils sous tension?	p. 15
	Le bouton [MASTER VOL] n'est-il pas au minimum? Essayez de le monter un peu.	p. 19
	Si vous n'entendez pas le morceau d'accompagnement, le bouton [BACKING] n'est-il pas au minimum? Essayez de le monter un peu.	—
	Si le micro branché sur l'entrée [MIC 1] ne fonctionne pas montez le bouton [MIC 1] de la face avant à une valeur appropriée (ne le laissez pas au minimum).	p. 27
	Si le micro branché sur l'entrée [MIC 2/GUITAR] ne fonctionne pas vérifiez d'abord que le sélecteur [MIC 2/GUITAR] de la face arrière est bien en position MIC. Montez ensuite le bouton [MIC 2/GUITAR] de la face avant à une valeur appropriée (ne le laissez pas au minimum).	p. 27
	Si la guitare branchée sur l'entrée [MIC 2/GUITAR] ne fonctionne pas vérifiez d'abord que le sélecteur [MIC 2/GUITAR] est bien en position GUITAR. Montez ensuite le bouton [MIC 2/GUITAR] de la face avant à une valeur appropriée (ne le laissez pas au minimum).	p. 27
Impossible d'entendre le morceau mis en lecture	Le bouton [BACKING] n'est-il pas au minimum? Essayez de le monter un peu.	p. 28
Impossible d'entendre le chant d'un CD audio / Impossible d'entendre la mélodie d'un fichier SMF	Le bouton [CENTER CANCEL] est-il éteint? S'il est allumé, la fonction d'atténuation du canal central des fichiers audio est activée. Si le bouton [MELODY MUTE] est allumé, la mélodie sera mutée sur les fichiers SMF. Désactivez-le.	p. 32 p. 33
Présence d'un ronflement ou « buzz » au niveau de l'amplificateur externe	Cet ampli ou les autres appareils utilisés avec le JM-8 est-il branché sur une alimentation électrique distincte? Branchez l'ampli et les appareils reliés au JM-8 sur la même prise secteur que lui.	—
	N'avez-vous pas sélectionné un effet « Overdrive » pour la guitare branchée sur le JM-8? Un léger bruit de fond est alors normal.	—
Impossible d'entendre la source audio branchée sur les entrées AUDIO IN	Vérifiez la position du bouton rotatif [AUDIO IN] en face avant. Montez-le à une valeur appropriée (ne le laissez pas au minimum).	—
Votre voix a un son bizarre	Le bouton [VOCAL] n'est-il pas allumé? Éteignez-le.	p. 30
Le morceau mis en lecture est désaccordé	L'accordage général (Master Tune) est-il réglé sur le bon diapason? N'avez-vous pas transposé le morceau?	p. 84 p. 34
Impossible de lire un fichier audio ou MP3	Ce morceau est-il à un format compatible avec le JM-8?	p. 9
Le nom du fichier SMF n'est pas le même que celui qui s'affiche sur l'ordinateur	Désactivez la fonction « Internal Name » pour que le fichier ait le même nom sur le JM-8 et sur l'ordinateur.	p. 85

Symptôme	Action	Page
Pas de son au niveau d'une unité MIDI externe branchée sur le JM-8	Vos appareils sont-ils bien tous sous tension? Les câbles MIDI sont-ils correctement branchés? Avez-vous sélectionné le bon canal MIDI?	p. 97
	Le bouton [RX ON] est-il activé à l'écran? Sinon, activez-le.	p. 99
	Le bouton [BACKING] n'est-il pas au minimum? Essayez de le monter un peu.	p. 28
Lecture/écriture impossible sur la clé USB branchée sur l'appareil	Utilisez-vous bien une clé USB Roland (optionnelle) de modèle M-UF-series? Roland ne peut garantir le bon fonctionnement de matériels d'autres marques. Si la lecture ou l'écriture sur la clé USB sont impossibles, essayez de changer la sélection de volume en touchant à l'écran les boutons [INTERNAL] puis [EXTERNAL] dans la page par défaut.	
Impossible d'afficher la page par défaut sur l'écran du JM-8	Le bouton [VIDEO MONITOR] n'est-il pas allumé? Quand il est allumé, l'écran intégré du JM-8 affiche le même signal que celui adressé à l'écran externe. Désactivez cette fonction [VIDEO MONITOR].	–
La liste des morceaux n'apparaît pas dans la page par défaut	Aucun nom de morceau ne s'affichera à l'écran si vous avez sélectionné un volume externe en touchant les boutons [EXTERNAL] ou [CD] et si ce volume externe ne contient aucun morceau !	–
L'écran externe ne s'allume pas	Avez-vous bien branché cet écran sur les sorties VIDEO OUTPUT ou RGB de l'appareil? Et avez-vous sélectionné cette sortie?	p. 64
	L'écran externe ou le téléviseur sont-ils bien sous tension et avez-vous bien sélectionné le bon canal? Reportez-vous à leur mode d'emploi spécifique pour savoir comment sélectionner le canal correspondant à l'entrée vidéo sur laquelle le JM-8 est branché.	–
	Si la source vidéo est branchée sur l'entrée VIDEO IN, avez-vous bien activé le bouton [VIDEO IN]?	p. 45
	Utilisez-vous un téléviseur ou un écran compatible?	p. 16
Présences de lignes horizontales ondulantes sur l'écran externe	La présence de ces lignes est liée à l'écran du téléviseur et ne traduit aucun dysfonctionnement du JM-8.	–
Impossible de voir les bords d'une image sur l'écran externe	Dans certains cas les bords de l'image peuvent être masqués par les limites de l'écran de télévision, mais ce problème est directement lié à l'écran et ne provient pas du JM-8.	–
L'affichage de la vidéo ou du diaporama sur l'écran externe est bizarre	Avez-vous sélectionné le format d'écran (ratio) correspondant aux caractéristiques de votre écran ou de votre téléviseur?	p. 64
	Avez-vous sélectionné le bon format TV? Vérifiez le format requis par votre écran externe et sélectionnez le format correspondant sur le JM-8.	p. 64
L'affichage des paroles n'est pas conforme	Avec certains types de fichiers musicaux, l'affichage des paroles peut ne pas se faire correctement. Ils peuvent en particulier s'afficher en dehors des limites d'affichage de l'écran.	–
L'affichage de la partition n'est pas conforme	Si vous sélectionnez un canal qui ne contient pas de données d'exécution, celles-ci ne pourront pas s'afficher sous forme de partition. Dans les réglages d'affichage, choisissez un canal qui contienne de telles données (canal mélodique en général).	p. 66
	L'affichage sous forme de partition ne convient pas pour des morceaux complexes. Par ailleurs les appoggiatures ou les notes d'une durée inférieure à la double croche ne peuvent pas être affichées. Dans certains cas, les notes peuvent s'afficher en dehors de la zone d'affichage ou ne pas s'afficher correctement.	–

## 21. Caractéristiques

VIMA JM-8

TYPE D'ÉCRAN	
Écran	Écran tactile LCD couleur WVGA, (7", 800 x 480 pixels)
GÉNÉRATEUR DE SON	
Générateur de son	Générateur SSC Sound Engine
Polyphonie maximum	128 voix (compatible GM2/GS/XG Lite)
Sons	1091 sons, 57 Drum Sets
Parties multitimbrales	19
Accordage	427,4 à 452,6 Hz
Transposition (tonalité)	-6 à +5 demi-tons (pour les données audio/MIDI data & le signal AUDIO IN)
Variation de tempo	20 à 250 à la noire (BPM) pour les fichiers SMF, 10 à 125 % pour les fichiers MP3 et WAV
Mute de Parts	Fonction Melody Mute : SMF Fonction Center Cancel : MP3, WAV, signal AUDIO IN
EFFETS	
Section Song SMF	Reverb: 8 types Chorus: 8 types MFX A, B, C: 84 types Égaliseur paramétrique Compresseur multibandes
Entrées MIC1 & MIC2/Guitar	Reverb: 5 types
Effets guitares	MFX: 10 types
Effets vocaux (MIC1)	Auto Harmony: 4 types Transformer: 9 types Vocal External Keyboard: 1 type
MORCEAUX (SONGS)	
Lecteur temps réel (disque dur, lecteur CD, volume USB)	SMF (Format 0/1), KAR, MP3, WAV, CD audio, CD-ROM, VIMA TUNES
Fonction « Song chord extractor »	Détection automatique des accords pour les fichiers SMF
Fonction « SMF Makeup Tools »	Édition basée sur les instruments
Bouclage et repères	Mark A & B, fonction Loop/Repeat
Listes de lecture	Listes de favoris pour une mise en lecture automatique
Fonction de recherche (Finder)	Fichiers audio, SMF, images
Song Cover	30 types
Paroles	Import de texte et synchronisation des paroles
DÉMOS	
Morceaux de démonstration	Oui
ENREGISTREMENT/GRAVURE	
Enregistreur	Enregistrement de fichiers audio (format WAV, 44,1kHz/16 bits linéaire)
Graveur	Gravure à partir du lecteur/graveur CD incorporé (format WAV, 44,1kHz/16 bits linéaire) Supports: CD-R, CD-RW

SÉQUENCEUR	
Séquenceur 16 pistes	16 pistes SMF avec fonctions d'édition microscope et macro
VIDEO (technologie VIMA)	
Diaporama	Incorporé et tous types de dossiers images (sur supports internes ou externes), VIMA TUNES APN et supports de stockage USB (résolution recommandée: 640 x 480 (800 x 480 sur PC) Dossier image lié au Song
Photos internes	430 fichiers JPEG
Effets de transition	13 effets
Zoom/Pan	13 effets
Fonction ANIME / animation écran	7 presets Contrôlée par SMF ou clavier externe
Films (VIDEO IN)	Depuis un lecteur DVD ou un caméscope externe
Paroles	SMF et MP3/WAV (utilisation de fichiers .LRC)
Fonction DigiScore (partitions)	Disponible seulement pour les fichiers SMF
Affichage « Piano Roll »	Moderne
SUPPORTS DE STOCKAGE	
Disque dur	1 disque dur SATA incorporé (120 Go)
Lecteur/graveur CD	1 lecteur/graveur CD incorporé
USB	Branchement frontal d'unités de stockage
CONTRÔLES	
Boutons rotatifs	MASTER VOL, BACKING, AUDIO IN, MIC1, REVERB (MIC 1), MIC2/GUITAR, REVERB (MIC 2/GUITAR)
Molette de saisie des données	Molette utilisable aussi comme sélecteur (push)
Section MIC2/GUITAR section	1 sélecteur
CONNECTEURS	
Casque	1x Jack 6,35
Entrées audio	AUDIO IN R, L (RCA) 1x MIC 1 (XLR ou Jack 6,35) 1x MIC2/GUITAR (XLR ou Jack 6,35)
Entrée vidéo	1x composite
Ports USB	1x USB Host (volumes externes, stockage de données) 1x USB-MIDI (réception et transmission)
Prise MIDI	MIDI IN (V-LINK)
Connecteur pédale	Pédale type interrupteur (fonction assignable)
Sortie vidéo (PAL & NTSC)	1x RGB 1x composite
Sorties audio	AUDIO R, L/MONO (Jack 6,35)
CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES	
Alimentation	12 V, adaptateur secteur fourni (PSB-7U)
Consommation	28 W
Dimensions	387 (L) x 295 (P) x 90 (H) mm
Poids	4,5 kg

## ACCESSOIRES FOURNIS

Mode d'emploi, adaptateur secteur, cordon d'alimentation (pour l'adaptateur)

## OPTIONS

Pédale	Roland DP-series BOSS FS-5U
Micro	Roland DR-series
Casque	Roland RH-series
USB	Clé USB flash (M-UF-series)
Amplificateurs	KC-series
Support	SS-PC1

**Remarque :** Dans le cadre d'une amélioration constante de nos produits, ces caractéristiques et/ou l'aspect extérieur de cet appareil peuvent être sujets à modification sans préavis.

**Photographes et illustrateurs dont les productions sont utilisées dans cet appareil :sd**

Atelier Vision, Kenji Senda, Hiroshi Honda, Minoru Todani, Norio Matsushika, Masakazu Watanabe, Toshio Kimura, Masaru Kudo, Y.S.Shaw, Mark Tsuruta, Alberto Kniepkamp, Carl Heino, masayan, Tomoyuki Ejiri, Photo by © Koichi Shirahara, Photo by © Jiro.Morimoto, Photos by © Tomo Yun <http://www.yunphoto.net/>, Yoshihiko-HOSOI, Takashi Suyama, Four seasons, m-style <http://m-style.ouchi.to/>, Mana <http://ibf.visithp.jp/Vine/>, Eiji Kikuchi, Hideyuki Masaki, Hajime Nara, Photo Library MYOJYO, PURE MUSIC OFFICE

**Remarque :** Les fichiers graphiques inclus dans cet appareil ne peuvent être ni transférés ni vendus à des tiers.

**Remarque :** Ces images ne doivent pas être imprimées, enregistrées, placées sur internet ou utilisées comme fond d'écran, même à usage personnel.

**22. Liste des raccourcis**

L'appui et le maintien enfoncé des boutons ci-dessous permet d'accéder directement à la page de paramétrage en regard dans le tableau ci-dessous. Ces raccourcis évitent d'avoir à sélectionner cette page par le menu du JM-8.

Maintenir enfoncé	Accès direct à la page
[VIDEO IN]	Page "VIDEO CONTROLS"
[SLIDE SHOW]	
[ANIME]	Page "ANIME OPTIONS"
[ZOOM/PAN]	Page "ZOOM/PAN OPTIONS"
[VOCAL]	Page "VOCAL EFFECTS"
[GUITAR]	
[MELODY MUTE/CENTER CANCEL]	Page "MELODY MUTE"
[LYRICS]	Page "LYRICS"
[REC]	Page "CD BURN"
[VIDEO MONITOR]	Une pression active la fonction "DISPLAY OUT". Une deuxième pression affiche le "Logo".

## 23. Implémentation MIDI

[VIMA]

Date: Juin 2009

Modèle: JM-8

Version: 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1 à 16 1 à 16, Off	1 à 16 1 à 16, Off	16 parts (songs SMF) 3 parts (External In)
Mode	Par défaut Message Modifié	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) ****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Numéros de notes	N° réels joués	0 à 127 ****	0 à 127 0 à 127	
Vélocité	Note ON Note OFF	O *1 X	O *1 X	
After Touch	Polyphonique Canal	O O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Contrôles (Control Change)	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	69	O	O	Hold 2
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Realease Time
	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Cutoff
	75	O	O	Decay Time
	76	O	O	Vibrato Rate
	77	O	O	Vibrato Depth
78	O	O	Vibrato Delay	
84	O	O	Portamento Control	
91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth	
93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth	
98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB	
100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB	
Changements de programme	N° réels	O *1 ****	O *1 0 à 127	PC 1 à 128
Système exclusif		O *1	O *1	
Système commun	Song Position Pointer	O *1	O	
	Song Sel	X	X	
	Tune	X	X	
Système temps réel	Clock	O *1	O *1	
	Commands	O *1	O *1	
Messages auxiliaires	All Sounds Off	X	O (120, 126, 127)	
	Reset All Controllers	X	O (121)	
	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (123-125)	
	Active Sensing	O	O	
	Reset	X	X	
Remarques	*1 O X commutable *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

O: Oui  
X: Non

## 24. Liste des sons (Tones)

Piano	CC00	CC32	PC	Organ	CC00	CC32	PC	P2	CC00	CC32	PC	P2	CC00	CC32	PC	P2	CC00	CC32	PC
P1 NaturalPiano	0	4	1	P1 B3 Sermon	89	4	18	Accordion It	8	4	22	P2 Finger Slap	1	4	34				
SuperiorPian	47	4	1	Blues Perc	80	4	18	Accordion Fr	0	4	22	Slap Pop	1	4	37				
ClassicPiano	0	4	2	All Skate!	82	4	18	B.Harp Basic	8	4	23	P3 Overdrive3	64	4	30				
UprightPiano	1	4	1	R&B B3	83	4	18	B.Harp Suppl	9	4	23	Distort Gt1	3	4	31				
Brite Piano	1	4	2	HeavyTraffic	81	4	19	Soft Accord	25	4	22	Dist. Mute	64	4	29				
Piano+String	24	4	1	Organ 3	0	4	19	Accordion 1	64	4	22	Muted Over	68	4	29				
Piano+Choir	26	4	1	Stevie's B3	82	4	17	Accordion 2	16	4	22	PedalSteel	8	4	27				
StackedPiano	47	4	3	Church Org.1	0	4	20	JV.Accordion	69	4	22	5String Bs	83	4	33				
Honky-tonk 1	0	4	4	Organ Flute	24	4	20	OrientalAcc1	65	4	22	Picked Bass2	1	4	35				
RD Piano 1	0	4	3	Theater Org.	33	4	20	OrientalAcc2	66	4	22	Slap Bass 1	0	4	38				
P2 Rock Piano	2	4	2	P2 Dyno Rotary	82	4	19	P3 OrientalAcc3	67	4	22	XV Bass+Ride	16	4	33				
Dance Piano	80	4	2	Hang Twice	85	4	18	OrientalAcc4	68	4	22	Drum'n'Bass	82	4	39				
Mild Piano	2	4	1	Felix Ballad	84	4	18	<b>A.Guitar</b>	<b>CC00</b>	<b>CC32</b>	<b>PC</b>	P4 Distort Gt2	1	4	31				
MonoAcPiano	45	4	1	XV Organ	80	4	19	P1 Nylon.Gt.1	64	4	25	LP OverDrv	9	4	30				
European Pf	16	4	1	B3 Has Come	88	4	18	Nylon-str.Gt	0	4	25	RockRhythm2	25	4	31				
RD Piano 1 w	8	4	3	Org Jazz1 /9	83	4	19	Steel.Gt2	64	4	26	Muted Gt. 2	65	4	29				
Honky-tonk 2	8	4	4	Church Org.2	8	4	20	Steel.Gt4	69	4	26	Jazz Gt.	0	4	27				
<b>E.Piano - Keyboard</b>	<b>CC00</b>	<b>CC32</b>	<b>PC</b>	Reed Organ	0	4	21	Ac.Guitar1	48	4	26	Picked Bass3	2	4	35				
P1 Vintage EP1	81	4	5	Head Up B3	80	4	17	2_Guitars	66	4	26	Slap Bass 2	1	4	38				
Pro Stage	47	4	5	Organ 1	0	4	17	12 Strings	8	4	26	Jazz Bass 1	2	4	34				
Phase EP	44	4	5	P3 Ful Organ 1	2	4	17	Nylon+Steel2	67	4	26	Synth Bass 2	0	4	40				
Vintage EP2	82	4	5	60's Organ	16	4	17	Steel.Gt5	70	4	26	Picked Bass4	3	4	35				
Stage	80	4	5	Jazz Organ 1	1	4	18	MandolinTrem	18	4	26	P5 RockRhythm1	24	4	31				
FM EPiano1	80	4	6	Perc.Organ 1	32	4	18	Banjo	0	4	106	Muted Gt. 3	66	4	29				
FM EPiano2	81	4	6	Rock Organ	17	4	19	P2 Nylon.Gt.2	32	4	25	TC MutedGt	2	4	29				
Wurly	24	4	5	Rotary Org.S	16	4	19	Nylon+Steel1	9	4	26	TC Clean	19	4	28				
Clav. 1	1	4	8	Rotary Org.F	24	4	19	Steel.Gt5	49	4	26	JGuitar Scat	81	4	27				
Harpischord1	2	4	7	Church Org.3	16	4	20	Ac.Guitar2	52	4	26	Reso Slap	8	4	37				
P2 Tremolo EP	46	4	5	Rotary Organ	8	4	19	Steel.Gt1	52	4	26	Bass Invader	80	4	40				
MIDI EPiano1	1	4	3	L-Organ	47	4	19	Steel.Gt3	65	4	26	Jazz Bass 2	3	4	34				
MIDI EPiano2	2	4	3	P4 Organ 2	0	4	18	12Stringsoft	7	4	26	Rock Bass	4	4	34				
FM+SA EP	16	4	5	Ful Organ 2	3	4	17	Requint Gt.2	52	4	25	Fretless Bs2	1	4	36				
St.FM EP	16	4	6	Jazz Organ 2	3	4	18	Mandolin Tr.	18	2	26	P6 Power Gt.2	65	4	31				
EP Legend	10	4	6	Perc.Organ 2	33	4	18	Muted Banjo	1	4	106	Power Gt.3	66	4	31				
EP Phase	32	4	6	Chorus Or	8	4	18	P3 Nylon.Gt.o	16	4	25	Distort Gt3	0	4	31				
Dist.E.Piano	17	4	5	Cheese Organ	24	4	17	Ac.Gtr.Hrm	51	4	26	Dist Rtm GTR	26	4	31				
Phase Clav	17	4	8	JazzOrgan RD	81	4	18	Steel + Body	33	4	26	Muted Gt. 1	0	4	29				
JP8000 Clav.	38	4	8	Ful Organ 3	4	4	17	HollowReleas	4	4	100	TB Saw Bass	81	4	39				
P3 St.Soft EP	8	4	5	Jazz Organ 3	4	4	18	Nylon Harp	2	4	100	MG Bass	4	4	40				
E.Piano 1	0	4	5	P5 Perc.Organ 3	34	4	18	Steel.Gt6	32	4	26	Modular Bass	2	4	40				
E.Piano 2	0	4	6	Fire Perc	86	4	18	Ac.Guitar3	50	4	26	Seq Bass 1	3	4	40				
Hard FM EP	24	4	6	Organ 101	1	4	17	Mandolin	16	4	26	SynthBass201	1	4	40				
Cho. E.Piano	9	4	5	Br.Ballad B3	81	4	17	Fl.Gtr 1	48	4	25	P7 LP HalfDrv2	11	4	30				
EP Heaven	44	4	89	JX8 Organ	30	4	17	P4 Fl.Gtr 2	49	4	25	Mid Tone GTR	23	4	28				
Reso Clav.	16	4	8	D-50 Organ	25	4	17	Fl.GtrRoll	51	4	25	Clean Gt.	0	4	28				
Coupled Hps.	8	4	7	VS Organ	28	4	17	Steel-str.Gt	0	4	26	JC CleanGt	4	4	28				
Clav. 2	0	4	8	Trem. Organ	8	4	17	Requint Gt.1	40	4	25	Mellow Gt.	1	4	27				
Analog Clav.	32	4	8	E.Organ 16+2	2	4	18	Nylon+Steel3	68	4	26	RubberBass 1	13	4	40				
P4 Harpischord2	24	4	7	Organ Bass	40	4	17	Ukulele	8	4	25	u/i/e/o V/Sw	84	4	40				
Harpsi.w	0	4	7	P6 Ful Organ 4	10	4	17	Velo Harmnix	24	4	25	VocoBass	83	4	40				
<b>Chr Perc</b>	<b>CC00</b>	<b>CC32</b>	<b>PC</b>	Jazz Organ 4	5	4	18	Gt.FretNoise	0	4	121	Heart Bass	5	4	34				
P1 Vibraphone	0	4	12	Puff Organ	16	4	21	Atk Steel Gt	10	4	26	Raver Bass 1	81	4	40				
Marimba w	0	4	13	Hybrid Organ	27	4	17	<b>E.Guitar - Bass</b>	<b>CC00</b>	<b>CC32</b>	<b>PC</b>	P8 LP RearAtk	22	4	28				
Glockenspiel	0	4	10	Full Perc	87	4	18	P1 Clean Solid	69	4	28	Clean Half	1	4	28				
Celesta	0	4	9	70's E.Organ	32	4	17	Warm Drive	65	4	30	OpenHard 1	2	4	28				
Pop Celesta	1	4	9	Farf Organ	19	4	17	Distortion	64	4	31	OpenHard 2	3	4	28				
Music Box 1	0	4	11	Orient.Org.1	116	4	17	Clean Mute	67	4	29	TC RearPk	17	4	28				
Carillon	9	4	15	Orient.Org.2	116	4	21	Jazz Guitar1	62	4	27	Guitaron	48	4	33				
Pop Vibe.	1	4	12	<b>Accordion</b>	<b>CC00</b>	<b>CC32</b>	<b>PC</b>	Ulti Ac Bass	0	4	33	Raver Bass 2	82	4	40				
Tubular-bell	0	4	15	P1 Acc. Master	50	4	22	Picked Bass1	0	4	35	MG Blip Bs	7	4	40				
Vibraphone w	8	4	12	Acc. Classic	51	4	22	Fingered Bs1	0	4	34	SH101 Bass 1	17	4	40				
P2 Music Box 2	1	4	11	Italian Folk	52	4	22	Nu Slap Bs	0	4	37	JP-8 Bass	4	4	39				
Xylophone w	0	4	14	Fr. Musette	53	4	22	RubberBass 2	16	4	40	P9 Chorus Gt	8	4	28				
Church Bell	8	4	15	Steierische	54	4	22	P2 Clean Elect.	64	4	28	TC Cln ff	18	4	28				
Balafon	17	4	13	Bandoneon 1	8	4	24	Clean El Oct	65	4	28	AtkCleanGt	5	4	28				
				Bandoneon 2	0	4	24	Dynamic Mute	66	4	28	Funk Pop	8	4	29				
				Bandoneon 3	52	4	24	JC ChrusGt	9	4	28	LP Rear	21	4	28				
				Mellow Harm	0	4	23	Jazz Guitar2	80	4	27	Chung Ruan	24	4	28				
				Hand Harm.	51	4	23	XV Ac.Bass	9	4	33	WireStr Bass	11	4	40				
								Fretless Bs1	0	4	36	MG Oct Bass2	6	4	40				
								Mute Bass	84	4	33	SH101 Bass 2	18	4	40				

	CC00	CC32	PC
E.Guitar - Bass			
P9 Smooth Bass	19	4	40
P10 Overdrv Gt	0	4	30
Overdrive1	1	4	30
Overdrive2	2	4	30
More Drive	3	4	30
Dist.Fast	4	4	31
AcBass 1	45	4	33
AcBass 2	46	4	33
AcBass 3	47	4	33
SH101 Bass 3	20	4	40
RND Bass	26	4	40
P11 Dazed Gtr	2	4	31
Attack Dist	5	4	31
LP Rear Pk	20	4	28
LP HalfDrv	10	4	30
LP Chorus	12	4	30
Rockabilly	1	4	33
AcousticBs	49	4	33
Bubble Bass	28	4	40
Sync Bass 1	24	4	40
Spike Bass	21	4	40
P12 Power Gt. 1	16	4	31
TCFntPick	16	4	28
Funk Gt.	16	4	29
Dance Dst.Gt	11	4	85
Pulse Mix Bs	31	4	40
Seq Bass 2	33	4	40
3rd Bass	34	4	40
MG Oct Bass1	35	4	40
Mild Bass	37	4	40
Gt.Feedback2	9	4	32
P13 Gt.Feedback1	8	4	31
Gt.Harmonics	0	4	32
Ac.Gt.Harmnx	16	4	32
Gt.Cut Noise	1	4	121
MG LightBass	39	4	40
DistSynBass	40	4	40
DistEnvBass	38	4	40
LightSynBass	45	4	40
PopSynthBass	46	4	40
Pick Scrape	6	4	121
P14 Sync Bass 2	30	4	40
SH101 Bass 4	47	4	40
TeeBee V/Sw	44	4	39
Odd Bass	15	4	40
303Sqr.Rev	43	4	39
X Wire Bass	10	4	40
Bassic Needs	83	4	39
Fretless Bs3	2	4	36
Beef FM Bass	8	4	40
Muted PickBs	8	4	35
P15 Wood+FlessBs	8	4	36
Fretless Bs4	3	4	36
Double Pick	4	4	35
Mr.Smooth	5	4	36
String Slap	2	4	121
E.Bass Harm.	24	4	32
SynthBass101	1	4	39
Synth Bass 1	0	4	39
JP-4 Bass	3	4	39
CS Bass	2	4	39
P16 Tekno Bass	10	4	39
Reso SH Bass	16	4	39
Rubber303 Bs	14	4	39
TB303 Bass	9	4	39
TB303 DistBs	18	4	39
TB303 Sqr Bs	17	4	39
Clavi Bass	19	4	39
Jungle Bass	21	4	39
Square Bass	22	4	39
Wild Ac.Bs	8	4	33
P17 Baby Bass	48	4	34
AttackFinger	6	4	34
Arpeggio Bs	24	4	39
AtkSineBass	34	4	39

	CC00	CC32	PC
P17 OB sine Bass	35	4	39
303SqDistBs	41	4	39
Echo SynBass	7	4	103
Bass Slide1	5	4	121
Bass Slide2	47	4	121
DoubleSlide	48	4	121
Strings			
P1 St.Strings 1	16	4	49
St.Slow Str1	10	4	50
JP8 Strings1	81	4	51
Warm Strings	9	4	50
Bright Str.3	5	4	49
Orchestra 1	9	4	49
X Violin	80	4	41
Harp	0	4	47
St.Pizzicato	3	4	46
OrchestraHit	0	4	56
P2 SlowStrings1	0	4	50
Strings	0	4	49
Syn.Strings1	0	4	51
Syn.Strings2	0	4	52
Contrabass	0	4	44
Folk Violin	116	4	41
Viola	0	4	42
Timpani	0	4	48
St.Strings 2	17	4	49
Oct Strings1	32	4	49
P3 St.Slow Str2	11	4	50
SlowStrings2	1	4	50
Syn.Strings5	10	4	51
ChamberStr	2	4	49
Str.+Flute	13	4	49
Strings+Horn	12	4	49
FolkViolinVb	116	4	40
St.Strings 3	18	4	49
SlowStrings3	2	4	50
JP8 Strings2	80	4	51
P4 Air Strings	8	4	52
Orchestra 2	8	4	49
Slow Violin	8	4	41
Slow Tremolo	8	4	45
Cello	0	4	43
ContraBsSect	34	4	49
Cello sect.	3	4	49
Syn.Strings4	9	4	51
StraightStr.	10	4	52
JP Saw Str.	4	4	52
P5 Orchestra 3	20	4	49
Violin Atk	0	4	41
Trem Str.St.	0	4	45
PizzicatoStr	0	4	46
Tremolo Orch	10	4	49
Oct Strings2	33	4	49
FilteredOrch	3	4	52
S.Str+Choir	12	4	50
JP Strings	3	4	51
OB Strings	1	4	51
P6 Bright Str.2	4	4	49
Syn.Strings3	8	4	51
Bright Str.1	1	4	49
Harp&Strings	1	4	47
SuspenseStr	9	4	45
Legato Str.	8	4	50
Velo Strings	24	4	49
Viola Attack	1	4	42
Cello Attack	1	4	43
Strings Oct	116	4	11
P7 Vcs&Cbs Pizz	1	4	46
Solo Pizz.	8	4	46
Solo Spic.	16	4	46
StringsSpic.	17	4	46
Harp St.	2	4	47
Uilleann Harp	8	4	47
Synth Harp	16	4	47
Choir Str.	11	4	49
Mild Strings	7	4	49

