



SH-4d

Mode d'emploi

Table des matières

Aperçu du SH-4d.....	5	CHORD.....	37
La structure du module sonore.....	5	DRAWING.....	38
Description de la façade.....	7	PCM.....	39
Panneau supérieur.....	7	Configuration d'un ton.....	40
1 Section de contrôle.....	7	Utilisation de la matrice de modulation.....	42
2 Section OSC.....	8	Configuration du LFO.....	45
3 Section FILTER/AMP/LFO.....	8	Configuration du Tone EQ.....	46
4 Section Effets.....	9	Création d'un kit rythmique.....	47
5 Section séquenceur pas à pas.....	10	Structure de la partie R.....	47
6 Section Clavier.....	11	Création d'un instrument rythmique.....	48
7 Molette [VOLUME].....	11	Configuration d'un kit/instrument rythmique.....	51
8 Bouton [D-MOTION].....	11	Utilisation de l'Arpeggiateur.....	52
Panneau arrière.....	12	Création d'un motif (séquenceur pas à pas).....	54
1 Commutateur [POWER].....	12	Sélection et jeu d'un motif.....	54
2 Port USB type-C. ®.....	12	Réglage du tempo et du shuffle.....	55
3 Connecteurs MIDI.....	12	Modification de la plage de pas à afficher/modifier (PAGE)	56
4 Prise EXT CLK IN.....	12	Saisie et modification des notes.....	57
5 Prise MIX IN.....	12	Saisir une liaison.....	59
6 Prises OUTPUT.....	12	Saisie d'un motif pendant la progression automatique des pas (Saisie de pas).....	60
7 Prise jack PHONES.....	13	Enregistrement de votre performance en temps réel (entrée en temps réel).....	61
Mise sous tension.....	14	Saisie/modification de la vitesse et de la longueur de la porte.....	62
Basculer entre les tons.....	16	Saisie/modification de la probabilité et des sous-pas.....	64
Passer d'une partie à l'autre.....	18	Enregistrement des mouvements des molettes.....	66
Basculer entre les motifs.....	19	Configuration des motifs.....	68
Mise en sourdine d'une partie.....	21	Utilitaires de motif.....	70
Réglage de la balance du volume et des envois d'effets.....	22	Copier et coller le contenu des motifs.....	71
Initialisation d'un ton/motif (INITIALIZE).....	24	Utilisation de D-MOTION.....	73
Créer un ton.....	27	Enregistrement d'un son/motif (MENU WRITE).....	75
La structure des parties 1 à 4.....	27	Menu principal (MENU).....	78
Modèle d'oscillateur.....	28	« Paramètres système (SYSTEM SETTINGS) ».....	78
SH-4d.....	28	Configuration des paramètres System EQ et System Comp (SYSTEM EQ/SYSTEM COMP).....	82
SH-3D.....	30	Création de phrases et modulation (VISUAL ARPEGGIO).....	84
SYNC.....	32	Rétablissement des paramètres d'usine (Factory Reset).....	86
SH-101.....	33	Priorisation de la batterie (mode de fonctionnement fixe sur batterie).....	87
JUNO-106.....	34	Sauvegarde et restauration des données.....	88
Cross FM.....	35	Caractéristiques principales.....	89
RING.....	36	Paramètres MFX.....	90
WAVETABLE.....	36	Paramètres MFX communs.....	93
		Thru.....	94
		Type de filtre.....	95
		Equalizer.....	95
		Mid-Side EQ (Égaliseur Mid-Side).....	95

Spectrum	97
Isolateur	97
Low Boost.....	98
SuperFilter.....	98
MM Filter (Multi-mode Filter).....	99
Step Filter.....	100
Enhancer.....	100
Exciter.....	101
Wah. Auto.....	102
Humanizer.....	102
Type de Phaser	104
Phaser.....	104
Small Phaser.....	105
Script 90.....	105
Script 100.....	106
Step Phaser.....	106
M StagePhsr (Multi Stage Phaser).....	107
Inf Phaser (Infinite Phaser).....	108
Type de flanger.....	109
Flanger.....	109
SBF-325 (Flanger).....	110
StepFlanger.....	111
Type de Chorus.....	112
Chorus.....	112
Hexa-Chorus.....	113
Trem Chorus (Tremolo Chorus).....	114
Space-D.....	115
CE-1 (Chorus).....	116
SDD-320 (DIMENSION D).....	116
JUNO Chorus (JUNO-106Chorus).....	117
Type de modulation.....	118
Ring Mod (Ring modulator).....	118
Trémolo.....	119
Panoramique automatique.....	120
Trancheuse.....	120
Rotary.....	121
VK Rotary.....	122
Overdrive / Ampli.....	123
Overdrive.....	123
Distortion.....	123
T-Scream.....	124
Fuzz.....	124
Fattener (amplificateur de ton).....	125
HMS Distort (HMS Distortion).....	125
Saturator.....	126
W Saturator (Warm Saturator).....	127
Gt Amp Sim (Guitar Amp Simulator).....	129
EP Amp Sim (RD EP Amp Simulator).....	130
Speaker Simulator.....	131
Comp / Limiter	132
Compresseur.....	132
M/S Comp (Mid-Side Compressor).....	132
Limiter.....	133
Sustainer.....	133
Transitoire.....	134
Gate.....	135
Delay Type	136
Delay.....	136
Modulation Delay.....	137
3TAP PAN DELAY.....	139
3Tap PanDly (3 Tap Pan Delay).....	140
4Tap PanDly (4 Tap Pan Delay).....	141
MultiTapDly (Multi Tap Delay).....	142
Reverse Dly (Reverse Delay).....	143
TimeCtrlDly (Time Control Delay).....	144
Écho à bande.....	145
M/S Delay (Mid-Side Delay).....	146
Looper.....	147
DJFX Looper.....	147
BPM Looper.....	148
Lo-Fi.....	149
LOFI Comp (Lo-Fi Compressor).....	149
Crusher de bits.....	149
Phonograph.....	150
Pitch	151
PitchShiftr (Pitch Shifter).....	151
2V PShifter (2 Voice Pitch Shifter).....	152
Combination	153
OD -> Chorus (Overdrive -> Chorus).....	153
OD -> Flanger (Overdrive -> Flanger).....	153
OD -> Delay (Overdrive -> Delay).....	154
DS -> Chorus (distorsion -> Chorus).....	155
DS -> Flanger (distorsion -> Flanger).....	155
DS -> Delay (distorsion -> Delay).....	156
OD/DS -> T. Wah (Overdrive/Distortion -> Touch Wah).....	156
OD/DS -> A. Wah (Overdrive/Distortion -> Auto Wah).....	157
GT -> Chorus (Simulateur d'ampli guitare -> Chorus).....	158
GT -> Flanger (Simulateur d'ampli guitare -> Flanger).....	159
GT -> Phaser (Simulateur d'ampli guitare -> Phaser).....	160
GT -> Delay (Simulateur d'ampli guitare -> Delay).....	161
EP -> Tremolo (EP amp Simulator -> Tremolo).....	163
EP -> Chorus (EP Amp Simulator -> Chorus).....	164
EP -> Flanger (EP amp Simulator -> Flanger).....	164
EP -> Phaser (EP Amp Simulator -> Phaser).....	165
EP -> Delay (EP amp Simulator -> Delay).....	166
Enhncr -> Cho (Enhancer -> Chorus).....	167
Enhncr -> FL (Enhancer -> Flanger).....	167
Enhncr -> Dly (Enhancer -> Delay).....	168
Chorus -> Dly (Chorus -> Delay).....	168
Flanger -> DLY (Flanger -> Delay).....	169
Chorus -> Fl (Chorus -> Flanger).....	170
JD-Multi.....	170
Note.....	172
CHORUS DE MOTIF.....	173
Chorus Parameters.....	173
PATTERN DELAY.....	176
Delay Parameters.....	176
PATTERN REVERB.....	178
Reverb Parameters.....	178
Liste des sons.....	182
Liste des formes d'onde.....	182
PCM Tone.....	182
Rhythm Set.....	183
Wavetable.....	191
Liste des tons	192
Modèle OSC SH-4d.....	192
Modèle SH-3d OSC.....	198
Modèle Sync OSC.....	200
Modèle SH-101d OSC.....	201
Modèle JUNO-106 OSC.....	202
Modèle Cross FM OSC.....	202
Modèle Ring OSC.....	204
Wavetable OSC model.....	205
Modèle Chord OSC.....	206
Modèle Drawing OSC.....	207
Modèle PCM OSC.....	207

Liste des ensembles de rythmes.....	208	Diagramme d'implémentation MIDI (Rythme).....	212
Liste des motifs.....	209	Diagramme d'implémentation MIDI (système).....	213
Diagramme d'implémentation MIDI.....	210		
Diagramme d'implémentation MIDI (Ton)	210		

Aperçu du SH-4d

Le SH-4d est un synthétiseur de bureau qui vous permet de créer intuitivement une large gamme de sons en commutant entre différents modèles d'oscillateur.

Une large gamme d'options pour créer des sons

Le nouveau modèle d'oscillateur interprétatif de cet appareil vous permet de créer un large éventail de sons, des synthétiseurs classiques aux synthétiseurs modernes à table d'ondes.

De plus, la partie rythmique vous permet de créer de nouveaux kits originaux en combinant et en traitant une riche sélection de formes d'onde intégrées.

Séquenceur pas à pas

Il y a quatre parties dédiées au ton et une partie au rythme, chaque partie comportant un séquenceur pas à pas.

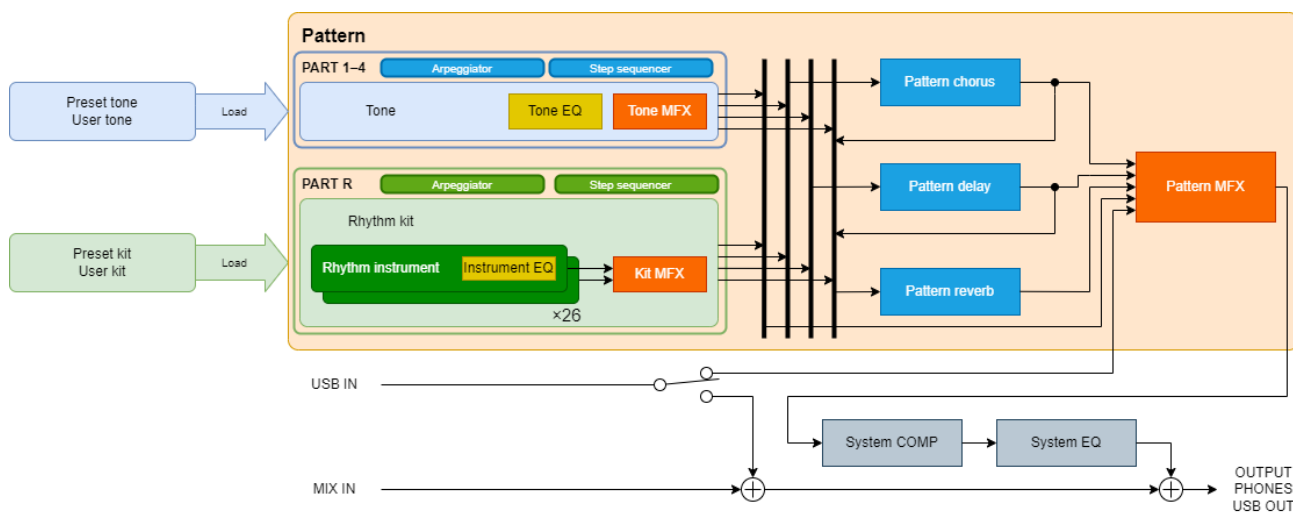
Vous pouvez entrer des séquences en utilisant diverses méthodes comme TR-REC, entrée en temps réel et pas à pas, et contrôler toutes les parties en même temps.

En plus d'enregistrer des notes, vous pouvez également enregistrer ou lire les mouvements des molettes en même temps.

Création de phrase

En plus d'un arpégiateur standard, cet appareil dispose de fonctionnalités uniques telles que D-MOTION et VISUAL ARPEGGIO, offrant des modes d'expression créative stimulants pour les musiciens et les producteurs.

La structure du module sonore



Motif

Un motif (« pattern ») contient des données de séquenceur pas à pas, des réglages pour toutes les parties (dont numéro de ton, panoramique, volume, etc.), paramètres d'effets de motifs, réglages de l'arpégiateur, etc., le tout à un seul endroit.

En préparant plusieurs motifs dans lesquels vous avez enregistré vos réglages favoris, vous pouvez modifier simultanément plusieurs réglages en changeant simplement de motifs.

Chaque SH-4d peut stocker un total de 128 motifs, organisés en huit banques de 16 motifs.

Partie

Une « partie » est un endroit où vous pouvez charger un ton et l'enregistrer avec des réglages tels que PAN et EQ.

Le SH-4d contient cinq parties. Vous pouvez sélectionner des sons de synthétiseur pour les parties 1 à 4 et un kit de ton pour la partie R (la partie rythmique).

La partie dont vous pouvez modifier le son à l'aide des contrôleurs et jouer à l'aide des boutons du clavier est appelée « partie actuelle ».

→ « [Passer d'une partie à l'autre](#)(P. 18) »

Ton

Les sons que vous jouez à différentes hauteurs sur le clavier sont appelés « sons ».

Un ton se compose d'un oscillateur (OSC) qui crée la base du son, ainsi que d'un filtre, d'un effet et d'autres composants pour modifier ce son.

Kit rythmique

Vous pouvez charger des instruments pour les sons de rythme (instruments de rythme) dans le set de la partie R.

Un instrument rythmique peut être affecté à chaque bouton du clavier.

Un instrument rythmique est constitué d'un oscillateur (OSC) qui se combine et lit deux formes d'onde intégrées, ainsi qu'un filtre, un effet et d'autres composants pour modifier ce son.

D-MOTION

Grâce à cette fonction, le paramètre de ton que vous définissez change en fonction de la manière dont vous inclinez cet appareil.

Vous pouvez utiliser la fonction Matrice en même temps pour contrôler de nombreux paramètres différents.

Description de la façade

Panneau supérieur



1 Section de contrôle

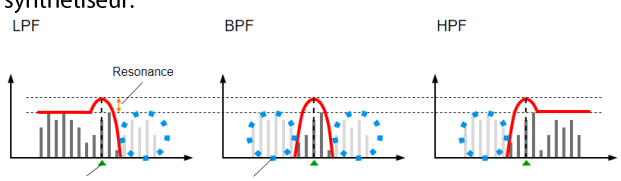
Contrôleur	Description
Bouton [SOUND]	Affiche la liste des tons (navigateur de sons) et bascule entre les sons (tons). Lorsque vous appuyez sur ce bouton de l'écran des motifs, l'écran du mixeur s'affiche. → « Réglage de la balance du volume et des envois d'effets. (P. 22) »
Bouton [SHIFT]	Lorsque vous appuyez sur les boutons [START], [PATTERN], [1] à [16] ou [PAGE/TIE] tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé, l'opération répertoriée sous le bouton correspondant est exécutée. Pour les autres boutons, un écran de menu ou similaire correspondant au bouton s'affiche. → « Fonctions en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur les boutons [START], [PATTERN], [1] à [16] et [WRITE] »
Molettes [1] [2]	Sélectionne et définit les éléments à l'écran. Utilisez la molette bouton [1] pour sélectionner un paramètre et utilisez la molette [2] pour modifier la valeur. Sur l'écran supérieur et les écrans similaires, modifiez les paramètres affichés en bas de l'écran. Sur certains écrans, vous pouvez tourner une molette tout en appuyant dessus pour changer la valeur par pas de 10. <div style="text-align: center;"> <p>Control this using the [1] knob. Control this using the [2] knob.</p> </div>
Boutons [<] [>] [^] [v]	Sélectionne et définit les éléments à l'écran.
Bouton [ENTER]	Permet de confirmer une valeur ou d'exécuter une opération.

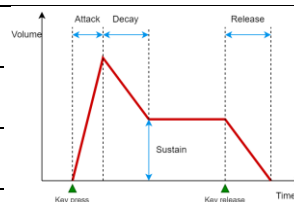
Contrôleur	Description
Bouton [EXIT]	Permet de revenir à l'écran précédent. Sur certains écrans, permet d'annuler l'opération en cours d'exécution. * Si vous utilisez une molette ou une autre commande tout en maintenant le bouton [EXIT] enfoncé, vous pouvez vérifier comment que le ton sonne avec la valeur modifiée sans changer le ton.

2 Section OSC

Contrôleur	Description
Molette [MODEL]	La fonction change en fonction de la partie actuellement sélectionnée (partie actuelle). Pour les parties 1 à 4 (parties ton), cette option permet de basculer entre les modèles d'oscillateur. Pour la partie R (partie rythmique), définit la forme d'onde de l'instrument rythmique sélectionné.
Molette [PITCH]	Spécifie la hauteur par unités de demi-tons.
Molette [TIMBRE]	Modifie la qualité tonale de l'oscillateur de ton. Les fonctions de cette commande changent en fonction du modèle d'oscillateur. → « Modèle d'oscillateur (P. 28) »
Curseurs [OSC 1] [OSC 2] [OSC 3] [OSC 4] Boutons [OSC 1] à [OSC 4]	Les fonctions de ces commandes changent en fonction du modèle d'oscillateur. → « Modèle d'oscillateur (P. 28) »

3 Section FILTER/AMP/LFO

SECTION	Contrôleur	Description
FILTRE	Molette [HPF]	Ajuste la fréquence de coupure du filtre haute fréquence.
	Molette [TYPE]	Sélectionnez le type de filtre. LPF : un filtre passe-bas -24dB/Oct. Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Le fait de couper les hautes fréquences adoucit le son. Il s'agit du type le plus fréquemment utilisé. BPF : un filtre passe-bande -12dB/Oct. Coupe les fréquences, sauf celles qui sont proches de la fréquence de coupure. Ce type de filtre est utile pour créer des sons dotés d'un caractère unique. HPF : un filtre passe-haut 24dB/Oct. Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure. Ce type de filtre est utile pour créer des sons de percussion et autres qui ont un haut de gamme distinctif
	Molette [CUTOFF]	Ajuste la fréquence de coupure du filtre.
	Molette [RES]	Accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure (résonance) du filtre. Des valeurs plus élevées produisent une accentuation plus marquée, créant un son unique de type synthétiseur. 
	Molette [KYBD]	Règle la fréquence de coupure (Key follow) en fonction de la note que vous jouez sur le Clavier.
	Molette [ATTACK]	Définit le temps d'attaque de l'enveloppe de filtre.
	Molette [DECAY]	Définit le temps de descente de l'enveloppe de filtre.
	Molette [SUSTAIN]	Définit le niveau de maintien de l'enveloppe de filtre.
	Molette [RELEASE]	Définit le temps de relâchement de l'enveloppe de filtre.
	Molette [ENV]	Lorsque la fréquence de coupure est réglée pour être contrôlée par l'enveloppe de filtre, cela ajuste le degré de changement de la fréquence de coupure. Si la molette est au centre, aucun effet n'est appliqué.
Molette [DRIVE]	Règle la quantité de distorsion du signal par le filtre.	



SECTION	Contrôleur	Description
AMP	Molette [ATTACK]	Définit le temps d'attaque de l'enveloppe de l'ampli.
	Molette [DECAY]	Définit le temps de descente de l'enveloppe de l'ampli.
	Molette [SUSTAIN]	Définit le niveau de maintien de l'enveloppe de filtre.
	Molette [RELEASE]	Définit le temps de libération de l'enveloppe de l'ampli.
	Molette [PAN]	Précise la localisation du son de chaque partie en sortie stéréo.
	Molette [LEVEL]	Permet de régler le volume de la partie.
LFO	Molette [TYPE]	Sélectionne la forme d'onde du LFO. SINE : Onde sinusoïdale TRI : Onde triangulaire SAW-UP : Onde en dents de scie SAW-DW : Onde en dents de scie (polarité négative) SQR : Onde carrée RND : Onde aléatoire TRP : Onde trapézoïdale S&H : Échantillonner et maintenir onde (modifie de manière aléatoire la valeur de sortie une fois par cycle). CHS : Onde chaotique VSINE : Onde sinusoïdale déformée (modifie de manière aléatoire l'amplitude de l'onde sinusoïdale une fois par cycle).
	Molette [RATE]	Modifie la vitesse du cycle LFO. Le cycle LFO (Taux) est défini comme une longueur de note lorsque le paramètre Rate Sync (Synchronisation du taux) dans le LFO est sur « ON ». → « Configuration du LFO(P. 45) »
	Molette [FADE]	Définit le temps nécessaire au LFO pour atteindre l'amplitude maximale.
	Molette [PITCH]	Définit le degré d'influence du LFO sur la hauteur.
	Molette [FILTER]	Définit le degré d'influence du LFO sur la fréquence de coupure.
	Molette [AMP]	Définit le degré d'effet du LFO sur le volume.

4 Section Effets

Le SH-4d est équipé d'une unité multi-effets (effet de ton) par partie, ainsi que de quatre unités d'effet de motif qui sont appliquées au mix de toutes les parties. Chaque unité d'effet de motif comprend un multi-effet (MFX), Delay, Chorus et Reverb.

Avant d'utiliser les boutons [CTRL 1] et [CTRL 2] pour faire fonctionner les effets, appuyez sur les molettes [TONE] à [DELAY] de la section effets pour sélectionner l'effet que vous souhaitez utiliser.

* Pour plus de détails sur les effets, reportez-vous à la section "[Paramètres MFX\(P.90\)](#)".

Contrôleur	Description
Molette [TYPE]	Bascule entre le type d'effet que vous sélectionnez. Active ou désactive l'effet sélectionné. Si l'effet de ton ou un motif MFX est sélectionné, tournez la molette tout en appuyant dessus pour passer d'une catégorie d'effet à l'autre.
Molettes [CTRL 1] [CTRL 2]	Définit les paramètres de l'effet que vous avez sélectionné. Si vous avez sélectionné Reverb/Chorus/Delay, utilisez la molette [CTRL 1] pour régler la quantité d'envoi à chaque effet. * Si vous utilisez un bouton ou une autre commande tout en maintenant le bouton [EXIT] enfoncé, vous pouvez vérifier le paramètre auquel la molette est affectée et la valeur actuelle sans modifier le ton. * Avec la partie rythmique, la molette [CTRL 1] sélectionne la quantité d'envoi de chaque effet, mais uniquement pour l'instrument sélectionné par les boutons du clavier. Pour activer l'envoi d'effet pour chaque instrument, augmentez le niveau de Reverb/Chorus/Delay Send pour la partie rythmique sur l'écran MIXER.

Contrôleur	Description
	Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la balance du volume et des envois d'effets (P. 22) ».
Bouton [TONE]	Pression rapide : Sélectionne l'effet de ton. Pression longue : Affiche l'écran des paramètres de l'effet de ton. → " Paramètres MFX (P.90)"
Bouton [MFX]	Pression rapide : Sélectionne le motif MFX. Pression longue : Affiche l'écran Paramètres MFX motif. → " Paramètres MFX (P.90)"
Bouton MFX [ON]	Active ou désactive le motif MFX, quel que soit l'effet sélectionné.
Bouton [REVERB]	Pression rapide : Sélectionne la réverbération de motif. Pression longue : Affiche l'écran Paramètres de réverbération du motif. → " PATTERN REVERB (P.178)"
Bouton [CHORUS]	Pression rapide : Sélectionne le Chorus de motif. Pression longue : Affiche l'écran Pattern Chorus réglages. → " CHORUS DE MOTIF (P.173)"
Bouton [DELAY]	Pression rapide : Sélectionne le délai de motif. Pression longue : Affiche l'écran des paramètres de délai du motif. → " PATTERN DELAY (P.176)"

MEMO

Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur chaque bouton de la section effets pour écran afficher l'écran des paramètres de chaque effet.

5 Section séquenceur pas à pas

Contrôleur	Description
Bouton [START]	Démarre/arrête le séquenceur.
Bouton [PATTERN]	Activez-le (le bouton s'allume) pour basculer vers l'écran PATTERN. L'appareil passe en mode motif.
Boutons [1] à [16]	Utilisez-les pour entrer des notes dans le séquenceur pas à pas. En mode motif, sélectionne le motif.
Bouton [PAGE/TIE]	Bascule entre les pas du séquenceur (pages) qui sont commandés par les boutons [1] à [16]. Lorsque vous éditez à l'aide du séquenceur, il entre une liaison. En mode motif, appuyez sur les boutons [1] à [8] tout en maintenant le bouton [PAGE/TIE] enfoncé pour passer d'une banque de motifs à l'autre.

Fonctionne en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur les boutons [START] [PATTERN], [1] à [16] et [WRITE]

Contrôleur	Description
[START] (REC)	Bascule le séquenceur pas à pas en mode Enregistrement en temps réel. → « Enregistrement de votre performance en temps réel (entrée en temps réel) (P. 61) »
[PATTERN] (MODIFIER)	Affiche l'écran PATTERN SETTINGS.
[1] (PART1)	Sélectionne la partie 1.
[2] (PART2)	Sélectionne la partie 2.
[3] (PART3)	Sélectionne la partie 3.
[4] (PART4)	Sélectionne la partie 4.
[5] (RYTHM)	Sélectionne la partie R.
[6] (TONE)	Affiche l'écran TONE ou RHYTHM KIT. → « Configuration d'un ton (P. 40) »
[7] (MATRIX)	Affiche l'écran MATRIX. → « Utilisation de la matrice de modulation (P. 42) »
[8] (LFO)	Affiche l'écran LFO. → « Configuration du LFO (P. 45) »
[9] (EQ)	Affiche l'écran TONE EQ. → « Configuration du Tone EQ (P. 46) »
[10] (INIT)	Lorsque la partie actuelle est une partie ton : Initialise le ton. Lorsque la partie actuelle est la partie rythmique : Initialise le kit ou l'instrument rythmiques.
[11] (TEMPO)	Affiche l'écran PATTERN TEMPO. → « Réglage du tempo et du shuffle (P. 55) »

Contrôleur	Description
[12] (UNDO)	Annule l'opération de séquenceur la plus récente, comme une note entrée ou supprimée (UNDO). Appuyez à nouveau sur cette touche pour annuler votre action d'annulation la plus récente (RÉTABLIR).
[13] (COPY)	Affiche l'écran COPY. → « Copier et coller le contenu des motifs (P. 71) »
[14] (UTILITY)	Affiche l'écran PATTERN UTILITY. → « Utilitaires de motif (P. 70) »
[15] (CLEAR)	Lorsque la partie actuelle est une partie de ton : Efface toutes les notes du séquenceur pas à pas. Lorsque la partie actuelle est la partie rythmique : Efface toutes les notes pour tous les instruments ou pour l'instrument actuel dans le séquenceur pas à pas. Sur l'écran PATTERN, cette opération efface toutes les notes de toutes les parties.
[16] (MENU)	Affiche l'écran MENU. → « Menu principal (MENU) (P. 78) »
[PAGE/TIE] (WRITE)	Affiche l'écran WRITE MENU. → « Enregistrement d'un son/motif (MENU WRITE) (P. 75) »

6 Section Clavier

Contrôleur	Description
Boutons OCTAVE [-] [+]	Bascule entre les octaves pour la section clavier. Appuyez sur les deux boutons en même temps pour réinitialiser le réglage des octaves.
Bouton [PITCH] [-] [+]	Applique le Pitch Bend à la partie actuellement sélectionnée tout en maintenant les boutons enfoncés.
Boutons du clavier	Utilisez ces boutons comme un clavier. Ils peuvent être utilisés en combinaison avec les boutons [1] à [16] pour entrer des notes dans le séquenceur. Pour la partie R, sélectionne l'instrument à modifier. * Appuyez sur un bouton du clavier tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé lorsque vous souhaitez modifier l'instrument sans le faire sonner.
Bouton [ARPEGGIO]	Activation/désactivation de l'arpège. Utilisez-le avec le bouton [SHIFT] pour afficher l'écran réglages. → « Utilisation de l'Arpégiateur (P. 52) »
Bouton [HOLD]	Activation/désactivation de l'arpégiateur

7 Molette [VOLUME]

Permet de régler le volume.

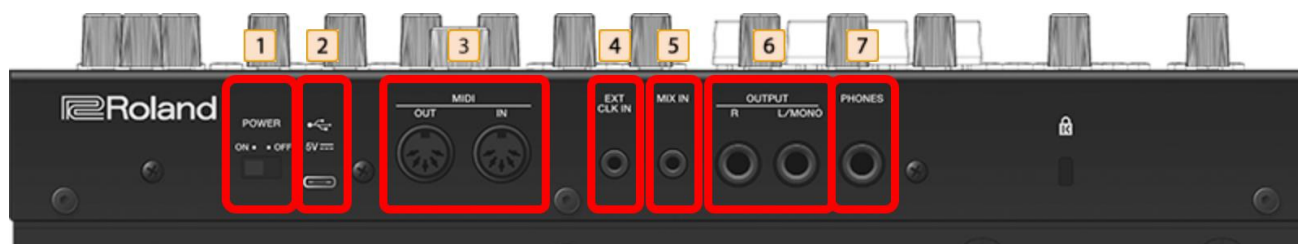
8 Bouton [D-MOTION]

Active ou désactive la fonction D-Motion, qui contrôle les sons en fonction de l'angle d'inclinaison de l'appareil.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Utilisation de D-MOTION](#)(P. 73) ».

- * Lorsque vous utilisez cette fonction, tenez fermement les deux côtés de l'appareil et veillez à ce que les câbles connectés ne soient pas excessivement pliés.

Panneau arrière



1 Commutateur [POWER]

Mise sous ou hors tension

2 Port USB type-C.®

Connectez le câble USB Type C fourni à ce port pour alimenter cet appareil à partir d'un adaptateur secteur CC 5V USB ou du port Port USB de votre ordinateur.

La connexion à votre ordinateur à l'aide du câble USB type C fourni vous permet également d'échanger des données MIDI USB et audio USB.

- * N'utilisez pas de câble USB conçu uniquement pour charger un appareil. Les câbles uniquement destinés au chargement ne peuvent pas transmettre de données.
- * Si vous utilisez un Mac, le pilote SH-4d doit être installé pour vous connecter à cet appareil.

Accédez au site Web ci-dessous pour télécharger le pilote SH-4d.

https://roland.cm/sh-4d_dl

3 Connecteurs MIDI

Connectez un câble MIDI disponible dans le commerce à ces connecteurs pour contrôler les appareils MIDI connectés à partir de cet appareil.

4 Prise EXT CLK IN

Utilisez cette prise pour entrer des signaux d'horloge à partir d'une source externe. Vous pouvez faire avancer les pas du séquenceur en synchronisation avec l'horloge (impulsion) qui est entrée.

- * Si une prise est connectée à la prise EXT CLK IN, cet appareil fonctionne toujours en synchronisation avec les signaux reçus de la prise EXT CLK IN, quel que soit le réglage du mode de synchronisation de cet appareil.

« Paramètres système (SYSTEM SETTINGS) »(P. 78) »

- * Utilisez un câble avec fiche mini mono de type téléphone pour connecter la prise EXT CLK IN. N'utilisez pas de câble avec prise stéréo de type téléphone, car ce câble ne fonctionne pas.

5 Prise MIX IN

Correspond à l'entrée audio. La sortie audio des appareils connectés s'effectue depuis les prises PHONES et OUTPUT.

L'entrée de signal de la prise jack MIX IN ne sort pas via USB audio.

6 Prises OUTPUT

Branchez ces prises à votre amplificateur ou aux haut-parleurs du moniteur.

7 Prise jack PHONES

Utilisé pour connecter un casque (vendu séparément).

Mise sous tension

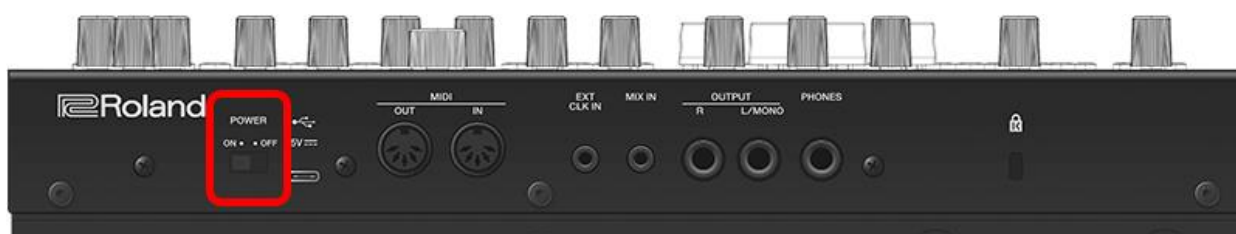
- * Avant la mise sous ou hors tension, veuillez toujours à réduire le volume au minimum. Même si le volume est réglé au minimum, il se peut que vous entendiez du son en mettant l'appareil sous/hors tension. Ce phénomène est tout à fait normal et n'indique aucunement un dysfonctionnement.

En cas d'alimentation via le Port USB

1. **Connectez le câble USB type C fourni à un port USB Adaptateur secteur 5V ou à un port USB de votre ordinateur.**
2. **Pour mettre l'appareil sous tension, commutez l'interrupteur [POWER] de cet appareil sur « ON ».**

En cas d'alimentation par piles

1. **Insérez les piles en suivant les étapes de la section « Installation des piles ».**
2. **Pour mettre l'appareil sous tension, commutez l'interrupteur [POWER] de cet appareil sur « ON ».**



Veillez à ce qu'un adulte exerce une surveillance et un accompagnement dans les endroits où des enfants sont présents.

Installation des piles

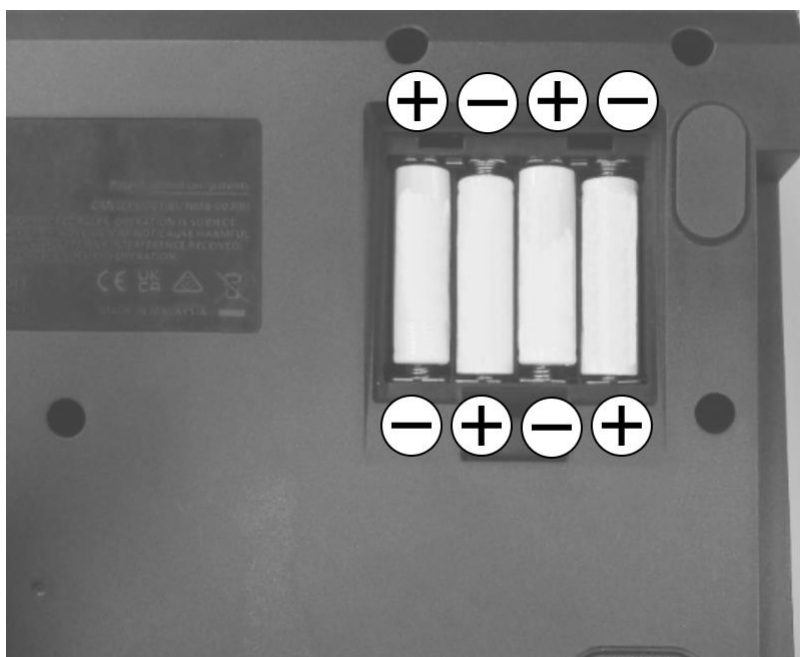
Au lieu de l'alimentation en USB, vous pouvez utiliser des piles AA nickel-métal-hydrure ou des piles alcalines disponibles dans le commerce pour alimenter l'appareil.

- * Si le port USB est alimenté, l'unité utilise ce dernier même si des piles sont installées.

1. **Retirez le couvercle des piles.**

Lorsque vous retournez l'appareil, veuillez à protéger les boutons et molettes pour ne pas les endommager. Veuillez aussi à manipuler l'appareil avec soin. Ne le laissez pas tomber.

2. **Insérez les piles dans leur compartiment en veillant à les orienter en fonction de leur polarité.**



3. Fermez le couvercle des piles.

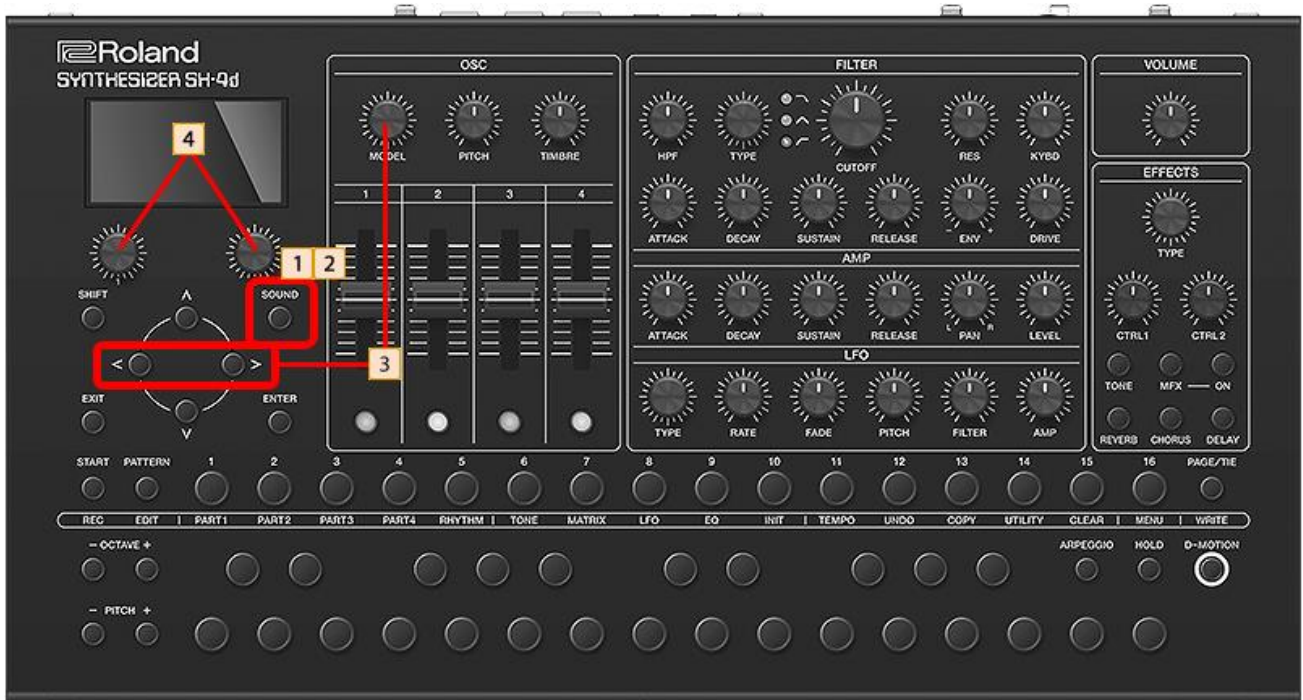
Si vous manipulez les piles incorrectement, vous risquez de provoquer une explosion ou une fuite de liquide. Veuillez à respecter scrupuleusement toutes les consignes relatives aux piles dans les dépliants « CONSIGNES DE SÉCURITÉ » et « REMARQUES IMPORTANTES » (« CONSIGNES DE SÉCURITÉ »).

Indicateur de remplacement des piles

Lorsque les piles sont déchargées, le message « Battery Low! » s'affiche à l'écran.

Lorsque cela se produit, installez de nouvelles piles.

Basculer entre les tons



1. Sur n'importe quel écran à l'exception de l'écran PATTERN, appuyez sur le bouton [SOUND] pour afficher l'explorateur de sons.
2. Appuyez sur le bouton [SOUND] pour basculer entre l'affichage des tons pour chaque modèle d'oscillateur ou des tons pour chaque catégorie.

Displayed per oscillator model

Displayed per category

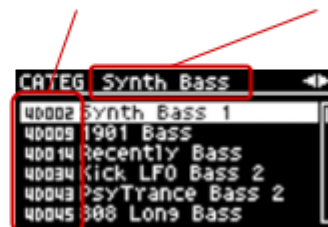
Tone numbers

Oscillator model name shown



Tone numbers

Category name shown



3. Utilisez la molette [MODEL] ou les boutons [<] [>] pour sélectionner le modèle d'oscillateur ou la catégorie.
4. Tournez les molettes [1] et [2] ou les boutons [^] [v] pour sélectionner un ton, puis appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer.

MEMO

- Vous pouvez utiliser les boutons du clavier ou un Clavier externe pour prévisualiser les sons sélectionnés.
- Sur l'écran de l'explorateur de sons, appuyez sur le bouton [EXIT] pour recharger le ton qui était sélectionné lorsque vous êtes entré dans l'explorateur de sons.

Abréviations lors de l'affichage des catégories

SH-4d	4D
WAVETABLE	WT
Cross FM	CF
CHORD	CH
DRAWING	DR
SH-3D	3D
SH-101	SH
JUNO-106	JU

SYNC	SY
RING	RI
PCM	PC
User Tone (Ton défini par l'utilisateur)	UT

Pour sauvegarder un ton modifié, exécutez l'opération d'écriture.

Pour plus de détails sur la manière de sauvegarder un ton, reportez-vous à la section « [Enregistrement d'un son/motif \(MENU WRITE\)\(P. 75\)](#) ».

Passer d'une partie à l'autre



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur les boutons [1] à [5].

La marque affichée dans le coin supérieur droit de l'écran indique la partie actuelle.



Basculer entre les motifs

NOTE

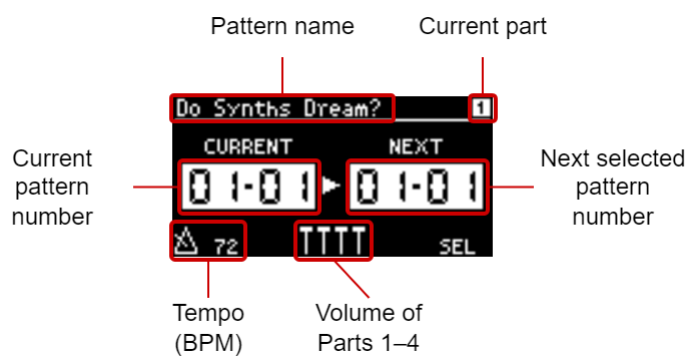
Lorsque vous basculez vers un motif différent, le son/motif non enregistré précédent est perdu.
Si vous souhaitez conserver le ton ou le motif non enregistré, enregistrez le son ou le motif avant de changer de motif.



Utilisez les boutons [1] à [16] pour passer d'un pattern à l'autre

1. Appuyez sur le bouton [PATTERN].

L'écran PATTERN s'affiche.



2. Maintenez le bouton [PAGE/TIE] enfoncé et appuyez sur les boutons [1] à [8] pour sélectionner le banque contenant le motif que vous souhaitez sélectionner.
3. Utilisez les boutons [1] à [16] pour sélectionner un motif.

Si un motif est toujours en cours de lecture, l'appareil bascule sur le nouveau motif que vous avez sélectionné lorsque le motif actuel a terminé la lecture.

Utilisation de la molette [2] pour alterner les motifs



1. Sur l'écran PATTERN, tournez la molette [2] pour faire clignoter le bouton ([1] à [16]) correspondant au motif que vous souhaitez sélectionner.

Tournez la molette [2] tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé pour passer d'une banque à l'autre.

2. Lors de la lecture du motif, appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer le motif.

Utilisation du navigateur de motifs pour basculer entre les motifs

1. Appuyez sur la touche [ENTER] sur l'écran PATTERN.

L'écran PATTERN BROWSER (Explorateur de motifs) s'affiche.

2. Utilisez la molette [1] ou [2] ou appuyez sur les boutons [^] [v] pour sélectionner le motif.

L'appareil bascule automatiquement sur le motif que vous sélectionnez une fois que la lecture du motif actuel est terminée.

MEMO

Pour sauvegarder les paramètres pour un motif que vous modifiez, exécutez l'opération d'écriture.

Pour plus de détails sur la manière d'enregistrer un motif, reportez-vous à la section « Enregistrement d'un son/motif (MENU WRITE)(P. 75) ».

Mise en sourdine d'une partie

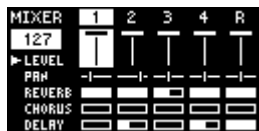


1. Appuyez sur le bouton [PATTERN].

L'écran PATTERN s'affiche.

2. Appuyez sur le bouton [SOUND].

L'écran MIXER s'affiche.