	CC00	CC32	PC
P7 60s Strings	40	4	49
P8 High Strings	16	4	51
Tron Strings	24	4	51
Noiz Strings	25	4	51
JUNO Strings	2	4	52
DistStrings	6	4	52
Vocal			
P1 Warm Voices	82	4	95
Syn Vox Pad	0	4	55
Fem Mm Srt	82	4	54
Rich Choir 2	81	4	53
St.ChoirAahs	8	4	53
Vox Pad	83	4	95
Real Choir	80	4	53
Jazz Scot	6	4	54
Choir Aahs	0	4	53
Melted Chr	33	4	53
P2 ChorusLahs	24	4	53
ChorusAahs	32	4	53
Harpvox	3	4	100
Voice Oohs	48	4	54
Choir Hahs	16	4	53
LFO Vox	9	4	86
St.BoysChoir	13	4	53
VoiceAah Mal	36	4	54
Itopia	3	4	92
Humming	40	4	54
P3 Silent Night	9	4	55
Melted Choir	9	4	53
Holy Voices	12	4	92
Solo Vox	0	4	86
JzVoiceBap	10	4	54
JzVoiceDow	11	4	54
Voice Dahs	8	4	54
JzVox Thum	12	4	54
JzVoiceDat	9	4	54
Vox Sweep	2	4	95
P4 SynVox	1	4	55
SC Heaven	2	4	92
JX8P Vox	18	4	55
Syn.Voice 1	8	4	55
Syn.Voice 2	10	4	55
Tears Voices	12	4	95
VP330 Choir	16	4	54
Chorus Oohs2	3	4	55
Space Voice	0	4	92
Heaven II	1	4	92
P5 Water Space	4	4	92
Cosmic Voice	8	4	92
Vocorderman	11	4	92
Horror Pad	8	4	95
Breath&Rise	11	4	95
Rich Choir 1	14	4	53
Chorus Oohs1	0	4	54
VoiceLah Fem	16	4	54
ChorusLahFem	17	4	54
ChorusLuhFem	19	4	54
P6 VoiceUuh Fem	23	4	54
Fem Lah&Lan	24	4	54
Brass			
P1 Ac.Brass	80	4	62
Brass Forz.	81	4	62
2Tps+Tb	43	4	62
Henry IV	47	4	64
Tuba 1	0	4	59
French Horns	0	4	61
Jump Brass	5	4	63
Africa Brass	80	4	64
St.Orch Brs1	36	4	62
Octave Brass	24	4	62
P2 FatPop Brass	14	4	62
Trombone 1	0	4	58
Tuba 2	1	4	59
Tuba + Horn	8	4	59
Warm Brass	2	4	64
MG Brass fst	81	4	64

P2 MKS Brass	4	4	63
St. Brass ff	3	4	62
Horn + Orche	2	4	61
Tuba 3	47	4	59
P3 Fr.Horn	1	4	61
Trombone 2	1	4	58
JUNO Brass	1	4	63
Fat SynBrass	5	4	64
Poly Brass	80	4	63
PowerBrass	47	4	62
Bright Tb	4	4	58
V Twin bones	2	4	58
Polka Tuba	46	4	59
Bs.Trombone	8	4	58
Synth Brass	0	4	63
P4 Dual Horns	9	4	61
Pro Brass	8	4	63
Orch Brass	33	4	62
St.Orch Brs2	38	4	62
Brass + Reed	25	4	62
Folk Tuba	45	4	59
P5 Brass	0	4	64
Brass 1	0	4	62
2Tps+Tb+Sax	44	4	62
P5 Brass 2	8	4	62
Brass 3	9	4	62
Fat + Reed	26	4	62
F.Horn Rip	24	4	61
Brass sfz 1	10	4	62
OB Brass	9	4	64
Sync Brass	4	4	64
Oct SynBrass	16	4	63
Euphonium	16	4	58
Bones Sect.	2	4	62
P6 Quad Brass2	5	4	62
SH-5 Brass	3	4	63
Brass sfz 2	12	4	62
Brass Fall	16	4	62
Brass Oct	116	4	42
Wide FreHrns	3	4	61
F.Hrn Slow	8	4	61
Velo Brass 1	16	4	64
SoaringHorns	46	4	64
Quad Brass1	4	4	62
P7 DeepSynBrass	6	4	64
Sax - Trumpet			
P1 Tenor Sax	0	4	67
Baritone Sax	0	4	68
Bari & Tenor	8	4	68
MuteTrumpet1	0	4	60
FlugelHorn	8	4	57
Trumpet	0	4	57
BlowAltoVib	50	4	66
AltoSax Soft	46	4	66
Muted Tp 1	48	4	60
Romantc Tp	49	4	57
P2 Trumpet2	48	4	57
Rom/Mar Tp	51	4	57
FolkTrumpVb	18	2	57
Soprano Exp.	8	4	65
Blowed Tenor	46	4	67
St.Tenor Sax	9	4	67
MariachiTp	50	4	57
Bright Tp.	24	4	57
Grow Sax	9	4	66
Folk A.Sax	17	2	66
P3 Soprano Sax2	0	4	65
Folk A.SaxVb	18	2	66
Latin Tenor	44	4	67
Muted Tp 2	49	4	60
Tp Mar/Shk	52	4	57
Trumpet & Nz	4	4	57
MuteTrumpet2	2	4	60
TrumpetFall2	17	4	62
Super Tenor	47	4	67
Oriental SAX	116	4	66

<b>Sax - Trumpet</b>				CC00	CC32	PC
P4	AltoSax Exp.	8	4	66		
	TenorSaxFst	50	4	67		
	BreathyTn.	8	4	67		
	Warm Tp.1	25	4	57		
	Dark Trumpet	3	4	57		
	Tp Shake	53	4	57		
	Atk Trumpet	47	4	57		
	FolkTrumpet	1	4	57		
	FolkAlto	51	4	66		
	Tenor Sax 1	45	4	67		
P5	Sax Section	17	4	66		
	AltoSax + Tp	16	4	66		
	Alto Sax	0	4	66		
	MuteTrumpet3	3	4	60		
	Muted Horns	8	4	60		
	Twin Tp.	27	4	57		
	Warm Tp.2	26	4	57		
<b>Wind</b>				CC00	CC32	PC
P1	FluteVibAtk	52	4	74		
	JazzClariVib	50	4	72		
	FolkClarinet	51	4	72		
	Oboe	0	4	69		
	Piccolo 1	0	4	73		
	Bassoon	0	4	71		
	BottleBlow1	0	4	77		
	Whistle 1	0	4	79		
	Pan Flute1	0	4	76		
	English Horn	0	4	70		
P2	FlTraverso	3	4	74		
	SoftClarinet	52	4	72		
	FolkClarinetVb	17	2	72		
	Oboe Exp.	8	4	69		
	BottleBlow2	47	4	77		
	Bs Clarinet	8	4	72		
	Whistle 2	1	4	79		
	Pan Flute2	47	4	76		
	Multi Wind	16	4	72		
	Flute Exp	2	4	74		
P3	Clarinet	0	4	72		
	Folk Clarin	16	2	72		
	Quad Wind	17	4	72		
	Recorder	0	4	75		
	The Bottle	46	4	77		
	Ocarina	0	4	80		
	TinWhistle2	46	4	76		
	Pipe & Reed	9	4	74		
	Flute 1	0	4	74		
	Flute 2	1	4	74		
P4	Tron Flute	51	4	74		
<b>Synth</b>				CC00	CC32	PC
P1	Big Lead	4	4	82		
	Unison Saws	46	4	91		
	OB Saw	26	4	82		
	LM Square	6	4	81		
	CC Solo	4	4	81		
	Poly Saws	83	4	91		
	80's PolySyn	1	4	91		
	Super Poly	4	4	91		
	D-50 Fantasy	43	4	89		
	Twin Sine	11	4	81		
P2	Dual Sqr&Saw	23	4	81		
	Velo Lead	5	4	82		
	MG Square	1	4	81		
	Hollow Mini	2	4	81		
	Polysynth 1	0	4	91		
	X-hale	81	4	95		
	Phenomena	80	4	87		
	Poly Key	82	4	91		
	Saw Wave	0	4	82		
	Unison SawLd	7	4	84		
P3	MG SawLead 2	39	4	82		
	TB Lead	1	4	84		
	Fat GR Lead	3	4	85		
	Brightness	0	4	101		
	Bell Heaven	3	4	89		
P3	New Age Pad	2	4	89		
	Syn.Calliope	0	4	83		
	OB Stab	2	4	101		
	Big & Raw	1	4	88		
	P5 Sync Lead	16	4	85		
P4	Acid Guitar	10	4	85		
	D-50 Fat Saw	11	4	82		
	Euro-Dance 2	81	4	88		
	Polysynth 2	2	4	91		
	LowBirds Pad	8	4	102		
	D-50 Retour	5	4	101		
	Fantasia 1	0	4	89		
	OB DoubleSaw	12	4	82		
	Rock Lead	18	4	85		
	Techno Saw	47	4	82		
P5	JP DoubleSaw	13	4	82		
	JP SuperSaw	15	4	82		
	CS Saw	30	4	82		
	MG Saw Lead	31	4	82		
	Ice Rain	0	4	97		
	Oct Saw Lead	35	4	82		
	Chiffer Lead	0	4	84		
	LM Pure Lead	8	4	83		
	Big Blue	29	4	102		
	Vibra Bells	8	4	99		
P6	JUNO Rave	3	4	88		
	LA Brass Ld	22	4	85		
	Big Fives	1	4	87		
	Goblin	0	4	102		
	SequenceSaw3	46	4	82		
	Octave Stack	9	4	91		
	Euro-Dance 1	80	4	88		
	Crispy Lead	84	4	88		
	LM Blow Lead	9	4	83		
	Xpressive	83	4	88		
P7	7th Atmos.	17	4	104		
	Galaxy Way	18	4	104		
	Rising OSC.	19	4	104		
	Noise Peaker	6	4	92		
	Raver Blade	82	4	88		
	Etherality	5	4	104		
	Reso Stack	10	4	91		
	Techno Stack	11	4	91		
	TwinOct.Rave	13	4	91		
	Happy Synth	15	4	91		
P8	ForwardSweep	16	4	91		
	ReverseSweep	17	4	91		
	Minor Rave	24	4	91		
	SuperSaws	47	4	91		
	Bamboo Hit	7	4	92		
	AuhAuh	10	4	92		
	Square Wave	0	4	81		
	Mellow FM	3	4	81		
	Shmoog	5	4	81		
	2600 Sine	8	4	81		
P9	KG Lead	10	4	81		
	OB Square	17	4	81		
	JP-8 Square	18	4	81		
	Dist Square	19	4	81		
	303SquarDst1	20	4	81		
	303SquarDst2	21	4	81		
	Pulse Lead	24	4	81		
	JP8 PulseLd1	26	4	81		
	JP8 PulseLd2	28	4	81		
	260RingLead	29	4	81		
P10	303DistLead	30	4	81		
	JP8000DistLd	31	4	81		
	HipHop Sq	33	4	81		
	Flux Pulse	35	4	81		
	Pulse Saw	2	4	82		
	GR-300 Saw	6	4	82		
	LA Saw	7	4	82		
	Doctor Solo	8	4	82		
	Fat Saw Lead	9	4	82		
	Saw Impulse	5	4	97		
P11	Strange Str.	6	4	97		
P11	FatSawLead	14	4	82		
	Wasy Synth	16	4	82		
	PM Lead	17	4	82		
	MG Saw	24	4	82		
	Crystal	0	4	99		
	Syn Mallet	1	4	99		
	P5 Saw Lead	33	4	82		
	Soft Crystal	2	4	99		
	Round Glock	3	4	99		
P12	Loud Glock	4	4	99		
	Natural Lead	36	4	82		
	Synchronized	38	4	82		
	SequenceSaw1	40	4	82		
	Digi Bells	9	4	99		
	SequenceSaw2	41	4	82		
	Reso Saw	42	4	82		
	Cheese Saw	43	4	82		
	Blow Bell	12	4	99		
	Choral Bells	16	4	99		
P13	Air Bells	17	4	99		
	Bell Harp	18	4	99		
	Gamelimba	19	4	99		
	Bottom Bell	23	4	99		
	Warm Atmos	1	4	100		
	FatSolo Lead	4	4	84		
	ForcefulLead	5	4	84		
	Oct.UnisonLd	6	4	84		
	Mad Lead	8	4	84		
	Vaporish	80	4	91		
P14	CrowdingLead	9	4	84		
	Space Org X	81	4	87		
	Double Sqr.	10	4	84		
	Chord maj7th	82	4	87		
	PureFlatLead	47	4	84		
	Short Chord	83	4	87		
	Charang	0	4	85		
	Wire Lead	1	4	85		
	ShortCircuit	80	4	56		
	FB.Charang	2	4	85		
P15	Brass Star	3	4	101		
	Mellow GR Ld	5	4	85		
	Org Bell	8	4	101		
	Goblinson	1	4	102		
	50's Sci-Fi	2	4	102		
	Abduction	3	4	102		
	Fat SyncLead	17	4	85		
	Auhbient	4	4	102		
	5th DecaSync	19	4	85		
	LFO Pad	5	4	102		
P16	Random Str	6	4	102		
	Dirty Sync	20	4	85		
	DualSyncLead	21	4	85		
	UFO FX	14	4	102		
	5th Saw Wave	0	4	87		
	FallInInsect	18	4	102		
	LFO Oct.Rave	19	4	102		
	5th Lead	2	4	87		
	Just Before	20	4	102		
	RandomEnding	22	4	102		
P17	JP 5th Saw	5	4	87		
	Random Sine	23	4	102		
	JP8000 5thFB	6	4	87		
	Noise&SawHit	25	4	102		
	Bass & Lead	0	4	88		
	Fat & Perky	2	4	88		
	DancingDrill	27	4	102		
	Dirty Stack	28	4	102		
	Static Hit	30	4	102		
	Delayed Lead	7	4	88		
P18	Acid Copter	32	4	102		
	Fantasia 2	1	4	89		
	Fantasia 3	4	4	89		
	Fantasia 4	5	4	89		
	260HarmPad	7	4	89		
	Music Bell	10	4	99		
<b>Pad - Ethnic</b>				CC00</		

Pad - Ethnic	CC00	CC32	PC				
P8 Taisho Koto	8	4	108	P16 Mizmar Trm	28	4	112
Kanoun	16	4	108	Mizmar 2	25	4	112
Bodhran	9	4	109	Mizmar Oct	27	4	112
Bodhran Mute	10	4	109	Mizmar Trm V	29	4	112
Didgeridoo	8	4	110	Mizmar Dual	26	4	112
P9 Panner Pad	2	4	94	Arghool	32	4	73
Bowed Glass	0	4	93				
Special Rave	4	4	94	Percuss - Sfx	CC00	CC32	PC
Halo Pad	0	4	95	P1 Reverse Cym.	0	4	120
Sweep Pad	0	4	96	Woodblock	0	4	116
Oud1 Tremolo	40	4	106	Taiko	0	4	117
Oud+Strings	28	4	106	Agogo	0	4	114
Kanoun+Choir	19	4	108	Steel Drums	0	4	115
Oct Harp	24	4	108	Gun Shot	0	4	128
ShakuBamboo	47	4	78	Telephone 1	0	4	125
P10 Ambient BPF	2	4	96	Car-Stop	2	4	126
Converge	8	4	96	Helicopter	0	4	126
Warriors	4	4	96	Seashore	0	4	123
Shwimmer	9	4	96	P2 Sine Perc.	10	4	119
Celestial Pd	10	4	96	Fl.Key Click	1	4	122
UillnPipe Nm	10	4	110	Cymbal Roll	47	4	113
Er Hu	8	4	111	Elec Perc	9	4	119
Gao Hu	9	4	111	Horse-Gallop	2	4	124
Shanai 1	0	4	112	Dog	1	4	124
Shanai 2	1	4	112	Bird 1	0	4	124
P11 Sweep Stack	13	4	96	Growl 1	5	4	124
Sweep Pipe	12	4	96	Kitty	4	4	124
SawsSweep	47	4	96	Jazz Tom	3	4	118
Stray Pad	15	4	96	P3 808 Tom	8	4	119
Clavi Pad	8	4	97	Melo. Tom 1	0	4	118
Suona 1	32	4	112	Breath Noise	0	4	122
Suona 2	33	4	112	Small Club	7	4	127
Tinkle Bell	0	4	113	Explosion	3	4	128
Gender	9	4	113	Car-Engine	1	4	126
Pemade	15	4	113	Seal	8	4	124
P12 EP Pad	9	4	97	Rain	1	4	123
CP Pad	11	4	97	Thunder	2	4	123
Ancestral	1	4	98	Wind 1	3	4	123
Prologue 1	2	4	98	P4 Stream	4	4	123
Prologue 2	3	4	98	Melo. Tom 2	8	4	118
Yang Qin	24	4	47	Jungle SD	18	4	118
Santur	0	4	16	Bubble	5	4	123
Cimbalom	8	4	16	Wind 2	6	4	123
Dulcimer	24	4	16	Bird 2	3	4	124
Kanoun 3 St	54	4	108	DoorCreaking	2	4	125
P13 HistoryWave	5	4	98	Siren	5	4	126
Echo Pan 2	3	4	103	Train	6	4	126
Pan Sequence	8	4	103	Jetplane	7	4	126
Star Theme	0	4	104	P5 Starship	8	4	126
Echo Bell	1	4	103	Burst Noise	9	4	126
Kanoun1 TrmV	58	4	108	Synth Drum	0	4	119
Kanoun2 TrmV	59	4	108	Car-Pass	3	4	126
Kanoun 1	50	4	108	Door	3	4	125
Kanoun 2	51	4	108	Telephone 2	1	4	125
Kanoun 3	52	4	108	Cricket	7	4	123
P14 Panning Lead	10	4	103	Rev.Snare	8	4	120
D-Mention	80	4	95	Rev.ConBD	17	4	120
Kanoun Trm	57	4	108	Rev.Kick 1	16	4	120
Kanoun 3 Oct	56	4	108	P6 White Noise	17	4	123
Kanoun Oct.	55	4	108	Winds Hit	47	4	123
Kawala Oct.	10	4	76	Pink Noise	16	4	123
Kawala Oct.V	11	4	76	Scratch 1	4	4	125
Bozouki Trm	25	4	26	TapeRewind	9	4	125
Bozouki TrmV	26	4	26	Growl 2	6	4	124
Rababa	10	4	111	Rev.Tom	25	4	120
P15 Oud 2	25	4	106	Trumpet Nz	9	4	122
Oud 3	26	4	106	Fancy Animal	7	4	124
Oud2 Tremolo	41	4	106	Scratch 2	7	4	125
Oud1Trm VMix	42	4	106	P7 ScratchKey	8	4	125
Oud2Trm VMix	43	4	106	Phono Noise	10	4	125
Oud Oct.	27	4	106	MC-500 Beep	11	4	125
NAY 2	10	4	73	HandClapMenu	40	4	116
NAY Oct.	11	4	73	909 HandClap	32	4	116
NAY Oct.VMix	12	4	73	Finger Snaps	24	4	116
				Voice ComeOn	23	4	127
				Car-Crash	4	4	126
				Calculating	10	4	126
				Concert BD	8	4	117
				P8 Wind Chimes	5	4	125
				P8 Voice One	16	4	127
				P8 Voice Two	17	4	127
				Voice Three	18	4	127
				Voice Tah	19	4	127
				Castanets	8	4	116
				Tambourine	16	4	114
				Perc. Bang	11	4	126
				Burner	12	4	126
				Glass & Glam	13	4	126
				P9 Ice Ring	14	4	126
				Crack Bottle	16	4	126
				Kajar	17	4	113
				Small Taiko	1	4	117
				Voice Aou	24	4	127
				Voice Oou	25	4	127
				Voice Hie	26	4	127
				Pour Bottle	17	4	126
				Open CD Tray	19	4	126
				Audio Switch	20	4	126
				P10 Bounce	18	4	117
				Key Typing	21	4	126
				SL 1	22	4	126
				SL 2	23	4	126
				Kelontuk Sid	20	4	113
				Car Engine	24	4	126
				Car Horn	25	4	126
				Boeeeen	26	4	126
				R.Crossing	27	4	126
				Compressor	28	4	126
				P11 Sword Boom!	29	4	126
				Sword Cross	30	4	126
				Stab! 1	31	4	126
				Stab! 2	32	4	126
				Applause 1	0	4	127
				Laughing	1	4	127
				Screaming	2	4	127
				Punch	3	4	127
				Atarigane	8	4	114
				Heart Beat	4	4	127
				P12 Footsteps	5	4	127
				Applause 2	6	4	127
				ApplauseWave	8	4	127
				Angklung	16	4	116
				BabyLaughing	9	4	127
				Voice Whey	20	4	127
				Voice Kikit	22	4	127
				Machine Gun	1	4	128
				Lasergun	2	4	128
				Bebarongan	25	4	117
				P13 Dholak	27	4	117
				Eruption	4	4	128
				Big Shot	5	4	128
				Clap Hit	27	4	56
				Stack Hit	25	4	56
				Double Hit	10	4	56
				Industry Hit	26	4	56
				Strings Hit	24	4	56
				Technorg Hit	22	4	56
				Rave Hit	23	4	56
				P14 Bit Hit	20	4	56
				Bam Hit	19	4	56
				Philly Hit	9	4	56
				Dist. Hit	18	4	56
				Impact Hit	8	4	56
				Euro Hit	3	4	56
				Bass Hit	1	4	56
				6th Hit	2	4	56
				Techno Hit	17	4	56
				Lo Fi Rave	16	4	56
				P15 Perc. Hit	11	4	56
				Shock Wave	12	4	56

# 25. Drum Sets

	PC: 1 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 4] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 4] STANDARD L/R	PC: 7 [CC32: 4] V-Pop1	PC: 5 [CC32: 4] V-R&B	PC: 6 [CC32: 4] V-Fiesta	PC: 9 [CC32: 4] ROOM	PC: 10 [CC32: 4] HIP HOP	PC: 11 [CC32: 4] JUNGLE	PC: 12 [CC32: 4] TECHNO	
C-1	0	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	HipHop BD1	HipHop BD1	Std.1 Kick1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
	1	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
	2	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Std.2 Kick1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
	3	Std.2 Kick2	Std.2 Kick2	---	85Rm BsDrum1	85Rm BsDrum1	85Rm BsDrum1	Std.2 Kick2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
	4	Kick 1	Kick 1	---	85Rm BsDrum2	85Rm BsDrum2	85Rm BsDrum2	Kick 1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
	5	Kick 2	Kick 2	---	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	Kick 2	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
	6	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Jazz Kick 1	808 Kick	808 Kick	808 Kick
	7	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	Jazz Kick 2	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
	8	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD1	HipHop BD1	HipHop BD1	Room Kick 1	808 BD	808 BD	808 BD
	9	Room Kick 2	Room Kick 2	---	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	Room Kick 2	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
	10	Power Kick1	Power Kick1	---	85St BsDrum1	85St BsDrum1	85St BsDrum1	Power Kick1	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
	11	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	NewJzKik	NewJzKik	Power Kick2	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
C0	12	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
	13	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	Cymbal Roll	Cymbal Roll	Cymbal Roll	Elec Kick 1	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
	14	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	TR-808 Kick	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
	15	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	82Rm Snare1	82Rm Snare1	82Rm Snare1	TR-909 Kick	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
	16	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	82Rm Snare2	82Rm Snare2	82Rm Snare2	Dance Kick 2	Bounce	Bounce	Bounce
	17	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	85St Snare1	85St Snare1	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
	18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	85St Snare2	85St Snare2	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
	20	85Rm BsDrum1	---	---	NewJzSn1	NewJzSn1	NewJzSn1	85St BsDrum1	HipHop BD1	TR-909 BD2	HipHop BD2
	21	85Rm BsDrum2	---	---	NewR&BSn	NewR&BSn	NewR&BSn	85St BsDrum2	Std2 Kick2	909 Comp BD	TR-909 BD2
	22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn2_2	NewRockSn2_2	NewRockSn2_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn1_2	NewRockSn1_2	NewRockSn1_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
C1	24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
	25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39_2	IPopGstS39_2	IPopGstS39_2	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	26	FingerSnaps2	Finger Snap	FingerSnaps2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2
	27	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
	28	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Slap	Slap	Slap	Slap
	29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808clap	808clap	808clap	ScratchPush	Scrth Push2	Scrth Push2	Scrth Push2
	30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Hand clap2	Hand clap2	ScratchPull	Scrth Pull2	Scrth Pull2	Scrth Pull2
	31	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	IPopPhat32	IPopPhat32	Mex_Phat32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	GospelHClp1	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
	34	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	IPopSRl30_1	IPopSRl30_2	Mex_SnrRl34	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell
	35	85St BsDrum1	Std2 Kick2	85St BsDrum1	IPopKik35	IPopKik35	Mex_Kik35	85Rm BsDrum1	TR-909 BD2	HipHop BD1	Techno BD1
C2	36	85St BsDrum2	Std.2 Kick1	85St BsDrum2	IPopKik36	IPopKik36	Mex_Kik36	85Rm BsDrum2	909 Comp BD	Std2 Kick2	TR-909 BD2
	37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	IPopCstK37_1	IPopCstK37_2	IPopCstK37_2	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick	808 Rimshot
	38	85St Snare2	Std.2 Snare1	85St Snare2	IPopSn38_1	NewR&BSn	Mex_Snr38	82Rm Snare2	Rap Snare	Dance Snare1	Dance Snare1
	39	909 HandClap	808clap	909 HandClap	IPopGstS39_1	NewR&BSnGst	Mex_GstS39	808clap	909 HandClap	HC2 Claps 2	707 Claps
	40	85St Snare1	Std.2 Snare2	85St Snare1	IPopSn40_1	IPopSn40_2	Mex_Snr40	82Rm Snare1	House SD	House SD	909 SD 1
	41	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	IPopTomLF41	IPopTomLF41	IPopTomLF41	Room Tom 5	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	42	Close HiHat2	Jazz Clsd HH	82StClHtB	IPopHat1_42	IPopHat1_42	Mex_Hat1_42	Room Chh	Room Chh	606 CH	TR-707 HH-C
	43	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	IPopTomL43	IPopTomL43	IPopTomL43	Room Tom 5	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat	Pedal HiHat2	IPopHat2_44	IPopHat2_44	Mex_Hat2_44	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Jungle HH	CR-78 chh
	45	Open HiHat2	Real Tom 4	Real Tom 4	IPopTomMF45	IPopTomMF45	IPopTomMF45	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	46	Real Tom 4	Jazz Open HH	82StOpenHatB	IPopHat3_46	IPopHat3_46	Mex_Hat3_46	R8 Ohh2	R8 Ohh2	606 HiHat Op	909 OH
	47	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	IPopTomM47	IPopTomM47	IPopTomM47	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
C3	48	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	IPopTomHF48	IPopTomHF48	IPopTomHF48	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash C B	IPopCym12_52	IPopCym1_49	IPopCym1_49	Crash Cym.1	909 Crash	Jngl Crash	909 Crash
	50	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	IPopTomH50	IPopTomH50	IPopTomH50	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride_c B	IPopRd1_51	IPopRd1_51	IPopRd1_51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
	52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	IPopCym1_49	IPopCym12_52	IPopCym12_52	ChinaCymbal	ReverseCymbal	ReverseCymbal	ReverseCymbal
	53	Ride Bell	Ride Bell	Ridbl_c B	IPopRd2_55	IPopRd2_55	IPopRd2_55	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Shake Tamb	Shake Tamb	Shake Tamb
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
	56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	Cowbell	808cowbe	808cowbe	808cowbe
	57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	909 Crash
	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4	60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	NewHiBongo	NewHiBongo	Bongo High	Bongo High	Bongo High	CR78 HiBongo
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	NewLoBongo	NewLoBongo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	CR78 LoBongo
	62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	NewCongaSlp	NewCongaSlp	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga
	63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	NewCongaOp	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga
	64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	NewLoConga	NewLoConga	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga
	65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmbHi	NewTmbHi	NewTmbHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmbLo	NewTmbLo	NewTmbLo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	NewShaker2	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	NewShaker1	NewShaker1	Maracas	808marac	808marac	808marac
	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5	72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	NewQuide1	NewQuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewQuide2	NewQuide2	NewQuide2	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
	75	Claves	Claves	Claves	NewClaves	NewClaves	NewClaves	Claves	808clave	808clave	808clave
	76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
	79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Hoo	Hoo	Hoo
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
	81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
	82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84	Bell Tree	Bar Chimes	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88	Applause 2	Applause 2	Applause 2	Cana	Cana	Cana	Applause 2	Small Club	Small Club	Applause 2
	89	---	---	---	NewTmbHiFim	NewTmbHiFim	NewTmbHiFim	---	Rap Snare	Jngl BD Roll	Dance Snare1
	90	---	---	---	NewTmbLoFim	NewTmbLoFim	NewTmbLoFim	---	Power Snare2	Jngl SD Roll	Elec Snare 2
	91	---	---	---	NewTmbPHS	NewTmbPHS	NewTmbPHS	---	Noise Slap	66sn260	Dance Snare1
	92	---	---	---	NewShkere1	NewShkere1	NewShkere1	---	85St Snare1	Dance Snare1	House SD
	93	---	---	---	NewShkere2	NewShkere2	NewShkere2	---	85St Snare2	909 SD 1	Rap Snare
	94	---	---	---	NHbngoMute	NHbngoMute	NHbngoMute	---	82Rm Snare1	Elec Snare 2	House SD
	95	82Rm Snare2	---	85St BsDrum1	NewLbngoMute	NewLbngoMute	NewLbngoMute	85St Snare2	82Rm Snare2	Dance Snare1	Dance Snare1
C7	96	82Rm Snare1	---	85St BsDrum2	CajonHi	CajonHi	CajonHi	85St Snare1	Dance Snare1	Rap Snare	Rap Snare