3. Utilisez les boutons [1] à [5] et les boutons du clavier pour couper le son des parties.

Contrôleur	Description
Boutons [1] à [5]	Met en sourdine/annule la sourdine pour les parties 1 à 4 et la partie R (RHYTHM).
Boutons du clavier	Désactive/désactive le instruments rythmiques 1 à 26 pour la partie R (RHYTHM).

Vous pouvez également maintenir le bouton [PATTERN] enfoncé tout en appuyant sur l'un des boutons [1] à [5] ou sur un bouton du clavier pour mettre en sourdine les parties et instruments rythmiques.

Réglage de la balance du volume et des envois d'effets.

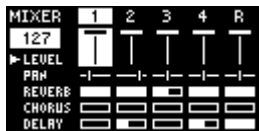


1. Appuyez sur le bouton [PATTERN].

L'écran PATTERN s'affiche.

2. Appuyez sur le bouton [SOUND].

L'écran MIXER s'affiche et les opérations suivantes sont disponibles.



Contrôleur	Description
Curseurs [OSC 1] [OSC 2] [OSC 3] [OSC 4]	Règle le volume des parties 1 à 4.
Bouton [TIMBRE]	Permet de régler le volume de la partie R (RYTHME).
Boutons [OSC 1] à [OSC 4]	Sélectionne les parties 1 à 4.
Boutons [1] à [5]	Met en sourdine/annule la sourdine pour les parties 1 à 4 et la partie R (RHYTHM).
Boutons du clavier	Désactive/active le son des instruments rythmiques 1 à 26 pour la partie R (RHYTHM).

3. Utilisez les boutons [^] [v] [<] [>] pour sélectionner les paramètres suivants et régler les valeurs à l'aide de la molette [2].

Paramètre	Description
Mix Level	Règle le volume de chaque Partie. Ce paramètre est différent du paramètres Part Level (niveau de la partie) défini à l'aide du bouton AMP [LEVEL].
Part Pan	Définit la position panoramique du son de la partie. Ce Paramètre est le même que le Paramètre défini à l'aide du bouton AMP [PAN].
Reverb Send	Règle le niveau d'envoi vers la réverbération de motif.
Chorus Send	Spécifie le niveau d'envoi vers le chorus de motif.
Delay Send	Règle le niveau d'envoi vers le délai du motif.

MEMO

- Pour la partie rythmique, la quantité de signal envoyée au Reverb/Chorus/Delay du motif depuis chaque instrument est la valeur définie pour chaque instrument avec le bouton EFFECT [CTRL 1], multiplié par la valeur définie pour Reverb/Chorus/Delay Send sur l'écran MIXER.
Lorsque vous réglez la quantité d'envoi avec la molette [CTRL 1], augmentez le niveau Reverb/Chorus/Delay Send sur l'écran MIXER.
- Vous pouvez utiliser les curseurs [OSC 1] à [OSC 4] et la molette [TIMBRE] pour régler le volume de chaque partie, même lorsque l'écran PATTERN est affiché.

Initialisation d'un ton/motif (INITIALIZE)

Initialisation d'une partie ton



1. Définissez la partie que vous souhaitez initialiser sur la partie actuelle.
2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [10] pour afficher la boîte de dialogue.



3. Appuyez sur le bouton [ENTER].

Initialisation d'un kit/instrument rythmique



1. Définissez la partie R comme partie actuelle.
2. Pour initialiser un instrument, appuyez sur un bouton du clavier pour sélectionner l'instrument que vous souhaitez initialiser en tant qu'instrument actuel.
3. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [10] pour afficher la boîte de dialogue.



4. Utilisez les boutons [<] [>] pour sélectionner ce que vous souhaitez initialiser, puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Initialisation d'un motif



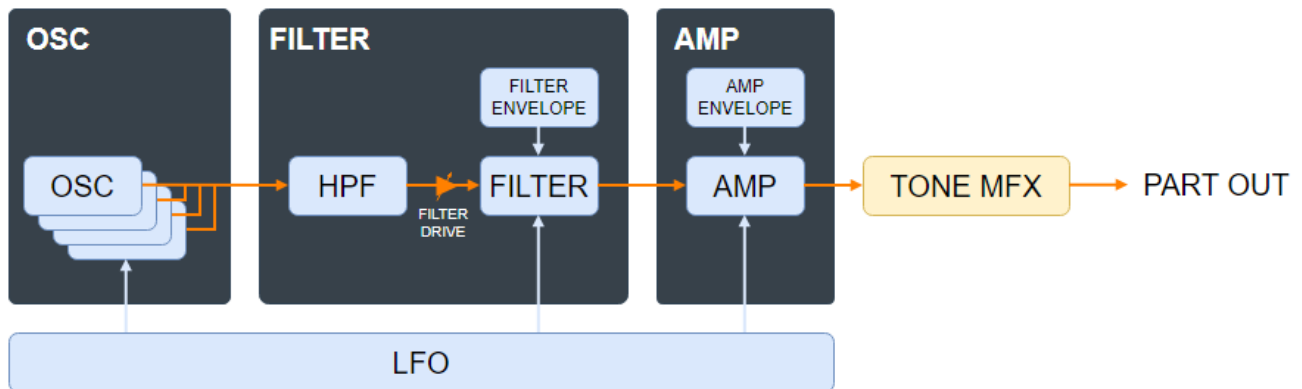
1. Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour afficher l'écran PATTERN, puis sélectionnez le motif à initialiser.
2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [10] pour afficher la boîte de dialogue.



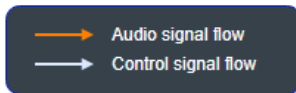
3. Appuyez sur le bouton [ENTER].

Créer un ton

La structure des parties 1 à 4



* The content of the OSC block depends on the oscillator model that's used.



Modèle d'oscillateur

Modèle d'oscillateur	Description
SH-4d	Un oscillateur analogique virtuel avec quatre oscillateurs, avec des formes d'onde sélectionnables qui peuvent être mélangées.
SH-3D	Un oscillateur analogique virtuel avec trois oscillateurs et un LFO secondaire.
SYNC	Deux oscillateurs analogiques virtuels synchronisables avec enveloppe de pitch.
SH-101	Un oscillateur qui recrée le fameux synthé mono vintage SH-101.
JUNO-106	Un oscillateur qui recrée le fameux synthé poly vintage JUNO-106.
Cross FM	Un oscillateur qui recrée un synthé FM à deux opérateurs.
RING	Un oscillateur comportant deux oscillateurs et un modulateur en anneau.
WAVETABLE	Un oscillateur de table d'onde qui vous permet de moduler la position de l'onde.
CHORD	Un oscillateur d'accords qui vous permet de contrôler librement la forme de l'accord.
DRAWING	Un oscillateur qui vous permet de jouer instantanément les formes d'onde que vous dessinez à l'écran.
PCM	Un oscillateur PCM qui vous permet de mixer et de jouer quatre formes d'onde.

MEMO

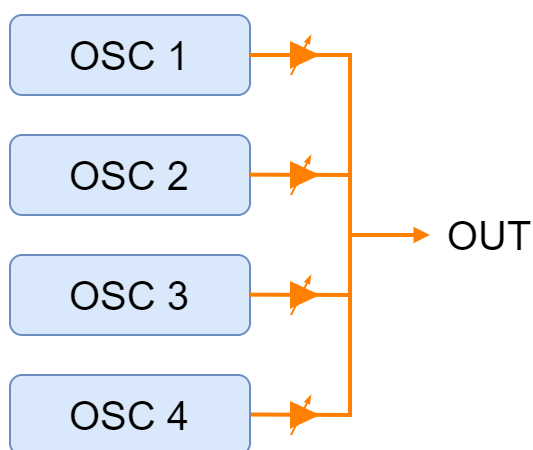
Pour certains modèles d'oscillateur, vous pouvez appuyer sur les boutons [1] à [4] de la section OSC tout en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé pour afficher l'écran OSC SETTINGS.

Cela vous permet de configurer les paramètres qui ne sont pas affectés à un contrôleur.

SH-4d

OSC MODEL

SH-4d



OSC 1-4 Waveform

→ Audio signal flow

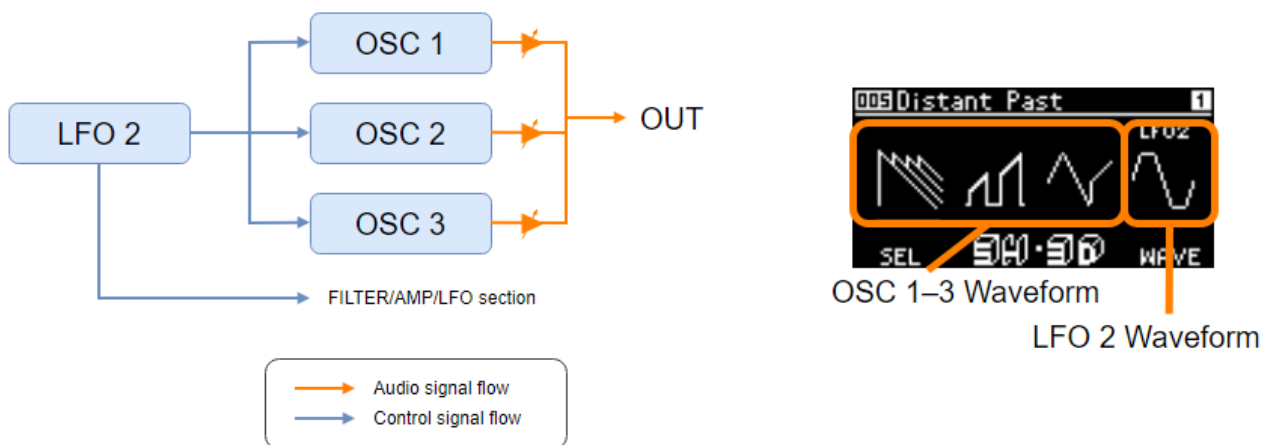
Tournez la molette [1] ou appuyez sur les boutons [OSC 1] à [OSC 4] pour sélectionner un oscillateur, puis utilisez la molette [2] pour sélectionner la forme d'onde de l'oscillateur.

Utilisez les curseurs [OSC 1] à [OSC 4] pour régler le volume de chaque oscillateur.

Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Osc 1-4 Waveform	Molette [2] (sur l'écran supérieur uniquement)	Définit la forme d'onde.	
		SAW	ondes en dents de scie
		SQR	Onde carrée

Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
		TRI	Onde triangulaire
		SINE	Onde sinusoïdale
		RAMP	Onde de rampe
		JUNO	Onde en dents de scie modulée
		TRI2	Variation de l'onde triangulaire
		TRI3	Variation de l'onde triangulaire
		SINE2	Variation de l'onde sinusoïdale
		SSAW	SuperSAW
		NOISE	Bruit blanc
Osc 1-4 Coarse Tune	PITCH	-24+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ± 2 octaves).
Osc 1-4 Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50+50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ± 50 centièmes).
Osc 1-4 PWM Depth	TIMBRE	0-63	Définit le degré d'application du LFO (profondeur) au PW (largeur d'impulsion). La largeur d'impulsion est modulée en fonction des réglages du LFO.
Osc 1-4 Pulse Width	SHIFT+TIMBRE	0-63	Cet effet modifie le rapport de service de la largeur d'impulsion pour modifier la forme d'onde. Vous pouvez utiliser cet effet avec d'autres formes d'onde que SQR (onde carrée). * Une valeur de zéro donne un rapport de service de 50:50%.
Osc 1 Level	Curseur [OSC 1]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 1.
Osc 2 Level	Curseur [OSC 2]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 2.
Osc 3 Level	Curseur [OSC 3]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 3.
Osc 4 Level	Curseur [OSC 4]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 4.
Osc 1-4 Fat	-	0-63	Déforme la forme d'onde et ajoute une composante de fréquence inférieure d'une octave à la forme d'onde d'origine.
Osc 1-2, 3-4 Sync	-	OFF, SYNC	Produit un effet de synchronisation d'oscillateur que l'on trouve dans les synthétiseurs analogiques et autres générateurs de sons. Réinitialise OSC 1 ou OSC 3 en utilisant le cycle de hauteur d'OSC 2 ou OSC 4.
OSC 1 à 4 DSAW Detune	-	0-127	Règle le degré de désaccordage du SuperSAW. Des valeurs plus élevées créent un effet de désaccordage plus important. * Cette option est activée uniquement lorsque « SSAW » est sélectionné pour la forme d'onde.
Osc 1-4 LED Color	-	ROUGE, ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, VERT CLAIR, VERT CLAIR, BLEU CIEL CLAIR, BLEU CLAIR, VIOLET CLAIR	Définit la couleur des LED de section d'oscillateur pour chaque oscillateur.

OSC MODEL SH-3D



Tournez la molette [1] ou appuyez sur les boutons [1] à [4] de la section OSC pour sélectionner un oscillateur ou un LFO 2, et utilisez la molette [2] pour sélectionner la forme d'onde de l'oscillateur ou du LFO 2.

Utilisez les curseurs [1] à [3] pour régler le volume de chaque oscillateur. Réglez la vitesse du cycle LFO 2 à l'aide du curseur [4].

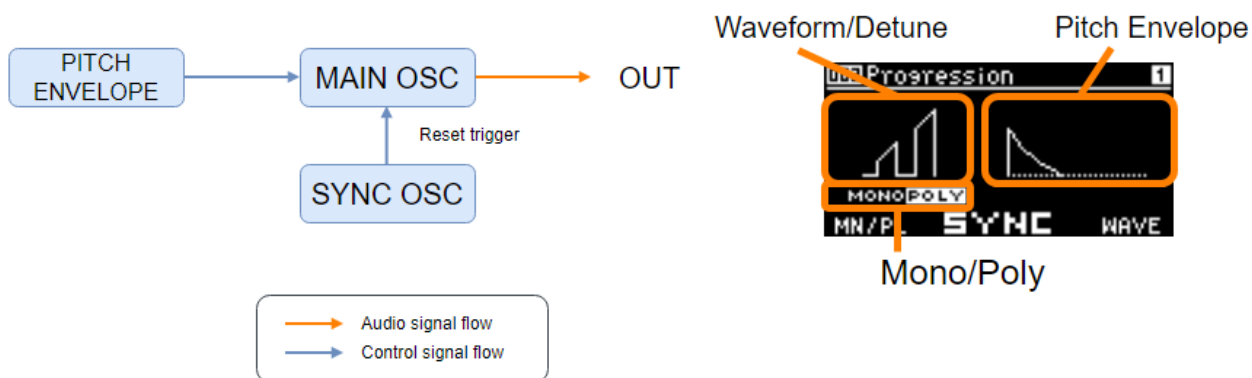
Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
OSC 1-3			
Osc 1-3 Waveform	Molette [2] (sur l'écran supérieur uniquement)	Définit la forme d'onde.	
		SAW	ondes en dents de scie
		SQR	Onde carrée
		TRI	Onde triangulaire
		SINE	Onde sinusoïdale
		RAMP	Onde de rampe
		JUNO	Onde en dents de scie modulée
		TRI2	Variation de l'onde triangulaire
		TRI3	Variation de l'onde triangulaire
		SINE2	Variation de l'onde sinusoïdale
SSAW	SuperSAW		
NOISE	Bruit blanc		
LFO 2 Waveform	Molette [2] (sur l'écran supérieur uniquement)	Sélectionne la forme d'onde du LFO 2.	
		SINE	Onde sinusoïdale
		TRI	onde triangulaire
		UNE GROSSE CAISSE	ondes en dents de scie
		SAW-DW	Onde en dents de scie (polarité négative)
		SQR	Onde carrée
		RND	Onde aléatoire
		TRP	Onde trapézoïdale
		S&H	Échantillonner et maintenir onde (modifie de manière aléatoire la valeur de sortie une fois par cycle).
		CHS	Onde chaotique
VSINE	Onde sinusoïdale déformée (modifie de manière aléatoire l'amplitude de l'onde sinusoïdale une fois par cycle).		
OSC 1 à 3 Coarse Tune	PITCH	-24+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ±2 octaves).
OSC 1 à 3 Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50+50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ±50 centièmes).
Osc 1-3 PWM Depth	TIMBRE	0-63	Définit le degré d'application du LFO (profondeur) au PW (largeur d'impulsion). La largeur d'impulsion est modulée en fonction des réglages du LFO.

Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Osc 1-3 Pulse Width	SHIFT+TIMBRE	0-63	Cet effet modifie le rapport de service de la largeur d'impulsion pour modifier la forme d'onde. Vous pouvez utiliser cet effet avec d'autres formes d'onde que SQR (onde carrée). * Une valeur de zéro donne un rapport de service de 50:50%.
Osc 1 Level	Curseur [OSC 1]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 1.
Osc 2 Level	Curseur [OSC 2]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 2.
Osc 3 Level	Curseur [OSC 3]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 3.
Osc 1-3 Fat	-	0-63	Déforme la forme d'onde et ajoute une composante de fréquence inférieure d'une octave à la forme d'onde d'origine.
OSC 1-2 Sync	-	OFF, ON	Produit un effet de synchronisation d'oscillateur que l'on trouve dans les synthétiseurs analogiques et autres générateurs de sons. Réinitialise OSC 1 en utilisant le cycle de hauteur d'OSC 2 (uniquement pour OSC 1 et 2).
Osc 1-3 SSaw Detune	-	0-127	Règle le degré de désaccordage du SuperSAW. Des valeurs plus élevées créent un effet de désaccordage plus important. * Cette option est activée uniquement lorsque « SSAW » est sélectionné pour la forme d'onde.
Osc 1-3 LED Color	-	ROUGE, ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, VERT CLAIR, VERT CLAIR, BLEU CIEL CLAIR, BLEU CLAIR, VIOLET CLAIR	Définit la couleur des LED de section d'oscillateur pour chaque oscillateur.
LFO 2			
LFO 2 Rate Note/Rate	Curseur [OSC 4]	0-1023 or 1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8., 1/4, 1/2T, 1/4., 1/2, 1T, 1/2., 1, 2T, 1., 2, 4	Règle la vitesse du cycle LFO 2. Le cycle LFO 2 (taux) est réglé en tant que longueur de note lorsque le paramètre LFO2 Rate Sync est activé.
LFO 2 Pitch Depth	PITCH (lorsque LFO 2 est sélectionné)	0-100	Définit la profondeur du LFO 2 lorsqu'il est appliqué à la hauteur.
LFO 2 Fade	TIMBRE (lorsque LFO 2 est sélectionné)	0-1023	Définit le temps nécessaire au LFO 2 pour atteindre l'amplitude maximale.
LFO 2 Type	-	Sélectionne la forme d'onde du LFO 2.	
		SINE	Onde sinusoïdale
		TRI	onde triangulaire
		UNE GROSSE CAISSE	ondes en dents de scie
		SAW-DW	Onde en dents de scie (polarité négative)
		SQR	onde carrée
		RND	Onde aléatoire
		TRP	Onde trapézoïdale
		S&H	Échantillonner et maintenir onde (modifie de manière aléatoire la valeur de sortie une fois par cycle).
		CHS	Onde chaotique
		VSINE	Onde sinusoïdale déformée (modifie de manière aléatoire l'amplitude de l'onde sinusoïdale une fois par cycle).
LFO 2 Rate Sync	-	OFF, ON	Activez cette option (ON) pour synchroniser le cycle du LFO 2 avec le tempo.
LFO 2 Key Trig	-	OFF, ON	Définit si le début du cycle LFO 2 doit être synchronisé avec le timing que vous utilisez

Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
			pour jouer les touches ("ON" pour synchroniser, "OFF" pour désactiver).
LFO 2 Filt Depth	-	0-100	Définit la profondeur du LFO 2 lorsqu'il est appliqué à la fréquence de coupure.
LFO 2 Amp Depth	-	0-100	Définit dans quelle mesure le LFO 2 affecte le volume.
LFO 2 Pan Depth	-	-63-+63	Définit la profondeur du LFO 2 lorsqu'il est appliqué au réglage panoramique.
LFO 2 phase Pos	-	Spécifie la phase de démarrage valeur du LFO 2 lorsque le Key Trigger est ACTIVÉ.	
		0	1 cycles
		1	1/4 cycles
		2	1/2 cycles
		3	3/4 cycles

SYNC

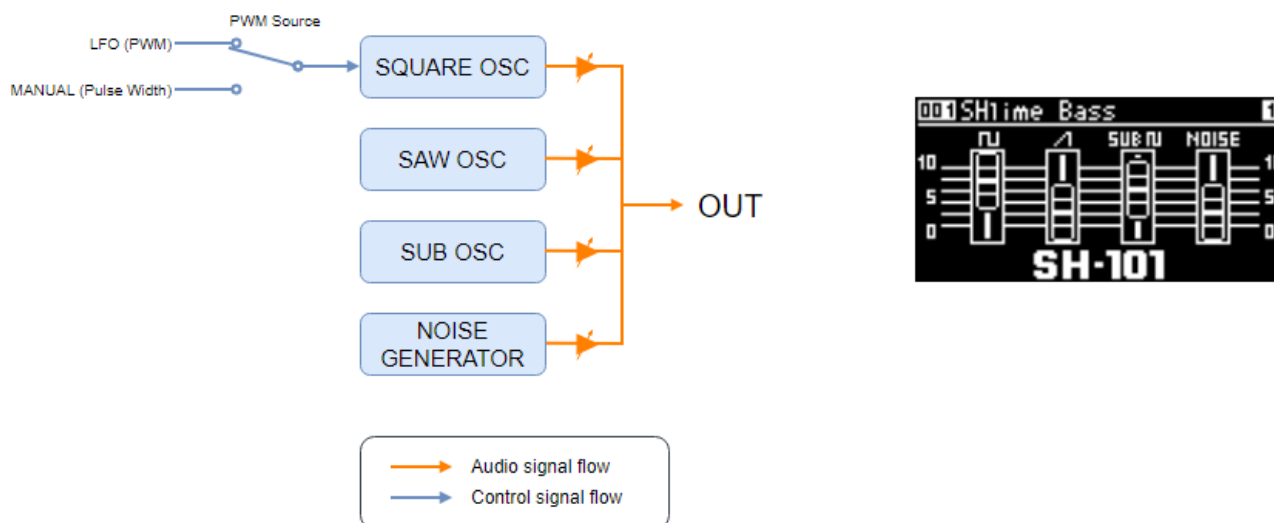
OSC MODEL SYNC



Utilisez la molette [2] pour régler la forme d'onde.