	PC: 13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC: 14 [CC32: 4] HOUSE	PC: 17 [CC32: 4] POWER	PC: 20 [CC32: 4] V-Rock1	PC: 19 [CC32: 4] V-Rock2	PC: 25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 4] TR-808	PC: 27 [CC32: 4] DANCE	PC: 28 [CC32: 4] CR-78	PC: 29 [CC32: 4] TR-606
C-1	0	---	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	HipHop BD1	HipHop BD1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
	1	---	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
	2	---	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	Mex_Kik36	Mex_Kik36	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
	3	---	CR78 BD 2	Std.2 Kick2	85Rm BsDrum1	85Rm BsDrum1	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
	4	---	TR-606 BD1	Kick 1	85Rm BsDrum2	85Rm BsDrum2	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
	5	---	TR-707 BD	Kick 2	HipHop BD2	HipHop BD2	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
	6	---	808 Kick	Jazz Kick 1	Techno BD1	Techno BD1	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick
	7	---	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	JungleBD Set	JungleBD Set	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
	8	---	808 BD	Room Kick 1	HipHop BD1	HipHop BD1	808 BD	808 BD	808 BD	808 BD
	9	---	TR-909 Kick	Room Kick 2	909 Comp BD	909 Comp BD	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
	10	---	Dance Kick 2	Power Kick 1	85St BsDrum1	85St BsDrum1	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
	11	---	909 Comp BD	Power Kick2	NewJzKik	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
C0	12	---	TR-909 BD2	Elec Kick 2	NewRockKik	NewRockKik	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
	13	---	HipHop BD2	Elec Kick 1	Cymbal Roll	Cymbal Roll	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
	14	---	JungleBD Set	TR-808 Kick	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
	15	---	Techno BD1	TR-909 Kick	82Rm Snare1	82Rm Snare1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
	16	---	Bounce	Dance Kick 2	82Rm Snare2	82Rm Snare2	Bounce	Bounce	Bounce	Bounce
	17	---	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	85St Snare1	Voice One	Voice One	Voice One
	18	---	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	85St Snare2	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	19	---	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three
	20	---	TR-909 BD2	---	NewJzSn1	NewJzSn1	---	HipHop BD2	---	---
	21	---	Techno BD2	---	NewR85Sn	NewR85Sn	---	TR-909 BD2	---	---
	22	---	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	iPopSn40_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	23	---	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	iPopSn38_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
C1	24	---	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	iPopSn38_2	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
	25	---	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	iPopGst539_2	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	26	---	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	iPopSn40_2	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2
	27	---	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
	28	---	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	Slap	Slap	Slap	Slap
	29	---	ScratchPush	ScratchPush2	ScratchPush	808clap	ScratchPush2	ScratchPush2	ScratchPush2	ScratchPush2
	30	---	ScratchPull	ScratchPull2	ScratchPull	Hand clap2	ScratchPull2	ScratchPull2	ScratchPull2	ScratchPull2
	31	---	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32	---	SquareClick	SquareClick	SquareClick	NewRkHatPdl	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	33	---	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
	34	---	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	NewRkSnRll	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell
	35	---	85Rm BsDrum1	HipHop BD2	Power Kick2	NewRockKik	808 BD	TR-909 BD2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
C2	36	---	85Rm BsDrum2	TR-909 BD2	Power Kick1	NewRockKik	TR-808 Kick	Techno BD2	CR78 BD 1	TR-606 BD1
	37	---	Side Stick	Side Stick	Side Stick	NewRkCStk_1	808 Rimshot	Side Stick	CR78 Rim	CR78 Rim
	38	---	82Rm Snare2	House SD	Dance Snare1	NewRockSn1_1	808 Snare 1	Dance Snare1	CR78 SD 1	66sn160
	39	---	808clap	909 HandClap	808clap	NewRkSnGst	808clap	909 HandClap	707 Claps	707 Claps
	40	---	82Rm Snare1	Elec Snare 2	Power Snare1	NewRockSn2_1	TR-808 SD2	Power Snare1	CR78 SD 2	66sn260
	41	---	Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2F1	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 Tom	606 Tom
	42	---	82RmClHatB	TR-707 HH-c	Close HHat2	NewRkHat1	Jazz Clsd.HH	TR-808 CHH	CR-78 chh	CR-78 chh
	43	---	Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 Tom
	44	---	Pedal HiHat	CR-78 chh	Pedal HiHat2	NewRkHat2	808_chh	808_chh	76 CH	606 CH
	45	---	Room Tom 4	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL1F1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 Tom
	46	---	82RmOpenHatB	909 OH	Open HiHat2	NewRkHat3	Jazz Open HH	TR-808 OHH	CR-78 ohh	606 HiHat Op
	47	---	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 Tom
C3	48	---	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomMFI	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 Tom
	49	---	Crash1 c B	909 Crash	Crash Cym.1	NewRkCrCym1	Crash Cym.1	808 Crash	808 Crash	808 Crash
	50	---	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomM	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 Tom
	51	---	Ride_c B	909 Ride Cym	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	Ride Cymbal	606 Ride Cym	606 Ride Cym	606 Ride Cym
	52	---	ChinaCymbal	ReverseCymbal	ChinaCymbal	NewRkCrCym2	ReverseCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal
	53	---	Ridbl_c B	Ride Bell	Ride Bell	NewRkRdCym2	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54	---	Tambourine	Shake Tamb	Tambourine	Tambourine	CR78 Tmb	Shake Tamb	CR78 Tmb	CR78 Tmb
	55	---	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	NewRkCrCym3	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
	56	---	Cowbell	808cowbe	Cowbell	ChaChaCBell	808cowbe	808cowbe	CR78 Cow	CR78 Cow
	57	---	Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.2	NewRkCrCym4	Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.2	909 Crash
	58	---	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59	---	Ride Cymbal	CR78 HiBongo	Bongo High	NewHiBongo	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge
C4	60	---	Bongo High	CR78 HiBongo	Bongo High	NewHiBongo	Bongo High	CR78 HiBongo	CR78 HiBongo	CR78 HiBongo
	61	---	Bongo Lo	CR78 LoBongo	Bongo Lo	NewLoBongo	Bongo Lo	CR78 LoBongo	CR78 LoBongo	CR78 LoBongo
	62	---	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga	808 Conga
	63	---	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn	NewCongaOp	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn	808 Conga
	64	---	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn	NewLoConga	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn	808 Conga
	65	---	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmbLHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66	---	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmbLlo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67	---	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68	---	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	---	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	CR78 Maracas	CR78 Maracas
	70	---	Maracas	808marac	Maracas	NewShaker1	808marac	808marac	CR78 Maracas	CR78 Maracas
	71	---	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5	72	---	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	73	---	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74	---	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	NewQuide2	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
	75	---	Claves	808clave	Claves	NewClaves	808clave	808clave	CR78 Clv	CR78 Clv
	76	---	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77	---	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	78	---	Mute Cuica	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
	79	---	Open Cuica	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
	80	---	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	CR78 M.Beats	CR78 M.Beats	CR78 M.Beats
	81	---	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
	82	---	Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
	83	---	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84	---	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	---	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86	---	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87	---	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88	---	Applause 2	Applause 2	Applause 2	Cana	Small Club	Small Club	Small Club	Small Club
	89	---	---	66sn260	---	NewTmbLHiFim	---	66sn260	---	---
	90	---	Dance Snare1	---	---	NewTmbLloFim	---	909 SD 1	---	---
	91	---	909 SD 1	---	---	NewTmbLPHS	---	---	---	---
	92	---	Dance Snare1	---	---	NewShekere1	---	House SD	---	---
	93	---	Dance Snare1	---	---	NewShekere2	---	---	---	---
	94	---	Rap Snare	---	---	NHBngoMute	---	Rap Snare	---	---
	95	---	85Rm BsDrum1	House SD	---	NewLbngoMute	---	House SD	---	---
C7	96	---	85Rm BsDrum2	House SD	---	CajonHi	---	Dance Snare1	---	---

	PC: 1 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 4] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 4] STANDARD L/R	PC: 4 [CC32: 4] V-Pop1	PC: 5 [CC32: 4] V-Rock1	PC: 6 [CC32: 4] V-Fiesta	PC: 9 [CC32: 4] ROOM	PC: 10 [CC32: 4] HIP HOP	PC: 11 [CC32: 4] JUNGLE	PC: 12 [CC32: 4] TECHNO
(C7) 96	82Rm Snare1	---	85St BdDrum2	CajonHi	CajonHi	CajonHi	85St Snare1	Dance Snare1	Rap Snare	Rap Snare
97	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	Crash Cym.1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Std.1 Snare1	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
98	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	85St Snare2	CajonLo	CajonLo	CajonLo	Std.1 Snare2	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
99	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	Ride Cymbal	CajonLoFlm	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Std.2 Snare1	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
100	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	85St Snare1	FilmcoHClp1	FilmcoHClp1	FilmcoHClp1	Std.2 Snare2	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
101	Tight Snare	Tight Snare	Real Tom 6	FilmcoHClp1	FilmcoHClp1	FilmcoHClp1	Tight Snare	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
102	Standard SN1	Standard SN1	Close HiHat2	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	Standard SN1	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
103	LD Snare M	LD Snare M	Real Tom 4	AfHey	AfHey	AfHey	LD Snare M	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
104	LD Snare C	LD Snare C	Ride Bell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	LD Snare C	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
105	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	Real Tom 1	MexFVox2	MexFVox2	MexFVox2	Jazz Snare 1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
106	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	Open HiHat2	AfFoots	AfFoots	AfFoots	Jazz Snare 2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
107	Room Snare 1	Room Snare 1	825tBdDrum1P	MexFVox1	MexFVox1	MexFVox1	Room Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
108	Room Snare 2	Room Snare 2	825tBdDrum2P	MexMVox1	MexMVox1	MexMVox1	Room Snare 2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
109	Dance Snare1	Dance Snare1	82JzCrCym1P	YodelFVox1	YodelFVox1	YodelFVox1	Dance Snare1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
110	Power Snare1	Power Snare1	825tSnare2P	MexMVox2	MexMVox2	MexMVox2	Power Snare1	Elec Snare	Elec Snare	Elec Snare
111	Rev.Snare	Rev.Snare	Ride_c P	YodelMVox1	YodelMVox1	YodelMVox1	Rev.Snare	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
112	Power Snare2	Power Snare2	825t Snare1P	MexMVox3	MexMVox3	MexMVox3	Power Snare2	66sn260	66sn260	66sn260
113	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Real6_t P	FilmcoFVox1	FilmcoFVox1	FilmcoFVox1	Elec Snare 1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
114	Dance Snare2	Dance Snare2	825t ClsHatP	YodelFVox2	YodelFVox2	YodelFVox2	Dance Snare2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
115	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Real4_t P	FilmcoFVox2	FilmcoFVox2	FilmcoFVox2	Elec Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
116	Elec Snare	Elec Snare	Ridbl_c P	NewWhistle1	NewWhistle1	NewWhistle1	Elec Snare	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
117	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Real1_t P	FilmcoFVox3	FilmcoFVox3	FilmcoFVox3	Elec Snare 3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
118	TR-707 SD	TR-707 SD	825tOpenHatP	NewWhistle2	NewWhistle2	NewWhistle2	TR-707 SD	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
119	808 Snare 1	808 Snare 1	---	FilmcoMVox1	FilmcoMVox1	FilmcoMVox1	808 Snare 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
120	808 Snare 2	808 Snare 2	---	FilmcoMVox2	FilmcoMVox2	FilmcoMVox2	808 Snare 2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
121	909 Snare 1	909 Snare 1	---	BrazilVox1	BrazilVox1	BrazilVox1	909 Snare 1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
122	909 Snare 2	909 Snare 2	---	FilmcoMVox3	FilmcoMVox3	FilmcoMVox3	909 Snare 2	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
123	Rap Snare	Rap Snare	---	BrazilVox2	BrazilVox2	BrazilVox2	Rap Snare	House SD	House SD	House SD
124	JungleSD1	JungleSD1	---	BrazilVox3	BrazilVox3	BrazilVox3	JungleSD1	House Snare	House Snare	House Snare
125	House SD	House SD	---	AfAahhh	AfAahhh	AfAahhh	House SD	House SD	House SD	House SD
126	House Snare	House Snare	---	p33137v	p33137v	p33137v	House Snare	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
127	House SD	House SD	---	p33168v	p33168v	p33168v	House SD	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

	PC: 13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC: 14 [CC32: 4] HOUSE	PC: 17 [CC32: 4] POWER	PC: 20 [CC32: 4] V-Rock1	PC: 19 [CC32: 4] V-Rock2	PC: 25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 4] TR-808	PC: 27 [CC32: 4] DANCE	PC: 28 [CC32: 4] CR-78	PC: 29 [CC32: 4] TR-606
(C7) 96	85Rm BdDrum2	House SD	---	CajonHi	CajonHi	---	---	Rap Snare	---	---
97	Crash Cym.1	Techno Hit	Std.1 Snare1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
98	82Rm Snare2	Philly Hit	Std.1 Snare2	CajonLo	CajonLo	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
99	Ride Cymbal	Shock Wave	Std.2 Snare1	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
100	82Rm Snare1	Lo Fi Rave	Std.2 Snare2	FilmcoHClp1	FilmcoHClp1	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
101	Room Tom 5	Bam Hit	Tight Snare	FilmcoHClp1	FilmcoHClp1	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
102	Room Chh	Bim Hit	Standard SN1	BongoCowBell	BongoCowBell	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
103	Room Tom 2	TapeRewind	LD Snare M	AfHey	AfHey	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
104	Ride Bell	Phono Noise	LD Snare C	MamboCowBell	MamboCowBell	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
105	Room Tom 2	Dance Snare1	Jazz Snare 1	MexFVox2	MexFVox2	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
106	R8 Ohh2	Power Snare2	Jazz Snare 2	AfFoots	AfFoots	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
107	82RmBdDrum1P	Elec Snare 1	Room Snare 1	MexFVox1	MexFVox1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
108	82RmBdDrum2P	Dance Snare2	Room Snare 2	MexMVox1	MexMVox1	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
109	82JzCrCym1P	Elec Snare 2	Dance Snare1	YodelFVox1	YodelFVox1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
110	82RmSnare2 P	Elec Snare	Power Snare1	MexMVox2	MexMVox2	Elec Snare	Elec Snare	Elec Snare	Elec Snare	Elec Snare
111	Ride_c P	Elec Snare 3	Rev.Snare	YodelMVox1	YodelMVox1	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
112	82RmSnare1P	66sn260	Power Snare2	MexMVox3	MexMVox3	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260
113	Room Tom 5 P	TR-707 SD	Elec Snare 1	FilmcoFVox1	FilmcoFVox1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
114	82Rm ClsHatP	808 Snare 1	Dance Snare2	YodelFVox2	YodelFVox2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
115	Room Tom 2 P	808 Snare 2	Elec Snare 2	FilmcoFVox2	FilmcoFVox2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
116	Ridbl_c P	TR-808 SD2	Elec Snare	NewWhistle1	NewWhistle1	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
117	Room Tom 2 P	909 Snare 1	Elec Snare 3	FilmcoFVox3	FilmcoFVox3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
118	82RmOpenHatP	909 Snare 2	TR-707 SD	NewWhistle2	NewWhistle2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
119	---	909 SD 1	808 Snare 1	FilmcoMVox1	FilmcoMVox1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
120	---	TR-909 SD2	808 Snare 2	FilmcoMVox2	FilmcoMVox2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
121	---	Rap Snare	909 Snare 1	BrazilVox1	BrazilVox1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
122	---	JungleSD1	909 Snare 2	FilmcoMVox3	FilmcoMVox3	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
123	---	House SD	Rap Snare	BrazilVox2	BrazilVox2	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
124	---	House Snare	JungleSD1	BrazilVox3	BrazilVox3	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare
125	---	House SD	House SD	AfAahhh	AfAahhh	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
126	---	Voice Tah	House Snare	p33137v	p33137v	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
127	---	Noise Slap	House SD	p33168v	p33168v	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

	PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC	
C-1	0	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	---	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	Std.1 Kick1	---
	1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	---	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	---
	2	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	---	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex_Kik36	Std.2 Kick1	---
	3	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Std.2 Kick2	---	Std.2 Kick2	Std.2 Kick2	---	85Rm BsDrum1	Std.2 Kick2	---
	4	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Kick 1	---	Kick 1	Kick 1	---	85Rm BsDrum2	Kick 1	---
	5	TR-707 BD	TR-707 BD	Kick 2	---	Kick 2	Kick 2	---	HipHop BD2	Kick 2	---
	6	808 Kick	808 Kick	Jazz Kick 1	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	Techno BD1	Jazz Kick 1	---
	7	TR-808 Kick	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	---	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	JungleBD Set	Jazz Kick 2	---
	8	808 BD	808 BD	Room Kick 1	---	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD1	Room Kick 1	---
	9	TR-909 Kick	TR-909 Kick	Room Kick 2	---	Room Kick 2	Room Kick 2	---	909 Comp BD	Room Kick 2	---
	10	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Power Kick 1	---	Power Kick 1	Power Kick 1	---	85St BsDrum1	Power Kick 1	---
	11	909 Comp BD	909 Comp BD	Power Kick2	---	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	Power Kick2	---
	12	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Elec Kick 2	---	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	Elec Kick 2	---
	13	HipHop BD2	HipHop BD2	Elec Kick 1	---	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	Cymbal Roll	Elec Kick 1	---
	14	JungleBD Set	JungleBD Set	TR-808 Kick	---	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCstK_2	TR-808 Kick	---
	15	Techno BD1	Techno BD1	TR-909 Kick	---	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	82Rm Snare1	TR-909 Kick	---
	16	Bounce	Bounce	Dance Kick 2	---	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	82Rm Snare2	Dance Kick 2	---
	17	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	Voice One	---
	18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	Voice Two	---
	19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	Voice Three	---
	20	---	---	82Br BsDrum1	---	---	82Jz BsDrum1	---	NewJzSn1	---	---
	21	---	---	82Br BsDrum2	---	---	82Jz BsDrum2	---	NewR8Bsn	---	---
	22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn38_2	MC-500 Beep	---
	23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn40_2	MC-500 Beep	---
	24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	Concert Snr	---
	25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGtS39_2	Snare Roll	Finger Snap
	26	FingerSnaps2	FingerSnaps2	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	IPopSn38_2	Finger Snap	Tambourine
	27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	Jazz Clsd.HH	Castanets
	28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	Pedal HiHat	Crash Cym.1
	29	Scrcht Push2	Scrcht Push2	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808clap	Jazz Open HH	Snare Roll
	30	Scrcht Pull2	Scrcht Pull2	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Ride Cymbal	Concert Snr
	31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	Sticks	Concert Cym
	32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	NewJzHatPdL	SquareClick	Concert BD
	33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Jingle Bell
	34	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	Mtrnm.Bell	IPopSRll30_1	Mtrnm.Bell	Bell Tree
	35	TR-707 BD 2	Techno BD2	82Jz BsDrum1	82Jz BsDrum1	Jazz Kick 2	82Br BsDrum1	82Br BsDrum1	NewJzKik	Jazz Kick 1	Bar Chimes
	36	TR-707 BD	TR-909 BD2	82Jz BsDrum2	82Jz BsDrum2	Jazz Kick 1	82Br BsDrum2	82Br BsDrum2	NewJzKik	Concert BD	Wadaiko
	37	TR-707 Rim	TR-909 Rim	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	NewJzSW1	Side Stick	Wadaiko Rim
	38	TR-707 SD	909 SD 1	82Jz Snare1	82Jz Snare1	Brush Swirl	82Br Snare1	82Br Snare1	NewJzSn1	Concert Snr	Shimedaiko
	39	707 Claps	909 HandClap	Hand clap2	Hand clap2	Brush Slap1	82Br Snare2	82Br Snare2	NewJzSW2	Castanets	Atarigane
	40	TR-707 SD 2	TR-909 SD2	82Jz Snare2	82Jz Snare2	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	NewJzSn2	Concert Snr	Hyoushigi
	41	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 6	Real Tom 6	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomLoF1	Timpani	Ohkawa
	42	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	Jazz Clsd.HH	82JzClHAtB	Brs Chh	82BrClHAtB	82BrClHAtB	NewJzHat1	Timpani	H kotsuzumi
	43	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 6	Real Tom 6	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomLo	Timpani	L kotsuzumi
	44	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	NewJzHat2	Timpani	Ban_Gu
	45	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 4	Real Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomMFI	Timpani	Big Gong
	46	TR-707 OHH	909 OH	Jazz Open HH	82JzOpenHatB	Brush Ohh	82BrOpenHatB	82BrOpenHatB	NewJzHat3	Timpani	Small Gong
	47	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 4	Real Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewRkTomMid	Timpani	Bend Gong
	48	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 1	Real Tom 1	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomHIF1	Timpani	RAMA Cymbal
	49	909 Crash	909 Crash	Crash Cym.1	CrashC B	Brush Crash	Brush Crash	82BrCrCym1B	NewJzGrCym1	Timpani	RAMA Cymbal
	50	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 1	Real Tom 1	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomHi	Timpani	Gamelan Gong
	51	909 Ride Cym	909 Ride Cym	Ride Cym IN	Ride j B	Ride Cym IN	Ride Cym IN	82BrRdCymb	NewJzRide1	Timpani	Udo_Short
	52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	NewJzCrCym2	Timpani	Udo_Long
	53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ridbl_c B	Brush RideBL	Brush RideBL	82BrRdBellB	NewJzRide2	Timpani	Udo_slap
	54	344Tambourne	344Tambourne	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Bendir
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Req_Dum
	56	808cowbe	808cowbe	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	ChaChaBell	Cowbell	Cowbell	Req_tik
	57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewJzGrCym1	Con.Cymbal2	Tabla_Te
	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Tabla_Na
	59	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	NewRkRdCym1	Concert Cym.	Tabla_Tun
	60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	Bongo High	Tabla_Ge
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	Bongo Lo	Tabla_Ge Hi
	62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	Mute H.Conga	Talking Drum
	63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Bend tik_drm
	64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	Conga Lo Opn	Caxixi
	65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmbLHi	High Timbale	Djembe
	66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmbLlo	Low Timbale	Djembe_rim
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Low Timbale
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Timbl Paila
	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	Cabasa	High Timbale
	70	808marac	808marac	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	Maracas	Cowbell
	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Bongo High
	72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	Bongo Lo
	73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	Short Guiro	Mute H.Conga
	74	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewQuide2	Long Guiro	Conga Hi Opn
	75	Claves	808clave	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	NewClaves	Claves	Conga MtLow
	76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Slap
	77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Lo Opn
	78	Hoo	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Conga Slide
	79	Hoo	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Mut Pandiero
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	Opn Pandiero
	81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	Open Surdo
	82	626 Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Mute Surdo
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Tamborin
	84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Agogo
	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Agogo
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Shaker
	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Low Whistle
	88	Small Club	Applause 2	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	Low Whistle
	89	---	---	---	---	---	---	---	NewTmbLHIFm	---	Mute Cuica
	90	---	---	---	---	---	---	---	NewTmbLloFm	---	Open Cuica
	91	---	---	---	---	---	---	---	NewTmbLPHS	---	MuteTriangl
	92	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere1	---	OpenTriangl
	93	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere2	---	Short Guiro
	94	---	---	---	---	---	---	---	NHngomute	---	Long Guiro
	95	---	---	---	---	---	---	---	NewLngoMute	---	Cabasa Up
	96	---	---	---	---	---	---	---	82Br BsDrum2	---	CajonHi

	PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK&SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3	
C-1	0	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	3	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	4	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	5	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	6	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	7	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	8	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	9	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	10	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	11	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
C0	12	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	13	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	14	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	15	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	16	---	---	---	---	---	---	---	---	---	
	17	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Mute NZ	
	18	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs StQuail	
	19	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Atk NZ	
	20	---	---	---	---	---	---	---	---	R CInGtCutUp	
	21	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R CInGtCutDn	
	22	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R CInGtMtlUp	
	23	---	---	---	---	---	ytwn3.xtp	---	---	R CInGtMtdn	
C1	24	---	---	---	---	---	ytwn2.xtp	---	---	R DstGtCutUp	
	25	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Gamelan Gong	---	---	Guitar Slap	---	---	R DstGtCutDn	
	26	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Gamelan Gong	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtRsgdn	
	27	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Gamelan Gong	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtMute	
	28	TR-707 BD	TR-707 BD	Gamelan Gong	---	---	Biwa 3	---	---	R SIGr5dNz1	
	29	808 BD	808 BD	Gamelan Gong	---	---	Phono Noise	---	---	R SIGr5dNz2	
	30	909 Comp BD	909 Comp BD	Gamelan Gong	---	---	TapeRewind	---	---	R SIGr5dNz3	
	31	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Gamelan Gong	---	---	Scrth Push2	---	---	R SIGr5dNz4	
	32	HipHop BD2	HipHop BD2	Gamelan Gong	rev.lvohh	---	Scrth Pull2	---	---	R SIGr5dSD	
	33	HipHop BD1	HipHop BD1	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 1	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SIGr5StkU1	
	34	Jungle BD2	Jungle BD2	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 2	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SIGr5StkD1	
	35	JungleBD Set	JungleBD Set	Gender	Jungle HH	---	Dist.CutNoiz	---	---	R SIGr5StkU2	
C2	36	Techno BD2	Techno BD2	Gender	Close HiHat	KendangWadon	Dist.CutNoiz	Rev.Kick 1	rev.707bd	R SIGr5StkD2	
	37	Techno BD1	Techno BD1	Gender	Jazz Clsd.HH	KendangWadon	Bass Slide	Rev.ConBD	rev.909bd2	R Tbone NZ	
	38	Mix Kick	Mix Kick	Gender	Room Chh	Bebarongan	Pick Scrape	Rev.PowerK1	rev.hphp_bd1	R Tpet NZ	
	39	Standard KK1	Standard KK1	Gender	Close HiHat1	Pelegongan	High-Q	Rev.Elec.K1	rev.jgl_bd2	R St BsDrum1	
	40	Std.1 Kick1	85St BsDrum1	Bonang	Close HiHat2	Kelontuk	Slap	Rev.Snare 1	rev.tech_bd2	R St BsDrum2	
	41	Std.1 Kick2	85St BsDrum2	Bonang	TR-707 HH-c	Kelontuk Mt	ScratchPush	Rev.Snare 2	rev.606sn2	R Rm BsDrum1	
	42	Std.2 Kick1	82Br BsDrum1	Bonang	606 CH	Kelontuk Sid	ScratchPull	Rev.Std1SD1	rev.cr78sd1	R Rm BsDrum2	
	43	Std.2 Kick2	82Br BsDrum2	Bonang	808_chh	Gong Wadon	Sticks	Rev.TightSD	rev.cr78sd2	R Jz BsDrum1	
	44	Kick 1	82Jz BsDrum1	Bonang	TR-808 CHH	Gong Lanang	SquareClick	Rev.DanceSD	rev.jgl_sd2	R Jz BsDrum2	
	45	Kick 2	82Jz BsDrum2	RAMA Cymbal	CR-78 chh	Ceng Ceng	Mtrnm.Click	Rev.808SD	rev.tech_sd2	R Br BsDrum1	
	46	Soft Kick	TR-909 BD2	RAMA Cymbal	GS Pedal HH	Kopyak Op	Mtrnm. Bell	Rev.Tom 1	rev.707sd	R Br BsDrum2	
	47	Jazz Kick 1	909 Comp BD	Sagat R	Pedal HiHat	Kopyak Mt	Gt.FretNoiz	Rev.Tom 2	rev.606sn1	rev.hphp_bd1	
C3	48	Jazz Kick 2	ConcertBD Mt	Sagat L-c	Pedal HiHat2	Kajar	Kajar	Gt.CutNoise	Rev.Sticks	rev.909sd1	rev.707bd
	49	Concert BD	Concert BD	Jaw Harp Wow	Half OpenHH1	Kempur	Kempur	Gt.CutNoise	Rev.Slap	rev.hphp_sd2	rev.jgl_bd2
	50	Room Kick 1	85Rm BsDrum1	Wadaiko	Half OpenHH2	Jegogan	Jegogan	String Slap	ReverseCymb1	rev.jgl_sd1	rev.707bd
	51	Room Kick 2	85Rm BsDrum2	Wadaiko Rim	Open Hi Hat	Jegogan33up	Jegogan40up	Fl.KeyClick	Rev.Cymbal2	Rev.House SD	Rev.Kick 1
	52	Power Kick1	HipHop BD1	Taiko	Jazz Open HH	Jegogan33dw	Jegogan20dw	Laughing	Rev.Open HH	Rev. LVCHH 1	rev.909bd2
	53	Power Kick2	Std2 Kick2	Shimedaiko	R8 Ohh2	Jegogan33dw	Jegogan20dw	Screaming	Rev.RideCym.	rev.606htcl	rev.hphp_bd1
	54	Elec Kick 2	Jngl BD Roll	Atarigane	Open HiHat2	Jegogan	Jegogan40up	Punch	Rev.CR-780HH	rev.707chh	rev.909bd2
	55	Elec Kick 1	TR-909 BD2	Hyoushigi	909 OH	Jublag	Jublag	Heart Beat	Rev.Clsd.HH	rev.808chh	rev.tech_bd2
	56	Elec. Kick	Techno BD2	Ohkawa	TR-707 OHH	Jublag33up	Jublag40up	Footsteps	Rev.BendGong	rev.jgl_hh	R St Snare2
	57	TR-808 Kick	Techno BD1	L kotsuzumi	606 HiHat Op	Jublag33dw	Jublag20dw	Footsteps	Rev.BellTree	rev.344tmb2	R St Snare1
	58	TR-909 Kick	HipHop BD2	H kotsuzumi	808_ohh	Jublag33dw	Jublag20dw	Applause	Rev.Guitro	rev.344tmb3	R Rm Snare2
	59	Dance Kick 2	TR-909 BD2	Yyoo Dude	TR-808 OHH	Jublag	Jublag40up	Creaking	Rev.Bendir	rev.808ohh	R Rm Snare1
C4	60	Std.1 Snare1	85St Snare2	Buk_f	CR-78 ohh	Penyacah33dw	Penyacah20up	Door	Rev.GunShot	rev.707ohh	R Jz Snare 1
	61	Std.1 Snare2	85St Snare1	Buk_r	Crash Cym.1	Penyacah	Penyacah40up	Scratch	Rev.Scrach	rev.lvohh	R Jz Snare2
	62	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	Gengari_p	Crash Cym.2	Penyacah	Penyacah	Wind Chimes	Rev.Lasergun	rev.606cym	R Br Snare1
	63	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	Gengari_m	GS Crash	Penyacah33up	Penyacah40up	Car-Engine	Click	Rev.HynLuo	R Br Snare2
	64	Tight Snare	Tight Snare	Gengari_f	Brush Crash	Penyacah33dw	Penyacah20dw	Car-Stop	Tekno Thip	rev.707fx	R Br Snare1
	65	Concert Snr	Concert Snr	Gengari_m	Hard Crash	Penyacah33dw	Penyacah20up	Car-Pass	Pop Drop	Voice One	Rev.Snare 1
	66	Jazz Snare 1	82Jz Snare1	Gengari S	909 Crash	Penyacah	Penyacah40up	Car-Crash	Wood Slap	rev.one	R St Snare2
	67	Jazz Snare 2	82Jz Snare2	Jang-Gu_c	808 Crash	Pemade33up	Pemade40up	Siren	Dist.Kick	Voice Two	rev.606sn2
	68	Room Snare 1	82Rm Snare2	Jang-Gu_k	Crash Mute 1	Pemade33dw	Pemade20dw	Train	Syn.Drops	rev.two	R Rm Snare2
	69	Room Snare 2	82Rm Snare1	Jang-Gu_r	Crash Mute 2	Pemade33dw	Pemade20up	Jetplane	Rev.Hi-Q	Voice Three	Rev.House SD
	70	Dance Snare1	Rap Snare	Jing_p	ReverseCymb1	Pemade	Pemade20up	Helicopter	ShrtWhistle	rev.three	rev.hphp_sd2
	71	Power Snare1	House SD	Jing_f	Rev.Cymbal2	Pemade	Pemade	Starship	Ice Block	Voice Tah	rev.606sn1
C5	72	Rev.Snare	Rev.Snare	Jing_m	Reverse Cym.	Pemade33up	Pemade40up	Gun Shot	Digi Tambrn.	rev.tah	rev.hphp_sd2
	73	Power Snare2	Power Snare2	Asian Gong 1	rev_tra_crrm	Pemade33dw	Pemade20dw	Machine Gun	Alias	Voice 1	R Jz Snare2
	74	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Big Gong	Crash Cym.1	Pemade33dw	Pemade20up	Lasergun	Mod.Bell	Voice Au	Rev.Snare 1
	75	Dance Snare2	Dance Snare1	Small Gong	Splash Cym.	Pemade	Pemade20up	Explosion	Tambourine	Voice Whey	Rev.808SD
	76	Elec Snare 2	Rap Snare	Pai Ban	Ride Bell	Pemade33up	Pemade	Dog	Metalic Perc	Frog Vpoc	Rev.House SD
	77	House Snare	Dance Snare1	Ban_Gu	Brush RideBL	Reyong33dw	Reyong20dw	HorseGallop	Velo FX Noiz	rev.yyoooh	Rev.Hi-Q
	78	Elec. Snare	66sn260	tangu60	Ride Cymbal	Reyong33dw	Reyong20up	Bird	St.NoiseClap	Douby	Rev.DanceSD
	79	Elec Snare 3	909 SD 1	tanmt60	Ride Cymbal	Reyong	Reyong20up	Rain	Swish	rev.douby	Rev.Tom 1
	80	808 Snare 1	Elec Snare 2	Bend Gong L	Brush Ride	Reyong	Reyong	Thunder	Noise Slap	Baert	Rev.Tom 1
	81	808 Snare 2	Power Snare1	Bend Gong	Ride Cym IN	Reyong33up	Reyong40up	Wind	Voice 1	Baert	Rev.Tom 1
	82	909 Snare 1	House SD	Huyin Luo L	Ride Cym IN	Reyong33dw	Reyong20dw	Seashore	Voice Au	Bounce	R 606 Tom
	83	909 Snare 2	Jngl SD Roll	hynlo60	Ride Cym IN	Reyong33dw	Reyong20up	Stream	Hoo	rev.bounce	R Jngl Crash
C6	84	Brush Swirl	Brush Swirl	Huyin Luo Mt	RideCym Edge	Reyong	Reyong40up	Bubble	Tape Stop 1	Dist Knock	Rev. LVCHH 1
	85	Brush Tap	Brush Tap	Hu yin Luo H	RideCym Edge	Reyong	Reyong	Kitty	Tape Stop 2	ytwn3.xtp	Rev. LVCHH 1
	86	Brush Slap1	Hynlo mute	RideCym Edge	RideCym Edge	Reyong33up	Reyong40up	Bird 2	Missile	xxx	Rev.CR-780HH
	87	Brush Slap2	82Br Snare2	naobo60	606 Ride Cym	Reyong33dw	Reyong20dw	Growl	Space Birds	Noise Attack	Rev. LVCHH 1
	88	Brush Slap	Brush Slap	xaobo60	TR808 Ride	Reyong33dw	Reyong20up	Applause 2	FlyingMonstr	SpaceWorms	R Stab1 1
	89	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 1	ChinaCymbal	---	---	Telephone 1	---	Emergency!	R Bounce
	90	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 2	Chaina Cym2	---	---	Telephone 2	---	Calculating	R St Snare2
	91	Long Swirl	Long Swirl	---	Hand Clap	---	---	Small Club	---	SawLFOsaw	R Br Snare1
	92	Standard SN1	Standard SN1	---	Hand clap2	---	---	Small Club 2	---	---	rev.hphp_sd2
	93	LD Snare M	LD Snare M	---	808clap	---	---	ApplauseWave	---	---	Shaker
	94	LD Snare C	LD Snare C	---	909 HandClap	---	---	Eruption	---	---	Rev.Slap
	95	Rap Snare	Rap Snare	---	HC2 Claps 2	---	---	Big Shot	---	---	R Clap Hit
C7	96	HipHop SD2	HipHop SD2	---	707 Claps	---	---	Perc. Bang	---	---	R Boeeen

	PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC	
(C7)	(96)	---	---	---	82Jz BsDrum2	---	---	82Br BsDrum2	CajonHi	---	Cabasa Down
	97	Techno Hit	Techno Hit	---	Crash Cym.1	---	---	Brush Crash	CajonHiFlm	Applause 2	Claves
	98	Philly Hit	Philly Hit	82Br Snare1	82Jz Snare1	---	---	82Br Snare1	CajonLo	Small Club	Woodblock
	99	Shock Wave	Shock Wave	82Br Snare2	Ride Cym IN	---	---	82Jz Snare2	Ride Cym IN	CajonLoFlm	Timpani
	100	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Brush Swirl	82Jz Snare2	Brush Swirl	Brush Swirl	82Br Snare2	FimncoHClp1	Timpani	---
	101	Bam Hit	Bam Hit	Brush Tap	Real Tom 6	Brush Tap	Brush Tap	Lite Tom 4	FimncoHClp1	Timpani	---
	102	Bim Hit	Bim Hit	Brush Slap1	Jazz Clsd.HH	Brush Slap1	Brush Slap1	Brs Chh	BongoCowBell	Timpani	---
	103	TapeRewind	TapeRewind	Brush Slap2	Real Tom 4	Brush Slap2	Brush Slap2	Lite Tom 4	AfHey	Timpani	---
	104	Phono Noise	Phono Noise	Brush Slap	Ride Bell	Brush Slap	Brush Slap	Brush RideBL	MamboCowBell	Timpani	---
	105	Dance Snare1	Dance Snare1	Brush Swirl	Real Tom 1	Brush Swirl	Brush Swirl	Lite Tom 4	MexFVox2	Timpani	---
	106	Power Snare2	Power Snare2	Brush Swirl	Jazz Open HH	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Ohh	AfFoots	Timpani	---
	107	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Long Swirl	82JzBsDrum1P	Long Swirl	Long Swirl	82BrBsDrum1P	MexFVox1	Timpani	---
C8	108	Dance Snare2	Dance Snare2	Jazz Snare 1	82JzBsDrum2P	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	82BrBsDrum2P	MexMVox1	Timpani	---
	109	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Jazz Snare 2	82JzCrsCym1P	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	82BrCrsCym1P	YodelFVox1	Timpani	---
	110	Elec Snare	Elec Snare	Std.1 Snare1	82Jz Snare1P	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	82Br Snare1P	MexMVox2	Timpani	---
	111	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Std.1 Snare2	Ride_i P	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	82Br RdCym P	YodelMVox1	Timpani	---
	112	66sn260	66sn260	Std.2 Snare1	82Jz Snare2P	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	82Br Snare2P	MexMVox3	Timpani	---
	113	TR-707 SD	TR-707 SD	Std.2 Snare2	Real6_t P	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	Lite4_t P	FimncoFVox1	Timpani	---
	114	808 Snare 1	808 Snare 1	Tight Snare	82Jz ClsHatP	Tight Snare	Tight Snare	82BrClsHat P	YodelFVox2	---	---
	115	808 Snare 2	808 Snare 2	Standard SN1	Real4_t P	Standard SN1	Standard SN1	Lite4_t P	FimncoFVox2	---	---
	116	TR-808 SD2	TR-808 SD2	LD Snare M	Ridbl_c P	LD Snare M	LD Snare M	82Br RdBellP	NewWhistle1	---	---
	117	909 Snare 1	909 Snare 1	LD Snare C	Real1_t P	LD Snare C	LD Snare C	Lite4_t P	FimncoFVox3	---	---
	118	909 Snare 2	909 Snare 2	Room Snare 1	82JzOpenHatP	Room Snare 1	Room Snare 1	82BrOpenHatP	NewWhistle2	---	---
	119	909 SD 1	909 SD 1	Room Snare 2	---	Room Snare 2	Room Snare 2	---	FimncoMVox1	---	---
C9	120	TR-909 SD2	TR-909 SD2	Dance Snare1	---	Dance Snare1	Dance Snare1	---	FimncoMVox2	---	---
	121	Rap Snare	Rap Snare	Power Snare1	---	Power Snare1	Power Snare1	---	BrazilVox1	---	---
	122	JungleSD1	JungleSD1	Rev.Snare	---	Rev.Snare	Rev.Snare	---	FimncoMVox3	---	---
	123	House SD	House SD	Power Snare2	---	Power Snare2	Power Snare2	---	BrazilVox2	---	---
	124	House Snare	House Snare	Elec Snare 1	---	Elec Snare 1	Elec Snare 1	---	BrazilVox3	---	---
	125	House SD	House SD	Dance Snare2	---	Dance Snare2	Dance Snare2	---	AfAahhh	---	---
	126	Voice Tah	Voice Tah	Elec Snare 2	---	Elec Snare 2	Elec Snare 2	---	p33137v	---	---
G9	127	Noise Slap	Noise Slap	Elec Snare 3	---	Elec Snare 3	Elec Snare 3	---	p33168v	---	---

	PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK & SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3	
(C7)	(96)	HipHop SD2	HipHop SD2	---	707 Claps	---	---	Perc. Bang	---	---	R Boeeeen
	97	JungleSD1	JungleSD1	---	---	---	---	---	---	---	R Bounce
	98	Jungle SD2	Jungle SD2	---	---	---	---	---	---	---	R CD Tray
	99	Slap	Slap	---	---	---	---	---	---	---	R Drill
	100	MG_Blip	MG_Blip	---	---	---	---	---	---	---	R Glass Stir
	101	House SD	House SD	---	---	---	---	---	---	---	R Ice Ring
	102	CR78 SD 1	CR78 SD 1	---	---	---	---	---	---	---	R Klnozpcm
	103	CR78 SD 2	CR78 SD 2	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 4
	104	66sn160	66sn160	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 5
	105	66sn260	66sn260	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 6
	106	TR-707 SD	TR-707 SD	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 7
	107	TR-707 SD 2	TR-707 SD 2	---	---	---	---	---	---	---	R Seal
	108	TR-707 SD 3	TR-707 SD 3	---	---	---	---	---	---	---	R Stabl 1
	109	TR-808 SD2	TR-808 SD2	---	---	---	---	---	---	---	R Stabl 2
	110	909 SD 1	909 SD 1	---	---	---	---	---	---	---	R Swrd Boom!
	111	TR-909 SD2	TR-909 SD2	---	---	---	---	---	---	---	R Swrd Cross
	112	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Thrill Hit
	113	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Audio Sw
	114	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 1
	115	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 2
	116	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 3
	117	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 4
	118	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 5
	119	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 6
C9	120	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	121	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	122	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	123	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	124	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	125	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	126	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
G9	127	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 117 [CC32: 3] Oriental 3	PC: 32 [CC32: 4] MultiDrum	PC: 65 [CC32: 4] Or. R&B	PC: 66 [CC32: 4] Or. Techno	PC: 117 [CC32: 4] Oriental 4
C-1	0	---	---	HipHop BD1	---	IPopCym2_52	House Kick	House Kick
	1	---	---	Jazz Kick 1	---	IPopRd1_51	HipHop Kick	HipHop Kick
	2	---	---	p05002v	---	R&B Snare	TR-808 Kick	SimpleKick
	3	---	---	85Rm BsDrum1	---	R&B Clap	909 Kick2	909 Kick2
	4	---	---	85Rm BsDrum2	---	Techno Snare	HipHopSnare2	HipHopSnare2
	5	---	---	HipHop BD2	---	House Snare	Techno Snare	Techno Snare
	6	---	---	Techno BD1	---	Jungle Snare	TR-808 SD2	R&B Snare
	7	---	---	JungleBD Set	---	Ps Snare	R&B Clap	R&B Clap
	8	---	---	HipHop BD1	---	909 Snare	707 Claps	707 Claps
	9	---	---	909 Comp BD	---	909Snare2	344Tambourn	344Tambourn
	10	---	---	85St BsDrum1	---	909 Kick 3	R&B OHHsh	TR-909 OHHsh
	11	---	---	NewlZkik	---	House Kick	R&B OHH	TR-909 OHH
C0	12	---	---	NewRockKik	Wadaiko	TR-808 Kick	Wadaiko	Wadaiko
	13	---	---	Cymbal Roll	Ohkawa	909 Kick	Ohkawa	Ohkawa
	14	---	---	NewRkCstK_2	Shimedaiko	909 Kick2	Shimedaiko	Shimedaiko
	15	---	---	82Rm Snare1	H kotsuzumi	TR-909 OHHsh	H kotsuzumi	H kotsuzumi
	16	---	---	82Rm Snare2	L Kotsuzumi	TR-909 OHH	L Kotsuzumi	L Kotsuzumi
	17	---	---	85St Snare1	Tabla_Ge	Ah	Tabla_Ge	Tabla_Ge
	18	---	---	85St Snare2	Tabla_Na	Ha	Tabla_Na	Tabla_Na
	19	---	---	NewlZSn2	Tabla_Te	ShutHa	Tabla_Te	Tabla_Te
	20	---	---	NewlZSn1	Tabla_Tun	ShutHi	Tabla_Tun	Tabla_Tun
	21	---	---	NewlR&BSn	Udo_Long	One	Udo_Long	Udo_Long
	22	---	---	NewRockSn2_2	Djembe_rim	Two	Djembe_rim	Djembe_rim
	23	---	---	NewRockSn1_2	909 HandClap	Three	909 HandClap	909 HandClap
C1	24	---	---	IPopSn38_2	Tambourine	Four	Tambourine	Tambourine
	25	---	---	IPopGst539_2	ChaChaCBell	Snare Roll	IPopHat1_42	IPopHat1_42
	26	---	---	IPopSn38_2	Agogo	FingerSnaps2	IPopHat2_44	IPopHat2_44
	27	---	---	FingerSnaps2	Agogo	High-Q	IPopHat3_46	IPopHat3_46
	28	---	---	909 HandClap	NewShaker2	Slap	NewShaker2	NewShaker2
	29	---	---	808clap	NewShaker1	Scrtch Push2	NewShaker1	NewShaker1
	30	---	---	Hand clap2	IPopSn40_1	Scrtch Pull2	IPopSn40st	IPopSn40st
	31	A.Bs.Mute Nz	---	909 HandClap	Elec Snare 2	Sticks	HipHop Snare	HipHop Snare
	32	A.Bs.TouchNz	Rev. LVCHH 2	IPopPhat32	909 Snare 2	SquareClick	Jungle Snare	Jungle Snare
	33	A.Bs.AttackNz	Rev. LVCHH 2	GospelHC1p1	909 Snare 1	Mtrm.Click	House Snare	House Snare
	34	DstGT.MuteNz	Rev. LVCHH 2	p35010v	Elec Kick 2	Mtrm. Bell	808 BD	Techno BD2
C2	35	StlGt.SldNz1	Rev. LVCHH 2	p05006v	TR-909 BD2	HipHop Kick	909 Kick 3	TR-909 BD2
	36	StlGt.SldNz2	Close HHat2	p33079v	Std.2 Kick1	SimpleKick	909 Kick	TR-707 BD
	37	StlGt.SldNz3	Jazz Cldd.HH	p33146v	IPopCStk37_1	Side Stick	Side Stick	TR-909 Rim
	38	StlGt.SldNz4	Close HHat2	p32011v	IPopSn38_1	HipHop Snare	R&B Snare	909 SD 1
	39	Gt.StrokeNz1	Room Chh	p43001v	HandClap1st	707 Claps	HandClap1st	Hand Clap 2
	40	Gt.StrokeNz2	TR-707 HH-c	p33137v	Hand Clap 21	HipHopSnare2	Hand Clap 21	TR-707 SD
	41	Gt.StrokeNz3	606 CH	p33168v	TR-707 SD	85St Tom16	909Snare2	TR-909 SD2
	42	Gt.StrokeNz4	TR-808 CHH	p33012v	Jazz Cldd.HH	HipHopCHH	R&B CHH	TR-707 HH-c
	43	Gt.StrokeNz5	CR-78 chh	p34001v	Real Tom 6	85St Tom16	IPopKik36	IPopKik36
	44	Open CD Tray	GS Pedal HH	p33014v	Pedal HHat	HipHopCHH	R&B CHH	TR-707 HH-c
	45	Audio Switch	Pedal HHat2	p33157v	Real Tom 4	85St Tom12	IPopCStk37st	909 Tom
	46	Key Typing 1	Pedal HHat2	p33019v	Jazz Open HH	HipHopOHH	R&B OHH	909 OH
	47	Key Typing 2	Half OpenHH1	p33164v	Real Tom 4	85St Tom12	IPopTomL43	909 Tom
C3	48	Key Typing 3	Half OpenHH2	p33159v	IPopTomL43	85St Tom10	IPopTomM47	909 Tom
	49	Key Typing 4	Open HHat2	p35029v	Crash.Cym.1	85St CrsCym1	IPopCym2_52	909 Crash
	50	Key Typing 5	Open HHat2	p33158v	IPopTomM47	85St Tom10	IPopTomH50	909 Tom
	51	Key Typing 6	Open Hi Hat	p43002v	NewRkRdCym1	85St RdCym1	IPopRd1_51	909 Ride Cym
	52	BabyLaughing	Jazz Open HH	cym013v	IPopRd2_55	ChinaCymbal	IPopCym1_49	ChinaCymbal
	53	Clap Hit	909 OH	p45002v	Dholla Dom	85St RdBell	Dholla Dom	Dholla 2 Sak
	54	Stabl 1	TR-707 OHH	p36017v	Dholla Sak 1	Tambourine	Dholla Sak 1	Dholla Sak 1
	55	Stabl 2	606 HHat Op	p34109v	Dholla Sak 2	Splash Cym.	Dholla Sak 2	Dholla2 Rim1
	56	Bounce Hit	TR-808 OHH	p36019v	Dholla Sak 3	Cowbell	Dholla Sak 3	Dholla Sak 3
	57	Boeeeen	CR-78 ohh	p44001v	Dholla Rim	Crash.Cym.2	Dholla Rim	Dholla2 RimC
	58	Glass & Glam	Crash.Cym.1	p36009v	Dholla Raka	Vibraslap	Dholla Raka	Dholla Raka
	59	Ice Ring	GS Crash	AfAahhh	Dholla Tak 1	Ride Cymbal	Dholla Tak 1	Dholla Tak 1
C4	60	Crack Bottle	Hard Crash	NewHiBongo	Dholla Tak 2	Bongo High	Dholla Tak 2	Dholla Tak 2
	61	Pour Bottle	Brush Crash	NewLoBongo	DofDom 1	Bongo Lo	DofDom 1	DofDom 1
	62	Soda	Hard Crash	NewCongaSlp	DofDom 2	Mute H.Conga	DofDom 2	DofDom 2
	63	Car Engine 2	909 Crash	NewCongaOp	DofDom 3	Conga Hi Opn	DofDom 3	DofDom 3
	64	Car Horn	Jngl Crash	NewLoConga	DofTak 1	Conga Lo Opn	DofTak 1	DofTak 1
	65	R.Crossing	808 Crash	NewTmbllHi	DofTak 2	High Timbale	DofTak 2	DofTak 2
	66	SL 1	Crash Mute 2	NewTmbllLo	DofSak 1	Low Timbale	DofSak 1	DofSak 1
	67	SL 2	Crash Mute 1	Agogo	DofRim 1	Agogo	DofRim 1	DofRim 1
	68	Over Blow	Crash Mute 2	Agogo	DofSak 2	Agogo	DofSak 2	DofSak 2
	69	Sword Boom!	Crash Mute 2	NewShaker2	DofRim 2	Cabasa	DofRim 2	DofRim 2
	70	Sword Cross	Crash Mute 1	NewShaker1	DofSak 3	Maracas	DofSak 3	DofSak 3
	71	Industry Hit	Crash Mute 2	ShrtWhistle	DofFinger 1	ShrtWhistle	DofFinger 1	DofFinger 1
C5	72	Drill Hit	rev.trc_csm	LongWhistle	DofFinger 2	LongWhistle	DofFinger 2	DofFinger 2
	73	Compressor	rev.trc_csm	NewQuide1	Tabla Raka 1	Short Guiro	Tabla Raka 1	Tabla Raka 1
	74	Thrill Hit	Reverse Cym.	NewQuide2	Tabla Tak 1	Long Guiro	Tabla Tak 1	Tabla Tak 1
	75	Explosion 2	rev.trc_csm	NewClaves	Tabla Tik 1	Claves	Tabla Tik 1	Tabla Tik 1
	76	Seal	Splash Cym.	Woodblock	Tabla Dom	Woodblock	Tabla Dom	Tabla Dom
	77	Fancy Animal	Ride Bell	Woodblock	Tabla Sak	Woodblock	Tabla Sak	Tabla Sak
	78	Cricket	Ride Bell	Mute Cuica	Tabla Roll	Mute Cuica	Tabla Roll	Tabla Roll
	79	Baert	Ride Bell	Open Cuica	Tabla Tak 2	Open Cuica	Tabla Tak 2	Tabla Tak 2
	80	Frog Vpoc	Brush RideBL	MuteTriangl	Tabla Raka 2	MuteTriangl	Tabla Raka 2	Tabla Raka 2
	81	Wind 2	Ride Cymbal	OpenTriangl	Tabla Rim 1	OpenTriangl	Tabla Rim 1	Tabla Rim 1
	82	Scratch 3	Ride Cymbal	Shaker	Tabla Toks	Shaker	Tabla Toks	Tabla Toks
	83	Scratch 4	Ride Cymbal	Jingle Bell	Tabla Rim 2	Jingle Bell	Tabla Rim 2	Tabla Rim 2
C6	84	Scratch 5	Brush Ride	Bell Tree	Tabla Tik 2	Bell Tree	Tabla Tik 2	Tabla Tik 2
	85	Scratch 6	606 Ride Cym	Castanets	Rek Raka	Castanets	Rek Raka	Rek Raka
	86	Scratch 7	TR808 Ride	Mute Surdo	Rek Dom	Mute Surdo	Rek Dom	Rek Dom
	87	Noise Attack	ChinaCymbal	Open Surdo	Rek Trill	Open Surdo	Rek Trill	Rek Trill
	88	Bounce	Chaina Cym2	Caná	Rek Tak 1	ReverseCymb	Rek Tak 1	Rek Tak 1
	89	Dist Knock	Hand clap2	NewTmbllHiFim	Rek Rim	Hoo	Rek Rim	Rek Rim
	90	xxx	HC2 Claps 2	NewTmbllLoFim	Rek Brass 1	Hoo	Rek Brass 1	Rek Brass 1
	91	---	808clap	NewTmbllPHS	Rek Tok	MuteTriangl	Rek Tok	Rek Tok
	92	---	808clap	NewShekere1	Rek Brass 2	OpenTriangl	Rek Brass 2	Rek Brass 2
	93	---	HC2 Claps 2	NewShekere2	Rek Tak 2	MuteTriangl	Rek Tak 2	Rek Tak 2
	94	---	909 HandClap	NHBngoMute	Rek Sak	OpenTriangl	Rek Sak	Rek Sak
	95	---	HC2 Claps 2	NewLbngoMute	Rek Tik	808 Tom 2	Rek Tik	Rek Tik
C7	96	---	707 Claps	CajonHi	Mazhar Dom	808 Tom 2	Mazhar Dom	Mazhar Dom

	PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 117 [CC32: 3] Oriental 3	PC: 32 [CC32: 4] MultiDrum	PC: 65 [CC32: 4] Or. R&B	PC: 66 [CC32: 4] Or. Techno	PC: 117 [CC32: 4] Oriental 4	
(C7)	96	---	707 Claps	CajonHi	Mazhar Dom	808 Tom 2	Mazhar Dom	Mazhar Dom	Hand Clap 1
	97	---	---	CajonHiFlm	Mazhar Tak	808 Tom 2	Mazhar Tak	Mazhar Tak	---
	98	---	---	CajonLo	Mazhar Sak	808 Tom 2	Mazhar Sak	Mazhar Sak	---
	99	---	---	CajonLoFlm	Mazhar Brass	808 Tom 2	Mazhar Brass	Mazhar Brass	---
	100	---	---	FmncoHClp1	Sagat Mid	808 Tom 2	Sagat Mid	Sagat Mid	---
	101	---	---	FmncoHClp1	Sagat Hi	808rowbe	Sagat Hi	Sagat Hi	---
	102	---	---	BongoCowBell	Sagat Closed	808 Conga	Sagat Closed	Sagat Closed	---
	103	---	---	AfHey	Sagat Sak	808 Conga	Sagat Sak	Sagat Sak	---
	104	---	---	MamboCowBell	Dofs Tak	808 Conga	Dofs Tak	Dofs Tak	---
	105	---	---	MexFVox2	Dofs Dom	Synth Drum 2	Dofs Dom	Dofs Dom	---
	106	---	---	AfFots	Dofs Sak	Synth Drum 2	Dofs Sak	Dofs Sak	---
	107	---	---	MexFVox1	Dofs Rim 1	Synth Drum 2	Dofs Rim 1	Dofs Rim 1	---
C8	108	---	---	MexMVox1	Dofs Rim 2	Synth Drum 2	Dofs Rim 2	Dofs Rim 2	---
	109	---	---	YodelFVox1	Dofs Dom st.	Synth Drum 2	Dofs Dom st.	Dofs Dom st.	---
	110	---	---	MexMVox2	TablaNurDom	Synth Drum 2	TablaNurDom	TablaNurDom	---
	111	---	---	YodelMVox1	Dofs Sak st.	R&B OHHsh	Dofs Sak st.	Dofs Sak st.	---
	112	---	---	MexMVox3	TablaNurRim	R&B OHH	TablaNurRim	TablaNurRim	---
	113	---	---	FmncoFVox1	TablaNurTak	R&B CHH	TablaNurTak	TablaNurTak	---
	114	---	---	YodelFVox2	TablaNurSak	R&B OHH	TablaNurSak	TablaNurSak	---
	115	---	---	FmncoFVox2	BassSlideFX	TR-909 CHH	BassSlideFX	BassSlideFX	---
	116	---	---	NewWhistle1	BassSlapFX	TR-909 OHH	BassSlapFX	BassSlapFX	---
	117	---	---	FmncoFVox3	ZaghrouaSm2	909 Crash	ZaghrouaSm2	ZaghrouaSm2	---
	118	---	---	NewWhistle2	Zir 1	IPopKik36	Zir 1	Zir 1	---
	119	---	---	FmncoMVox1	ZaghrouaEd2	IPopCstk37st	ZaghrouaEd2	ZaghrouaEd2	---
C9	120	---	---	FmncoMVox2	NewHiBongo	IPopSn38st	NewHiBongo	NewHiBongo	---
	121	---	---	BrazilVox1	NewLoBongo	IPopSn40st	NewLoBongo	NewLoBongo	---
	122	---	---	FmncoMVox3	NewCongaSlp	IPopHat1_42	NewCongaSlp	NewCongaSlp	---
	123	---	---	BrazilVox2	NewCongaOp	IPopHat2_44	NewCongaOp	NewCongaOp	---
	124	---	---	BrazilVox3	NewLoConga	IPopHat3_46	NewLoConga	NewLoConga	---
	125	---	---	AfAahhh	NewTmbLHi	IPopTomL43	NewTmbLHi	NewTmbLHi	---
	126	---	---	p33137v	NewTmbLlo	IPopTomM47	NewTmbLlo	NewTmbLlo	---
G9	127	---	---	p33168v	Hager 1	IPopTomH50	Hager 1	Hager 1	---