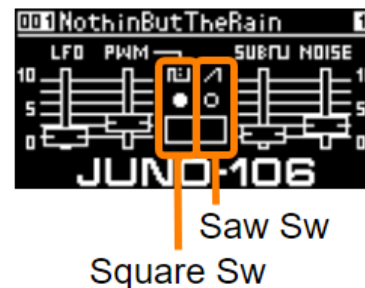
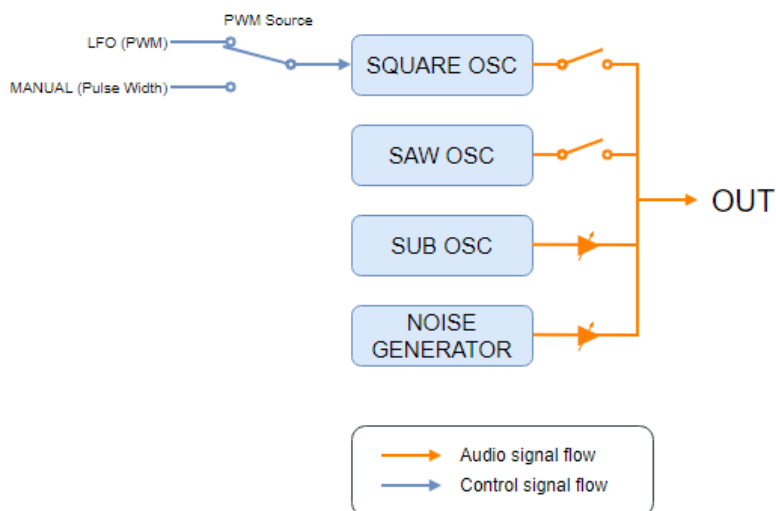
Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Coarse Tune	PITCH	-24-+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ± 2 octaves).
Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50-+50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ± 50 centièmes).
Profondeur PWM	TIMBRE	0-63	Définit le degré d'application du LFO (profondeur) au PW (largeur d'impulsion). La largeur d'impulsion est modulée en fonction des réglages du LFO.
Pulse Width	SHIFT+TIMBRE	0-63	Cet effet modifie le rapport de service de la largeur d'impulsion pour modifier la forme d'onde. Vous pouvez utiliser cet effet avec d'autres formes d'onde que SQR (onde carrée). * Une valeur de zéro donne un rapport de service de 50:50%.
Detune	Curseur [OSC 1]	0-48	Définit la hauteur de l'oscillateur synchronisé en demi-tons.
PEnv Attack	Curseur [OSC 2]	0-1023	Définit le temps d'attaque de l'enveloppe de hauteur.
PEnv Decay	Curseur [OSC 3]	0-1023	Modifie le temps de descente de l'enveloppe de hauteur.
PEnv Depth	Curseur [OSC 4]	0-100	Définit l'intensité de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs plus élevées modifient davantage l'enveloppe de hauteur.
Mono/Poly	Boutons [OSC 1] et [OSC 2]	MONO, POLY	Définit si les sons sont lus en mode polyphonique (POLY) ou monophonique (MONO).
Sync	Bouton [OSC 4]	OFF, ON	Active/désactive la synchronisation de l'oscillateur.

OSC MODEL SH-101



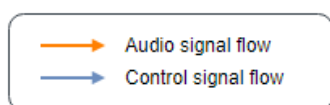
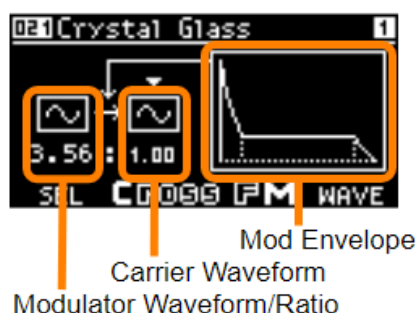
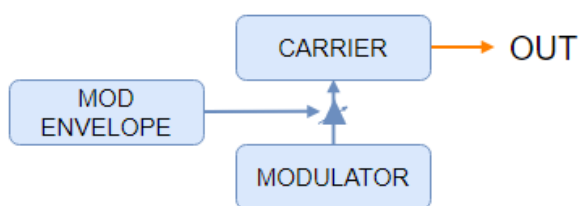
Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Coarse Tune	PITCH	-24+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ± 2 octaves).
Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50+50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ± 50 centièmes).
Largeur d'impulsion	TIMBRE (lorsque « PWM Source » est réglé sur « MANUAL »)	0-63	Modifie le rapport de service de la largeur d'impulsion pour modifier la forme d'onde. * Une valeur de zéro donne un rapport de service de 50:50%.
PWM Depth	TIMBRE (lorsque « PWM Source » est réglé sur « LFO »)	0-63	Définit le degré d'application du LFO (profondeur) au PW (largeur d'impulsion) de l'onde carrée. La largeur d'impulsion est modulée en fonction des réglages du LFO.
Square Level	Curseur [OSC 1]	0-127	Permet de régler le volume de l'onde carrée.
Saw Level	Curseur [OSC 2]	0-127	Permet de régler le volume de l'onde en dents de scie.
Sub Osc Level	Curseur [OSC 3]	0-127	Règle le volume du sous-oscillateur.
Noise Level	Curseur [OSC 4]	0-127	Règle le volume du générateur de bruit.
PWM Source	Bouton [OSC 1]	LFO, MANUAL	Commute la fonction du bouton [TIMBRE] entre largeur d'impulsion et profondeur PWM.
Sub Osc Wave	Bouton [OSC 3]	1OCT SQR, 2OCT SQR, 2OCT PLS	Bascule entre les hauteurs de sous-oscillateur et les formes d'onde.

OSC MODEL JUNO-106



Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Coarse Tune	PITCH	-24- +24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ± 2 octaves).
Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50- +50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ± 50 centièmes).
Largeur d'impulsion	TIMBRE	0-63	Modifie le rapport de service de la largeur d'impulsion pour modifier la forme d'onde. * Une valeur de zéro donne un rapport de service de 50:50%.
Profondeur de pas LFO	Curseur [OSC 1]	0-100	Définit la profondeur du LFO lorsqu'il est appliqué à la hauteur.
Profondeur PWM	Curseur [OSC 2]	0-63	Définit le degré d'application du LFO (profondeur) au PW (largeur d'impulsion) de l'onde carrée. La largeur d'impulsion est modulée en fonction des réglages du LFO.
Sub Osc Level	Curseur [OSC 3]	0-127	Règle le volume du sous-oscillateur.
Niveau de bruit	Curseur [OSC 4]	0-127	Règle le volume du générateur de bruit.
Square Switch	Bouton [OSC 2]	OFF, ON	Active ou désactive l'onde carrée.
Saw Switch	Bouton [OSC 3]	OFF, ON	Active ou désactive l'onde en dents de scie.

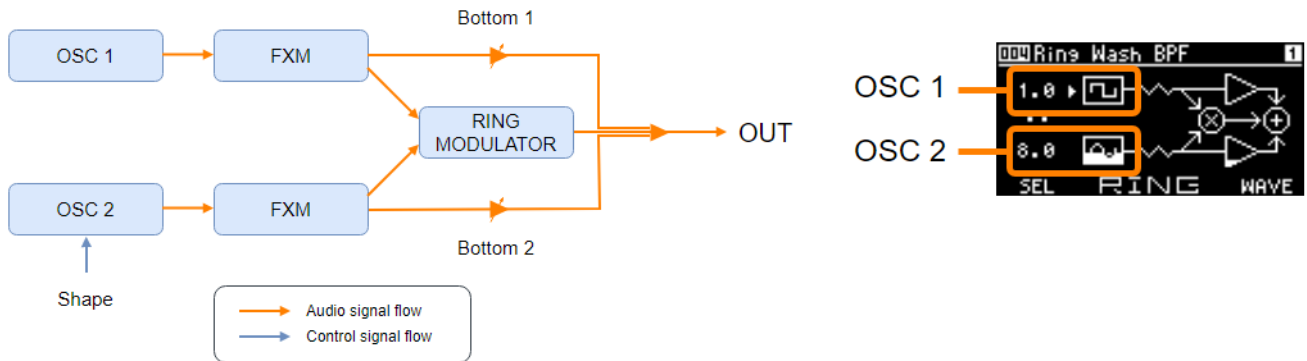
OSC MODEL Cross FM



Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Carrier/Modulator Waveform	Bouton [2] (sur l'écran supérieur uniquement)	SINUS, TRI, SQR, SAW	Définit la forme d'onde.
Coarse Tune	PITCH	-24+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ±2 octaves).
Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50+50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ±50 centièmes).
Ratio	TIMBRE	1.0-16.0	Définit le rapport de fréquence entre la porteuse et le modulateur.
Ratio Fine	SHIFT+TIMBRE	-50+50	Définit le rapport de fréquence entre la porteuse et le modulateur par plus petits pas.
Mod Env Atk	Curseur [OSC 1]	0-1023	Définit le temps d'attaque de l'enveloppe de modulation.
Mod Env Dcy/Rel	Curseur [OSC 2]	0-1023	Définit les temps de descente et de libération de l'enveloppe de modulation.
Sus. Env. Mod	Curseur [OSC 3]	0-511	Définit le niveau de maintien de l'enveloppe de modulation.
Mod Depth	Curseur [OSC 4]	0-63	Définit l'intensité de l'enveloppe de modulation. Des valeurs plus élevées produisent un changement plus important de l'enveloppe de modulation.
Carrier/Modulator Pulse Width	-	0-63	Cet effet modifie le rapport de service de la largeur d'impulsion pour modifier la forme d'onde. Vous pouvez utiliser cet effet avec d'autres formes d'onde que SQR (onde carrée). * Une valeur de zéro donne un rapport de service de 50:50%.
Carrier/Modulator PWM Depth	-	0-63	Définit le degré d'application du LFO (profondeur) au PW (largeur d'impulsion). La largeur d'impulsion est modulée en fonction des réglages du LFO.
Carrier/Modulator Fat	-	0-63	Déforme la forme d'onde et ajoute une composante de fréquence inférieure d'une octave à la forme d'onde d'origine.

RING

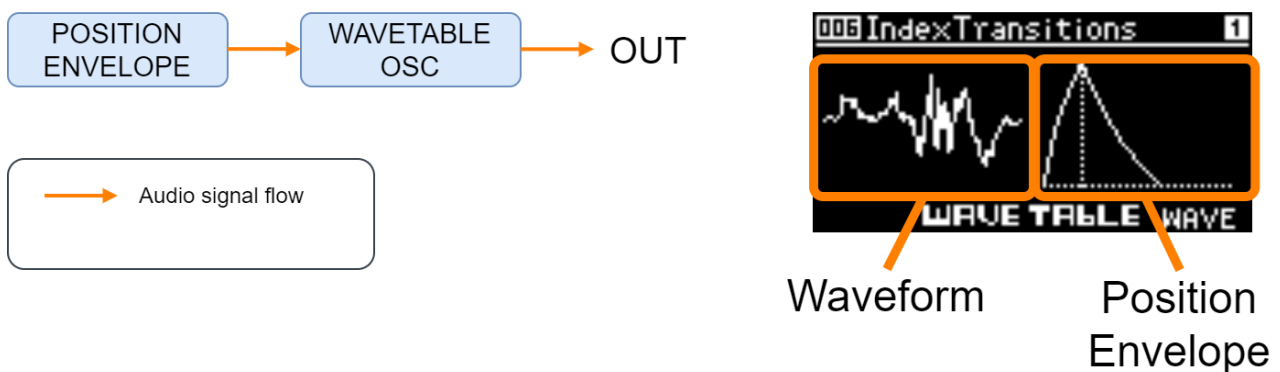
OSC MODEL RING



Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Osc 1-2 Waveform	Molette [2] (sur l'écran supérieur uniquement)	SINUS, TRI, SQR, SAW	Définit la forme d'onde.
Coarse Tune	PITCH	-24+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ± 2 octaves).
Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50+50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ± 50 centièmes).
Modulator Tune	TIMBRE	-48+48	Spécifie la hauteur de l'oscillateur 2 par pas d'un demi-ton (maximum ± 4 octaves).
Mod Fine Tune	SHIFT+TIMBRE	-50+50	Spécifie la hauteur de l'oscillateur 2 en centièmes (maximum ± 50 centièmes).
Bottom 1	Curseur [OSC 1]	0-127	Règle le volume du signal de l'oscillateur 1 qui ne passe pas dans le modulateur en anneau.
Shape	Curseur [OSC 2]	0-63	Déforme la forme d'onde de l'oscillateur 2, et ajoute un composant de fréquence inférieure d'une octave à la forme d'onde d'origine.
FXM	Curseur [OSC 3]	0-16	Définit la profondeur de la modulation de fréquence FXM.
Bottom 2	Curseur [OSC 4]	0-127	Règle le volume du signal de l'oscillateur 2 qui ne passe pas par le modulateur en anneau.
FXM Speed	Bouton [OSC 3]	1-4	Définit la méthode utilisée pour la modulation de fréquence FXM. Des valeurs plus élevées produisent un son plus rugueux, et des valeurs plus faibles produisent un son plus métallique.

WAVETABLE

OSC MODEL WAVETABLE

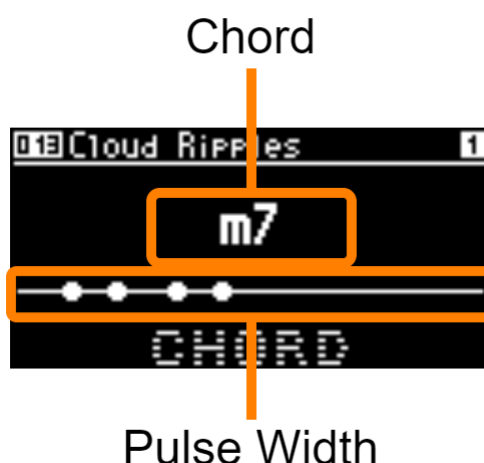
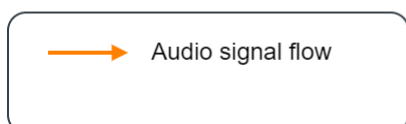


Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Numéro d'onde	Molette [2] (sur l'écran supérieur uniquement)	1-31	Définit le numéro de l'onde.
Coarse Tune	PITCH	-24+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ± 2 octaves).

Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Profondeur POS LFO	TIMBRE	0–63	Définit le degré d'application du LFO (profondeur) au PW (largeur d'impulsion).
Position	Curseur [OSC 1]	0–127	Définit la position de l'onde sur le numéro de l'onde sélectionnée.
Position Env Atk	Curseur [OSC 2]	0–1023	Définit le temps d'attaque de l'enveloppe appliquée à la position de l'onde.
Position Env Dcy	Curseur [OSC 3]	0–1023	Définit le temps de descente de l'enveloppe appliquée à la position de l'onde.
Position env Depth	Curseur [OSC 4]	0–63	Définit la quantité d'application (profondeur) de l'enveloppe à la position de l'onde.

CHORD,

OSC MODEL CHORD



Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Coarse Tune	PITCH	-24–+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ± 2 octaves).
Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50–+50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ± 50 centièmes).
Balance	TIMBRE	0–255	Règle la balance du volume pour les tons qui composent l'accord.
Chord	Curseur [OSC 1]	Majeur, 6, 7, Maj7, M7 (5), min, m6, m7, m(Maj7), dim, dim7, m7 (5), aug, aug7, sus2, sus4, 7sus4, 4, 5	Spécifie l'accord.
Voicing	Curseur [OSC 2]	1–5	Spécifie le voicing de l'accord.
Pulse Width	Curseur [OSC 3]	0–63	Cet effet modifie le rapport de service de la largeur d'impulsion pour modifier la forme d'onde. Vous pouvez utiliser cet effet avec d'autres formes d'onde que SQR (onde carrée). * Une valeur de zéro donne un rapport de service de 50:50%.
PWM Depth	Curseur [OSC 4]	0–63	Définit le degré d'application du LFO (profondeur) au PW (largeur d'impulsion). La largeur d'impulsion est modulée en fonction des réglages du LFO.
Waveform	Boutons [OSC 1] à [OSC 4]	SINUS, TRI, SQR, SAW	Définit la forme d'onde.
Fat	-	0–63	Déforme la forme d'onde et ajoute une composante de fréquence inférieure d'une octave à la forme d'onde d'origine.

OSC MODEL DRAWING

DRAWING OSC → OUT



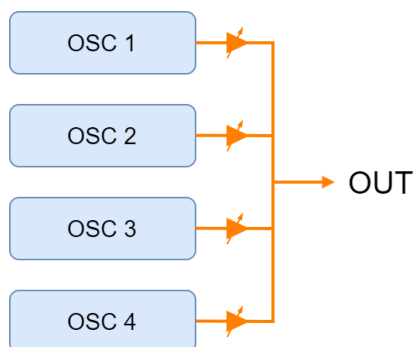
→ Audio signal flow

Utilisez les molettes [1] et [2] pour définir la forme de la forme d'onde.

Lorsque vous appuyez sur le bouton [ENTER], le curseur se déplace automatiquement, de sorte que vous pouvez dessiner la forme d'onde en tournant uniquement le [2] bouton.

Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
Wave Step 1–32	Molette [2], boutons [^] [v] (sur l'écran supérieur uniquement)	-72– +72	Définit la valeur de chaque pas dans les données de forme d'onde.
Coarse Tune	PITCH	-24– +24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ± 2 octaves).
Wave Edge	TIMBRE	0–127	Définit la manière dont les pas sont connectés lors de la lecture d'une forme d'onde. Des valeurs plus petites produisent des transitions plus fluides entre les pas.
Step 1–8	Curseur [OSC 1]	-72– +72	Définit les valeurs des pas 1 à 8 dans les données de forme d'onde.
Step 9–16	Curseur [OSC 2]	-72– +72	Définit les valeurs des pas 9 à 16 dans les données de forme d'onde.
Step 17–24	Curseur [OSC 3]	-72– +72	Définit les valeurs des pas 17 à 24 dans les données de forme d'onde.
Step 25–32	Curseur [OSC 4]	-72– +72	Définit la valeur pour les pas 25 à 32 dans les données de forme d'onde.
Step 1–8 Slope	Bouton [OSC 1] + curseur [OSC 1]	-18– +18	Définit la pente des lignes droites qui connectent les pas 1 à 8 dans les données de forme d'onde.
Step 9–16 Slope	Bouton [OSC 2] + curseur [OSC 2]	-18– +18	Définit la pente des lignes droites qui connectent les pas 9 à 16 dans les données de forme d'onde.
Step 17–24 Slope	Bouton [OSC 3] + curseur [OSC 3]	-18– +18	Définit la pente des lignes droites qui connectent les pas 17 à 24 dans les données de forme d'onde.
Step 25–32 Slope	Bouton [OSC 4] + curseur [OSC 4]	-18– +18	Définit la pente des lignes droites qui connectent les pas 25 à 32 dans les données de forme d'onde.

OSC MODEL PCM



OSC Select

OSC 1-4 Level

→ Audio signal flow

Paramètre	Contrôleurs	Valeur	Description
OSC 1 à 4 Wave	Molette [2], boutons [^] [v] (sur l'écran supérieur uniquement)	1-53	Sélectionne les formes d'onde PCM lues.
Osc 1-4 Coarse Tune	PITCH	-24-+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ±2 octaves).
OSC 1 à 4 Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50-+50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ±50 centièmes).
Osc 1 Level	Curseur [OSC 1]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 1.
Osc 2 Level	Curseur [OSC 2]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 2.
Osc 3 Level	Curseur [OSC 3]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 3.
Osc 4 Level	Curseur [OSC 4]	0-127	Permet de régler le volume d'OSC 4.
Osc 1-4 LED Color	-	ROUGE, ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, VERT CLAIR, VERT CLAIR, BLEU CIEL CLAIR, BLEU CLAIR, VIOLET CLAIR	Définit la couleur des LED de section d'oscillateur pour chaque oscillateur.

Configuration d'un ton



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur les boutons [1] à [5] pour sélectionner une partie ton.
2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [6].

L'écran TONE s'affiche.

Élément	Valeur	Description
Level	0-127	Permet de régler le volume pour tous les tons.
Octave	-3-+3	Règle la hauteur du son du son en octaves (jusqu'à ± 3 octaves).
Coarse Tune	-48-+48	Règle la hauteur de note par demi-tons (± 4 octaves).
OSC 2 Coarse Tune	-48-+48	Définit la hauteur de l'oscillateur 2 en demi-tons (uniquement en cas d'utilisation du modèle SYNC).
Sensation analogique	0-127	Modifie la hauteur et le volume au fil du temps du ton en cours de jeu, afin de lui conférer un caractère plus irrégulier. Des valeurs plus élevées produisent plus d'irrégularité, ce qui entraîne un son plus instable (uniquement en utilisant les modèles SH-4d, SH-3D, SYNC, SH-101, JUNO-106, Cross FM, RING, CHORD ou PCM).
Mono Poly	MONO POLY	Définit si les sons sont lus en mode polyphonique (POLY) ou monophonique (MONO). MONO Un seul son à la fois est lu, et seule la dernière touche que vous avez jouée produit un son. POLY Plusieurs sons peuvent être lus en même temps.
Legato Sw	OFF, ON	Cette option est activée lorsque « Mono Poly » est réglé sur « MONO ». Lorsque « Legato SW » est sur « ON », vous jouez une note tout en maintenant la première note (style Legato) enfoncée, la seconde note que vous jouez sonne sans sa partie d'attaque. Cela vous permet de connecter facilement les hauteurs sans laisser d'intervalle entre les notes.
Porta Sw	OFF, ON	Choisissez ON pour appliquer le portamento, ou OFF dans le cas contraire. * Le portamento est un effet de glisse qui relie les hauteurs de la première et de la seconde note que vous jouez sur le clavier. Lorsque « Mono Poly » est réglé sur « MONO » et que le portamento est appliqué, vous pouvez obtenir des effets de glisse comme le son d'un violon.
Mode Porta	NORMAL LEGATO	Définit le style de jeu pour l'application du portamento. NORMAL Portamento sera toujours appliqué. LEGATO Le portamento n'est appliqué que lorsque vous jouez dans le style Legato (en jouant une touche puis en jouant la suivante tout en maintenant la première enfoncée).
Porta Time	0-1023	Lorsque le portamento est utilisé, définit la vitesse de changement de la hauteur. Une valeur plus élevée rallonge la durée de changement de hauteur d'une note à l'autre.
Amp Velo Sense	-100- +100	Régalez cette option pour modifier le volume du ton en fonction de la difficulté de lecture des touches.