	PC: 4 [CC32: 4]	PC: 8 [CC32: 4]	PC: 45 [CC32: 4]	PC: 46 [CC32: 4]	PC: 47 [CC32: 4]	PC: 18 [CC32: 4]	PC: 101 [CC32: 4]	PC: 102 [CC32: 4]	PC: 103 [CC32: 4]	
	New Pop	New Folk	New BrushPop	NewPopBrush_Perc	NewPop_Percussion	New Rock	IndoMix 1	IndoMix 2	IndoMix 3	
C-1	0	HipHop Kick1	Brasil Tamburin	HipHop Kick1	Mambo_SW	CowBellSlide	HipHop Kick1	Elec Kick 2	HipHop Kick1	Pop Cymbal2
	1	Jazz Kick 1	Marches Tamburin	Jazz Kick 1	SeaShells	SeaShells	Jazz Kick 1	Elec Kick 1	Jazz Kick 1	Pop Ride1
	2	Mex Kick	Tamorra 1	Mex Kick	Equat-nutshells	Equat-nutshells	Mex Kick	CR78 Kick 1	Mex Kick	R&B Snare
	3	Rm Kick 1	Tamorra 2	Rm Kick 1	Cascade_Ending	Cascade_Ending	Rm Kick 1	CR78 Kick 2	Timpani	R&B Clap
	4	Rm Kick 2	Tamorra 3	Rm Kick 2	Chimes-Ending	Chimes-Ending	Rm Kick 2	TR-606 Kick1	Timpani	Techno Snare
	5	HipHop Kick2	Tamorra 4	HipHop Kick2	Goathooves	Goathooves	HipHop Kick2	TR-707 Kick1	Timpani	House Snare
	6	TechnoKick1	Tamorra 6	TechnoKick1	GoathoovesShot	GoathoovesShot	TechnoKick1	808 Kick	Timpani	Jungle Snare
	7	BassDrumSet	Tamorra 7	BassDrumSet	Bongo1_SW1	Bongo1_SW1	BassDrumSet	TR-808 Kick	Timpani	P5 Snare
	8	HipHop Kick1	Tamorra 8	HipHop Kick1	Bongo1_SW2	Bongo1_SW2	HipHop Kick1	808 BassDrum	Timpani	909 Snare
	9	909Comp Kick	Tamorra Ending	909Comp Kick	Bongo1_SW3	Bongo1_SW3	909Comp Kick	TR-909 Kick	Timpani	909Snare2
	10	St Kick 1	Pandeiro 1	St Kick 1	Bongo2_SW1	Bongo2_SW1	St Kick 1	Dance Kick 2	Timpani	909 Kick 3
	11	JazzKick	Pandeiro 2	JazzKick	Bongo2_SW2	Bongo2_SW2	JazzKick	909Comp Kick	Timpani	House Kick
C0	12	NewRockKik	Pandeiro 3	RockKik	Bongo2_3	Bongo2_3	Rock Kick	TR-909 Kick2	Timpani	TR-808 Kick
	13	Cymbal Roll	Pandeiro 4	Cymbal Roll	Congas_SW1	Congas_SW1	Cymbal Roll	HipHop Kick2	Timpani	909 Kick
	14	Rock Stick 2	Pandeiro 5	Rock Stick 2	Congas_SW2	Congas_SW2	Rock Stick 2	BassDrumSet	Timpani	909 Kick2
	15	Rm Snare 1	Pandeiro 6	Rm Snare 1	Congas_SW3	Congas_SW3	Rm Snare 1	TechnoKick1	Timpani	TR-909 OHHsh
	16	Rm Snare 2	BeguineLoop3	Rm Snare 2	Congas_SW4	Congas_SW4	Rm Snare 2	DoLa	Synth Drum 2	TR-909 OHH
	17	St Snare1	BeguineLoop2	St Snare1	Tamorra 1	Tamorra 1	St Snare1	Dance Snare1	Synth Drum 2	Ah
	18	St Snare2	BeguineLoop1	St Snare2	Tamorra 2	Tamorra 2	St Snare2	GondangAIToba	St Snare2	Ha
	19	NewJzSn2	JazzSnare2	JazzSnare2	Tamorra 3	Tamorra 3	JazzSnare2	Elec Snare 1	Synth Drum 2	ShutHa
	20	NewJzSn1	JazzSnare1	JazzSnare1	Tamorra 4	Tamorra 4	JazzSnare1	Dance Snare2	NewJzSn1	ShutHi
	21	R&B Snare	R&B Snare	R&B Snare	Tamorra 6	Tamorra 6	R&B Snare	Elec Snare 2	Synth Drum 2	One
	22	RockSnare2_2	RockSnare2_2	RockSnare2_2	Tamorra 7	Tamorra 7	RockSnare2_2	MamboCowBell	RockSnare2_2	Two
	23	RockSnare1_2	RockSnare1_2	RockSnare1_2	Tamorra 8	Tamorra 8	RockSnare1_2	CowBell	Synth Drum 2	Three
C1	24	PopSnare38 2	PopSnare38 2	PopSnare38 2	Tamorra Ending	Tamorra Ending	PopSnare38 2	Claves	Rm Kick 2	Four
	25	Snare Ghost1	Snare Ghost1	Snare Ghost1	Pandeiro_SW1	Pandeiro_SW1	Snare Ghost1	Woodblock1	Snare Ghost1	SnareFlam
	26	PopSnare38 2	PopSnare38 2	PopSnare38 2	Pandeiro_SW2	Pandeiro_SW2	PopSnare38 2	DoL2	Rm Snare 2	FingerSnaps2
	27	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	Pandeiro_SW3	Pandeiro_SW3	FingerSnaps2	DoL3	FingerSnaps2	High-Q
	28	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Pandeiro 5	Pandeiro 5	909 HandClap	GonTaput4	Rm Snare 1	Slap
	29	808 Clap	Roll Snare	808 Clap	Brazilian_Tamburin	Brazilian_Tamburin	808 Clap	GonTaput5	Room Tom 5	Scrctch Push2
	30	Hand clap2	Hand clap2	Hand clap2	Chimes&Seeds_1	Chimes&Seeds_1	Hand clap2	GonTaput6	Room Tom 5	Scrctch Pull2
	31	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Chimes&Seeds_2	Chimes&Seeds_2	909 HandClap	Sticks	Room Tom 2	Synth Drum 2
	32	Pedal Hi Hat	Pedal Hi Hat	Pedal Hi Hat	PopHiHatFoot	PopHiHatFoot	Pedal Hi Hat	Congas_SW	TR-707 HIHatC	Synth Drum 2
	33	GospelHClp1	FolkSnareTango2	GospelHClp1	VibratoneSlow-Fast	VibratoneSlow-Fast	GospelHClp1	Congas_SW2	Room Tom 2	Synth Drum 2
	34	Snare Roll 1	FolkSnareRoll	Snare Roll 1	AfricanCowBell	AfricanCowBell	Snare Roll 1	Congas_SW4	ConcertKick	Synth Drum 2
C2	35	Pop Kick 35	Pop Kick 35	Pop Kick 35	Kick Plastic	Kick Plastic	Pop Kick 35	808 BassDrum	HipHop Kick2	HipHop Kick
	36	Pop Kick 36	Pop Kick 36	Pop Kick 36	Kick Plastic	Kick Plastic	Pop Kick 36	TR-909 Kick2	TR-909 Kick2	SimpleKick
	37	Pop Stick1	Pop Stick1	Pop Stick1	Snare	Snare	Pop Stick1	808 Rimshot	Side Stick	Side Stick
	38	PopSnare38 1	PopSnare38 1	PopSnare38 1	Snare	Snare	PopSnare38 1	808 Snare 1	House Snare	St Snare2
	39	Snare Ghost1	Snare Ghost1	Snare Ghost1	SnareFlam	SnareFlam	Snare Ghost1	GdgTaputRim	909 HandClap	707 Claps
	40	PopSnare40 1	PopSnare40 1	PopSnare40 1	Snare	Snare	PopSnare40 1	TR-808Snare2	Elec Snare 2	St Snare1
	41	Flam Tom 41	Flam Tom 41	Flam Tom 41	FloorTomFlam	FloorTomFlam	Flam Tom 41	808 Tom 2	808 Tom 2	855t Tom16
	42	Pop Hi Hat1	Pop Hi Hat1	Pop Hi Hat1	Jazz Hat1	Jazz Hat1	Pop Hi Hat1	TR-808HIHatC	TR-808HIHatC	HipHopCHH
	43	Tom 43	Tom 43	Tom 43	FloorTom	FloorTom	Tom 43	808 Tom 2	808 Tom 2	855t Tom16
	44	Pop Hi Hat2	Pop Hi Hat2	Pop Hi Hat2	Jazz Hat2	Jazz Hat2	Pop Hi Hat2	808 HIHat C1	JazzClosedHH	HipHopCHH
	45	Flam Tom 45	Flam Tom 45	Flam Tom 45	Tom2Flam	Tom2Flam	Flam Tom 45	808 Tom 2	808 Tom 2	855t Tom12
	46	Pop Hi Hat3	Pop Hi Hat3	Pop Hi Hat3	Jazz Hat3	Jazz Hat3	Pop Hi Hat3	TR-808HIHatO	JazzOpenHH	HipHopOHH
	47	Tom 47	Tom 47	Tom 47	Tom2	Tom2	Tom 47	808 Tom 2	808 Tom 2	855t Tom12
C3	48	Flam Tom 50	Flam Tom 50	Flam Tom 50	Tom1Flam	Tom1Flam	Flam Tom 50	808 Tom 2	808 Tom 2	855t Tom10
	49	Pop Cymbal2	Pop Cymbal2	Pop Cymbal2	JazzCrCym1	JazzCrCym1	Pop Cymbal2	808 Crash	808 Crash	855t CrsCym1
	50	Tom 50	Tom 50	Tom 50	PopBrushTom1	PopBrushTom1	Tom 50	808 Tom 2	Bend tik_drm	855t Tom10
	51	Pop Ride1	Pop Ride1	Pop Ride1	NewJzRide1	NewJzRide1	Pop Ride1	606 Ride Cym	Tabla Ge Hi	855t RdCym
	52	Pop Cymbal	Pop Cymbal	Pop Cymbal	BrushCrash2	BrushCrash2	Pop Cymbal	ChinaCymbal	Tabla_Tun	ChinaCymbal
	53	Pop Ride2	Pop Ride2	Pop Ride2	Jazz Ride2	Jazz Ride2	Ride Bell	Tabla_Na	855t RdBell	855t RdBell
	54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	CembaloFree	CembaloFree	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	BrushCrash1	BrushCrash1	Splash Cym.	Bongo2_SW2	Splash Cym.	Splash Cym.
	56	ChaChaCowb	ChaChaCowb	ChaChaCowb	CowBell	CowBell	ChaChaCowb	808 Cowbell	808 Cowbell	808 Cowbell
	57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	JzCrashCym1	JzCrashCym1	CrashCymbal2	909 Crash	909 Crash	Crash Cymb2
	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	vibraslp	vibraslp	Vibraslap	Pop Kick 36	Vibraslap	Vibraslap
	59	RockRideCym1	RockRideCym1	RockRideCym1	RockRide1	RockRide1	RockRideCym1	Ride Cymbal	PopSnare38 1	Ride Cymbal
C4	60	NewHiBongo	HiBongo	HiBongo	Bongo_SW	Bongo_SW	HiBongo	CR78 HiBongo	Bongo Hi	NewHighBongo
	61	NewLoBongo	LoBongo	LoBongo	Bongo1_4	Bongo1_4	LoBongo	CR78 LoBongo	NewLoBongo	NewLoBongo
	62	NewCongaSlp	CongaSlap	Conga Slap	Congas_SW	Congas_SW	CongaSlap	808 Conga	808 Conga	NewCongaSlap
	63	NewCongaOp	CongaOp	Conga Op	Congas_7	Congas_7	CongaOp	808 Conga	NewCongaOp	NewCongaOpen
	64	NewLoConga	LoConga	Lo Conga	Congas_8	Congas_8	LoConga	808 Conga	NewLoConga	NewLoConga
	65	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	Timbal Hi	High Timbale	High Timbale
	66	Timbal Lo	Timbal Lo	Timbal Lo	Timbal Lo	Timbal Lo	Timbal Lo	Bongo_SW P1	Low Timbale	Low Timbale
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Bongo_SW P2	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Bongo_SW P3	Agogo	Agogo
	69	NewShaker2	Shaker2	Shaker2	Shaker2	Shaker2	Shaker2	808 Maracas	Bongo_SW P4	Cabasa
	70	NewShaker1	Shaker1	Shaker1	Shaker1	Shaker1	Shaker1	808 Maracas	808 Maracas	Maracas
	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Gamelan Gong	Bongo1_SW1	Bongo1_SW1
C5	72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	GongToba2	LongWhistle	Bongo1_SW3
	73	Quide1	Quide1	Quide1	Quide1	Quide1	Quide1	Short Guiro	Quide1	Short Guiro
	74	Quide2	Quide2	Quide2	Quide2	Quide2	Quide2	CR78 Guiro	Quide2	Long Guiro
	75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	808 Clave	Claves	Claves
	76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock1	Woodblock1	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock2	Woodblock2	Woodblock	Woodblock	Bongo1_SW3	Woodblock
	78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Bongo_SW	Mute Cuica	CR78 HiBongo
	79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Bongo2_SW2	Congas_8_P1	CR78 LoBongo
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	CongaLoOpen_P1	MuteTriangl	MuteTriangl
	81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	CongaLoOpen_P2	OpenTriangl	OpenTriangl
	82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Castanets	CongaLoOpen_P3	Shaker
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Mute Surdo	CongaLoOpen_P4	CowBellSlide
C6	84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Belltree	Belltree	Bell Tree	Open Surdo	CongaLoOpen_P5	AfricanCowBell
	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Small Club	Castanets	Castanets
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Surdo_mute	Surdo_mute	Mute Surdo	CR78 Tambour	Bongo High	Mute Surdo
	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Surdo_open	Surdo_open	Open Surdo	Side Stick	Bongo Low	Open Surdo
	88	Cana	Cana	Cana	Cana	Cana	Cana	GospelHClp1	Mute H.Conga	Udo_Long
	89	Timbal HiFim	Timbal HiFim	Timbal HiFim	TimbalHiFim	TimbalHiFim	Timbal HiFim	TR-808Snare2	Conga Hi Opn	808 Tom 2
	90	Timbal LoFim	Timbal LoFim	Timbal LoFim	TimbalLoFim	TimbalLoFim	Timbal LoFim	909 Snare 1	Conga MTLow	808 Tom 2
	91	NewTmbIPH5	Timbal PH5	Timbal PH5	TimbalPH5	TimbalPH5	Timbal PH5	909 Snare 2	Conga Slap	808 Tom 2
	92	NewShekere1	Shekere1	Shekere1	Shekere1	Shekere1	Shekere1	909 SD 1	NewShekere1	808 Tom 2
	93	NewShekere2	Shekere2	Shekere2	Shekere2	Shekere2	Shekere2	TR-909Snare2	NewShekere2	808 Tom 2
	94	NHBngoMute	Bongo Mute	Bongo Mute	Bongo Mute	Bongo Mute	Bongo Mute	Rap Snare	NHBngoMute	808 Tom 2
	95	L BongoMute	L BongoMute	L BongoMute	LBongoMute	LBongoMute	L BongoMute	JungleSnare1	L BongoMute	808 Cowbell
C7	96	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	House Snare	House Snare	CajonHi	808 Conga

	PC: 4 [CC32: 4] New Pop	PC: 8 [CC32: 4] New Folk	PC: 45 [CC32: 4] New BrushPop	PC: 46 [CC32: 4] NewPopBrush_Perc.	PC: 47 [CC32: 4] NewPop_Percussion	PC: 18 [CC32: 4] New Rock	PC: 101 [CC32: 4] IndoMix 1	PC: 102 [CC32: 4] IndoMix 2	PC: 103 [CC32: 4] IndoMix 3
(C7) 96	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	CajonHi	House Snare	CajonHi	808 Conga
97	CajonHiFm	CajonHiFm	CajonHiFm	CajonHiFm	CajonHiFm	CajonHiFm	House Snare	CajonHiFm	808 Conga
98	Cajon Low	Cajon Low	Cajon Low	CajonLo	CajonLo	CajonLo	House Snare	Cajon Low	808 Conga
99	CajonLoFm	CajonLoFm	CajonLoFm	CajonLoFm	CajonLoFm	CajonLoFm	Congas_SW	CajonLoFm	Bend Gong
100	FimncoHClap1	Fimnco Clap1	FimncoHClap1	FimncoHClp1	FimncoHClp1	FimncoHClap1	Congas_SW2	FimncoHClap1	FimncoHClp1
101	FimncoHClap1	Fimnco Clap1	FimncoHClap1	FimncoHClp1	FimncoHClp1	FimncoHClap1	Congas_SW4	FimncoHClap1	FimncoHClp1
102	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	MamboCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell
103	PopSnareFl	PopSnareFL_L	BrushSnare Shot	Crotals	Crotals	RockSnareFl_H	Tabla Dhut	PopSnareFl	Bend ttk_drm
104	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	BongoCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell
105	PopSnareDrag	FolkSnrFlam2	Phrase3	CrashPhrase4	CrashPhrase4	Snare Ghost	Tabla_Ge	PopSnareDrag	Tabla_Ge
106	HiHatPhrase3	FolkSnrShot1	Phrase1	CrashPhrase5	CrashPhrase5	HiHatPhrase3	Tabla_Ge_Hi	HiHatPhrase3	Tabla_Ge_Hi
107	CrashPhrase1	FolkSnrShot2	RidePhrase1	RidePhrase1	RidePhrase1	Crash2Phrase4	Talking Drum	CrashPhrase1	Talking Drum
C8 108	CrashPhrase2	SmallSnarPhr	RidePhrase2	RidePhrase2	RidePhrase2	Crash1Phrase3	Bend ttk_drm	CrashPhrase2	Bend ttk_drm
109	CrashPhrase3	FolkSnrFlam5	RidePhrase4	RidePhrase4	RidePhrase4	Crash1Phrase4	Udo_Short	CrashPhrase3	Udo_Short
110	CrashPhrase4	FolkSnrFlam3	CrashPhrase4	Egg_M3	Egg_M3	CrashPhrase4	Udo_Long	CrashPhrase4	Udo_Long
111	CrashPhrase5	FolkSdSnr1Sh	CrashPhrase5	Egg_MEndOff	Egg_MEndOff	CrashPhrase5	Udo_slap	CrashPhrase5	Udo_slap
112	Crash_Stop	FolkSdSnr2Sh	SnareBrushFlam	Egg_M_SW1	Egg_M_SW1	RidePhrase1	Tabla_Te	Crash_Stop	Tabla_Te
113	RidePhrase1	FolkSdSnrPhr1	RidePhrase1	Egg_L4	Egg_L4	RidePhrase2	Tabla_Na	RidePhrase1	Tabla_Na
114	RidePhrase2	FolkRimShtNS	RidePhrase2	Egg_LEndOff	Egg_LEndOff	RidePhrase3	Tabla_Tun	RidePhrase2	Tabla_Tun
115	RidePhrase3	FolkSplash1	RidePhrase3	Egg_L_SW1	Egg_L_SW1	RidePhrase4	Ohkawa	RidePhrase3	Ohkawa
116	RidePhrase4	FolkSplash2	RidePhrase4	Egg_TuttiEndOff	Egg_TuttiEndOff	RidePhrase5	H kotsuzumi	Scrctch Push2	H Kotsuzumi
117	RidePhrase5	PopRide_Phr4	RidePhrase5	Egg_S4	Egg_S4	BrushRidePhrase4	L Kotsuzumi	Scrctch Pull2	L Kotsuzumi
118	RidePhrase1	PopRide_Phr5	Cascade_Ending	Egg_SEndOff	Egg_SEndOff	Crash1Phrase1	Tabla Tong	Small Club	Open Surdo
119	RidePhrase2	PopBrRidePh2	Chimes&Seeds	Egg_S_SW1	Egg_S_SW1	Crash1Stopped	Tabla Tak	Explosion	Mute Surdo
C9 120	RidePhrase4	CymbalRoll	Chimes	Chimes	Chimes	Crash2Stopped	Tabla Tung	Wind	Conga Lo Opn
121	ChinaRoll	AAhhh	Crotals	DoorKeys	DoorKeys	ChinaStopped	Tabla_Tang	Thunder	Tabla_Tun
122	ChinaStopped	Uaahh	DoorKeys	Pinchimes	Pinchimes	Crash1StopLong	Tabla_Dung	Helicopter	Tabla_Tun
123	Egg_S4	Egg_S4	Egg_S4	Harness-bell1	Harness-bell1	Crash2StopLong	Harness-bell1	Applause	Harness-bell1
124	Egg_S1	Egg_S1	Egg_S1	Harness-bell2	Harness-bell2	ChinaRoll	Harness-bell2	Screaming	Harness-bell2
125	Egg_AllEndOff	Egg_EndOff	Egg_EndOff	Harness-bell3	Harness-bell3	Egg_EndOff	Harness-bell3	Laughing	Harness-bell3
126	Tambour Ending	CembaloEnding	CembaloEnding	CembaloEnding	CembaloEnding	CembaloEnding	CembaloEnding	GtFretNoise	CembaloEnding
G9 127	Tambour Free	CembaloFree	CembaloFree	CembaloFree	CembaloFree	CembaloFree	CembaloFree	Wind Chimes	CembaloFree

## 26. Types multieffets (MFX) et paramètres

### 1. Thru

Le processeur d'effets est inactif.

### 2. Stereo EQ

Égaliseur 4 bandes stéréo (low, mid x 2, high). Les signaux stéréo (comme certains sons de piano) ne sont donc pas réduits en mono avant traitement.

- **EQ Low Frequency (200, 400Hz)**—Fréquence de coupure pour le filtrage des graves (renforcement ou réduction).
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des mediums. Les valeurs négatives réduisent le niveau.
- **EQ High Frequency (2000, 4000, 8000Hz)**—Fréquence de coupure pour le filtrage des aigus (renforcement ou réduction).
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus. Les valeurs négatives réduisent le niveau.
- **EQ Mid 1 Frequency (200~8000Hz)**—Fréquence centrale de l'égalisation paramétrique pour la bande Mid 1.
- **EQ Mid 1 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Largeur de la bande Mid 1. Les valeurs élevées réduisent la largeur de la bande.
- **EQ Mid 1 Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain de l'égalisation Mid 1.
- **EQ Mid 2 Frequency (200~8000Hz)**—Fréquence centrale de l'égalisation paramétrique pour la bande Mid 2.
- **EQ Mid 2 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Largeur de la bande Mid 2. Les valeurs élevées réduisent la largeur de la bande.
- **EQ Mid 2 Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain de l'égalisation Mid 1.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Permet de compenser les variations de niveau induites par l'effet.

### 3. Overdrive

Crée une distorsion douce semblable à celle produite par les amplis à lampes.

- **Drive (0~127)**—Niveau de distorsion. Agit aussi sur le volume.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **Amp Simulator Type**—Permet de choisir le type d'ampli guitare simulé par l'effet : *SMALL*: petit ampli, *BUILT-IN*: ampli combo, *2-STACK*: ampli double corps, *3-STACK*: ampli triple corps.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Permet de compenser les variations de niveau induites par l'effet.

### 4. Distortion

Produit une distorsion plus intense que ci-dessus. Les paramètres sont les mêmes que pour "3. Overdrive".

### 5. Phaser

Ajoute une copie modulée du signal en décalage de phase au son original.

- **Phaser Manual (100~8000Hz)**—Fréquence de base modulée par l'effet.
- **Phaser Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Phaser Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Phaser Resonance (0~127)**—Niveau de rétroaction. Les valeurs élevées donnent un caractère plus « synthétique ».
- **Phaser Mix Level (0~127)**—Niveau du signal traité par l'effet par rapport au signal original.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Permet de compenser les variations de niveau induites par l'effet.

### 6. Spectrum

Type de filtre modifiant le timbre par un renforcement ou une coupure du signal pour certaines bandes de fréquences très spécifiques.

- **Spectrum 250Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 500Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1000Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1250Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 2000Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 3150Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 4000Hz Gain (-15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 8000Hz Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain de chaque bande.
- **Spectrum Band Width Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Règle simultanément la largeur de bande pour toutes les fréquences.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Permet de compenser les variations de niveau induites par l'effet.

### 7. Enhancer

Effet contrôlant la structure des harmoniques dans les aigus, ajoutant de la présence et de la clarté au son.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Sensibilité de l'enhancer.
- **Mix Level (0~127)**—Niveau des harmoniques générées par l'enhancer.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Permet de compenser les variations de niveau induites par l'effet.

### 8. Auto Wah

Contrôle un filtre créant des variations de timbre cyclique (effet wah-wah automatique).

- **Auto Wah Filter Type (LPF, BPF)**—Type de filtre. *LPF*: effet wah-wah appliqué à une large bande. *BPF*: effet wah-wah appliqué à une bande étroite.
- **Auto Wah Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Auto Wah Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Auto Wah Sens (0~127)**—Sensibilité de contrôle du filtre.
- **Auto Wah Manual (0~127)**—Fréquence centrale d'action de l'effet.
- **Auto Wah Peak (0~127)**—Niveau d'effet wah-wah intervenant dans la bande centrale des fréquences. Une valeur élevée réduit la bande affectée.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie. Permet de compenser les variations de niveau induites par l'effet.

### 9. Rotary

Simulation du son des cabines à haut-parleurs rotatifs souvent associées aux orgues électroniques classiques. Le mouvement des rotors graves et aigus pouvant être réglé indépendamment, la restitution du son très spécifique de ces cabines peut être approchée finement. Cet effet convient évidemment bien aux sons d'orgues (bank **ORGAN**) – La section Harmonic Bar possède son propre effet Rotary).

- **Tweeter Slow Rate (0.05~10.0Hz)**
- **Woofer Slow Rate (0.05~10.0Hz)**—Vitesse lente (SLOW) du rotor des graves.
- **Tweeter Fast Rate (0.05~10.0Hz)**
- **Woofer Fast Rate (0.05~10.0Hz)**—Vitesse rapide (FAST) du rotor des aigus.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—Sélection simultanée de vitesse pour les rotors graves et aigus. *SLOW*: Réduit la vitesse à "Slow Rate". *FAST*: Augmente la vitesse à "Fast Rate".

- **Tweeter Acceleration (0~15)**
- **Woofers Acceleration (0~15)**—Détermine le temps de passage d'une vitesse à l'autre (entre Fast et Slow et inversement). Les valeurs les plus faibles correspondent aux transitions les plus lentes.
- **Tweeter Level (0~127)**
- **Woofers Level (0~127)**—Volume de ce rotor.
- **Separation (0~127)**—Dispersion spatiale du son.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 10. Compressor

Réduit les signaux de forts niveaux et renforce ceux de faible niveau provoquant une normalisation dans les variations de volume.

- **Compressor Sustain (0~127)**—Détermine la force de la compression appliquée au signal entrant, transformé en maintien de longue durée (sustain).
- **Compressor Attack (0~127)**—Vitesse de l'attaque de la compression.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **Compressor Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—Réglage du gain en sortie. Utilisez ce paramètre pour compenser les variations de volume entraînées par certains réglages extrêmes.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 11. Limiter

Comprime les signaux dépassant un certain seuil, ce qui permet d'éviter l'apparition de distorsion. À la différence du compresseur, cet effet ne renforce pas les signaux de faible niveau.

- **Limiter Threshold (0~127)**—Seuil de déclenchement de la compression.
- **Limiter Release (0~127)**—Permet de choisir le temps de maintien de la compression après que le signal soit revenu en-dessous du seuil (Threshold).
- **Limiter Ratio (1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1)**—Détermine l'intensité de la compression des crêtes. Choisissez un ratio de 100:1 si le seuil ne doit être dépassé en aucun cas (ce qui correspond à une vraie fonction de Limiter).
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **Limiter Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—Réglage du gain en sortie. Utilisez ce paramètre pour compenser les variations de volume entraînées par certains réglages extrêmes.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 12. Hexa-Chorus

Ce chorus à six niveaux de phase différents crée un effet de spatialisation très dense.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Chorus Pre Delay Deviation (0~20)**—Différences entre les pré-délais des six lignes de chorus.
- **Chorus Depth Deviation (-20~0~20)**—Différences entre les pré-délais des six lignes de chorus.
- **Chorus Pan Deviation (0~20)**—Distribution des lignes de chorus au sein de l'image stéréo.  
0: Tous les chorus sont au centre.  
20: Chaque chorus est espacé de 60° par rapport au centre.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 13. Trem Chorus

Effet de chorus accompagné d'un trémolo (modulation cyclique du volume).