Élément	Valeur	Description
		Les valeurs positives rendent le ton plus fort lorsque vous appuyez plus fort sur les touches, et les valeurs négatives adoucissent le ton.
Cutoff Velo Sense	-100– +100	Définit la fréquence de coupure qui change en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Les valeurs positives augmentent la fréquence de coupure lorsque vous appuyez plus fort sur les touches et les valeurs négatives diminuent la fréquence de coupure.
BendRange Up	0–48	Définit le degré de variation de la hauteur (en demi-tons) lorsque le bouton [PITCH +] est enfoncé. Par exemple, un réglage de « 48 » fait monter le bend de hauteur de quatre octaves lorsque vous appuyez sur le bouton [PITCH +].
BendRange Dw	0–48	Définit le degré de variation de la hauteur (en demi-tons) lorsque le bouton [PITCH -] est enfoncé. Par exemple, un réglage de « 48 » fait descendre le bend de hauteur de quatre octaves lorsque vous appuyez sur le bouton [PITCH -].
Env Mode	ADR, ADSR	ADSR : une fois que l'enveloppe a dépassé son temps de descente, elle conserve son niveau de maintien jusqu'à ce que la note soit libérée (note désactivée). Lorsque la note est libérée, l'enveloppe passe ensuite à son segment de libération à partir de la position actuelle. ADR : quelle que soit la date à laquelle vous libérez la note (note OFF), l'enveloppe atteint segment de libération une fois que le temps de descente est écoulé et l'enveloppe est exécutée en fonction de son temps défini.
Catg	–	Sélectionne la catégorie de la tonalité.

Utilisation de la matrice de modulation

Qu'est-ce que la matrice de modulation ?

La matrice de modulation est une fonction qui vous permet de "recâbler" librement des signaux tels que le LFO et le générateur d'enveloppes, pour créer une palette de sons qui ne peuvent normalement pas être obtenus en connectant ces composants avec les réglages par défaut du système.

Pour la source du signal, vous pouvez utiliser des signaux internes comme le LFO, ainsi que des signaux MIDI externes comme des messages de changement de commande.

Vous pouvez définir une source et jusqu'à quatre destinations de sortie pour chaque emplacement, et vous pouvez régler l'intensité de modulation (profondeur) pour chaque destination.

Modification de la matrice de modulation



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [7].

L'écran MATRIX s'affiche.

MATRIX	ENTER	1
SLOT	1	2 3 4
LFO	OSC1 PW	20
	PAN	0
	FENV ATTACK	0
	FENV DEPTH	10

2. Appuyez sur les boutons [<] [>] pour sélectionner la fente à modifier.
Pour certains modèles, vous pouvez utiliser un maximum de deux à quatre emplacements.
3. Appuyez sur les boutons [^] [v] pour sélectionner la source ou la destination à modifier.
4. Utilisez la molette [1] pour régler la source ou la destination, et la molette [2] pour régler l'intensité de modulation pour chaque destination.

Fonction MATRIX ASSIGN

Cette fonction définit la source et la destination en fonction de la manière dont vous utilisez les molettes.



1. Sur l'écran MATRIX, appuyez sur les boutons [^] [v] pour sélectionner la source ou la destination à modifier.
2. Appuyez sur le bouton [ENTER].

L'écran MATRIX ASSIGN s'affiche.



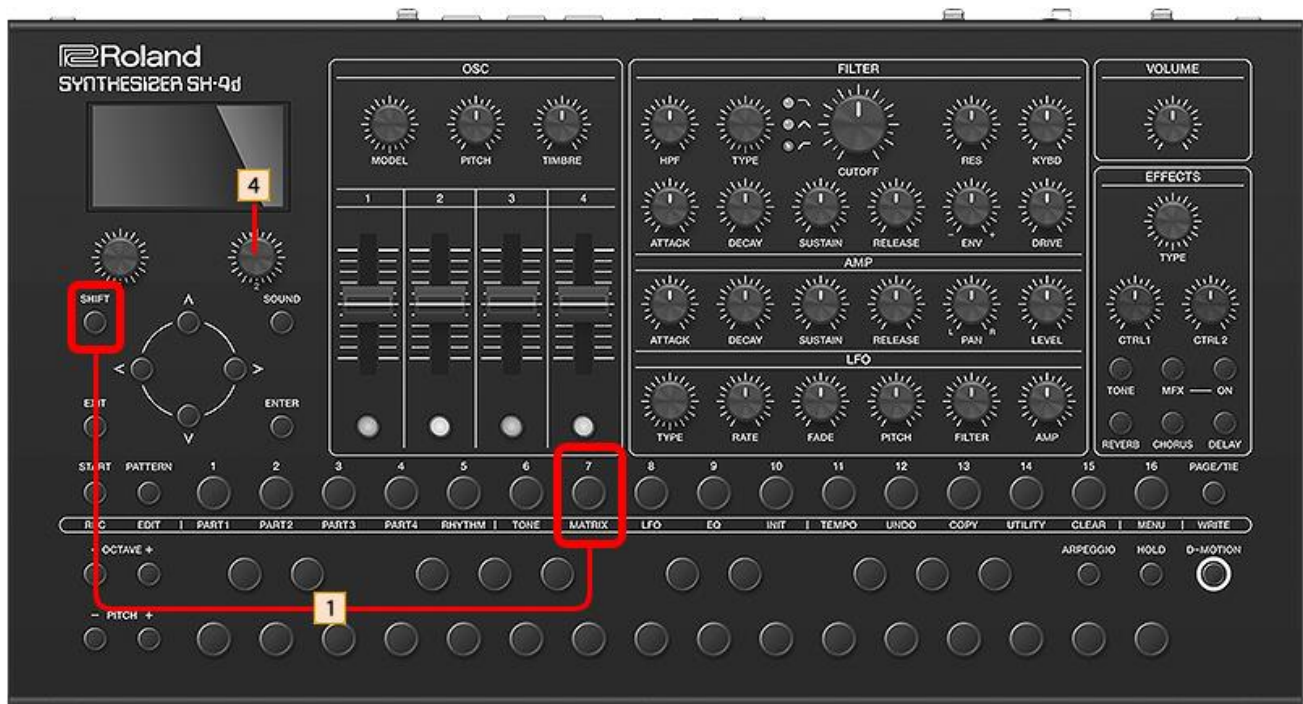
3. Utilisez le contrôleur (molette, curseur ou bouton) correspondant à la source ou à la destination que vous souhaitez régler.

Définit la source/destination en fonction du contrôleur que vous avez utilisé.

4. Appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'écran MATRIX ASSIGN.

Fonction AUTO ASSIGN

Lorsque vous utilisez les molettes pour confirmer à la fois la source et la destination, cette fonction affecte automatiquement la source et la destination à un emplacement disponible.



1. Sur l'écran MATRIX, maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez à nouveau sur le bouton [7].

L'écran AUTO ASSIGN s'affiche.

2. Utilisez le contrôleur (molette, curseur ou bouton) correspondant à la source que vous souhaitez régler.

La source est sélectionnée et l'écran change.



3. Utilisez le contrôleur (molette, curseur ou bouton) correspondant à la destination que vous souhaitez définir.

La destination est sélectionnée et l'emplacement est confirmé.

L'écran change.



4. Une fois que l'écran MATRIX s'affiche, utilisez la molette [2] pour régler l'intensité de la modulation.



Si aucun emplacement n'est disponible, le message « No empty slot » (« aucun emplacement vide ») s'affiche et l'écran MATRIX s'affiche automatiquement.

Essayez de changer les réglages de l'écran MATRIX sur un emplacement ou une destination prédéfinis différents.

Configuration du LFO



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [8].

L'écran LFO s'affiche.



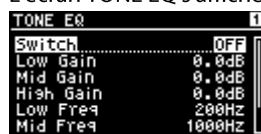
Élément	Valeur	Description
Rate Sync	OFF, ON	ACTIVEZ cette option pour synchroniser le cycle LFO avec le tempo.
Key Trigger	OFF, ON	Définit si le début du cycle LFO doit être synchronisé avec le timing que vous utilisez pour appuyer sur les touches ("ON" pour synchroniser, "OFF" pour désactiver).
LFO Pan Depth	-63- +63	Définit la profondeur du LFO lorsqu'il est appliqué au réglage panoramique.
Phase Position	Spécifie la phase de démarrage valeur du LFO lorsque Key Trigger est ACTIVÉ.	
	0	1 cycle
	1	1/4 cycle
	2	1/2 cycle
	3	3/4 cycle

Configuration du Tone EQ



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [9].

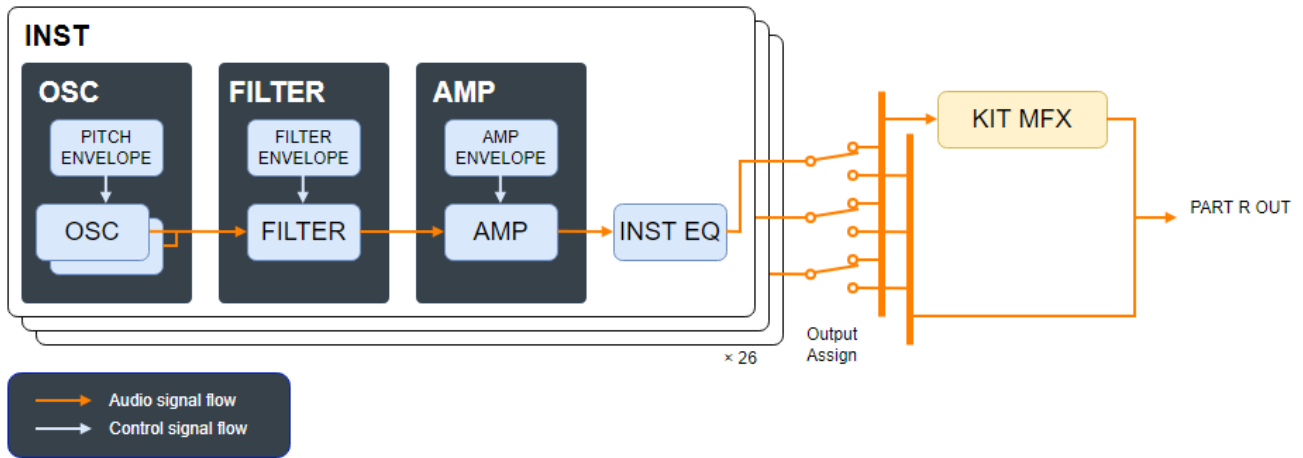
L'écran TONE EQ s'affiche.



Élément	Valeur	Description
Switch	OFF, ON	Active/désactive l'égaliseur.
Low Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Règle le boost/cut de la gamme des basses fréquences.
Mid Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Règle la quantité de boost/cut des moyennes fréquences.
High Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Règle le boost/cut de la gamme des hautes fréquences.
Low Freq	20–16000 (Hz)	Définit la fréquence centrale de la gamme basse.
Mid Freq	20–16000 (Hz)	Définit la fréquence centrale de la gamme moyenne.
High Freq	20–16000 [Hz]	Définit la fréquence centrale de la gamme haute.
Mid Q	0.5–16.0	Définit la bande passante de la gamme de fréquences moyennes. Des valeurs plus élevées réduisent cette largeur.

Création d'un kit rythmique

Structure de la partie R



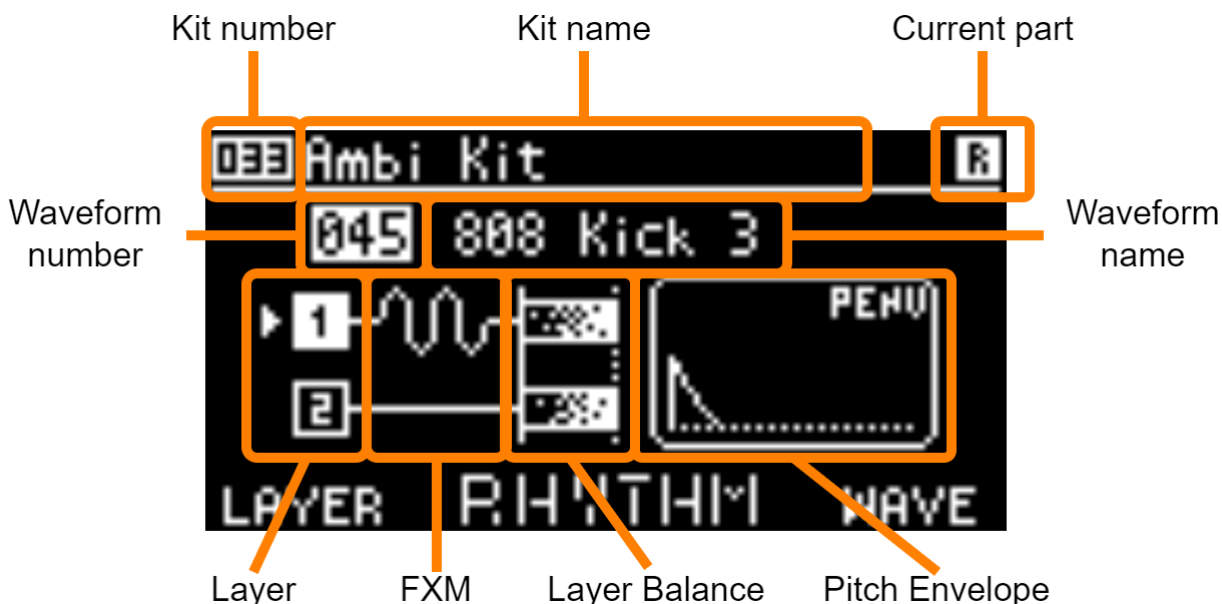
Création d'un instrument rythmique



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [5] pour définir la partie R comme partie actuelle.
2. Appuyez sur un bouton du clavier pour sélectionner l'instrument rythmique que vous souhaitez régler.

Les réglages de l'instrument sélectionné s'affichent sur l'écran supérieur et vous pouvez configurer les paramètres de l'instrument que vous avez sélectionné à l'aide des molettes du panneau.

Section OSC





1. Utilisez la molette [1], les boutons [^] [v] ou [OSC 1] [OSC 2] pour sélectionner la couche pour laquelle vous souhaitez choisir une forme d'onde.
2. Utilisez la molette [2] (uniquement si l'écran supérieur est affiché) ou la molette [MODEL] pour sélectionner une forme d'onde.

Utilisez la molette [2], la molette [PITCH], le curseur [OSC 1] et le bouton [OSC 4] pour régler les paramètres de la couche que vous avez sélectionnée à l'étape 1.

Paramètre	Contrôleur	Valeur	Description
Layer 1/2 Waveform	Molette [2] (uniquement si l'écran supérieur est affiché), molette [MODEL]	-	Sélectionne la forme d'onde lue pour chaque couche.
Layer 1/2 Coarse Tune	PITCH	-48–+48	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ± 4 octaves) pour chaque couche.
Layer 1/2 Fine Tune	SHIFT+PITCH	-50–+50	Spécifie la hauteur en centièmes (maximum ± 50 centièmes) pour chaque couche.
Layer Balance	TIMBRE	127:0– 0:127	Spécifie la balance de volume entre deux couches. Lorsque ce paramètre est réglé sur 127:0, n'affecte que les sons de la couche 1.
Layer 1/2 FXM Depth	Curseur [OSC 1]	0–16	Définit la profondeur de la modulation de fréquence FXM.
PEnv Attack	Curseur [OSC 2]	0–255	Définit le temps d'attaque de l'enveloppe de hauteur.
PEnv Decay	Curseur [OSC 3]	0–255	Modifie le temps de descente de l'enveloppe de hauteur.
PEnv Depth	Curseur [OSC 4]	0–+100	Définit l'intensité de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs plus élevées modifient davantage l'enveloppe de hauteur.
Couleur FXM Layer 1/2	Bouton [OSC 4]	1–4	Définit la méthode utilisée pour la modulation de fréquence FXM. Des valeurs plus élevées produisent un son plus rugueux, et des valeurs plus faibles produisent un son plus métallique.

Section FILTER/AMP/LFO

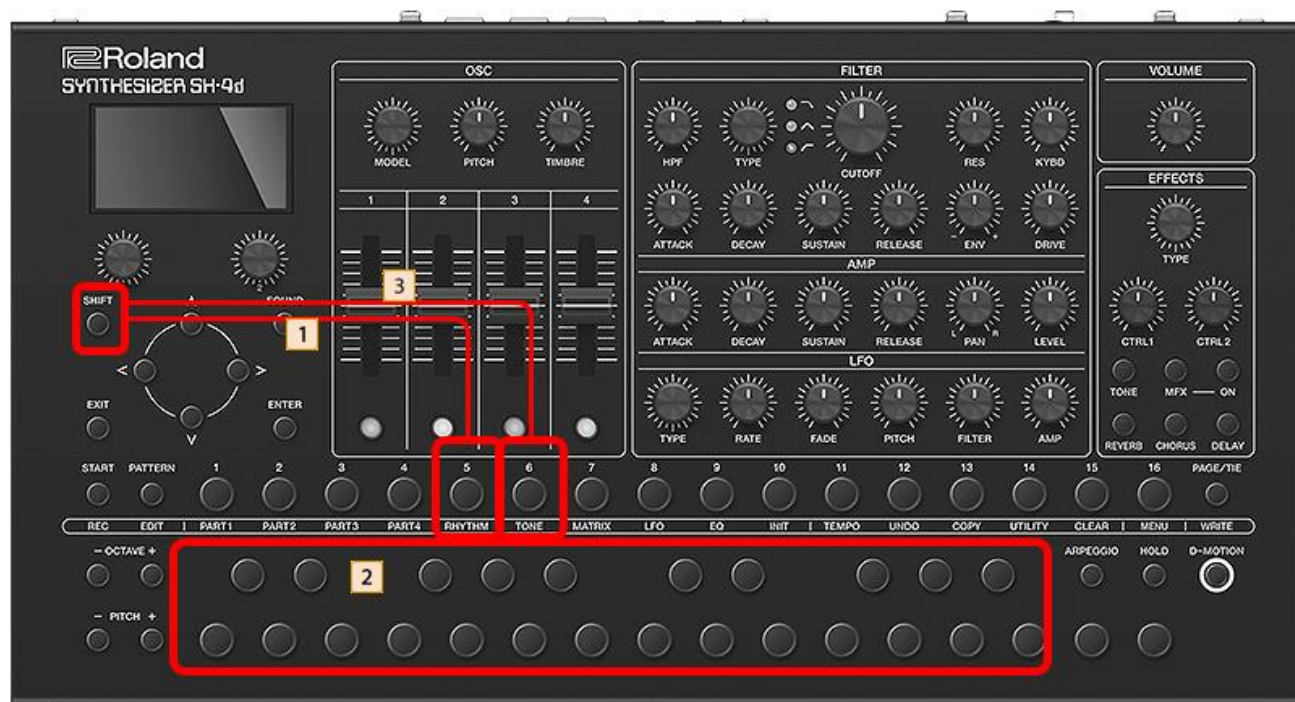
Vous pouvez régler les paramètres suivants pour traiter la forme d'onde de chaque instrument rythmique.

Section	Contrôleur	Valeur	Description
FILTRE	TYPE		Sélectionnez le type de filtre.
	LPF		Un filtre passe-bas. Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Le fait de couper les hautes fréquences adoucit le son.
	BPF		Un filtre passe-bande. Coupe les fréquences, sauf celles qui sont proches de la fréquence de coupure.

Section	Contrôleur	Valeur	Description
	HPF		Un filtre passe-haut. Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
	CUTOFF	0–1023	Ajuste la fréquence de coupure du filtre.
	RES	0–1023	Accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure du filtre. Des valeurs plus élevées produisent une accentuation plus marquée, créant un son unique de type synthétiseur.
	FLT ENV ATTACK	0–255	Définit le temps d'attaque de l'enveloppe de filtre.
	FLT ENV DECAY	0–255	Définit le temps de descente de l'enveloppe de filtre.
	FLT ENV SUSTAIN	0–1023	Définit le niveau de maintien de l'enveloppe de filtre.
	FLT ENV RELEASE	0–1023	Définit le temps de relâchement de l'enveloppe de filtre.
	FLT ENV DEPTH	-63–+63	Lorsque la fréquence de coupure est réglée pour être contrôlée par l'enveloppe de filtre, cela ajuste le degré de changement de la fréquence de coupure.
AMP	AMP ENV ATTACK	0–255	Définit le temps d'attaque de l'enveloppe de l'ampli.
	AMP ENV DECAY	0–255	Définit le temps de descente de l'enveloppe de l'ampli.
	AMPLI ENV SUSTAIN	0–1023	Définit le niveau de maintien de l'enveloppe de filtre.
	AMP ENV RELEASE	0–1023	Définit le temps de libération de l'enveloppe de l'ampli.
	PAN	L63–63R	Définit le panoramique du son de l'instrument rythmique lors de l'utilisation de la sortie stéréo.
	LEVEL	0–127	Permet de régler le volume du rythme.

* Les boutons des sections HPF, KEY-F, DRIVE et LFO ne peuvent pas être actionnés pour la partie R.

Configuration d'un kit/instrument rythmique



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [5] pour définir la partie R comme partie actuelle.
2. Appuyez sur un bouton de clavier pour sélectionner un instrument rythmique que vous souhaitez modifier.
3. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [6].

L'écran RHYTHM KIT EDIT s'affiche.

MEMO

Le niveau de kit est un réglage qui affecte l'ensemble du kit, tandis que les autres paramètres sont dédiés à chaque instrument rythmique.