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Tremolo Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de modulation de l'effet trémolo.
- **Tremolo Separation (0~127)**—Permet de régler le niveau du trémolo indépendamment du chorus.
- **Tremolo Phase (0~180 deg)**—Dispersion de l'effet trémolo.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 14. Space-D

Chorus multiple appliquant une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne pas une impression de modulation mais d'effet chorus transparent.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Chorus Phase (0~180deg)**—Dispersion spatiale du son.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 15. St. Chorus

Chorus stéréo. Un filtre permet de régler le timbre de l'effet résultant.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Type de filtre. *OFF*: pas de filtre. *LPF*: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. *HPF*: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Fréquence de base du filtre.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Chorus Phase (0~180 deg)**—Dispersion spatiale du son.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 16. St. Flanger

Flanger stéréo, créant une résonance métallique semblable au bruit d'un avion à réaction décollant puis atterrissant.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Type de filtre. *OFF*: pas de filtre. *LPF*: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. *HPF*: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Fréquence de base du filtre.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Flanger Phase (0~180 deg)**—Dispersion spatiale du son.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 17. Step Flanger

Flanger agissant par paliers et non en variation de hauteur continue.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Step Rate (0.10~20.0Hz, note)**—Fréquence des variations de hauteur.
- **Flanger Phase (0~180deg)**—Dispersion spatiale du son.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 18. St. Delay

Effet créant une répétition du signal entrant à la manière d'un écho.

- **Delay FBK Mode (Normal, Cross)**—Détermine la manière dont le son traité est renvoyé en entrée dans l'effet. *NORMAL*: Le signal gauche est renvoyé à gauche et le signal droit est renvoyé à droite. *CROSS*: Le signal gauche est renvoyé à droite et le signal droit est renvoyé à gauche.
- **Delay Left (0.0~500.0ms)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé à gauche.
- **Delay Right (0.0~500.0ms)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé à droite.
- **FBK Phase Left (Normal, Invert)**—Détermine la phase du signal traité à gauche. *NORMAL*: Phase conservée. *INVERT*: Phase inversée.
- **FBK Phase Right (Normal, Invert)**—Détermine la phase du signal traité à droite. *NORMAL*: Phase conservée. *INVERT*: Phase inversée.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur *BYPASS*.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 19. Mod. Delay

Cet effet ajoute une modulation au son retardé, produisant un résultat similaire à celui d'un flanger.

- **Delay FBK Mode (Normal, Cross)**—Détermine la manière dont le son traité est renvoyé en entrée dans l'effet. *NORMAL*: Le signal gauche est renvoyé à gauche et le signal droit est renvoyé à droite. *CROSS*: Le signal gauche est renvoyé à droite et le signal droit est renvoyé à gauche.
- **Delay Left (0.0~500.0ms)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé à gauche.
- **Delay Right (0.0~500.0ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur *BYPASS*.
- **Modulation Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Modulation Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Modulation Phase (0~180 deg)**—Dispersion spatiale du son.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.

- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 20. 3 Tap Delay

Le Triple Tap Delay crée trois sons retardés, répartis à gauche, au centre et à droite.

- **Delay Left (200~1000ms, note)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé à gauche.
- **Delay Right (200~1000ms, note)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé à droite.
- **Delay Center (200~1000ms, note)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé au centre.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur *BYPASS*.
- **Delay Level Left (0~127)**—Règle le volume du son retardé de gauche.
- **Delay Level Right (0~127)**—Règle le volume du son retardé de droite.
- **Delay Level Center (0~127)**—Règle le volume du son retardé du centre.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 21. 4 Tap Delay

Delay doté de quatre lignes de retard.

- **Delay 1~4 (200~1000ms, note)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Level 1~4 (0~127)**—Niveau de sortie of the delay sound.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur *BYPASS*.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 22. Time Delay

Cet effet contrôle le temps de retard et la hauteur en temps réel. L'allongement du delay abaisse le son et sa réduction l'élève.

- **Delay Time (200~1000ms, note)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay Acceleration (0~15)**—Règle le temps de passage d'une valeur de retard à une autre. La vitesse de changement du temps de retard affecte directement la fréquence des changements de hauteur.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur *BYPASS*.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 23. 2 Pitch Shifter

Effet de transposition du son original. Ce module comprend en fait deux transpositeurs et ajoute donc deux signaux transposés différemment au son original.

- **Pitch Shift Mode (1-5)**—Des valeurs élevées provoquent une réponse plus lente mais une hauteur de son plus stable.
- **Pitch A Coarse (-24~0~+12 semitone)**—Valeur de transposition pour le son Pitch Shift A par pas d'un demi-ton (de -2 à +1 octaves).
- **Pitch B Coarse (-24~0~+12 semitone)**—Valeur de transposition pour le son Pitch Shift B par pas d'un demi-ton (de -2 à +1 octaves).
- **Pitch A Fine (-100~0~+100 cent)**—Accordage fin de la transposition Pitch Shift A par pas de deux « cents » (-100 à +100 cents). (un « cent » correspond à un centième de demi-ton).
- **Pitch B Fine (-100~0~+100 cent)**—Accordage fin de la transposition Pitch Shift B par pas de deux « cents » (-100 à +100 cents). (un « cent » correspond à un centième de demi-ton).
- **Pitch A Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift A.
- **Pitch B Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift B.
- **Pitch A Panpot (L64~0~63R)**—Règle la position stéréo du son Pitch Shift A. L64 correspond à l'extrême-gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.
- **Pitch B Panpot (L64~0~63R)**—Règle la position stéréo du son Pitch Shift B. L64 correspond à l'extrême-gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.
- **Level Balance (A100:0B, A50:50B, A0:100B)**—Balance entre les sons Pitch Shift A et Pitch Shift B. Avec une valeur de A100:0B, vous n'entendez que le son Pitch Shift A, et avec une valeur de A0:100B, vous n'entendez que le son Pitch Shift B.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 24. FBK Pitch

Transposition avec plusieurs échos.

- **Pitch Shift Mode (1-5)**—Des valeurs élevées provoquent une réponse plus lente mais une hauteur de son plus stable.
- **Pitch Coarse (-24~0~+12 semitones)**—Valeur de transposition par pas d'un demi-ton (-2 à +1 octaves).
- **Pitch Fine (-100~0~+100 cent)**—Accordage fin de la transposition par pas de deux « cents » (-100 à +100 cents). (un « cent » correspond à un centième de demi-ton).
- **Pitch Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son transposé.
- **Pitch Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion (%) de son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 25. Reverb

Bel effet de réverbération.

- **Reverb Type (Room 1, Room 2, Stage 1, Stage 2, Hall 1, Hall 2)**—Type de réverbération.  
*Room1*: Réverbération dense à atténuation courte.  
*Room2*: Réverbération large à atténuation courte.  
*Stage1*: Nombreuses réverbérations tardives.  
*Stage2*: Nombreuses réflexions courtes (early reflections).  
*Hall1*: Réverbération ample et claire.  
*Hall2*: Réverbération ample et riche.
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
- **Reverb Time (0~127)**—Temps de réverbération.
- **Reverb HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 26. Gate Reverb

Réverbération particulière ou le son traité est interrompu avant la fin de son atténuation naturelle.

- **Reverb Type (Normal, Reverse, Sweep 1, Sweep 2)**—Type de réverbération.  
*NORMAL*: Gate Reverb traditionnelle.  
*REVERSE*: Réverbération inversée.  
*SWEEP1*: Le son réverbéré passe de droite à gauche.  
*SWEEP2*: Le son réverbéré passe de gauche à droite.
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
- **Reverb Gate Time (5~500ms)**—Réglage du temps entre l'apparition du son direct et sa coupure.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 27. OD→ Chorus

Association d'un effet Overdrive et d'un Chorus en série. (Le signal du premier effet est ensuite traité par le second.)

- **Overdrive Drive (0~127)**—Niveau de distortion. Agit aussi sur le volume.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son traité par la saturation.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 28. OD→ Flanger

Association d'un effet Overdrive et d'un Flanger en série.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Niveau de distortion. Agit aussi sur le volume.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son traité par la saturation.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

**29. OD→ Delay**

Association d'un effet Overdrive et d'un Delay en série.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Niveau de distortion. Agit aussi sur le volume.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son traité par la saturation.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son passant par le delay (W) et le son ne passant pas par le delay (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

**30. DST→ Chorus**

Association d'un effet de distorsion et d'un chorus en série.

- **Distortion Drive (0~127)**—Niveau de distortion. Agit aussi sur le volume.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son traité par la distorsion.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

**31. DST→ Flanger**

Association d'un effet de distorsion et d'un flanger en série.

- **Distortion Drive (0~127)**—Niveau de distortion. Agit aussi sur le volume.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son traité par la distorsion.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

**32. DST→ Delay**

Association d'un effet de distorsion et d'un delay en série.

- **Distortion Drive (0~127)**—Niveau de distortion. Agit aussi sur le volume.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son traité par la distorsion.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son passant par le delay (W) et le son ne passant pas par le delay (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

**33. EH→ Chorus**

Association d'un enhancer et d'un chorus en série.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Sensibilité de l'enhancer.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Niveau des harmoniques générées par l'enhancer.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

**34. EH→ Flanger**

Association d'un enhancer et d'un flanger en série.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Sensibilité de l'enhancer.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Niveau des harmoniques générées par l'enhancer.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

**35. EH→ Delay**

Association d'un enhancer et d'un delay en série.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Sensibilité de l'enhancer.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Niveau des harmoniques générées par l'enhancer.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son passant par le delay (W) et le son ne passant pas par le delay (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

**36. Chorus→ DLY**

Association d'un chorus et d'un delay en série.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son passant par le delay (W) et le son ne passant pas par le delay (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 37. Flanger → DLY

Association d'un flanger et d'un delay en série.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son passant par le delay (W) et le son ne passant pas par le delay (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 38. CHO → Flanger

Association d'un chorus et d'un flanger en série.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de modulation du chorus.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation du chorus.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de modulation de l'effet de flanger.
- **Flanger Depth (0~127)**—Amplitude de modulation de l'effet de flanger.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 39. CHO/DLY

Association d'un chorus et d'un delay en parallèle.

- (« Parallèle » signifie que le signal source est traité par deux effets indépendants qui n'interagissent pas l'un avec l'autre.)
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
  - **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
  - **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
  - **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
  - **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
  - **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
  - **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
  - **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son passant par le delay (W) et le son ne passant pas par le delay (D).
  - **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 40. Flanger/DLY

Association d'un flanger et d'un delay en parallèle.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Flanger Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son passant par le delay (W) et le son ne passant pas par le delay (D).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 41. CHO/Flanger

Association d'un chorus et d'un flanger en parallèle.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de modulation du chorus.
- **Chorus Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation du chorus.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Fréquence de modulation de l'effet de flanger.
- **Flanger Depth (0~127)**—Amplitude de modulation de l'effet de flanger.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 42. Isolator

Égaliseur particulier opérant des coupures de niveau très franches qui créent un effet spécial et caractéristique.

- **Boost/Cut Low/Mid/High Level (-60~0~4 [dB])**—Paramétrage de coupure des aigus, des mediums et des graves. À -60dB, le son est inaudible. 0dB correspond au niveau d'entrée du son.
- **Anti Phase Low Sw (Off, On)**—Active/désactive la fonction Anti-Phase sur les graves. Quand elle est activée le canal stéréo opposé est inversé et ajouté au signal incident.
- **Anti Phase Low Level (0~127)**—Niveau d'action de l'Anti Phase sur les graves. Permet de renforcer certaines parties spécifiques (ne fonctionne que pour des sources stéréo).
- **Anti Phase Mid Sw (Off, On)**—Active/désactive la fonction Anti-Phase sur les graves. Quand elle est activée le canal stéréo opposé est inversé et ajouté au signal incident.
- **Anti Phase Mid Level (0~127)**—Niveau d'action de l'Anti Phase sur les graves. Permet de renforcer certaines parties spécifiques (ne fonctionne que pour des sources stéréo).
- **Low Boost Sw (Off, On)**—Active/désactive le renforcement des graves « Low Booster ». Ce paramètre renforce les basses fréquences et crée un son lourd et puissant.
- **Low Boost Level (0~127)**—Agit sur le niveau du renforcement des graves. Avec certains choix de paramétrages de l'Isolateur ou du filtre, cet effet peut être difficile à identifier.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 43. Low Boost

Renforce le volume des extrêmes-graves, procurant une assise puissante et stable.

- **Boost Frequency (50~125 [Hz])**—Fréquence centrale d'action du renforcement des graves.
- **Boost Gain (0~12 [dB])**—Amplitude du renforcement des graves.
- **Boost Width (Wide, Mid, Narrow)**—Largeur de la bande de fréquences concernée par le renforcement.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 44. Super Filter

Filtre doté d'une pente extrêmement raide. La fréquence de coupure peut varier de manière cyclique.

- **Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)**—Type de filtre. Détermine la bande de fréquences affectée par chaque filtre. *LPF*: fréquences inférieures à la fréquence de coupure. *HPF*: fréquences supérieures à la fréquence de coupure. *NOTCH*: fréquences extérieures à la région de la fréquence de coupure.
- **Filter Slope (-12, -24, -36 [dB])**—Niveau d'atténuation par octave : -36dB : pente très forte, -24dB : pente forte, -12dB : pente douce.
- **Filter Cutoff (0~127)**—Fréquence de coupure du filtre. Des valeurs élevées augmentent la fréquence de coupure.
- **Filter Resonance (0~127)**—Niveau de résonance du filtre. Des valeurs élevées augmentent les fréquences proches de la fréquence de coupure.
- **Filter Gain (0~12 [dB])**—Niveau de gain du filtre en sortie.
- **Modulation Sw (Off, On)**—Activation/désactivation de la modulation cyclique.
- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—Forme d'onde de la modulation : *TRI*: triangulaire, *SQR*: carrée, *SIN*: sinusoïdale, *SAW1*: dents de scie (ascendantes), *SAW2*: dents de scie (descendantes)
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Attack (0~127)**—Vitesse de changement de la fréquence de coupure. Paramètre accessible pour des formes d'ondes *SQR*, *SAW1* ou *SAW2*.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 45. Step Filter

Filtre dont la fréquence de coupure évolue par pas. Vous pouvez choisir le motif de ces variations de fréquences.

- **Step 1~16 (0~127)**—Fréquence de coupure pour chaque pas (niveau)
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Attack (0~127)**—Vitesse de changement de la fréquence de coupure entre les différents paliers.
- **Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)**—Type de filtre. Détermine la bande de fréquences affectée par chaque filtre. *LPF*: fréquences inférieures à la fréquence de coupure. *HPF*: fréquences supérieures à la fréquence de coupure. *NOTCH*: fréquences extérieures à la région de la fréquence de coupure.

- **Filter Slope (-12, -24, -36 [dB])**—Niveau d'atténuation par octave : -36dB : pente très forte, -24dB : pente forte, -12dB : pente douce.
- **Filter Resonance (0~127)**—Niveau de résonance du filtre. Des valeurs élevées augmentent les fréquences proches de la fréquence de coupure.
- **Filter Gain (0~12 [dB])**—Niveau de gain du filtre en sortie.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 46. Humanizer

Ajoute des caractéristiques vocales à type de « voyelles » au son, le faisant ressembler à une voix humaine.

- **Drive Sw (OFF, ON)**—Active/désactive la distortion.
- **Drive (0~127)**—Niveau de distortion. Agit aussi sur le volume.
- **Vowel 1 (a, e, i, o, u)**
- **Vowel 2 (a, e, i, o, u)**—Choix de la voyelle.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de passage d'une voyelle à l'autre.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Depth (0~127)**—Amplitude de l'effet.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Détermine si le changement de voyelle par le LFO est réinitialisé par le signal entrant (ON) ou non (OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Seuil de déclenchement de la réinitialisation.
- **Manual (0~100)**—Point de passage d'une voyelle à l'autre. 49 ou moins : La voyelle 1 a une durée plus longue. 50 : les voyelles 1 et 2 ont la même durée. 50 ou plus : la voyelle 2 a une durée plus longue.
- **EQ EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 47. Speaker Sim

Simulation de différents types d'amplificateurs et de micros captant le son de ces amplis.

- **Speaker Type**—Choix du type d'ampli. Les caractéristiques de chacun sont données dans le tableau ci-dessous. La colonne HP indique le nombre des haut-parleurs et leur diamètre (en cm).

Type	Enceinte	H.P.	Micro
SMALL 1	petit combo dos ouvert	25	dynamique
SMALL 2	petit combo dos ouvert	25	dynamique
MIDDLE	combo dos ouvert	30 x 1	dynamique
JC-120	combo dos ouvert	30 x 2	dynamique
BUILT IN 1	combo dos ouvert	30 x 2	dynamique
BUILT IN 2	combo dos ouvert	30 x 2	à condensateur
BUILT IN 3	combo dos ouvert	30 x 2	à condensateur
BUILT IN 4	combo dos ouvert	30 x 2	à condensateur
BUILT IN 5	combo dos ouvert	30 x 2	à condensateur
BG STACK 1	dos fermé	30 x 4	à condensateur
BG STACK 2	grande taille dos fermé	30 x 4	à condensateur
MS STACK 1	grande taille dos fermé	30 x 4	à condensateur
MS STACK 2	grande taille dos fermé	30 x 4	à condensateur
METAL STACK	grande taille double corps	30 x 4	à condensateur
2-STACK	grande taille double corps	30 x 4	à condensateur
3-STACK	grande taille triple corps	30 x 4	à condensateur

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—Permet de choisir la position du micro captant le son du haut-parleur de l'ampli. Vous disposez de trois pas de réglage, du plus proche au plus distant, dans l'ordre 1, 2 et 3.
- **Mic Level (0~127)**—Volume du micro.

- **Direct Level (0~127)**—Volume du son direct.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 48. Step Phaser

Effet de phaser à variation graduée.

- **Phaser Mode (4-Stage, 8-Stage, 12-Stage)**—Nombre de pas de variation du phaser.
- **Phaser Manual (0~127)**—Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Step Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Step Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Polarity (Inverse, Synchro)**—Détermine si les phases droite et gauche de la modulation sont les mêmes ou en opposition. *INVERSE* : Les phases gauche et droite sont en opposition. À partir d'une source mono, ce choix élargit le son. *SYNCHRO* : Les signaux gauche et droit sont en phase. Choisissez cette option si vous utilisez une source stéréo.
- **Resonance (0~127)**—Niveau de rétroaction.
- **Cross Feedback (-98%~+98%)**—Détermine la proportion de son traité par le phaser revenant en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Fréquence du changement de pas de l'effet phaser.
- **Step Rate [note] (Musical Notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Mix Level (0~127)**—Niveau du son affecté par le phaser.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 49. MLT Phaser

Des valeurs très élevées de différence de phase produisent un effet de phasing très accentué.

- **Phaser Mode (4-stage, 8-stage, 12-stage, 16-stage, 20-stage, 24-stage)**—Nombre de pas de variation du phaser.
- **Phaser Manual (0~127)**—Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Depth (0~127)**—Amplitude de la modulation.
- **Resonance (0~127)**—Niveau de rétroaction.
- **Mix Level (0~127)**—Niveau du son affecté par le phaser.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 50. Inf Phaser

Phaser faisant évoluer vers le haut ou vers le bas la fréquence à partir de laquelle le son est modulé.

- **Mode (1, 2, 3, 4)**—Des valeurs élevées produisent un son de phasing plus profond.
- **Speed (-100~100)**—Vitesse d'évolution de la fréquence à partir de laquelle le son est modulé (+ : vers le haut / - : vers le bas).
- **Resonance (0~127)**—Niveau de rétroaction.
- **Mix Level (0~127)**—Niveau du son affecté par le phaser.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 51. Ring Modul

Le modulateur en anneau ou « Ring Modulator » est un effet qui applique une modulation d'amplitude (AM) au signal source, produisant des sons de type « cloche ». Vous pouvez faire évoluer la fréquence de modulation en fonction du niveau de signal envoyé à l'effet.

- **Frequency (0~127)**—Détermine la fréquence à partir de laquelle le son est modulé.
- **Sens (0~127)**—Détermine le niveau de la modulation de fréquence.
- **Polarity**—Détermine si la modulation de fréquence évolue vers l'aigu (UP) ou vers le grave (DOWN).
- **EQ Low Gain**—Règle le gain des graves (niveau de renforcement ou de réduction). Des valeurs positives (+) les renforcent (boost).
- **EQ High Gain**—Règle le gain des aigus (niveau de renforcement ou de réduction). Des valeurs positives (+) les renforcent (boost).
- **Balance**—Détermine la balance entre le son direct et le son traité par l'effet. Pour des valeurs D100:0W vous n'entendrez que le son direct et pour des valeurs D0:100W seul le son traité sera émis.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 52. Step Ring

Modulateur en anneau utilisant une séquence de 16 pas permettant de faire varier la fréquence à partir de laquelle le son est modulé.

- **Step 1~16 (0~127)**—Fréquence de la modulation en anneau pour chacun des pas.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence du passage d'un pas à l'autre dans la séquence de 16 pas.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Attack (0~127)**—Vitesse à laquelle la fréquence de modulation évolue en passant d'un pas à l'autre.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 53. Tremolo

Modulation cyclique du volume ajoutant un effet de trémolo au son.

- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—Forme d'onde utilisée pour la modulation. TRI: triangulaire, SQR: carrée, SIN: sinusoïdale, SAW1/2: dents de scie.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé les paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Depth (0~127)**—Amplitude d'action de l'effet.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 54. Auto Pan

Modulation cyclique de la position stéréo du son.

- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—Forme d'onde utilisée pour la modulation. TRI: triangulaire, SQR: carrée, SIN: sinusoïdale, SAW1/2: dents de scie.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé les paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Depth (0~127)**—Amplitude d'action de l'effet.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 55. Step Pan

Fait varier le panoramique sur 16 pas (paliers).

- **Step 1~16 (L64~0~63R)**—Panoramique pour chaque pas.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence du passage d'un pas à l'autre dans la séquence de 16 pas.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé les paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Attack (0~127)**—Vitesse du changement de panoramique en passant d'un pas à l'autre.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Détermine si l'arrivée d'une note provoque la reprise de la séquence au premier pas (ON) ou non(OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Seuil de détection d'une nouvelle note.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 56. Slicer

En effectuant des coupures du son selon un motif rythmique donné, cet effet transforme un signal conventionnel en une sorte de rythmique d'accompagnement. Cet effet est plus efficace sur des sons tenus.

- **Step 1~16 (0~127)**—Niveau pour chacun des pas.

- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence du passage d'un pas à l'autre dans la séquence de 16 pas.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé les paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Attack (0~127)**—Vitesse de passage d'un niveau à l'autre quand on passe d'un pas à l'autre.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Détermine si l'arrivée d'une note provoque la reprise de la séquence au premier pas (ON) ou non(OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Seuil de détection d'une nouvelle note.
- **Mode (Legato, Slash)**—Détermine la manière dont s'opèrent les changements de niveau entre « pas ».  
LEGATO: La variation de volume d'un pas à l'autre se fait sans interruption : si le niveau du pas suivant est le même que le précédent, il n'y a pas de variation de volume.  
SLASH: Le niveau est ramené momentanément à 0 avant de passer au pas suivant. Cette coupure intervient dans tous les cas, même si le niveau suivant est le même que le précédent.
- **Shuffle (0~127)**—Mise en place dans le temps des pas « pairs » 2, 4, 6... Plus la valeur est élevée et plus le pas est long.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 57. VK Rotary

Propose une réponse modifiée et renforcée dans les graves pour l'effet rotary.

Cet effet reproduit les caractéristiques de l'effet rotary incorporé dans le VK-7.

- **Speed (Slow, Fast)**—Vitesse de rotation du haut-parleur.
- **Brake (Off, On)**—Interrompt la rotation du haut-parleur. Quand il est activé, la rotation ralentit progressivement et s'arrête. Quand il est désactivé, la rotation reprend progressivement.
- **Woofers Slow Speed (0.05~10.0Hz)**—Valeur de la vitesse de rotation « lente » du woofer.
- **Woofers Fast Speed (0.05~10.0Hz)**—Valeur de la vitesse de rotation « rapide » du woofer.
- **Woofers Trans Up (0~127)**—Détermine l'accélération du passage entre vitesse lente et vitesse rapide pour le woofer.
- **Woofers Trans Down (0~127)**—Détermine l'accélération du passage entre vitesse rapide et vitesse lente pour le woofer.
- **Woofers Level (0~127)**—Volume du woofer.
- **Tweeters Slow Speed (0.05~10.0Hz)**—Valeur de la vitesse de rotation « lente » du tweeter.
- **Tweeters Fast Speed (0.05~10.0Hz)**—Valeur de la vitesse de rotation « rapide » du tweeter.
- **Tweeters Trans Up (0~127)**—Détermine l'accélération du passage entre vitesse lente et vitesse rapide pour le tweeter.
- **Tweeters Trans Down (0~127)**—Détermine l'accélération du passage entre vitesse rapide et vitesse lente pour le tweeter.
- **Tweeters Level (0~127)**—Volume du tweeter.
- **Spread (0~10)**—Règle la dispersion stéréo du son de l'effet rotary. Plus la valeur est élevée et plus la stéréo est large.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 58. 3D Chorus

Affecte un effet 3D au son de chorus. Celui-ci se positionne alors à 90° à gauche et 90° à droite.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Type de filtre. OFF: pas de filtre. LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Fréquence de base du filtre.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Réglage du retard entre le signal entrant et le déclenchement du chorus.

- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Chorus Rate (0.05-10.0Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Chorus Depth (0-127)**—Amplitude de la modulation.
- **Phase (0-180 deg)**—Dispersion spatiale du son.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Détermine le mode écoute du son adressé aux sorties OUTPUT. L'effet le plus réaliste sera obtenu si vous sélectionnez *SPEAKER* pour une écoute sur haut-parleurs et *PHONES* pour une écoute au casque.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0-127)**—Niveau de sortie.

### 59. 3D Flanger

Affecte un effet 3D au son de flanger. Celui-ci se positionne alors à 90° à gauche et 90° à droite.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Type de filtre. OFF: pas de filtre. LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
- **Cutoff Frequency (200-8000Hz)**—Fréquence de base du filtre.
- **Pre Delay (0.0-100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05-10.00Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Depth (0-127)**—Amplitude de la modulation.
- **Phase (0-180 deg)**—Dispersion spatiale du son.
- **Feedback (-98%-0-+98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Détermine le mode écoute du son adressé aux sorties OUTPUT. L'effet le plus réaliste sera obtenu si vous sélectionnez *SPEAKER* pour une écoute sur haut-parleurs et *PHONES* pour une écoute au casque.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0-127)**—Niveau de sortie.

### 60. 3D Step Flgr

Affecte un effet 3D au son de step flanger. Celui-ci se positionne alors à 90° à gauche et 90° à droite.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Type de filtre. OFF: pas de filtre. LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
- **Cutoff Frequency (200-8000Hz)**—Fréquence de base du filtre.
- **Pre Delay (0.0-100.0ms)**—Retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05-10.00Hz)**—Fréquence de la modulation.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.

- **Depth (0-127)**—Amplitude de la modulation.
- **Phase (0-180 deg)**—Dispersion spatiale du son.
- **Feedback (-98%-0-+98%)**—Règle la proportion du son traité réinjecté en entrée dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Step Rate [Hz] (0.10-20.00Hz)**—Fréquence des variations de hauteur.
- **Step Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Détermine le mode écoute du son adressé aux sorties OUTPUT. L'effet le plus réaliste sera obtenu si vous sélectionnez *SPEAKER* pour une écoute sur haut-parleurs et *PHONES* pour une écoute au casque.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0-127)**—Niveau de sortie.

### 61. Band Chorus

Effet de chorus double affecté séparément aux graves et aux aigus.

- **Split Frequency (200-8000Hz)**—Fréquence de partage entre les graves et les aigus.
- **Low Pre Delay (0.0-100.0ms)**—Retard à l'apparition du chorus par rapport au son direct pour la bande des graves.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Low Rate [Hz] (0.05-10.00Hz)**—Fréquence de modulation du chorus appliqué aux graves.
- **Low Rate [note] (Notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Low Depth (0-127)**—Amplitude de modulation du chorus appliqué aux graves.
- **Low Phase (0-180 deg)**—Dispersion spatiale du chorus appliqué aux graves.
- **High Pre Delay (0.0-100.0ms)**—Retard à l'apparition du chorus par rapport au son direct pour la bande des aigus.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **High Rate [Hz] (0.05-10.00Hz)**—Fréquence de modulation du chorus appliqué aux aigus.
- **High Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **High Depth (0-127)**—Amplitude de modulation du chorus appliqué aux aigus.
- **High Phase (0-180 deg)**—Dispersion spatiale du chorus appliqué aux aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0-127)**—Niveau de sortie.

## 62. Band Flanger

Effet de flanger double affecté séparément aux graves et aux aigus.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Fréquence de partage entre les graves et les aigus.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard à l'apparition du flanger par rapport au son direct pour la bande des graves.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de modulation du flanger appliqué aux graves.
- **Low Rate [note] (Notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Low Depth (0~127)**—Amplitude de modulation du flanger appliqué aux graves.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Dispersion spatiale du flanger appliqué aux graves.
- **Low Feedback (-98%~0~+98%)**—Proportion de son traité par le flanger réinjectée en entrée dans l'effet (des valeurs négatives inversent la phase).
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard à l'apparition du flanger par rapport au son direct pour la bande des aigus.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de modulation du flanger appliqué aux aigus.
- **High Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **High Depth (0~127)**—Amplitude de modulation du flanger appliqué aux aigus.
- **High Phase (0~180 deg)**—Dispersion spatiale du flanger appliqué aux aigus.
- **High Feedback (-98%~0~+98%)**—Proportion de son traité par le flanger réinjectée en entrée dans l'effet (des valeurs négatives inversent la phase).
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 63. Band Step Flg

Step flanger permettant d'appliquer un effet indépendamment aux graves et aux aigus.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Fréquence de partage entre les graves et les aigus.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard à l'apparition du flanger par rapport au son direct pour la bande des graves.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de modulation du flanger appliqué aux graves.
- **Low Rate [note] (Notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Low Depth (0~127)**—Amplitude de modulation du flanger appliqué aux graves.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Dispersion spatiale du flanger appliqué aux graves.
- **Low Feedback (-98%~0~+98%)**—Proportion de son traité par le flanger réinjectée en entrée dans l'effet (des valeurs négatives inversent la phase).

- **Low Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation du Step Rate pour les graves doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Low Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Fréquence de passage d'un pas à l'autre pour le flanger appliqué aux graves.
- **Low Step Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Retard à l'apparition du flanger par rapport au son direct pour la bande des aigus.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Fréquence de modulation du flanger appliqué aux aigus.
- **High Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **High Depth (0~127)**—Amplitude de modulation du flanger appliqué aux aigus.
- **High Phase (0~180 deg)**—Dispersion spatiale du flanger appliqué aux aigus.
- **High Feedback (-98%~0~+98%)**—Proportion de son traité par le flanger réinjectée en entrée dans l'effet (des valeurs négatives inversent la phase).
- **High Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation du Step Rate pour les aigus doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **High Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Fréquence de passage d'un pas à l'autre pour le flanger appliqué aux aigus.
- **High Step Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 64. VS Overdrive

Effet overdrive créant une distorsion puissante.

- **Drive (0~127)**—Niveau de distorsion. Agit aussi sur le volume.
- **Tone (0~127)**—Timbre du son saturé.
- **Amplifier Sw (Off, On)**—Active/désactive la simulation d'ampli.
- **Amplifier Type (Small, Built-In, 2-Stack, 3-Stack)**—Type d'ampli guitare. *SMALL*: petit ampli, *BUILT-IN*: ampli combo, *2-STACK*: ampli double corps, *3-STACK*: ampli triple corps.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 65. VS Distortion

Fournit une distorsion encore plus forte que la précédente. Les paramètres sont identiques à "64. VS Overdrive".

## 66. GT Amp Simul

Simulation du son d'un ampli guitare.

- **Pre Amp Sw (Off, On)**—Active/désactive l'ampli.
- **Pre Amp Type (JC-120, Clean Twin, Match Drive, BG Lead, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, Sldn Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2 Turbo, Distortion, Fuzz)**—Type d'ampli guitare
- **Pre Amp Volume (0~127)**—Volume et niveau de distorsion de l'ampli.
- **Pre Amp Master (0~127)**—Volume général du préampli.

- **Pre Amp Gain (Low, Middle, High)**—Niveau de distorsion du préampli.
- **Pre Amp Bass (0~127)**
- **Pre Amp Middle (0~127)**
- **Pre Amp Treble (0~127)**—Timbre des fréquences graves/medium/aiguës.  
\* Middle ne peut pas être sélectionné si le type de préampli sélectionné est "Match Drive".
- **Pre Amp Presence (0~127 [Match Drive: -127~0])**—Timbre pour les fréquences ultra-hautes.
- **Pre Amp Bright (Off, On)**—L'activation de ce paramètre donne un son plus clair et plus incisif.  
\* Ce paramètre s'applique aux types de préampli "JC-120", "Clean Twin", et "BG Lead".
- **Speaker Sw (Off, On)**—Détermine si le signal passe par les haut-parleurs (ON) ou non(OFF).
- **Speaker Type**—Choix du type d'ampli. Les caractéristiques de chacun sont données dans le tableau ci-dessous. La colonne HP indique le nombre des haut-parleurs et leur diamètre (en cm).

Type	Enceinte	H.P.	Micro
SMALL 1	petit combo dos ouvert	25	dynamique
SMALL 2	petit combo dos ouvert	25	dynamique
MIDDLE	combo dos ouvert	30 x 1	dynamique
JC-120	combo dos ouvert	30 x 2	dynamique
BUILT IN 1	combo dos ouvert	30 x 2	dynamique
BUILT IN 2	combo dos ouvert	30 x 2	à condensateur
BUILT IN 3	combo dos ouvert	30 x 2	à condensateur
BUILT IN 4	combo dos ouvert	30 x 2	à condensateur
BUILT IN 5	combo dos ouvert	30 x 2	à condensateur
BG STACK 1	dos fermé	30 x 4	à condensateur
BG STACK 2	grande taille dos fermé	30 x 4	à condensateur
MS STACK 1	grande taille dos fermé	30 x 4	à condensateur
MS STACK 2	grande taille dos fermé	30 x 4	à condensateur
METAL STACK	grande taille double corps	30 x 4	à condensateur
2-STACK	grande taille double corps	30 x 4	à condensateur
3-STACK	grande taille triple corps	30 x 4	à condensateur

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—Permet de choisir la position du micro captant le son du haut-parleur de l'ampli. Vous disposez de trois pas de réglage, du plus proche au plus distant, dans l'ordre 1, 2 et 3.
- **Mic Level (0~127)**—Volume du son capté par le micro.
- **Direct Level (0~127)**—Volume du son direct.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 67. Gate

Coupe l'atténuation de la réverbération en fonction du volume du son adressé à l'effet. Utilisez cet effet pour créer une décroissance de réverbération artificielle.

- **Threshold (0~127)**—Seuil à partir duquel la « porte » commence à se fermer.
- **Mode (Gate, Duck)**—Type de porte. *GATE*: La porte se ferme quand le volume du son original décroît et le coupe avant sa fin naturelle. *DUCK* (Ducking): La porte se ferme quand le volume du son original augmente, le coupant brutalement.
- **Attack (0~127)**—Détermine le temps d'ouverture totale de la porte après avoir été déclenchée.
- **Hold (0~127)**—Détermine le retard au début de fermeture de la porte après que le son soit repassé sous le seuil (Threshold).
- **Release (0~127)**—Détermine le temps de fermeture totale de la porte après que le temps Hold soit écoulé.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 68. Long Delay

Delay offrant des temps de retard allongés.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note" ou non ("msec")) le temps de retard doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Time [note] (Musical Notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Phase (Normal, Inverse)**—Phase du delay (*NORMAL*: en phase, *INVERT*: en inversion de phase).
- **Feedback (-98%~0~+98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur *BYPASS*.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 69. Serial Delay

Ce delay associe en fait deux delays en série. La rétroaction (feedback) peut être réglée indépendamment pour chacun, permettant la création de sons complexes.

- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note" ou non ("msec")) le temps de retard 1 doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**—Retard entre l'arrivée du son dans le delay 1 et l'apparition du son retardé.
- **Delay 1 Time [note] (musical notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Delay 1 Feedback (-98%~0~+98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans le Delay 1. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay 1 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans le Delay 1 est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur *BYPASS*.
- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note" ou non ("msec")) le temps de retard 2 doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**—Retard entre l'arrivée du son dans le delay 2 et l'apparition du son retardé.
- **Delay 2 Time [note] (musical notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Delay 2 Feedback (-98%~0~+98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans le Delay 2. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay 2 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans le Delay 2 est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur *BYPASS*.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.

- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 70. MLT Tap DLY

Cet effet propose quatre delays. Chaque paramètre Delay Time peut être réglé sur une valeur de note par rapport au tempo en cours. Vous pouvez également régler le panoramique et le niveau de chaque retard.

- **Delay Time 1~4 [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("msec") le temps de retard doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay 1~4 Time [msec] (0~2600ms)**—Règle la durée de chacun des retards 1 à 4.
- **Delay 1~4 Time [note] (musical notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Delay 1 Feedback (-98%~0~+98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Delay 1~4 Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo des Delays 1 à 4.
- **Delay 1~4 Level (0~127)**—Niveau de sortie des Delays 1 à 4.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 71. Reverse DLY

Effet ajoutant une copie retardée et inversée au son entrant. Un Tap delay est branché en série juste après le Reverse delay.

- **Threshold (0~127)**—Seuil de déclenchement du Reverse delay.
- **Rev Delay Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("msec") le temps de reverse delay doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rev Delay Time [msec] (0~1300ms)**—Retard entre le signal source et l'apparition du son retardé.
- **Rev Delay Time [note] (musical notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Rev Delay Feedback (-98%~0~+98%)**—Proportion de son retardé réinjecté en entrée dans le Reverse delay (des valeurs négatives inversent la phase).
- **Rev Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Fréquence à partir de laquelle les aigus du son retardé sont coupés (BYPASS: pas de coupure).
- **Rev Delay Panpot (L64~0~63R)**—Position panoramique du son Reverse delay.
- **Rev Delay Level (0~127)**—Volume du son Reverse delay.
- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 3 Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("msec") le temps de retard doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 3 Time [msec] (0~1300ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.

- **Delay 1 Time [note] (musical notes)**
- **Delay 2 Time [note] (musical notes)**
- **Delay 3 Time [note] (musical notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Delay 3 Feedback (-98%~0~+98%)**—Proportion de son retardé réinjecté en entrée dans le Tap delay (des valeurs négatives inversent la phase).
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Fréquence à partir de laquelle les aigus du Tap Delay sont coupés (BYPASS: pas de coupure).
- **Delay 1 Panpot (L64~0~63R)**
- **Delay 2 Panpot (L64~0~63R)**—Panoramique des sons Tap delay.
- **Delay 1 Level (0~127)**
- **Delay 2 Level (0~127)**—Volume des sons Tap delay.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 72. Shuffle DLY

Ajoute un certain degré de décalage (shuffle) au son retardé, donnant la sensation d'un certain swing.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("msec") le temps de retard doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Time [note] (Musical Notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Shuffle Rate (0~100%)**—Règle le ratio (en pourcentage) entre le retard dévolu au son du Delay B par rapport à celui dévolu au son du Delay A. Avec une valeur de 100 %, les temps de retard sont identiques.
- **Acceleration (0~15)**—Détermine la rapidité du changement entre l'ancienne et la nouvelle valeur de temps de retard (delay).
- **Feedback (-98%~0~+98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Panpot A (L64~0~63R)**
- **Panpot B (L64~0~63R)**—Position stéréo des Delay A/B.
- **Level A (0~127)**
- **Level B (0~127)**—Volume des Delay A/B.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

## 73. 3D Delay

Ajoute un effet 3D aux sons retardés qui vont se retrouver positionnés à 90° à gauche et 90° à droite.

- **Delay Left Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("msec") le temps de retard gauche doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay Left Time [msec] (0~2600ms)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé à gauche.

- **Delay Left Time [note] (musical notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Delay Right Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("msec") le temps de retard droit doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay Right Time [msec] (0~2600ms)**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé à droite.
- **Delay Right Time [note] (musical notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Delay Center Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("msec") le temps de retard central doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay Center Time (msec) 0~2600 [ms]**—Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé au centre.
- **Delay Center Time [note] (musical notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Center Feedback (-98%~0~+98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Left Level (0~127)**
- **Right Level (0~127)**
- **Center Level (0~127)**—Niveau de sortie du son retardé.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Détermine le mode écoute du son adressé aux sorties OUTPUT. L'effet le plus réaliste sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER pour une écoute sur haut-parleurs et PHONES pour une écoute au casque.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 74. Long Time DLY

Delay pour lequel la variation du temps de retard peut être progressive et accepter des temps de retard allongés.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("msec") le temps de retard doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Règle le retard à l'apparition du son retardé.
- **Delay Time [note] (Musical Notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Delay Acceleration (0~15)**—Règle le temps de passage d'une valeur de retard à une autre. La vitesse de changement du temps de retard affecte directement la fréquence des changements de hauteur.
- **Feedback (-98%~0~+98%)**—Règle le niveau du signal réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Détermine la fréquence au-dessus de laquelle la réinjection dans l'effet est filtrée. Si vous ne voulez pas exclure les aigus de la rétroaction, mettez ce paramètre sur BYPASS.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Position stéréo du son en sortie. Réduit en mono le signal entrant. Le signal traité peut être positionné n'importe où entre la gauche et la droite.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.

- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 75. Tape Echo

Simulation d'écho à bande très réaliste. Modélise la section d'écho du célèbre RE-201 Space Echo Roland.

- **Mode (S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L)**—Combinaison des têtes de lecture utilisées. Les choix proposés correspondent aux différentes associations possibles des trois têtes de l'appareil d'origine. S: court, M: moyen, L: long.
- **Repeat Rate (0~127)**—Vitesse de défilement de la bande. Une augmentation de cette valeur réduit les temps de retard.
- **Intensity (0~127)**—Nombre de rebonds du retard.
- **Bass (-15dB~0~15dB)**—Renforcement/coupeure des graves pour le son traité par l'écho.
- **Treble (-15dB~0~15dB)**—Renforcement/coupeure des aigus pour le son traité par l'écho.
- **Head S Pan (L64~0~63R)**
- **Head M Pan (L64~0~63R)**
- **Head L Pan (L64~0~63R)**—Panoramique séparé pour le son de chacune des têtes de lecture.
- **Tape Distortion (0~5)**—Niveau de distorsion lié à la bande. Simule les légères modifications timbrales pouvant être détectées par des appareils d'analyse du signal. Les valeurs élevées correspondent à plus de distorsion.
- **Wow/Flutter Rate (0~127)**—Vitesse du pleurage (variation de hauteur cyclique et complexe créée par l'usure de la bande et les variations de vitesse de rotation).
- **Wow/Flutter Depth (0~127)**—Amplitude du pleurage.
- **Echo Level (0~127)**—Volume du son d'écho.
- **Direct Level (0~127)**—Volume du son original.
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

#### 76. LoFi Noise

En plus de l'effet lo-fi, ce programme permet d'ajouter différents types de bruits : bruit blanc, disque vinyl empoussiéré etc.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Dégradation volontaire de la qualité du son. Les valeurs élevées correspondent à une dégradation maximum.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Type de filtre. OFF: pas de filtre. LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupeure. HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupeure.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Fréquence centrale d'action du filtre.
- **W/P Noise Type (White, Pink)**—Sélection entre bruit blanc et bruit rose.
- **W/P Noise LPF (200~8000, Bypass)**—Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au bruit blanc ou rose (BYPASS : pas de filtrage).
- **W/P Noise Level (0~127)**—Volume du bruit blanc ou rose.
- **Disc Noise Type (LP, EP, SP, RND)**—Type de bruit de disque vinyl. La fréquence à laquelle le bruit est perçu dépend de ce type.
- **Disc Noise LPF (200~8000Hz, Bypass)**—Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au bruit de disque vinyl. Si vous ne voulez pas filtrer les aigus, réglez ce paramètre sur BYPASS.
- **Disc Noise Level (0~127)**—Volume du bruit de disque vinyl.
- **Hum Noise Type (50Hz, 60Hz)**—Fréquence du souffle.
- **Hum Noise LPF (200~8000Hz, Bypass)**—Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au souffle (BYPASS : pas de filtrage).
- **Hum Noise Level (0~127)**—Volume du souffle.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 77. LoFi Comp

Dégradation volontaire de la qualité du son dans un but créatif.

- **Pre Filter Type (1, 2, 3, 4, 5, 6)**—Sélectionne le type de filtrage appliqué au signal avant passage dans le Lo-Fi.
- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Dégradation volontaire de la qualité du son. Les valeurs élevées correspondent à une dégradation maximum.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Type de filtre. OFF: pas de filtre. LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Fréquence de base du Post Filter.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 78. LoFi Radio

En plus d'un effet Lo-Fi, cet effet permet de générer un bruit de recherche de stations radio.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Dégradation volontaire de la qualité du son. Les valeurs élevées correspondent à une dégradation maximum.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Type de filtre. OFF: pas de filtre. LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Fréquence de base du Post Filter.
- **Radio Detune (0~127)**—Simule la recherche de station radio. Plus la valeur est élevée et plus la syntonisation est mauvaise.
- **Radio Noise Level (0~127)**—Volume de la recherche de station.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 79. Telephone

Simulation des caractéristiques timbrales d'une voix au téléphone.

- **Voice Quality (0~15)**—Qualité audio de la voix « téléphone ».
- **Treble (-15dB~0~15dB)**—Bande passante de la voix « téléphone ».
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 80. Phonograph

Simule le son d'un disque lu sur un phonographe. Ajoute aussi différents types de bruits caractéristiques des disques analogiques ainsi que les irrégularités de rotation du plateau.

- **Signal Distortion (0~127)**—Niveau de distortion.
- **Frequency Range (0~127)**—Bande passante du système d'écoute. Des valeurs faibles rapprochent d'un vieil appareil avec une bande passante réduite.
- **Disc Type (LP, EP, SP)**—Vitesse de rotation du plateau : affecte la fréquence d'intervention des « scratches ».
- **Scratch Noise Level (0~127)**—Niveau de bruit lié aux rayures sur le disque.
- **Dust Noise Level (0~127)**—Niveau de bruit dû à la poussière sur le disque.
- **Hiss Noise Level (0~127)**—Niveau du souffle.
- **Total Noise Level (0~127)**—Niveau général de bruit.
- **Wow (0~127)**—Niveau des irrégularités à cycle long.
- **Flutter (0~127)**—Niveau des irrégularités à cycle court.
- **Random (0~127)**—Amplitude des variations de vitesse de rotation aléatoires.
- **Total Wow/Flutter (0~127)**—Niveau global de pleurage.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).

- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 81. Step Pitch

Effet de transposition dans lequel celle-ci varie selon une séquence de 16 pas.

- **Step 1-16 (-24~0~12 semitones)**—Niveau de transposition pour chaque pas (par pas d'un demi-ton).
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("Hz") la fréquence de modulation doit être synchronisée au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Vitesse de défilement des 16 pas de la séquence.
- **Rate [note] (musical notes)**—Réglage de la fréquence en termes de valeur de note par rapport à un tempo si vous avez réglé le paramètres « Sync » ci-dessus sur « Note ». Choisissez une valeur de note.
- **Attack (0~127)**—Rapidité de la transition entre les valeurs de transposition.
- **Gate Time (0~127)**—Durée du son transposé pour tous les pas.
- **Fine (-100~100)**—Accordage fin pour tous les pas (par pas de 2 « cents »).
- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Permet de choisir si ("Note") ou non ("msec") le temps de retard doit être synchronisé au tempo de l'arrangeur ou de l'enregistreur. En fonction du choix, les valeurs sont exprimées en valeur de note ou en fréquence (Hz).
- **Delay Time [msec] (0~1300ms)**—Temps de retard entre le signal d'origine et l'apparition du son transposé.
- **Delay Time [note] (Musical Notes)**—Les temps de retard peuvent être définis en valeurs de notes par rapport à un tempo si vous réglez le paramètre "Sync" (ci-dessus) sur "Note". Ce paramètre permet de choisir la valeur de note.
- **Feedback (-98%~0~+98%)**—Proportion de son transposé renvoyé en entrée dans l'effet (les valeurs négatives inversent la phase).
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des graves.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain des aigus.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Balance entre le son direct (D) et le son traité (W).
- **Level (0~127)**—Niveau de sortie.

### 82. Sympa Reso

Sur un piano acoustique, l'enfoncement de la pédale forte permet la résonance par « sympathie » des cordes non jouées, créant un ensemble harmonique riche et spacieux. Cet effet sert à simuler ces résonances sympathiques.

- **Depth (0~127)**—Amplitude de l'effet.
- **Damper (0~127)**—Niveau d'enfoncement de la pédale forte (contrôle la résonance du son).
- **Pre LPF (16~15000Hz, Bypass)**—Fréquence de coupure du filtre affectant les aigus du signal d'origine (BYPASS : pas de filtrage).
- **Pre HPF (16~15000Hz, Bypass)**—Fréquence de coupure du filtre affectant les graves du signal d'origine (BYPASS : pas de filtrage).
- **Peaking Freq (200~8000Hz, Bypass)**—Fréquence centrale du filtre chargé de renforcer/atténuer une région spécifique du signal d'origine.
- **Peaking Gain (-15dB~0~15dB)**—Gain de renforcement/atténuation du filtre chargé de renforcer/atténuer une région spécifique du signal d'origine.
- **Peaking Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Largeur de la bande de fréquence affectée par le « Peaking Gain » ci-dessus (les valeurs élevées correspondent à une bande plus étroite).
- **HF Damp (16~15000Hz, Bypass)**—Fréquence de coupure du filtre des aigus affecté au son traité. (BYPASS : pas de filtrage).
- **LF Damp (16~15000Hz, Bypass)**—Fréquence de coupure du filtre des graves affecté au son traité. (BYPASS : pas de filtrage).
- **Lid (6, 5, 4, 3, 2, 1)**—Simulation des variations de timbre et de résonance créées par l'ouverture du couvercle d'un piano à queue à différentes hauteurs.
- **EQ Low Frequency (200Hz, 400Hz)**—Fréquence de l'égalisation des graves.

- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—Niveau de renforcement/atténuation des graves.
- **EQ Mid Frequency (200-8000Hz)** —Fréquence de l'égalisation des médiums.
- **EQ Mid Gain (-15dB-0-15dB)**—Niveau de renforcement/atténuation des médiums.
- **EQ Mid Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Largeur de la bande de fréquences de l'égalisation des médiums (les valeurs élevées correspondent à une bande plus étroite).
- **EQ High Frequency (2000Hz, 4000Hz, 8000Hz)**—Fréquence de l'égalisation des aigus.
- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—Niveau de renforcement/atténuation des aigus.
- **Level (0-127)**—Niveau de sortie.

### 83. VIB-OD-Rotary

Cet effet combine une saturation (overdrive) et un effet rotary avec un effet Vibrato/Chorus. Le vibrato applique une modulation de hauteur cyclique aux sons d'orgue (différente de l'effet rotary). Le chorus mixe le son d'origine de l'orgue avec un son affecté par le vibrato, et lui donne une meilleure dispersion spatiale et une grande richesse.

- **Vibrato Chorus Switch (Off, On)**—Active/désactive le Vibrato Chorus.
- **Vibrato Chorus Type (V-1, V-2, V-3, C-1, C-2, C-3)**—  
V-1, V-2, V-3: Différents types de vibrato (modulation de hauteur). Les valeurs élevées correspondent à un effet plus intense.  
C-1, C-2, C-3: Différents types de chorus destinés à donner de la profondeur au son. Les valeurs élevées correspondent à un effet plus profond.
- **Vibrato Chorus Vintage ('50, '60, '70)**—Son spécifique de la rotation des roues phoniques des orgues des années 1950, '60 et '70.
- **Vibrato Chorus Level (0-127)**—Niveau du Vibrato Chorus.
- **Overdrive Switch (Off, On)**—Activation/désactivation de la saturation.
- **Overdrive Drive (0-127)**—Niveau de distorsion
- **Overdrive Level (0-127)**—Niveau de sortie.
- **Rotary Switch (Off, On)**—Activation/désactivation de l'effet rotary.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—Vitesse de rotation du haut-parleur.
- **Rotary Woofer Slow Speed (0.05-10.00Hz)**—Valeur de la vitesse de rotation « lente » du woofer.
- **Rotary Woofer Fast Speed (0.05-10.00Hz)**—Valeur de la vitesse de rotation « rapide » du woofer.
- **Rotary Woofer Acceleration (0-15)**—Vitesse de transition entre les vitesses lente et rapide ("Fast" / "Slow") du woofer. Les valeurs les plus faibles correspondent aux transitions les plus lentes.
- **Rotary Woofer Level (0-127)**—Niveau du woofer.
- **Rotary Tweeter Slow Speed (0.05-10.00Hz)**—Vitesse de rotation lente du tweeter.
- **Rotary Tweeter Fast Speed (0.05-10.00Hz)**—Vitesse de rotation rapide du tweeter.
- **Rotary Tweeter Acceleration (0-15)**—Vitesse de transition entre les vitesses lente et rapide ("Fast" / "Slow") du tweeter. Les valeurs les plus faibles correspondent aux transitions les plus lentes.
- **Rotary Tweeter Level (0-127)**—Niveau du tweeter.
- **Rotary Separation (0-127)**—Dispersion spatiale du son.
- **Rotary Level (0-127)**—Niveau de sortie.

### 84. Center Canc

Atténue le signal situé au centre de l'espace stéréo. Cet effet est utile pour supprimer le chant sur un morceau.

- **L-R Balance (-50-0-50)**—Balance entre les canaux gauche (L) et droit (R) pour éliminer le son.
- **Range Low (16-15000Hz)**—Limite basse de la bande de fréquence à retirer.
- **Range High (16-15000Hz)**—Limite haute de la bande de fréquence à retirer.

## 27. Index

### Nombres

1 Bar/2 Bar	63
1 STAFF	66
1/2 Meas.	128
16:9	64
2 STAVES	66
4:3	64

### A

A, B, C	67
Accès à la première note	87
Accès d'éjection d'urgence	25
Accompagnement	23
Accordage	84
Accords	35
Adaptateur secteur	18
Ajout	
À une Playlist	50, 55
Song/morceau	50, 53, 54, 72, 73
Sur CD	72
AIFF	22
Aigus	99, 101
Renforcement	61
ALIEN	30
Always (fonction)	63
Amplitude	91
ANIME	46
Control	108
Control Mode	108
Appareil photo numérique	42
Aspect Ratio (fonction)	64
Attack (fonction)	61, 91
Atténuation	85
Atténuation de l'enregistrement	85
Attribution d'un nom	70, 75
AUDIO	47
Audio	
/Video Player	17
Atténuation d'enregistrement	85
CD	22, 73
CD (gravure)	3826
Connexions	15
Enregistrement	37
Fichiers	38
In	26
Karaoqué	32
Lecteur audio portable	26
Lecteur CD/DVD	17
Synchronisation d'enregistrement	85
Auto	
Sync	102
Wah	29
Arrière-plan	
Image	45
V-LINK	107
Avancé	60, 79, 98, 103, 105, 106

### B

BC	
GAIN	61
LEVEL	61
BEAR	30
Bip	85
Borne de terre	18
Bouclage	49
BPM	34
Branchement	
Adaptateur secteur	18
Appareil photo numérique	42
Audio	15
Caméra vidéo	17
Écran externe	16
Lecteur Audio/Video portable	24
Lecteur DVD	17
Micro	15
Ordinateur	102
Pédale de contrôle	17
Sources vidéo	17
Téléviseur	16

### C

CAF	100
Canal	99, 100, 101
Casque	19
Catégorie d'image	71
CC00	118
CC32	118
CD	9, 22, 47, 50, 72, 73, 75
Graver	72, 73
Gravure	38, 73
Lecteur	22, 38, 72, 73
Mise en lecture de morceaux	24
CD-R/RW	22, 24, 72
CD-R/RW	9
CD-ROM	22, 24
Center Cancel (fonction)	32
Changement de programme	118
Chant	27
Chœur	31
Chœur classique	31
Chœur d'enfants	31
Chorus	29, 60, 89, 100
Départ	90
Instrument de percussion	92
Niveau	94
Song	94
Classique	62
Clean 1/2	29
CLEAR ALL	73
Coller	69, 76
Valeurs	90, 93
COLOUR	36
Commun	94
Compander	116
Compresseur	60

Compresseur multibandes	60
Console de mixage	60
Copie	69, 76
Évènement	122, 126
Mode	114
Réglages d'égalisation	90, 93
Séquenceur	114
Valeurs	90, 93
Couleur	68
Cover (fonction)	58
Création	
Dossier	59, 81, 95, 130
Événements	125
Note	126

### D

Dec	118
Decay	91
Décompte préalable	63
Séquenceur	128
Delay	94
VB	91
Démarrage	56, 103
Demo	20
Déplacement	
Vers le bas	55, 73
Vers le haut	55, 73
Description de l'appareil	12
Destination	64
Diapason	84
Diaporama	40, 68
Appareil photo numérique	42
Clé USB	43
Zoom/Pan	44
DIGISCORE	66
Disque dur	22, 58, 75, 95
Lecture de morceaux	23
Disque dur interne	58, 75, 95
Distorsion	37, 85
DO, RE, MI	67
Drum Set	87, 143
Equalizer	90, 93
Sound Edit	92
DUCK	30
DUET	30
Durée	46
Dysfonctionnements	133
E	
Échange	119
Écran	
Économiseur	68
Fond	68
Type	16
Écran	22
Beep sound	85
Out	67
Écran tactile	20
EQUALIZER	90