Paramètre	Valeur	Description
Kit Level	0-127	Permet de régler le volume du kit rythmique complet.
INST SETTINGS		
Voice	SINGLE	Règle la manière dont les sons sont joués lorsque la même touche est pressée plusieurs fois de suite. Dans ce mode, lorsque vous jouez plusieurs fois la même note, le son de la note que vous venez de jouer est coupé (s'arrête) et rejoué.
	MULTI	Dans ce mode, le son est lu normalement chaque fois que vous jouez la même note de manière répétée, et vous pouvez déclencher ce son plusieurs fois jusqu'à la polyphonie maximale de cet appareil.
Mute Group	OFF, 1-31	Définit certaines touches du même groupe qui ne doivent pas être jouées simultanément. Par exemple, c'est utile lorsque vous souhaitez que le charleston ouvert et le charleston fermé soient joués, mais pas en même temps. Les touches qui ne doivent pas appartenir à un tel groupe doivent être réglés sur OFF.
Env Mode	ADR, ADSR	ADSR : une fois que l'enveloppe a dépassé son temps de descente, elle conserve son niveau de maintien jusqu'à ce que la note soit libérée (note désactivée). Lorsque la note est libérée (note désactivée), l'enveloppe passe à son segment de libération à partir de la valeur actuelle. ADR : l'enveloppe passe à son segment de relâchement une fois que le temps de descente est écoulé, et l'enveloppe est appliquée en fonction de son temps défini, indépendamment du moment où vous relâchez la note (note désactivée).
Layer 1 Gain	-18 à +12 [dB]	Spécifie le gain (amplitude) de la forme d'onde. la valeur change par unités de 6 dB (décibels). Une augmentation de 6 dB signifie deux fois plus de gain.
Layer 2 Gain		
Output Assign	DRY, MFX	Définit si chaque instrument est envoyé vers la partie MFX (MFX) ou vers le mix de sortie de la partie sans passer par la partie MFX (DRY).

Utilisation de l'Arpégiateur



1. Appuyez sur le bouton [ARPEGGIO] pour l'allumer.
2. Appuyez sur plusieurs touches en même temps sur le clavier.

Lorsque vous appuyez sur le bouton [HOLD] pour l'allumer, l'arpégiateur continue à jouer même si vous retirez vos doigts des touches.

Configuration de l'arpégiateur



1. Appuyez longuement sur le bouton [ARPEGGIO] ou maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [ARPEGGIO].

Le menu des réglages ARPEGGIO s'affiche.

Paramètre	Valeur	Description
Mode	UP	Définit l'ordre dans lequel les notes sont jouées par l'arpège lorsque vous jouez un accord. Les notes sont jouées de la touche la plus basse jouée à la plus haute.
	DOWN	Les notes sont jouées de la plus haute touche jouée à la plus basse.
	UP&DOWN	Les notes sont lues de bas en haut, puis de haut en bas.
	RANDOM	Les notes sont lues dans un ordre aléatoire.
	NOTE ORDER	Les notes sont lues dans l'ordre dans lequel vous les jouez.
Rate	1/4	Définit la longueur d'une note pour chaque pas joué par l'arpège. Quart de note
	1/8	Croche
	1/8T	Triolet de croches
	1/16	Double croche
	1/16T	Triolet de doubles croches
1/32	Triple croche	
Oct Range	-3+3	Spécifie la plage d'octaves dans laquelle l'arpège est émis. Vous pouvez spécifier si l'arpège est émis dans l'octave supérieur (+) ou inférieur (-) aux notes que vous jouez.
Transpose	-36+36	Décale les notes de l'arpège par pas d'un demi-ton.
Gate Length	0-100 [%]	Définit la longueur (ratio) utilisée pour lire chaque longueur de note dans le motif de l'arpège. Le fait de raccourcir la durée produit un effet staccato, et l'allongement de la durée produit un effet tenuto.
Shuffle	-50+50	Crée un rythme de lecture aléatoire en modifiant la durée de lecture des temps faibles. Lorsque ce réglage est défini sur « 0 », les notes sont espacées de manière égale. L'augmentation de la valeur ajoute un effet de shuffle, comme un rythme de note pointée.
Velocity	REAL, 1-127	Définit la vélocité des notes jouées par l'arpégiateur. Pour modifier la vélocité (la force de lecture des notes) des notes de l'arpège en fonction de l'intensité de jeu des notes saisies à partir du clavier externe, utilisez le réglage « REAL ». Pour jouer les notes de l'arpège à une vitesse fixe, définissez une valeur comprise entre 1 et 127.

Création d'un motif (séquenceur pas à pas)

Qu'est-ce que le séquenceur pas à pas ?

Avec le séquenceur pas à pas, vous pouvez entrer des notes pour chaque pas, puis les lire en boucle.

Vous pouvez modifier le nombre de pas dans une plage de 1 à 64 pour chaque partie.

Jusqu'à 128 motifs peuvent être stockés.

Sélection et jeu d'un motif



1. Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour qu'il s'allume.

L'appareil passe en mode motif, et le nom et le numéro du motif s'affiche sur l'écran.



2. Utilisez les boutons de pas [1] à [16] pour sélectionner un motif.

Maintenez le bouton [PAGE/TIE] enfoncé et appuyez sur les boutons [1] à [8] pour passer d'une banque à l'autre. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Basculer entre les motifs](#)(P. 19) ».

3. Appuyez sur le bouton [START] pour jouer le motif.

Le motif bascule entre lecture et arrêt chaque fois que vous appuyez sur le bouton.

Vous pouvez sélectionner le motif suivant pendant qu'un motif est en cours de lecture.

Le motif en cours arrête la lecture ou le motif suivant commence à jouer à la prochaine division de 16 pas.

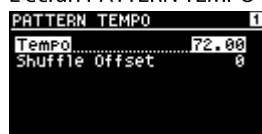
Pendant la lecture du motif, maintenez le bouton [PATTERN] enfoncé et appuyez sur le bouton [START] pour lire le motif depuis le début.

Réglage du tempo et du shuffle



1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [11].

L'écran PATTERN TEMPO s'affiche.



Paramètre	Valeur	Description
Tempo	20.00–300.00	Définit le tempo du motif et de l'arpège.
		* Maintenez le bouton [SHIFT] ou le [2] bouton enfoncé tout en utilisant les commandes pour régler la valeur par incréments de 0,01.
Shuffle Offset	-90–+90	Crée un rythme de lecture aléatoire en modifiant la durée de lecture des temps faibles. Lorsque ce réglage est défini sur « 0 », les notes sont espacées de manière égale. L'augmentation de la valeur ajoute un effet de shuffle, comme un rythme de note pointée.
		* La valeur de Shuffle définie dans PATTERN SETTINGS pour la partie respective plus cette valeur est égale à la quantité de shuffle réelle pour la partie respective.

Sur l'écran PATTERN, vous pouvez également tourner la molette [1] pour modifier le tempo du motif.

Modification de la plage de pas à afficher/modifier (PAGE)



1. Appuie sur le bouton [PAGE/TIE].

Utilisez les boutons [1] à [16] pour faire avancer la plage de pas à afficher ou modifier, par incréments de 16 pas.

MEMO

- Tournez la molette [1] tout en maintenant le bouton [PAGE/TIE] enfoncé pour modifier le nombre de pas (longueur de pas) de la partie actuelle.
- Maintenez le bouton [PAGE/TIE] enfoncé et tournez la molette [2] pour changer de mode de lecture.
Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration des motifs (P. 68) ».

Saisie et modification des notes

Vous pouvez utiliser les boutons [1] à [16] pour saisir des notes pour chaque pas.

MEMO

Lorsque vous effectuez des modifications à l'aide du séquenceur pas à pas, assurez-vous que le bouton [PATTERN] n'est pas allumé.

Lorsque le bouton [PATTERN] est allumé, vous pouvez appuyer plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran supérieur.

Partie Ton



1. **Maintenez enfoncé l'un des boutons [1] à [16] et appuyez sur un bouton du clavier.**

Vous pouvez également maintenir un bouton du clavier enfoncé et appuyer sur les boutons de pas [1] à [16] correspondant à la note que vous souhaitez entrer.

Partie rythmique (TR-REC)



1. Appuyez sur un bouton du clavier pour sélectionner l'instrument que vous souhaitez entrer.
2. Appuyez sur les boutons [1] à [16] correspondant aux notes que vous souhaitez entrer pour l'instrument sélectionné.

MEMO

- Vous pouvez entrer jusqu'à huit notes par pas. Lorsque vous entrez plus de huit notes, les notes précédentes que vous avez entrées sont supprimées, la note la plus ancienne étant supprimée en premier.
- Lorsque « Remote KBD » est sur « ON », vous pouvez utiliser un appareil externe pour entrer des notes via des signaux MIDI au lieu d'utiliser les boutons du clavier.
Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Paramètres système (SYSTEM SETTINGS) » (P. 78) ».

Saisir une liaison.



1. Maintenez enfoncé l'un des boutons [1] à [16] correspondant à l'endroit où vous souhaitez que la liaison démarre, puis appuyez sur le bouton [PAGE/TIE].

Lorsque vous appuyez plusieurs fois sur le bouton [PAGE/TIE], une liaison est entrée dans les pas suivants.

Saisie d'un motif pendant la progression automatique des pas (Saisie de pas)



1. **Maintenez les boutons [1] à [16] enfoncés et appuyez sur le bouton [START] pour sélectionner le pas où vous souhaitez commencer la saisie.**

L'appareil passe en mode saisie de pas et « Recording » s'affiche à l'écran.



2. **Entrez les notes à l'aide des boutons du clavier ou d'un clavier externe.**

Les pas progressent automatiquement chaque fois que vous saisissez une note.

Lorsque vous appuyez sur le bouton [PAGE/TIE], une liaison est saisie pour connecter le pas actuel (au moment où vous avez appuyé sur le bouton) au pas précédent.

3. **Pour quitter le mode STEP INPUT, appuyez sur le bouton [EXIT].**

Lorsque vous entrez le dernier pas, le mode de saisie par pas se termine automatiquement.

Enregistrement de votre performance en temps réel (entrée en temps réel)



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [START].

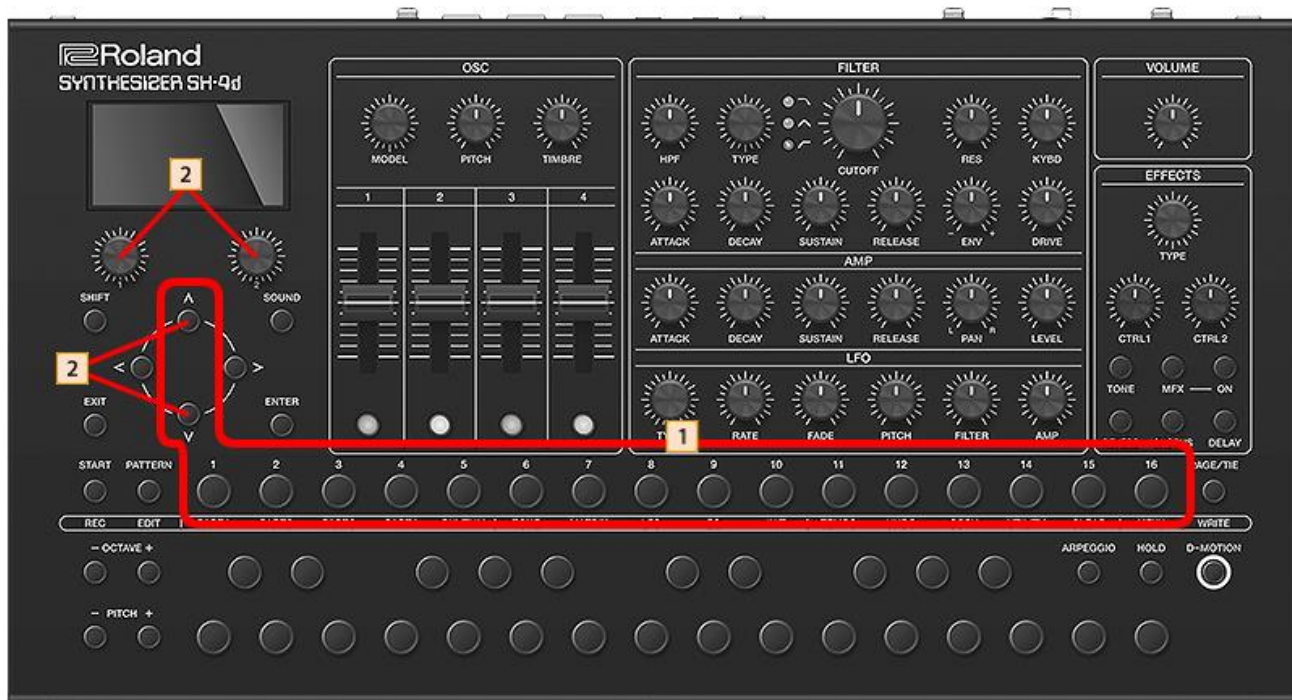
L'appareil passe en mode entrée en temps réel et « Recording » s'affiche à l'écran.



2. Entrez les notes à l'aide des boutons du clavier ou d'un clavier externe.
Votre performance est enregistrée en temps réel.
3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour arrêter l'entrée en temps réel.

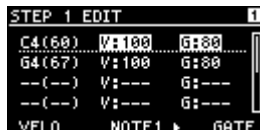
Saisie/modification de la vitesse et de la longueur de la porte

Pour les parties ton



1. Appuyez longuement sur les boutons [1] à [16] pour afficher l'écran STEP EDIT. Tout en maintenant les boutons [1] à [16] enfoncés, appuyez sur l'un des boutons [^] [v].

L'écran STEP EDIT s'affiche.



MEMO

Sans appuyer sur les boutons [^] [v], retirez votre doigt des boutons [1] à [16] pour fermer l'écran STEP EDIT.

2. Appuyez sur les boutons [^] [v] pour sélectionner la note dont vous souhaitez modifier la vitesse ou la longueur de porte.

Tournez la molette [1] pour modifier la vitesse.

Tournez la molette [2] pour modifier la longueur de la porte.

MEMO

- Lorsque la longueur de porte est réglée sur maximum, la liaison est connectée à la note au pas suivant.
- La longueur réelle de la porte lorsque le motif est lu est égale à la longueur de la porte définie dans le motif correspondant, plus la valeur « Gate Length » (longueur de la porte) définie sur l'écran PATTERN SETTINGS. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration des motifs (P. 68) ».

Pour la partie rythmique



1. Appuyez longuement sur les boutons [1] à [16] pour afficher l'écran STEP EDIT. Tout en maintenant les boutons [1] à [16] enfoncés, appuyez sur l'un des boutons [^] [v].

L'écran STEP EDIT s'affiche.



MEMO

Sans appuyer sur les boutons [^] [v], retirez votre doigt des boutons [1] à [16] pour fermer l'écran STEP EDIT.

2. Appuyez sur les boutons du clavier pour sélectionner l'instrument dont vous souhaitez modifier la vélocité ou la longueur de porte.

Tournez la molette [1] pour modifier la vélocité.

Tournez la molette [2] pour modifier la longueur de la porte.

MEMO

La longueur réelle de la porte lorsque le motif est lu est égale à la longueur de la porte définie dans le motif correspondant, plus la valeur « Gate Length » (longueur de la porte) définie sur l'écran PATTERN SETTINGS.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration des motifs (P. 68) ».

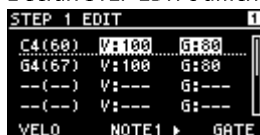
Saisie/modification de la probabilité et des sous-pas

Pour chaque pas d'une séquence, vous pouvez définir la probabilité que le pas soit joué, et les sons qui sont joués en continu dans ce pas (sous-pas).



1. Appuyez longuement sur les boutons [1] à [16] pour afficher l'écran STEP EDIT. Tout en maintenant les boutons [1] à [16] enfoncés, appuyez sur l'un des boutons [^] [v].

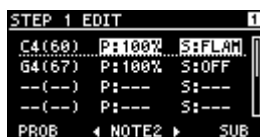
L'écran STEP EDIT s'affiche.



MEMO

Sans appuyer sur les boutons [^] [v], retirez votre doigt des boutons [1] à [16] pour fermer l'écran STEP EDIT.

2. Appuyez sur le bouton [>] pour passer à la page NOTE 2.

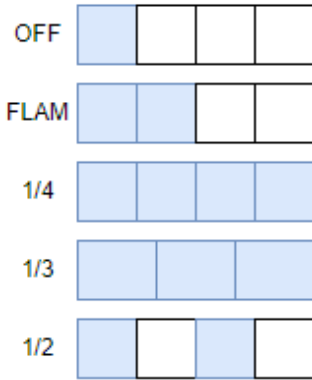


3. Appuyez sur les boutons [^] [v] pour sélectionner la note dont vous souhaitez modifier la probabilité ou la sous-étape.

Tournez le bouton [1] pour modifier la probabilité. Pour que le pas soit toujours joué, réglez la valeur sur 100 % et pour ne jamais jouer le pas, réglez la valeur sur 0 %.

Modifiez la sous-étape à l'aide du bouton [2].

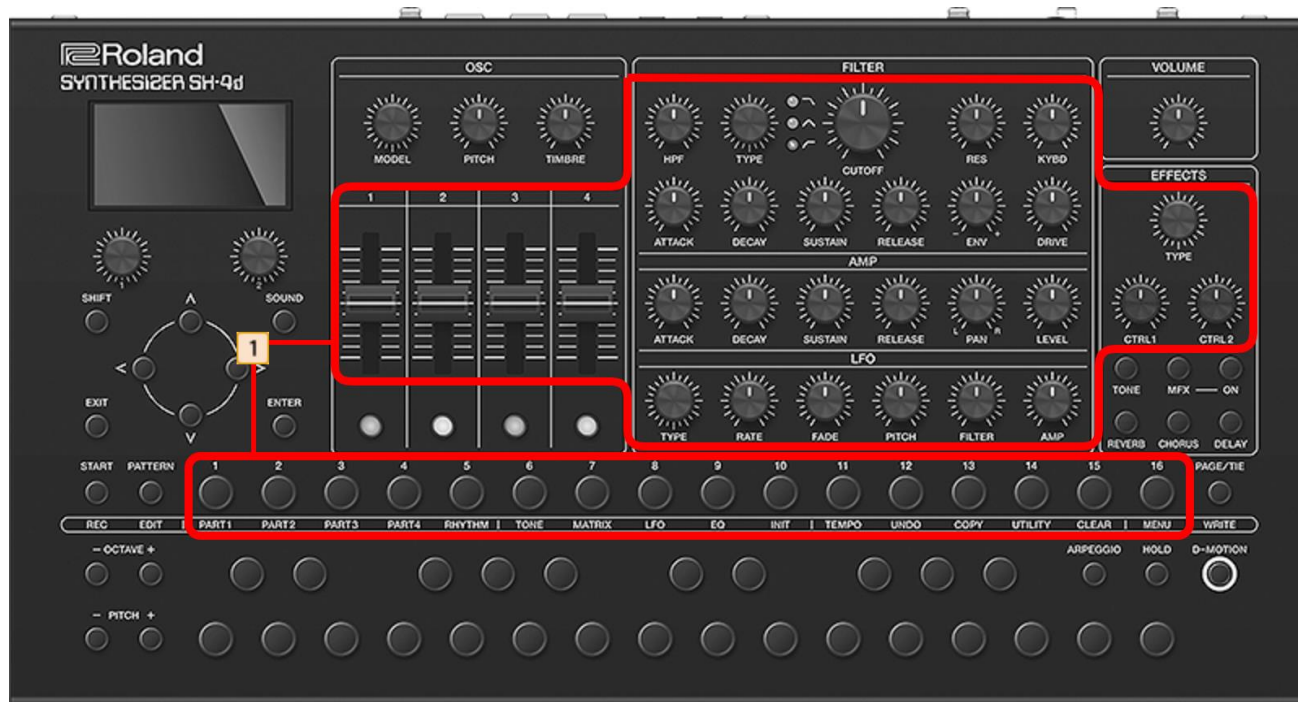
Sub Step / Flam



MEMO

Maintenez enfoncé l'un des boutons [1] à [16] de l'étape 1 et appuyez sur [>] Pour passer à la page NOTE 2.

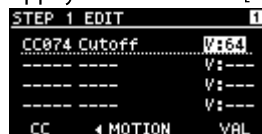
Vous pouvez également enregistrer la position de la molette pour chaque pas en suivant les étapes de la section [Saisie et modification des notes](#)(P. 57) ».



- Maintenez les boutons [1] à [16] respectifs enfoncés tout en tournant la molette du pas sélectionnée à l'endroit où vous souhaitez enregistrer le mouvement, puis réglez la valeur.**

La page MOTION de l'écran STEP EDIT s'affiche, où vous pouvez vérifier les molettes, les numéros CC et les valeurs que vous avez définies.

Appuyez sur le bouton [V] tout en maintenant les boutons [1] à [16] enfoncés pour que l'écran reste affiché.



Lorsque vous faites lire le séquenceur pas à pas, les valeurs des boutons changent en fonction des valeurs enregistrées pour chaque pas.

MEMO

Vous pouvez entrer jusqu'à quatre valeurs de molette par pas. Si vous entrez plus de quatre valeurs de molettes, les valeurs de molettes précédentes que vous avez entrées sont supprimées, la plus ancienne valeur étant supprimée en premier.

MEMO

Pour les signaux de changement de contrôle des appareils externes connectés à la prise MIDI IN ou au port USB, vous pouvez enregistrer les valeurs correspondant à chaque pas en utilisant l'une des étapes ci-dessus, ainsi qu'en utilisant les molettes de cet appareil.

* Les mouvements ne sont pas enregistrés pour les molettes suivantes.

[1], [2], [MODEL], [PITCH], [TIMBRE], [FILTER TYPE], [LFO TYPE], [EFFECTS TYPE], [CTRL1], [CTRL2]

Configuration des motifs



1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [PATTERN].
L'écran PATTERN SETTINGS s'affiche.
2. Utilisez le bouton [1] ou appuyez sur les boutons [^] [v] pour sélectionner l'élément.
3. Utilisez la molette [2] pour sélectionner une valeur.
4. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour quitter l'écran PATTERN SETTINGS.