Edit .....	98, 106	Finder (fonction) .....	47	Instr. ....	93
Édition		Playlist .....	52	EQ .....	93
16 pistes .....	110	Flanger .....	29, 94	Vol .....	90, 93
Playlists .....	54	Footswitch .....	17, 83	Instrument	
Effacement		For .....	115	Equalizer .....	90
Événement .....	126	Format .....	77	Instrumentation .....	58
Listes de lecture inutiles .....	56	Image .....	43	Interne .....	22, 47, 86, 102
Pas .....	55	Format d'image .....	42, 43	Internal Name (fonction) .....	85
Séquenceur .....	112	Freeze Data (fonction) .....	95	Interval Time (fonction) .....	71
Effets .....	28	Fréquence de coupure		Into .....	115
Compresseur .....	60	Édition de son .....	91, 92	<b>J</b>	
Égaliseur .....	62	Fréquence .....	108	Jazz .....	62
Guitare .....	29	FROM		JPEG .....	42, 43
Makeup Tools .....	89	FIRST NOTE .....	84	<b>K</b>	
Multi .....	89	SECOND BAR .....	84	Karaoké .....	27
Réverb. ....	28	FX .....	30	Fichier audio .....	32
Video .....	46	<b>G</b>		Paroles .....	35
Vocal .....	28, 30	Gain .....	61	KEYBOARD .....	31
Enregistrement		Gestion des fichiers .....	75	KIDS .....	30
16 pistes .....	129	Globale .....	56, 84	<b>L</b>	
Audio .....	37	Égalisation .....	93	Lecteur Audio/Video portable .....	17, 45
Sauvegarde .....	38	Modification .....	118	Lecteur DVD .....	17, 45
Selection .....	129	Gospel .....	31	Lettre .....	38
Enregistrement .....	33, 103	Graves .....	99, 101	Limites	
MIDI Set .....	103	Renforcement .....	61	Haute/basse .....	99, 101
Utilisateur .....	61, 62	Gravure .....	37, 38, 73	Limiteur .....	61
Enveloppe .....	91	Gravure de fichiers audio .....	72	LO FREQ HZ .....	90
Égaliseur		Gregorien .....	31	LO GAIN DB .....	90
Gain .....	62	Guitare .....	27, 29	Local .....	101
Niveau .....	62	Effet .....	29	Lower (fonction) .....	113
Voir aussi <i>Equalizer</i>		<b>H</b>		<b>M</b>	
Égaliseur SMF .....	62	Hall .....	94	Magnify (fonction) .....	116
EQUAL .....	111, 113	Hard Comp (fonction) .....	61	Makeup Tools (fonction) .....	86, 87
Equalizer .....	62	Harmonies .....	30	Male .....	30
Instrument .....	90	Harmony .....	97	Mark A/B .....	49
Instrument de percussion .....	93	Hauteur .....	67	Master	
MIC .....	32	Instrument de percussion .....	93	Track .....	109, 120
On/Off .....	90	Pitch-bend .....	100	Tune .....	84
Espace libre .....	77	Tonalité .....	34	Melodie	
Événement .....	125	HDD .....	58, 75, 95	Mute .....	33
Filtre .....	101	HI FREQ HZ .....	62, 90	Memory Tools .....	77
Exit (bouton) .....	37	HI GAIN DB .....	62, 90	Menu .....	20
Expression .....	100, 108	HIGHER .....	111, 113	Mélange	
EXTERNAL .....	22, 47, 50	Hold (fonction) .....	100	16 pistes .....	128
IN .....	97, 105	<b>I</b>		Copie .....	114
Externe		Images .....	40	Mesure .....	63
Écran .....	16	Format .....	42, 43	Changement .....	121
Sources audio .....	26	Import de paroles .....	79	Métronome .....	63, 127
<b>F</b>		Inc .....	118	Mode .....	63
Face avant .....	12	Indications de mesure .....	63, 127	MFX .....	89, 153
Famille .....	87, 99	Info/Format .....	77	MIC	
Female .....	30	Init Value (fonction) .....	99, 100, 118	1/2 .....	15
Fichier		Initialisation .....	85	Égaliseur .....	32
Recherche .....	47	Volume de stockage .....	77	Micro Edit (fonction) .....	123
Sauvegarde .....	38	Input Quantize (fonction) .....	128	Microphone .....	15, 32
Utilitaire .....	75	Insert (séquenceur) .....	115	Égaliseur .....	32
Filtre		Insertion		MID	
MIDI .....	99, 101	Mesures .....	115	FREQ HZ .....	90
SMF		Pas .....	54	GAIN DB .....	90
Partition .....	67	INSIDE .....	111, 113	Q .....	90
Fin .....	50				
Finalisation .....	38				

- Mid Boost (fonction) ..... 61
- MIDI..... 98, 105, 106  
 Canal..... 99, 100, 101  
 Filtre ..... 99, 101  
 Harmonisation ..... 97  
 Paramétrage ..... 103  
 Réception..... 99, 100, 101  
 Sélection automatique ..... 103  
 Synchronisation ..... 102  
 Transmission ..... 100  
 USB ..... 102
- Min ..... 72
- Minus-One (fonction)..... 33
- Mise en lecture d'une Playlist..... 51
- Mix..... 114
- Mixage de SMF ..... 60
- Modification  
 Gate Time..... 117  
 Velo..... 116
- MODUL..... 100
- Monitoring..... 16, 36  
 Type..... 16
- Mots ..... 35, 79
- Move Event (fonction) ..... 122, 126
- MP3..... 22, 72
- Multieffets ..... 89
- Musique  
 Fichiers..... 30
- Mute ..... 60  
 Batterie..... 92  
 Makeup Tools ..... 87  
 Percussion ..... 92
- N**  
 Noms..... 38  
 Navigation ..... 20  
 NEW..... 50  
 Niveau..... 61  
 Voir aussi *Volume*
- No signal (alerte)..... 45
- None (fonction)..... 76
- Note..... 112, 114
- Nouveau dossier ..... 76, 77
- NRPN..... 100, 112, 114
- NTFS..... 77
- NTSC..... 64
- O**  
 Octave..... 87, 89  
 Séquenceur ..... 128
- OFF..... 31, 67, 84
- Options  
 Contrôle vidéo..... 70  
 Partitions..... 66
- Orchestration..... 58
- Ordinateur ..... 102  
 Voix ..... 30
- Original..... 94  
 SMF Cover ..... 58
- OUTSIDE..... 111, 113
- Overdrive 1/2/3 ..... 29
- P**  
 Page par défaut..... 22
- PAL..... 64
- Palette..... 87, 88  
 Makeup Tools..... 88
- Panoramique  
 Delay..... 94  
 Video..... 44
- Panpot (fonction) ..... 60, 89, 100  
 Instruments de percussion ..... 92
- Parties de songs..... 97, 100
- Paroles..... 22, 36  
 Édition ..... 79  
 Import..... 79  
 Mise en relief..... 85  
 Synchronisation ..... 81  
 Visualisation ..... 35
- Pitch-bend ..... 112, 114
- PC..... 118
- Pédale ..... 17, 83  
 Interrupteur..... 83
- Pédale forte ..... 100, 101
- PERC Mute (fonction)..... 92
- Percussions  
 Instrument..... 92  
 Mute..... 92  
 Tessiture..... 67
- PHASER ..... 29
- PHONES..... 19
- Photo..... 40
- Piano Roll (affichage)..... 64, 124
- PICTURE ..... 47
- Pilote (driver) ..... 85, 102
- Pistes..... 67  
 Édition ..... 110  
 Échange ..... 119
- Pitch Bend Change (fonction)..... 108
- Place Event (fonction) ..... 123, 126
- Plat ..... 62
- Plate ..... 94
- Lecture  
 Metronome ..... 63  
 Tous les morceaux ..... 56
- Player (fonction) ..... 84
- Playlist..... 50  
 Fonctionnement ..... 55  
 Lecture en continu..... 55  
 Rappel..... 56  
 Tous les morceaux ..... 56
- PLAYLIST EDIT..... 51
- PLAYLIST LOAD..... 57
- Pop..... 62
- POWER ..... 18
- Préparation d'un diaporama ..... 68
- Préparation des images ..... 68
- Preset ..... 98, 100, 105
- Punch In/Out ..... 128
- Q**  
 Quantification ..... 111  
 Quantification préalable ..... 128
- QUARTET..... 30
- R**  
 Raccourcis ..... 137
- Rapide..... 34
- Rappel ..... 56, 103  
 Playlist ..... 56
- RATIO..... 61
- Ratio ..... 64
- REC  
 Mode..... 128
- Recherche de fichiers..... 47
- Réinitialisation..... 85
- Release (fonction)..... 61, 91
- Remarque..... 112, 114
- Rename (fonction) ..... 70, 75
- Renforcement ..... 61
- Remplacement..... 114, 128  
 Copie..... 114
- Reset ..... 85
- Reso..... 91, 92
- Resolution..... 16
- Rétroaction..... 85
- Reverbération..... 28, 60, 89, 100  
 Instrument de percussion ..... 92  
 Niveau..... 94  
 Départ..... 90  
 Song ..... 94
- RGB ..... 16, 64
- ROBOT ..... 30
- Rock..... 62
- Room..... 94
- RPN ..... 100
- RX..... 99, 100, 101  
 Event..... 99, 101  
 On ..... 99
- RX ON ..... 98, 105, 106
- S**  
 SACD..... 24
- Sauvegarde  
 Enregistrement ..... 38  
 Enregistrement audio..... 37  
 MIDI Set ..... 103  
 Play List..... 50  
 Song ..... 58, 95, 130
- SELECT ALL ..... 76
- Séquenceur..... 109
- Séquenceur 16 pistes ..... 109
- Short (fonction)  
 Delay..... 94  
 DLY FBK..... 94
- Slow (fonction) ..... 34
- SMF ..... 47, 60  
 Compresseur ..... 60  
 Cover..... 58  
 Mixage ..... 60  
 SCORE..... 66  
 Partitions..... 66  
 Score Options (fonction) ..... 66  
 Séquenceur ..... 109
- SMF Makeup Tools (fonction) ..... 86
- Smooth Highlighting (fonction)..... 85
- SOFT..... 100
- Soft Comp (fonction) ..... 61
- Solo ..... 87

Song .....	22	Transpose (fonction)		Volume .....	60, 88
Lecture en continu .....	55	Paramètres MIDI .....	101	Bouton rotatif .....	19
Nom interne .....	85	Séquenceur .....	115	Externe .....	12
Makeup Tools .....	86	Song .....	94	Casque .....	19
Mix .....	60	Transposition .....	34, 99, 101	Instr. ....	90, 93
Paroles .....	79	16 pistes .....	118	Instrument de percussion .....	92
Quick Start (fonction) .....	84	MIDI .....	101	Niveau .....	63
Recherche .....	47	Tremolo .....	29	Séquenceur .....	100
Refrain .....	94	TRIO .....	30	SMF Makeup Tools .....	60
Reverb. ....	94	TX .....	100	Song (morceau) .....	94
RX .....	102	Event. ....	101		
Sauvegarde .....	58, 95, 130	Types de données .....	112, 114, 119	<b>W</b>	
Tempo .....	94			WAV .....	22, 72
Track Edit (fonction) .....	110	<b>U</b>		Enregistrement .....	37
Transposition .....	94	UNDO CHANGES .....	88	<b>Z</b>	
Vitesse de lecture .....	34	UNEQUAL .....	111, 113	Zoom/Pan .....	44
Volume .....	94	USB .....	12, 58, 75, 95, 102		
Songs		Diaporama .....	43		
CD .....	24	Driver (pilotes) .....	85, 102		
Disque dur interne .....	23	Lecture de Songs .....	25		
Unité USB externe .....	25	MIDI .....	102		
Sons		Unités de stockage .....	58, 75, 95		
Édition .....	91, 92	Utilisateur .....	61, 62		
Sortie externe .....	66, 67	Utilitaire .....	56, 84, 85		
Sortie vidéo .....	16, 64				
Destination .....	64	<b>V</b>			
Sostenuto .....	100	Valeurs .....	116		
Source externe .....	26	Variation .....	46		
Source pattern (fonction) .....	114	VB			
Split		Delay .....	91		
1/2 (Compressor) .....	61	Depth .....	91		
Split 1/2 (Compressor) .....	61	Rate .....	91		
Standard .....	61, 62	Vélocité .....	89		
Start With Song (fonction) .....	71	Instrument de percussion .....	92		
Positionnement stéréo .....	89, 92	Séquenceur .....	116		
Suppression		Version .....	77		
Fichier .....	76	Video			
Pas de playlist .....	55	Boutons virtuels .....	64		
Pistes dans la liste CD .....	73	Camera .....	17		
Playlist .....	57	Connecteur .....	16		
Sequencer .....	113	Contrôles .....	66		
Symbole .....	38	Écran .....	35, 36, 41		
Sync (fonction)		Effets dynamiques .....	46		
Audio Recorder .....	85	Lecteur .....	17		
Lyrics .....	81	Options de contrôle .....	70		
Synchronisation .....	102	Standards d'E/S .....	64		
Paroles .....	81	Video Out			
Synthétiseur .....	26	Ratio .....	64		
SysEx .....	100, 101	Viewpoint .....	65		
<b>T</b>		VIMA TUNES .....	22, 30, 40		
Télécommande .....	102	Vitesse			
Télévision .....	16	VB .....	91		
Tempo .....	34	Vitesse de lecture .....	34		
Changement .....	120	V-LINK .....	97		
Song .....	94, 127	Vocal .....	29		
Tempo et indications de mesure .....	63	Annulation signal audio .....	32		
THRSHLD .....	61	Effets .....	28, 29, 30		
Tonalité		FX .....	30		
Contrôle .....	34				
Options SMF Score .....	67				
Tone Select (fonction) .....	98				
Touch Screen Beep (fonction) .....	85				
Transition EFX .....	70				

# Information

Pour toute opération de maintenance, adressez-vous à votre centre de maintenance agréé Roland le plus proche ou au distributeur Roland dont vous dépendez dans la liste ci-dessous.

## AFRICA

**EGYPT**  
Al Fanny Trading Office  
9, EBN Hagar Al Askalany  
Street

ARD El Golf, Heliopolis, □  
Cairo 11341, EGYPT □  
TEL: (022)-417-1828 □

**REUNION**  
Maison FO - YAM Marcel  
25 Rue Jules Hermann, □  
Chaudron - BP79 97 491 □  
Ste Clotilde Cedex, □  
REUNION ISLAND □  
TEL: (0262) 218-429 □

**SOUTH AFRICA**  
T.O.M.S. Sound & Music  
(Pty)Ltd. □  
2 ASTRON ROAD DENVER  
JOHANNESBURG ZA 2195, □  
SOUTH AFRICA □  
TEL: (011)417 3400 □

Paul Bothner(PTY)Ltd. □  
Royal Cape Park, Unit 24 □  
Londonderry Road, Ottery 7800 □  
Cape Town, SOUTH AFRICA □  
TEL: (021) 799 4900 □

## ASIA

**CHINA**  
Roland Shanghai Electronics  
Co.,Ltd. □  
5F. No.1500 Pingliang Road □  
Shanghai 200090, CHINA □  
TEL: (021) 5580-0800 □

Roland Shanghai Electronics  
Co.,Ltd. □  
(BEIJING OFFICE) □  
10F. No.18 3 Section Anhuaxili  
Chaoyang District Beijing  
100011 CHINA □  
TEL: (010) 6426-5050 □

**HONG KONG**  
Tom Lee Music Co., Ltd.  
Service Division □  
22-32 Puen Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories, □  
HONG KONG □  
TEL: 2415 0911 □

Parsons Music Ltd. □  
8th Floor, Railway Plaza, 39  
Chatham Road South, T.S.T, □  
Kowloon, HONG KONG □  
TEL: 2333 1863 □

**INDIA**  
Rivera Digitech (India) Pvt. Ltd. □  
411, Nirman Kendra  
Mahalaxmi Flats Compound  
Off. Dr. Edwin Moses Road,  
Mumbai-400011, INDIA □  
TEL: (022) 2493 9051 □

**INDONESIA**  
PT Citra IntiRama □  
Jl. Cideng Timur No. 15J-15O  
Jakarta Pusat □  
INDONESIA □  
TEL: (021) 6324170 □

**KOREA**  
Cosmos Corporation □  
1461-9, Seocho-Dong, □  
Seocho Ku, Seoul, KOREA □  
TEL: (02) 3486-8855 □

**MALAYSIA**  
Roland Asia Pacific Sdn. Bhd. □  
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,  
Dataran Prima, 47301 Petaling  
Jaya, Selangor, MALAYSIA □  
TEL: (03) 7805-3263 □

**VIET NAM**  
VIET THUONG  
CORPORATION □  
386 CACH MANG THANG  
TAM ST. DIST.3, □  
HO CHI MINH CITY □  
VIET NAM □  
TEL: 9316540

**PHILIPPINES**  
G.A. Yupangco & Co. Inc. □  
339 Gil J. Puyat Avenue □  
Makati, Metro Manila 1200, □  
PHILIPPINES □  
TEL: (02) 899 9801 □

**SINGAPORE**  
SWEE LEE MUSIC  
COMPANY PTE. LTD. □  
150 Sims Drive, □  
SINGAPORE 387381 □  
TEL: 6846-3676 □

**TAIWAN**  
ROLAND TAIWAN  
ENTERPRISE CO., LTD. □  
Room 5, 9fl. No. 112 Chung  
Shan N.Road Sec.2, Taipei,  
TAIWAN, R.O.C. □  
TEL: (02) 2561 3339 □

**THAILAND**  
Theera Music Co., Ltd. □  
100-108 Soi Verng  
Nakornkasem, New  
Road, Sumpantawongse,  
Bangkok 10100 THAILAND □  
TEL: (02) 224-8821 □

## OCEANIA

**AUSTRALIA/  
NEW ZEALAND**  
Roland Corporation □  
Australia Pty.,Ltd. □  
38 Campbell Avenue □  
Dee Why West, NSW 2099 □  
AUSTRALIA □

For Australia □  
Tel: (02) 9982 8266 □  
For New Zealand □  
Tel: (09) 3098 715 □

## CENTRAL/LATIN AMERICA

**ARGENTINA**  
Instrumentos Musicales S.A. □  
Av.Santa Fe 2055 □  
(1123) Buenos Aires □  
ARGENTINA □  
TEL: (011) 4508-2700 □

**BARBADOS**  
A&B Music Supplies LTD □  
12 Webster Industrial Park □  
Wildrey, St.Michael, Barbados □  
TEL: (246)430-1100 □

**BRAZIL**  
Roland Brasil Ltda. □  
Rua San Jose, 211 □  
Parque Industrial San Jose □  
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL □  
TEL: (011) 4615 5666 □

**CHILE**  
Comercial Fancy II S.A. □  
Rut: 96.919.420-1 □  
Nataniel Cox #739, 4th Floor □  
Santiago - Centro, CHILE □  
TEL: (02) 688-9540 □

**COLUMBIA**  
Centro Musical Ltda. □  
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9 □  
Medellin, Colombia □  
TEL: (574)3812529 □

**COSTA RICA**  
JUAN Bansbach Instrumentos  
Musicales □  
Ave.1. Calle 11, Apartado  
10237, □  
San Jose, COSTA RICA □  
TEL: 258-0211 □

**CURACAO**  
Zeelandia Music Center Inc. □  
Orionweg 30 □  
Curacao, Netherland Antilles □  
TEL:(305)5926866 □

**DOMINICAN REPUBLIC**  
Instrumentos Fernando Giraldez □  
Calle Proyecto Central No.3 □  
Ens.La Esperilla □  
Santo Domingo, □  
Dominican Republic □  
TEL:(809) 683 0305 □

**ECUADOR**  
Mas Musica □  
Rumihaca 822 y Zaruma □  
Guayaquil - Ecuador □  
TEL:(593-4)2302364 □

**EL SALVADOR**  
OMNI MUSIC □  
75 Avenida Norte y Final  
Alameda Juan Pablo II, □  
Edificio No.4010 San Salvador, □  
EL SALVADOR □  
TEL: 262-0788 □

**GUATEMALA**  
Casa Instrumental □  
Calzada Roosevelt 34-01, zona 11 □  
Ciudad de Guatemala □  
Guatemala □  
TEL:(502) 599-2888 □

**HONDURAS**  
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V. □  
BO.Paz Barahona □  
3 Ave.11 Calle S.O □  
San Pedro Sula, Honduras □  
TEL: (504) 553-2029 □

**MARTINIQUE**  
Musique & Son □  
Z.I.Les Mangle □  
97232 Le Marantim □  
Martinique F.W.I. □  
TEL: 596 596 426860 □

Gigamusic SARL □  
10 Rte De La Folie □  
97200 Fort De France □  
Martinique F.W.I. □  
TEL: 596 596 715222 □

**MEXICO**  
Casa Veerkamp, s.a. de c.v. □  
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar  
de los Padres 01780 Mexico  
D.F. MEXICO □  
TEL: (55) 5668-6699 □

**NICARAGUA**  
Bansbach Instrumentos  
Musicales Nicaragua □  
Altamira D'Este Calle Principal □  
de la Farmacia 5ta.Avenida □  
1 Cuadra al Lago. #503 □  
Managua, Nicaragua □  
TEL: (505)277-2557 □

**PANAMA**  
SUPRO MUNDIAL, S.A. □  
Boulevard Andrews, Albrook,  
Panama City, REP. DE  
PANAMA □  
TEL: 315-0101 □

**PARAGUAY**  
Distribuidora De  
Instrumentos Musicales □  
J.E. Olear y ESQ. Manduvira  
Asuncion PARAGUAY □  
TEL: (595) 21 492147 □

**PERU**  
Audionet □  
Distribuciones Musicales SAC □  
Juan Fanning 530 □  
Miraflores □  
Lima - Peru □  
TEL: (511) 4461388 □

**TRINIDAD**  
AMR Ltd □  
Ground Floor □  
Maritime Plaza □  
Barataria Trinidad W.I. □  
TEL: (868) 638 6385 □

**URUGUAY**  
Todo Musica S.A. □  
Francisco Acuna de Figueroa  
1771 □  
C.P.: 11.800 □  
Montevideo, URUGUAY □  
TEL: (02) 924-2335 □

**VENEZUELA**  
Instrumentos Musicales  
Allegro, C.A. □  
Av.las industrias edf.Guitar  
import □  
#7 zona Industrial de Turumo □  
Caracas, Venezuela □  
TEL: (212) 244-1122 □

## EUROPE

**AUSTRIA**  
Roland Elektronische □  
Musikinstrumente HmbH. □  
Austrian Office □  
Eduard-Bodem-Gasse 8, □  
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA □  
TEL: (0512) 26 44 260 □

**BELGIUM/FRANCE/  
HOLLAND/  
LUXEMBOURG**  
Roland Central Europe N.V. □  
Houtstraat 3, B-2260, Oevel  
(Westerlo) BELGIUM □  
TEL: (014) 575811 □

**CROATIA**  
ART-CENTAR □  
Degenova 3 □  
HR - 10000 Zagreb □  
TEL: (1) 466 8493 □

**CZECH REP.**  
CZECH REPUBLIC  
DISTRIBUTOR S.r.o. □  
Votčárova 247/16 □  
CZ - 180 00 PRAHA 8, □  
CZECH REP. □  
TEL: (2) 830 20270 □

**DENMARK**  
Roland Scandinavia A/S □  
Nordhavnsvej 7, Postbox 880, □  
DK-2100 Copenhagen □  
DENMARK □  
TEL: 3916 6200 □

**FINLAND**  
Roland Scandinavia As, Filial  
Finland □  
Elannontie 5 □  
FIN-01510 Vantaa, FINLAND □  
TEL: (09) 68 24 020

**GERMANY**  
Roland Elektronische  
Musikinstrumente HmbH. □  
Oststrasse 96, 22844  
Norderstedt, GERMANY □  
TEL: (040) 52 60090 □

**GREECE/CYPRUS**  
STOLLAS S.A. □  
Music Sound Light □  
155, New National Road □  
Patras 26442, GREECE □  
TEL: 2610 435400 □

**HUNGARY**  
Roland East Europe Ltd. □  
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83 □  
H-2046 Torokbalint,  
HUNGARY □  
TEL: (23) 511011 □

**IRELAND**  
Roland Ireland □  
G2 Calmout Park, Calmout  
Avenue, Dublin 12 □  
Republic of IRELAND □  
TEL: (01) 4294444 □

**ITALY**  
Roland Italy S. p. a. □  
Viale delle industrie 8, □  
20020 Arese, Milano, ITALY □  
TEL: (02) 937-78300 □

**NORWAY**  
Roland Scandinavia Avd.  
Kontor Norge □  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo □  
NORWAY □  
TEL: 2273 0074 □

**POLAND**  
ROLAND POLSKA SP. Z O.O. □  
ul. Kly Grodziskie 16B □  
03-289 Warszawa, POLAND □  
TEL: (022) 678 9512

**PORTUGAL**  
Roland Iberia, S.L. □  
Portugal Office □  
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto □  
4050-465, Porto, PORTUGAL □  
TEL: 22 608 00 60 □

**ROMANIA**  
FBS LINES □  
Piata Libertatii 1, □  
535500 Gheorgheni,  
ROMANIA □  
TEL: (266) 364 609 □

**RUSSIA**  
MuTek □  
Dorozhnaya ul.3,korp.6 □  
117 545 Moscow, RUSSIA □  
TEL: (095) 981-4967 □

**SLOVAKIA**  
DAN Acoustic s.r.o. □  
Povazská 18. □  
SK - 940 01 Nové Zámky □  
TEL: (035) 6424 330 □

**SPAIN**  
Roland Iberia, S.L. □  
Paseo Garcia Faria, 33-35 □  
08005 Barcelona SPAIN □  
TEL: 93 493 91 00 □

**SWEDEN**  
Roland Scandinavia A/S  
SWEDISH SALES OFFICE □  
Danvik Center 28, 2 tr. □  
S-131 30 Nacka SWEDEN □  
TEL: (08) 702 00 20 □

**SWITZERLAND**  
Roland (Switzerland) AG □  
Landstrasse 5, Postfach, □  
CH-4452 Itingen,  
SWITZERLAND □  
TEL:(061)975-9987 □

**UKRAINE**  
EURHYTHMICS Ltd. □  
P.O.Box: 37-a, □  
Nedecy Str. 30 □  
UA - 89600 Mukachevo,  
UKRAINE □  
TEL: (03131) 414-40 □

**UNITED KINGDOM** □  
Roland (U.K.) Ltd. □  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park, SWANSEA □  
SA7 9FJ, □  
UNITED KINGDOM □  
TEL: (01792) 702701 □

## MIDDLE EAST

**BAHRAIN**  
Moon Stores □  
No.1231&1249 Rumaytha  
Building Road 3931, Manama  
339 BAHRAIN □  
TEL: 17 813 942 □

**IRAN**  
MOCO INC. □  
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave., □  
Roberoye Cerahe Mirdamad □  
Tehran, IRAN □  
TEL: (021)-2285-4169 □

**ISRAEL**  
Halilit P. Greenspoon & Sons  
Ltd. □  
8 Retzif Ha'alia Hashnia St. □  
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL □  
TEL: (03) 6823666 □

**JORDAN** □  
MUSIC HOUSE CO. LTD.  
FREDDY FOR MUSIC □  
P. O. Box 922846 □  
Amman 11192 JORDAN □  
TEL: (06) 5692696 □

**KUWAIT**  
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI  
& SONS CO. □  
Al-Yousifi Service Center □  
P.O.Box 126 (Safat) 13002  
KUWAIT □  
TEL: 00 965 802929 □

**LEBANON**  
Chahine S.A.L. □  
George Zeidan St., Chahine  
Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-  
5857 □  
Beirut, LEBANON □  
TEL: (01) 20-1441 □

**OMAN**  
TALENTZ CENTRE L.L.C. □  
Malatan House No.1 □  
Al Noor Street, Ruwi □  
SULTANATE OF OMAN □  
TEL: 2478 3443 □

**QATAR**  
Al Emadi Co. (Badie Studio &  
Stores) □  
P.O. Box 62, Doha, QATAR □  
TEL: 4423-554 □

**SAUDI ARABIA**  
aDawliah Universal  
Electronics APL □  
Behind Pizza Inn □  
Prince Turkey Street □  
aDawliah Building, □  
PO BOX 2154, □  
Alkhubar 31952 □  
SAUDI ARABIA □  
TEL: (03) 8643601 □

**SYRIA**  
Technical Light & Sound  
Center □  
PO BOX 13520 BLDG No.17  
ABDUL WAHAB  
KANAWATILST RAWDA  
DAMASCUS, SYRIA □  
TEL: (011) 223-5384 □

**TURKEY**  
ZUHAL DIS TICARET A.S. □  
Galip Dede Cad. No.37 □  
Beyoglu - Istanbul / TURKEY □  
TEL: (0212) 249 85 10 □

**U.A.E.**  
Zak Electronics & Musical  
Instruments Co. L.L.C. □  
Zabeel Road, Al Sherouq Bldg.,  
No. 14, Ground Floor, Dubai,  
U.A.E. □  
TEL: (04) 3360715 □

## NORTH AMERICA

**CANADA**  
Roland Canada Ltd. □  
(Head Office) □  
5480 Parkwood Way  
Richmond B. C., V6V 2M4  
CANADA □  
TEL: (604) 270 6626 □

Roland Canada Ltd. □  
(Toronto Office) □  
170 Admiral Boulevard □  
Mississauga On L5T 2N6  
CANADA □  
TEL: (905) 362 9707 □

**U. S. A.**  
Roland Corporation U.S. □  
5100 S. Eastern Avenue □  
Los Angeles, CA 90040-2938, □  
U. S. A. □  
TEL: (323) 890 3700 □



For EU Countries



- UK** This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.
- DE** Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.
- FR** Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.
- IT** Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.
- ES** Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como está regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.
- PT** Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.
- NL** Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.
- DK** Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.
- NO** Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

- SE** Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.
- FI** Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.
- HU** Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.
- PL** Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.
- CZ** Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.
- SK** Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhazovať spolu s domovým odpadom.
- EE** See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.
- LT** Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinoti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.
- LV** Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produkta ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.
- SI** Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinskimi odpadki.
- GR** Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

Pour la Chine

## 有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。  
本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

### 环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。  
环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。  
不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

### 产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳(壳体)	×	○	○	○	○	○
电子部件(印刷电路板等)	×	○	×	○	○	○
附件(电源线、交流适配器等)	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。  
×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。  
因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。