Élément	Valeur	Description
Partie		
Step Length	1–64	Définit le nombre de pas du motif. MEMO Vous pouvez contrôler ce paramètre en maintenant le bouton [PAGE/TIE] enfoncé et en tournant la molette [1].
Scale	1/8, 1/16, 1/32, 1/4T, 1/8T, 1/16T	Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Note(P. 172) ».
Play Mode	Définit l'ordre des étapes pour la lecture. MEMO Vous pouvez contrôler ce paramètre en maintenant le bouton [PAGE/TIE] enfoncé et en tournant la molette [2].	
	FWD	Lit à partir du premier pas.
	RÉV	Lit en arrière à partir du dernier pas.
	FWD+REV	Lit en avant à partir du premier pas et joue en arrière après avoir atteint le dernier pas.
	INV	Bascule entre la lecture des pas pairs et des impairs.
	RND	Joue les pas au hasard.
Gate Length Offset	-128–127	Définit la longueur globale de la porte, qui modifie la longueur relative de la porte pour chaque pas.
Shuffle	-90–0–+90	Règle la synchronisation à laquelle les pas pairs (2, 4, 6...) sont joués.
Smooth	Applique des changements fluides aux signaux de changement de contrôle (mouvements), pour des changements de son fluides.	
	AUTO	La fonction Smooth est désactivée uniquement pour les molettes curseur et enveloppe.
	OFF	La fonction Smooth est désactivée pour tous les boutons.
	ON	La fonction Smooth est activée pour tous les boutons.
Motion Sw	OFF, ON	Active ou désactive la sortie des signaux de changement de contrôle (motion).
Mute Sw	OFF, ON	Active/désactive la partie en sourdine.

Élément	Valeur	Description
First Step Sw	OFF, ON	Active ou désactive le paramètre First Step.
First Step	De 1 à (valeur définie dans STEP LENGTH)	Spécifie toute étape en plus de la première et de la dernière étape à lire en tant que première étape.
Last Step Sw	OFF, ON	Active/désactive les paramètres Last Step.
Last Step	De 1 à (valeur définie dans STEP LENGTH)	Spécifie toute étape en plus de la première et de la dernière étape à lire en tant que dernière étape.
Level	0–127	Définit le niveau de la partie.
Pan	L64–63R	Précise la localisation du son de chaque partie en sortie stéréo.
Motif		
Pattern Level	0–127	Permet de régler le volume général du motif.
Réserve de voix		
Part 1	1–60	Spécifie comment les ressources polyphoniques sont attribuées à chaque partie.
Part 2		
Part 3		La piste est prioritaire pour le nombre spécifié de voix.
Part 4		* Le nombre de voix utilisées varie en fonction du son.
Part R		

MEMO

L'envoi d'effet (niveau) pour chaque instrument de la partie R est la valeur de l'envoi d'effet sur cet écran multiplié par la valeur de l'envoi d'effet pour chaque instrument, qui est défini à l'aide de la molette.

Utilitaires de motif



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [14].

L'écran PATTERN UTILITY s'affiche.

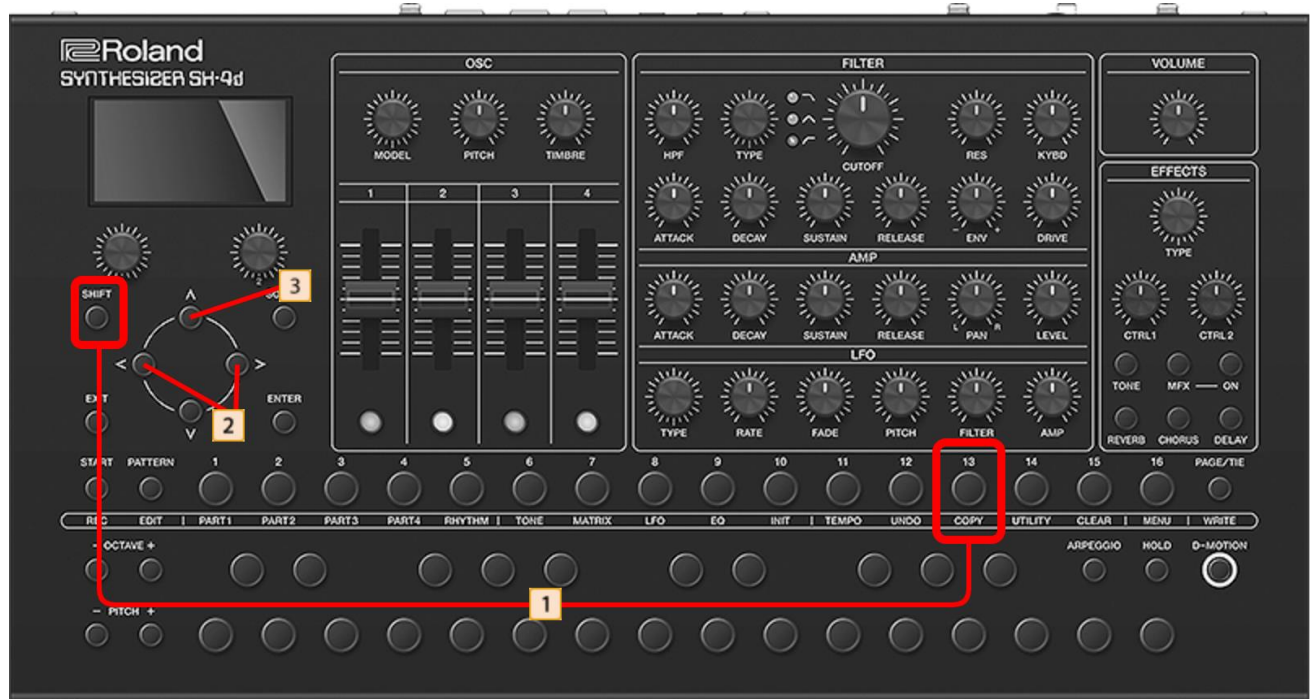
2. Utilisez le bouton [1] ou le [2] ou appuyez sur les boutons [^] [v] pour sélectionner l'élément.
3. Pour exécuter l'opération, appuyez sur le bouton [ENTER].

Élément	Description
DUPLICATE STEPS (PART)	Duplique le contenu du séquenceur pas à pas pour la partie sélectionnée, ce qui double le nombre d'étapes. * Une partie peut contenir jusqu'à 64 pas après le doublement de son contenu.
DUPLICATE STEPS (PTN)	Duplique le contenu du séquenceur pas à pas pour toutes les parties, ce qui double le nombre d'étapes de chaque partie. * Une partie peut contenir jusqu'à 64 pas après le doublement de son contenu.
CLEAR MOTION	Efface tous les mouvements de molette enregistrés pour la partie sélectionnée.
RANDOMIZE STEPS	Écrase de manière aléatoire le séquenceur pas à pas pour la partie sélectionnée.
INITIALIZE PATTERN	Initialise le motif sélectionné.

Copier et coller le contenu des motifs

Vous pouvez copier et coller les données d'un motif vers un autre motif, partie ou pas.

Copie des données



1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [13].

L'écran COPY s'affiche.



2. Appuyez sur les boutons [<] [>] ou la molette [1] pour sélectionner ce que vous souhaitez copier (la source de copie).

Source de copie	Description
MOTIF	Copie l'ensemble du contenu du motif. Les numéros de ton chargés dans chaque partie du motif sont également copiés/collés. MEMO Le contenu existant des sons qui ne sont pas enregistrés est perdu lorsque vous collez les nouvelles données.
PARTIE	Copie le contenu de la partie actuelle à partir du motif. Les numéros de ton ne sont pas copiés/collés.
PAS	Copie le contenu d'un pas à partir du séquenceur pas à pas de la partie en cours. Utilisez la molette [2] ou les boutons [1] à [16] pour sélectionner ce que vous souhaitez copier/coller.
MULTI-PAS	Copie le contenu de plusieurs pas à partir du séquenceur pas à pas de la partie en cours.

3. Appuyez sur le bouton [^] pour exécuter l'opération de copie.

Lorsque la source est MULTI-STEP l'écran SELECT STEPS s'affiche.



Utilisez la molette [1] pour sélectionner l'étape de départ et la molette [2] pour sélectionner le numéro du pas final, puis appuyez sur le bouton [ENTER] pour exécuter l'opération de copie.

Coller les données



1. Suivez les étapes de la section « Sélection et jeu d'un motif(P. 54) » pour sélectionner le motif de destination de la copie.
2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur les boutons [1] à [5] pour sélectionner la partie de destination de la copie.
3. Suivez les étapes 1 à 2 de la section « Copie des données ” pour sélectionner la source de copie.
4. Appuyez sur [V] pour exécuter l'opération de collage.

Lorsque la source de la copie est MULTI-STEP, l'écran SELECT STEPS s'affiche.



Utilisez la molette [1] ou la molette [2] pour sélectionner le numéro du premier pas, puis appuyez sur le bouton [ENTER] pour exécuter l'opération de collage.

Utilisation de D-MOTION



1. Appuyez sur le bouton [D-MOTION].

L'écran D-MOTION s'affiche et D-MOTION est activé.



2. Tournez les molettes [1] [2] pour sélectionner le Paramètre qui change lorsque cet appareil est incliné vers la gauche et la droite (axe X) ou vers l'avant ou vers l'arrière (axe Y).

Valeur	Paramètre
AFT	Aftertouch de canal
MOD	Modulation (CC#1)
PIT	Variation de tonalité

3. Inclinez l'appareil vers l'avant ou vers l'arrière, vers la gauche ou vers la droite.

Le Paramètre sélectionné change en fonction de la manière dont vous inclinez cet appareil.

NOTE

Lorsque vous utilisez cette fonction, tenez fermement les deux côtés de l'appareil et veillez à ce que les câbles connectés ne soient pas excessivement pliés.

MEMO

- Avec la matrice de modulation, vous pouvez utiliser D-MOTION pour affecter d'autres paramètres en réglant le paramètre (MOD ou AFT) auquel l'effet D-MOTION est appliqué comme source, et en réglant les autres paramètres comme destination.
Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Utilisation de la matrice de modulation](#) (P. 42) ».
- Si les valeurs changent horizontalement ou verticalement même si vous avez placé l'appareil sur une surface plane, appuyez une fois sur chacune des molettes [1] et [2].
Les valeurs de décalage X et de décalage Y sont définies en fonction de l'inclinaison de l'unité.
Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Paramètres système \(SYSTEM SETTINGS\)](#) » (P. 78) ».

4. Pour désactiver D-MOTION, appuyez à nouveau sur le bouton [D-MOTION].

MEMO

Lorsque l'écran D-MOTION est toujours ouvert, vous pouvez appuyer sur le bouton [EXIT] pour quitter l'écran D-MOTION tout en laissant D-MOTION activé.

Enregistrement d'un son/motif (MENU WRITE)

Les modifications que vous apportez à une partie ou à un ton ou les données que vous enregistrez sont temporaires.

Elles seront perdues si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre ton ou motif.

Si vous souhaitez conserver les données que vous avez modifiées ou enregistrées, vous devez les enregistrer dans un ton ou motif.



1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [PAGE/TIE].

L'écran WRITE MENU s'affiche.

Élément	Description
OVERWRITE	Remplace les parties modifiées du motif et du ton actuellement sélectionnés. Si un ton prédéfini est sélectionné, vous devez sélectionner un ton utilisateur pour la destination sauvegarder.
PATTERN&TONE	Enregistre le motif modifié et le ton en spécifiant le numéro de motif/son de destination sauvegarder. Enregistre uniquement le motif actuellement sélectionné.
PATTERN	MEMO Lorsque vous sélectionnez un motif à sauvegarder, le numéro de ton actuellement sélectionné pour chaque partie est rechargé et vos modifications sont ignorées.
PART1-4 TONE	Enregistre uniquement les sons pour chaque partie ton.
PARTR YTM KIT	Enregistre uniquement le kit rythmique partie R.

Enregistrement d'un ton

* Lorsque vous modifiez les réglages d'un ton, l'icône **E** s'affiche sur l'écran supérieur et l'icône MODIFIÉ s'affiche sur l'écran du WRITE MENU.

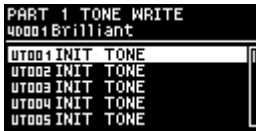
1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [PAGE/TIE].

L'écran WRITE MENU s'affiche.

2. Tournez la molette [1] pour sélectionner la partie contenant le ton à enregistrer, puis appuyez sur le bouton [ENTER].



3. Utilisez la molette [1] pour sélectionner la destination de l'enregistrement, puis appuyez sur le bouton [ENTER].



4. Tournez les molettes [1] et [2] pour entrer le nom du ton, puis appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer.



5. Appuyez à nouveau sur [ENTER] dans la boîte de dialogue.



Cela enregistre le ton.

Sauvegarder le motif

- * Lorsque vous modifiez les réglages d'un motif, l'icône  s'affiche sur l'écran PATTERN, et l'icône MODIFIÉ s'affiche sur l'écran WRITE MENU.

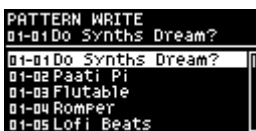
1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [PAGE/TIE].

L'écran WRITE MENU s'affiche.

2. Utilisez la molette [1] pour sélectionner « PATTERN », puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Si vous sélectionnez « PATTERN » et enregistrez, les sons affectés à ce motif sont réinitialisés aux sons que vous avez enregistrés en dernier.

3. Utilisez le bouton [1] pour sélectionner la destination de l'enregistrement, puis appuyez sur le bouton [ENTER].



4. Tournez les molettes [1] et [2] pour entrer le nom du motif, puis appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer.



5. Appuyez à nouveau sur [ENTER] dans la boîte de dialogue.



Enregistre le motif.

Enregistrement du motif et des tons

1. **Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [PAGE/TIE].**

L'écran WRITE MENU s'affiche.

2. **Tournez le bouton [1] pour sélectionner « PATTERN & TONE » ou « OVERRIDE », puis appuyez sur le bouton [ENTER].**

Si le ton to sauvegarder est un ton utilisateur et que vous sélectionnez « OVERWRITE », le nom du ton est ignoré et le ton est enregistré avec le numéro et le nom du ton actuel.

3. **Utilisez la molette [1] pour sélectionner la destination de la sauvegarde, puis appuyez sur le bouton [ENTER].**
4. **Tournez les molettes [1] et [2] pour entrer le nom du ton ou du motif sur sauvegarder, puis appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer.**
5. **Appuyez à nouveau sur [ENTER] dans la boîte de dialogue.**



Enregistre le motif.

Menu principal (MENU)



1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [16].

L'écran MENU s'affiche.

2. Tournez les molettes [1] et [2] pour sélectionner un élément de menu, puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Élément	Description
SYSTEM SETTINGS	Configure les réglages système.
SYSTEM EQ/COMP	Configure les réglages de l'égaliseur et du compresseur pour le système.
VISUAL ARPEGGIO	Ouvre le menu VISUAL ARPEGGIO.
FACTORY RESET	Effectue une réinitialisation des paramètres d'usine.
INFORMATION	Affiche les informations de version du système.

« Paramètres système (SYSTEM SETTINGS) »

Voici les paramètres système que vous pouvez configurer.

GÉNÉRAL

Paramètre	Valeur	Description
System Tune	415,3–466,2	Permet de régler la fréquence de référence. L'écran affiche la valeur de la fréquence de la note A4 (La intermédiaire).
Sys Key Shift	-24+24	Transpose la hauteur générale du son par pas d'un demi-ton.
USB in LEV	0–127	Ajuste le niveau d'entrée audio du port USB.
USB Out Lev	0–127	Règle le niveau de sortie audio du port USB.
USB In to MFX	OFF, ON	Définit s'il faut mixer le son de cet appareil avec le signal d'entrée audio du Port USB et entrer le résultat dans l'effet de motif (ON), ou mixer uniquement les SIGNAUX MAIN OUT/PHONES OUT de cet appareil sans le signal d'entrée audio du Port USB (OFF). * Lorsque cette option est ACTIVÉE, l'entrée USB de cet appareil est redirigée vers la sortie USB, même lorsque l'effet de motif est désactivé. Avant de mettre l'appareil SOUS TENSION, assurez-vous que le signal n'est pas en boucle dans l'appareil que vous avez connecté à cette unité.
Auto Off	OFF, 30min, 240min	Indique si l'unité s'éteindra automatiquement après un certain temps. Si vous ne souhaitez pas que l'appareil s'éteigne automatiquement, choisissez le réglage « OFF ».

MEMO

Paramètre	Valeur	Description
		Le paramètre Auto Off (arrêt automatique) est désactivé (l'alimentation ne s'éteint pas automatiquement) lorsque l'appareil est connecté via USB.
LCD Contrast	1–10	Permet d'ajuster le contraste de l'écran.
Startup Pattern	01-01–08-16	Spécifie le motif sélectionné au démarrage.
OSC MODEL Lock	OFF, ON	Si cette option est activée, une boîte de dialogue s'affiche pour confirmer le changement de mode d'oscillateur lorsque vous tournez la molette du modèle.

TEMPO/SYNC

Paramètre	Valeur	Description
Tempo	20,00–300,00	Spécifie le tempo du système.
Tempo Src	PATTERN, SYSTEM	Lorsque vous changez de motif, ce paramètre spécifie s'il faut utiliser le tempo du système (SYSTEM) ou le tempo enregistré dans le motif (PATTERN).
Sync Mode	AUTO, INT, MIDI, USB	Définit le signal de synchronisation utilisé par cet appareil. MEMO Si une prise est connectée à la prise EXT CLK IN, cet appareil fonctionne toujours en synchronisation avec les signaux reçus de la prise EXT CLK IN, quel que soit le réglage du mode de synchronisation de cet appareil. → « Prise EXT CLK IN (P. 12) »
Sync Out	OFF, MIDI, USB, MIDI/USB	Spécifie la prise à partir de laquelle les messages d'horloge MIDI et autres sont émis.

MIDI

Paramètre	Valeur	Description
Ctrl Ch	1 À 16, OFF	Spécifie le canal de réception MIDI sur lequel les messages MIDI (changement de programme et sélection de banque) d'un périphérique MIDI externe peuvent être reçus pour changer de programme. Si vous ne souhaitez pas que les programmes soient commutés à partir d'un appareil MIDI connecté, désactivez-le.
Part 1 Ch	1–16	Spécifie le canal de réception MIDI pour la partie 1.
Part 2 Ch	1–16	Spécifie le canal de réception MIDI pour la partie 2.
Part 3 Ch	1–16	Spécifie le canal de réception MIDI pour la partie 3.
Part 4 Ch	1–16	Spécifie le canal de réception MIDI pour la partie 4.
Part R Ch	1–16	Spécifie le canal de réception MIDI pour la partie R.
Soft Thru	OFF, ON	Si l'option est définie sur « ON », les messages MIDI entrants depuis le connecteur MIDI IN sont retransmis sans modification depuis le connecteur MIDI OUT.
USB-MIDI Thru	OFF, ON	Spécifie si les messages MIDI reçus sur le port USB ou le connecteur MIDI IN sont retransmis sans modification depuis le connecteur MIDI OUT ou le port USB (ON) ou non (OFF).
Remote Kbd	OFF, MIDI IN, USB	Définit le connecteur utilisé pour l'entrée lorsque vous utilisez un clavier MIDI externe au lieu du clavier du SH-4d. Normalement, vous devez laisser cette option sur « OFF ». MEMO Réglez le canal de transmission de votre clavier MIDI externe sur le canal Ctrl de cet appareil. → « Paramètres système (SYSTEM SETTINGS) » (P. 78) »
Local Sw	OFF, ON	Connecte (ON) ou déconnecte (OFF) le clavier du générateur de son interne.

MIDI Tx

Paramètre	Valeur	Description
Tx PC	OFF, ON	Indique si les messages de changement de programme seront transmis (ON) ou non (OFF).
Tx Bank	OFF, ON	Spécifie si les messages de sélection de banque seront transmis (ON) ou non (OFF).

MIDI Rx

Paramètre	Valeur	Description
Rx PC	OFF, ON	Spécifie si les messages de changement de programme seront reçus (ON) ou non (OFF).
Rx Bank	OFF, ON	Spécifie si les messages de sélection de banque seront reçus (ON) ou non (OFF).

CONTRÔLEUR

Paramètre	Valeur	Description
KBD Sw Velo	1-127	Définit la vitesse de note générée lorsque vous appuyez sur l'un des boutons du clavier de cet appareil.
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Indique si la valeur du paramètre correspondant à un contrôleur est immédiatement mise à jour lorsque vous utilisez ce contrôleur (DIRECT) ou uniquement après que le contrôleur a atteint la même position que la valeur actuelle du paramètre (CATCH).
Note Color	BLANC, JAUNE, ORANGE, VIOLET, ROSE, BLEU CIEL, JAUNE PÂLE, VERT PÂLE, BLEU PÂLE, ROSE PÂLE	Définit la couleur qui illumine chaque LED de bouton [1] à [16], lorsque des notes sont présentes dans les étapes correspondantes (en mode séquenceur).

D-MOTION

Paramètre	Valeur	Description
Offset X	-100- +100	Définit la valeur de sortie X (direction horizontale) lorsque cet appareil est placé à plat.
Offset Y	-100- +100	Définit la valeur de sortie Y (sens avant/arrière) valeur lorsque l'appareil est placé à plat.
Sense	1-10	Règle la sensibilité de sortie en fonction de l'inclinaison de cet appareil. Des valeurs plus faibles correspondent à une sortie plus élevée par rapport à l'inclinaison de cet appareil.
Gravity	0-10	Lorsque cette unité est placée presque à plat, cette option définit la force nécessaire pour remettre la sortie valeur à zéro.

Configuration des paramètres System EQ et System Comp (SYSTEM EQ/SYSTEM COMP)

Paramètre	Valeur	Description
SYSTEM EQ		
Switch	OFF, ON	Permet d'activer ou de désactiver l'égalisation système (SYSTÈME EQ).
In Gain	-24 à +24 dB	Règle la quantité de Boost/Cut de l'entrée dans l'EQ.
Low Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Règle le boost/cut de la gamme des basses fréquences.
Mid1 Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Règle la quantité d'amplification ou d'atténuation de la gamme de moyennes fréquences 1.
Mid2 Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Règle la quantité d'amplification ou d'atténuation de la gamme de moyennes fréquences 2.
Mid3 gain	-24,0–+24,0 [dB]	Règle la quantité d'amplification ou d'atténuation de la gamme de moyennes fréquences 3.
High Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Règle le boost/cut de la gamme des hautes fréquences.
Low Freq	20–16000 (Hz)	Définit la fréquence centrale de la gamme basse.
Mid1 Freq	20–16000 (Hz)	Définit la fréquence centrale de la gamme moyenne 1.
Mid2 Freq	20–16000 (Hz)	Définit la fréquence centrale de la gamme moyenne 2.
Mid3 Freq	20–16000 (Hz)	Définit la fréquence centrale de la gamme moyenne 3.
High Freq	20–16000 (Hz)	Définit la fréquence centrale de la gamme haute.
Mid1 Q	0.5–16.0	Définit la bande passante de la gamme de fréquences moyennes 1. Des valeurs plus élevées réduisent cette largeur.
Mid2 Q	0.5–16.0	Définit la bande passante de la gamme de fréquences moyennes 2. Des valeurs plus élevées réduisent cette largeur.
Mid3 Q	0.5–16.0	Définit la bande passante de la gamme de fréquences moyennes 3. Des valeurs plus élevées réduisent cette largeur.
SYSTEM COMP		
Switch	OFF, ON	Active/désactive SYSTEM COMP.
Low Attack	0,1–100 [ms]	Précise le temps au bout duquel la compression est appliquée au volume des basses fréquences après que l'entrée dépasse le seuil bas.
Low Release	10–1000 [ms]	Lorsque la compression est déjà appliquée, précise le temps entre le moment où l'entrée passe sous le seuil bas et celui où les basses fréquences cessent d'être compressées.
Low Thres	-60 à -0 [dB]	Précise le niveau de volume auquel commence la compression pour les fréquences basses.
Low Ratio	1:1, 2:1, 3:1, 4:1, 8:1, 16:1, 32:1, INF:1	Précise le taux de compression pour les basses fréquences.
Low Knee	0 à 30 [dB]	Cette fonction lisse la transition sonore, du moment où la compression n'est pas engagée jusqu'au moment où la compression commence. Applique progressivement la compression juste avant le point de seuil bas. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Low Gain	-24 à +24 dB	Précise le volume de sortie pour les basses fréquences.
Mid Attack	0,1–100 [ms]	Précise le temps au bout duquel la compression est appliquée au volume des fréquences moyennes après que l'entrée dépasse le seuil moyen.
Mid Release	10–1000 [ms]	Lorsque la compression est déjà appliquée, précise le temps entre le moment où l'entrée passe sous le seuil moyen et celui où les fréquences moyennes cessent d'être compressées.
Mid Thres	-60–0 [dB]	Précise le niveau de volume auquel commence la compression pour les fréquences moyennes.
Mid Ratio	1:1, 2:1, 3:1, 4:1, 8:1, 16:1, 32:1, INF:1	Précise le taux de compression pour les fréquences moyennes.
Mid Knee	0–30 [dB]	Cette fonction lisse la transition sonore, du moment où la compression n'est pas engagée jusqu'au moment où la compression commence. Applique progressivement la compression juste avant le point de seuil moyen. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Mid Gain	-24 à +24 dB	Précise le volume de sortie pour les fréquences moyennes.
High Attack	0,1–100 [ms]	Précise le temps au bout duquel la compression est appliquée au volume des hautes fréquences après que l'entrée dépasse le seuil haut.
High Release	10–1000 [ms]	Lorsque la compression est déjà appliquée, précise le temps entre le moment où l'entrée passe sous le seuil haut et celui où les hautes fréquences cessent d'être compressées.
High Thres	-60 à -0 [dB]	Précise le niveau de volume auquel commence la compression pour les hautes fréquences.
High Ratio	1:1, 2:1, 3:1, 4:1, 8:1, 16:1, 32:1, INF:1	Précise le taux de compression pour les hautes fréquences.
High Knee	0 à 30 [dB]	Cette fonction lisse la transition sonore, du moment où la compression n'est pas engagée jusqu'au moment où la compression commence. Applique progressivement la compression juste avant le point de seuil haut. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
High Gain	-24 à +24 dB	Précise le volume de sortie pour les hautes fréquences.
Split Freq Low	16–16000 [Hz]	Précise la fréquence à laquelle les basses fréquences (LOW) et les fréquences moyennes (MID) sont séparées.

Paramètre	Valeur	Description
Split Freq High	16-16000 [Hz]	Précise la fréquence à laquelle les hautes fréquences (HIGH) et les fréquences moyennes (MID) sont séparées.

Création de phrases et modulation (VISUAL ARPEGGIO)

Cette fonction vous permet de créer des phrases et une modulation par divers moyens.



BOUNCE

Appuyez sur un bouton du clavier, puis inclinez cet appareil.

Vous pouvez également jouer à l'aide d'un Clavier externe connecté à cet appareil.

Contrôleur	Description
Molette [1]	Définit la largeur de la table d'harmonie.
Molette [2]	Définit l'intensité de l'effet de rebond sur la table d'harmonie.

BUBBLE

Appuyez sur un bouton du clavier.

Vous pouvez également jouer à l'aide d'un clavier externe connecté à cet appareil.

Contrôleur	Description
Molette [1]	Règle la vitesse globale.
Molette [2]	Définit dans quelle mesure l'inclinaison de cet appareil affecte le mouvement des bulles.
Bouton [^]	Les bulles sont effacées de la première à la dernière.
Bouton [v]	Les bulles sont effacées de la dernière à la première.

SKETCH

Dessinez une série de notes (une gamme) à l'écran et appuyez sur le bouton [ENTER].

Contrôleur	Description
Molette [1]	Déplace le curseur vers la gauche ou la droite. Maintenez le bouton enfoncé et déplacez-le pour dessiner des lignes.
Molette [2]	Déplace le curseur vers le haut ou vers le bas. Maintenez le bouton enfoncé et déplacez-le pour dessiner des lignes.
Boutons [<] [>]	Définit la gamme utilisée pour quantifier les notes que vous dessinez (en les ajustant à la gamme). Si cette option est définie sur une valeur autre que « CHROMA », les notes jouées sont les plus proches de celles que vous avez dessinées dans la gamme sélectionnée.
Boutons [^] [v]	Définit la tonique de la gamme.
Boutons du clavier	Déplace le curseur vers la position de note (hauteur) que vous avez jouée.

PONG

Appuyez sur un bouton du clavier et utilisez les molettes [1] et [2] pour déplacer les palettes.

Contrôleur	Description
Molette [1]	Déplace la palette gauche.
Molette [2]	Déplace la palette droite.

ORBIT

Appuyez sur le bouton [^] et utilisez les boutons du clavier pour jouer un son soutenu.

MEMO

Vous pouvez plus facilement déclencher l'effet si vous réglez la molette AMP [SUSTAIN] sur une valeur plus élevée pour créer un son soutenu lorsque vous actionnez les boutons du clavier.

Contrôleur	Description
Molette [1]	Définit le paramètre de destination de l'effet.
Molette [2]	Définit l'intensité de l'effet.
Boutons [^] [v]	Augmente ou diminue le nombre de satellites.
Boutons [<] [>]	Accélère ([>]) ou ralentit ([<]) le mouvement des satellites.

Rétablissement des paramètres d'usine (Factory Reset)

Voici comment ramener le SH-4d à son état de sortie d'usine.

1. **Sur l'écran MENU, sélectionnez « FACTORY RESET », puis appuyez sur le bouton [ENTER] pour afficher l'écran de dialogue.**

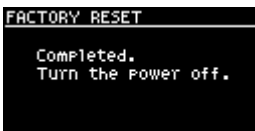


2. **Appuyez sur le bouton [>] et sélectionnez « OK », puis appuyez sur le bouton [ENTER] pour exécuter la réinitialisation des paramètres d'usine.**

NOTE

Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant que le message « Executing... » s'affiche et que l'appareil reste en cours de traitement.

3. **Une fois que le message « Completed. Turn the power off. » (Terminé. Mettez l'appareil sous tension) s'affiche à l'écran, éteignez cet appareil.**



Priorisation de la batterie (mode de fonctionnement fixe sur batterie)

Dans ce mode, l'appareil ne bascule pas sur l'alimentation du bus même si une source d'alimentation USB est reliée au port USB.

Bien que l'appareil fonctionne normalement sur bus lorsque des piles sont installées et que vous connectez une alimentation électrique au port USB, vous ne pouvez utiliser l'appareil avec des piles qu'en mode fixe sur batterie, quel que soit l'alimentation électrique du bus.

Lorsque l'appareil est hors tension, le mode de fonctionnement fixe sur batterie est annulé.

- 1. Tout en maintenant le bouton [V] enfoncé, mettez l'appareil sous tension.**

Cela permet à cet appareil de fonctionner sur piles.

Sauvegarde et restauration des données

Sauvegarde

1. **Connectez votre ordinateur au port USB du SH-4d via un câble USB.**
2. **Tout en maintenant le bouton [EXIT] enfoncé, mettez l'appareil sous tension.**
3. **Ouvrez le lecteur « SH-4D » sur votre ordinateur.**

Les fichiers de sauvegarde se trouvent dans le dossier « BACKUP » du lecteur « SH-4D ».

4. **Copiez les fichiers de sauvegarde sur votre ordinateur.**
5. **Une fois la copie terminée, éjectez la clé USB de votre ordinateur.**

Windows

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône « SH-4D » de votre ordinateur (située dans le coin droit de la barre des tâches ou dans l'Explorateur Windows), puis cliquez sur « Ejecter ».

MacOS

Faites glisser l'icône « SH-4D » vers l'icône Corbeille du Dock.

6. **Mise hors tension**

Restauration

1. **Connectez votre ordinateur au port USB du SH-4d via un câble USB.**
2. **Tout en maintenant enfoncé le bouton [START], mettez l'appareil sous tension.**
3. **Ouvrez le lecteur « SH-4d » sur votre ordinateur.**
4. **Les fichiers de sauvegarde sont copiés dans le dossier « RESTORE » du lecteur « SH-4d ».**
5. **Une fois la copie terminée, éjectez la clé USB de votre ordinateur et appuyez sur le bouton [ENTER].**
6. **Une fois que le message « Completed. Turn the power off. » (Terminé. Mettez l'appareil sous tension) s'affiche à l'écran, éteignez cet appareil.**

Caractéristiques principales

Mémoire utilisateur	SOUND PTACH : 256 MOTIF : 128
Modèle d'oscillateur	SH-4d SH-3D SYNC SH-101 JUNO-106 Cross FM RING WAVETABLE CHORD DRAWING PCM RHYTHM (uniquement pour la partie rythmique)
Polyphonie maximale	60 voix (varie en fonction de la charge du générateur de sons)
Parties	5 parties (parties ton : 4, partie rythme : 1)
Effets	Multi-effets : 5 systèmes, 93 types Reverb : 9 types Chorus : 5 types Delay : 5 types Effet Master : 93 types Master EQ / Comp
Arpégiateur	5 types
Séquenceur	parties : 5 Pas : 64 Sous-pas Flam Probabilité
Contrôleurs	Clavier commutateur Boutons de pas D-Motion (capteur de mouvement)
Écran	LCD 128 x 64 points
Externes	Prise PHONES : type stéréo standard Prises OUTPUT (L/MONO, R) : type standard Prise MIX IN (mini stéréo) Prise EXT CLK IN : type mini Prises MIDI IN/OUT Port USB : USB type C. ° (Audio, MIDI)
Source d'alimentation	Alimentation par USB (port USB type-C °) Piles Ni-MH (AA, HR6) (vendues séparément) x 4 Piles alcalines (AA, LR6) (vendues séparément) x 4
Consommation électrique	500 mA (alimentation par bus USB)
Autonomie des piles en utilisation continue	Pile alcaline : environ 4 heures Batterie Ni-MH : environ 5 heures * Dépend des spécifications, de la capacité et des conditions d'utilisation de la batterie/des piles.
Dimensions	360 (L) x 195 (P) x 66 (H) mm 14-3/16 (L) x 7-11/16 (P) x 2-5/8 (H) pouces
Poids	1 780 g (sans piles) 3 lbs 15 oz
Accessoires	Démarrage rapide Dépliant « CONSIGNES DE SÉCURITÉ » Câble USB-C vers USB-A Piles alcalines (AA, LR6) x 4

* Ce document liste les caractéristiques du produit au moment de sa publication. Pour obtenir les informations les plus récentes, consultez le site web de Roland.

Paramètres MFX

Liste MFX

Paramètres MFX communs (P. 93)	
Thru(P.94)	
	Equalizer(P.95)
	Mid-Side EQ (Égaliseur Mid-Side)(P.95)
	Spectrum(P.97)
	Isolateur(P.97)
	Low Boost(P.98)
	SuperFilter(P.98)
Type de filtre(P. 95)	MM Filter (Multi-mode Filter)(P.99)
	Step Filter(P.100)
	Enhancer(P.100)
	Exciter(P.101)
	Wah. Auto(P.102)
	Humanizer(P.102)
	Phaser(P.104)
Type de Phaser(P. 104)	Small Phaser(P.105)
	Script 90(P.105)

	Script 100(P.106)
	Step Phaser(P.106)
	M StagePhsr (Multi Stage Phaser)(P.107)
	Inf Phaser (Infinite Phaser)(P.108)
	Flanger(P.109)
Type de flanger(P. 109)	SBF-325 (Flanger)(P.110)
	StepFlanger(P.111)
	Chorus(P.112)
	Hexa-Chorus(P.113)
	Trem Chorus (Tremolo Chorus)(P.114)
Type de Chorus(P. 112)	Space-D(P.115)
	CE-1 (Chorus)(P.116)
	SDD-320 (DIMENSION D)(P.116)
	JUNO Chorus (JUNO-106Chorus)(P.117)
	Ring Mod (Ring modulator)(P.118)
	Trémolo(P.119)
Type de modulation(P. 118)	Panoramique automatique(P.120)
	Trancheuse(P.120)
	Rotary(P.121)
	VK Rotary(P.122)

<p>Overdrive / Ampli(P. 123)</p>	<p>Overdrive(P.123) Distortion(P.123)</p> <p>T-Scream(P.124) Fuzz(P.124)</p> <p>Fattener (amplificateur de ton)(P.125) HMS Distort (HMS Distortion)(P.125)</p>
	<p>Saturator(P.126) W Saturator (Worm Saturator)(P.127)</p> <p>Gt Amp Sim (Guitar Amp Simulator)(P.129) EP Amp Sim (RD EP Amp Simulator)(P.130) Speaker Sim (Speaker Simulator)(P.131)</p>
<p>Comp / Limiter(P.132)</p>	<p>Compresseur(P.132) M/S Comp (Mid-Side Compressor)(P.132) Limiter(P.133) Sustainer(P.133) Transitoire(P.134)</p> <p>Gate(P.135)</p>
<p>Delay Type(P. 136)</p>	<p>Delay(P.136) Modulation Delay(P.137) 3TAP PAN DELAY(P.139)</p> <p>3Tap PanDly (3 Tap Pan Delay)(P.140)</p> <p>4Tap PanDly (4 Tap Pan Delay)(P.141) MultiTapDly (Multi Tap Delay)(P.142) Reverse Dly (Reverse Delay)(P.143) TimeCtrIDly (Time Control Delay)(P.144) Écho à bande(P.145) M/S Delay (Mid-Side Delay)(P.146)</p>
<p>Looper(P.147)</p>	<p>DJFX Looper(P.147)</p> <p>BPM Looper(P.148)</p>
<p>Lo-Fi(P.149)</p>	<p>LOFI Comp (Lo-Fi Compressor)(P.149) Crusher de bits(P.149)</p> <p>Phonograph(P.150)</p>
<p>Pitch(P. 151)</p>	<p>PitchShiftr (Pitch Shifter)(P.151)</p> <p>2V PShifter (2 Voice Pitch Shifter)(P.152)</p>

Combinaison (P. 153)

OD -> Chorus (Overdrive -> Chorus)(P.153)
 OD -> Flanger (Overdrive -> Flanger)(P.153)
 OD -> Delay (Overdrive -> Delay)(P.154)

 DS -> Chorus (distorsion -> **Chorus**)(P.155)
 DS -> Flanger (distorsion -> Flanger)(P.155)
 DS -> Delay (distorsion -> Delay)(P.156)
 OD/DS -> T. Wah (Overdrive/Distortion -> Touch Wah)(P.156)
 OD/DS -> A. Wah (Overdrive/Distortion -> Auto Wah)(P.157)
 GT -> Chorus (Simulateur d'ampli guitare -> Chorus)(P.158)
 GT -> Flanger (Simulateur d'ampli guitare -> Flanger)(P.159)
 GT -> Phaser (Simulateur d'ampli guitare -> Phaser)(P.160)
 GT -> Delay (Simulateur d'ampli guitare -> Delay)(P.161)
 EP -> Tremolo (EP amp Simulator -> Tremolo)(P.163)

 EP -> Chorus (EP Amp Simulator -> **Chorus**)(P.164)
 EP -> Flanger (EP amp Simulator -> Flanger)(P.164)
 EP -> Phaser (EP Amp Simulator -> Phaser)(P.165)
 EP -> Delay (EP amp Simulator -> Delay)(P.166)
 Enhncr -> Cho (Enhancer -> Chorus)(P.167)
 Enhncr -> FL (Enhancer -> Flanger)(P.167)
 Enhncr -> Dly (Enhancer -> Delay)(P.168)
 Chorus -> Dly (Chorus -> Delay)(P.168)
 Flanger -> DLY (Flanger -> Delay)(P.169)
 Chorus -> FI (Chorus -> Flanger)(P.170)
 JD-Multi(P.170)

Paramètres MFX communs

Paramètre	Valeur	Description
Catégorie	Sélectionne la catégorie MFX.	
Type	Choisit le type de MFX.	
Switch	OFF, ON	Active/désactive le MFX.
Paramètres MFX	Dépend du type de MFX.	Pour plus de détails, reportez-vous à chaque paramètre MFX.
Cho Send	0-127	Définit la quantité de chorus. Si vous ne voulez pas ajouter de Chorus, définissez la valeur sur 0.
Rev Send	0-127	Définit la quantité de réverb. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet réverb., définissez sur 0.

MEMO

- Lors de l'envoi de signaux audio avec la partie rythmique du MFX vers le motif Chorus/Reverb, augmentez le niveau Reverb/Chorus/Delay Send de la partie rythmique à paramétrer sur l'écran MIXER.
→ « [Réglage de la balance du volume et des envois d'effets](#).(P. 22) »
- Pour la partie rythmique, le signal envoyé du MFX au motif chorus/reverb est acheminé séparément de l'envoi d'effet pour chaque instrument rythmique.

Thru

L in  L out

R in  R out

Type de filtre

Equalizer

Un égaliseur stéréo quatre bandes (Low, Mid x2, High).



Paramètre	Valeur	Description
Low Freq	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 [Hz]	Fréquences basses choisies
Low Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
Mid1 Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquences moyennes 1 choisies
Mid1 Gain	-15–+15 (dB)	Gain des fréquences moyennes 1
Mid1 Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Largeur des fréquences moyennes 1 Une valeur élevée de Q rétrécit la gamme de fréquences affectées.
Mid2 Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquences moyennes 2 choisies
Mid2 Gain	-15–+15 (dB)	Gain des fréquences moyennes 2
Mid2 Q	0,5; 1,0; 2,0; 4,0; 8,0	Largeur des fréquences moyennes 2 Une valeur élevée de Q rétrécit la gamme de fréquences affectées.
HighFreq	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000 [Hz]	Fréquences aiguës choisies
High Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

Mid-Side EQ (Égaliseur Mid-Side)

Cet effet permet aux signaux gauche et droit qui possèdent une phase similaire d'être tonalement ajustés différemment des signaux gauche et droit qui possèdent une phase différente.

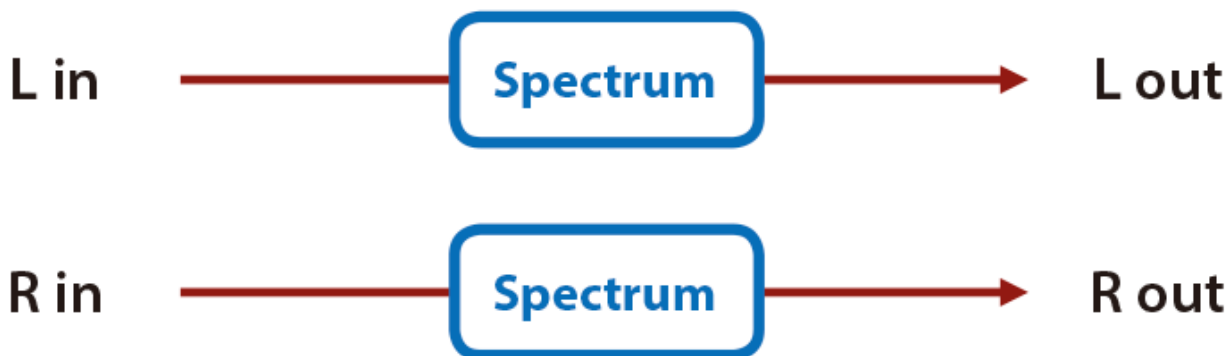


Paramètre	Valeur	Description
M EQ Switch	OFF, ON	Applique ou non des ajustements de tonalité aux signaux d'entrée gauche et droit dont la phase est similaire.
M In G	12,00 à +12.00 [dB]	Volume des signaux d'entrée gauche et droit dont la phase est similaire
M Low F	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 [Hz]	Fréquences basses choisies
M Low G	12,00 à +12.00 [dB]	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences

Paramètre	Valeur	Description
M Mid1 F	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquences moyennes 1 choisies
M Mid1G	12,00 à +12.00 [dB]	Gain des fréquences moyennes 1
M Mid1 Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Largeur des fréquences moyennes 1 Une valeur élevée de Q rétrécit la gamme de fréquences affectées.
M Mid2 F	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquences moyennes 2 choisies
M Mid2G	12,00 à +12.00 [dB]	Gain des fréquences moyennes 2
M Mid2 Q	0,5 ; 1,0 ; 2,0 ; 4,0 ; 8,0	Largeur des fréquences moyennes 2 Une valeur élevée de Q rétrécit la gamme de fréquences affectées.
M Mid3 F	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquences moyennes 3 choisies
M Mid3G	12,00 à +12.00 [dB]	Gain des fréquences moyennes 3
M Mid3 Q	0,5 ; 1,0 ; 2,0 ; 4,0 ; 8,0	Largeur des fréquences moyennes 3 Une valeur élevée de Q rétrécit la gamme de fréquences affectées.
M High F	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000 [Hz]	Fréquences aiguës choisies
M HighG	12,00 à +12.00 [dB]	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
S EQ Switch	OFF, ON	Applique ou non des ajustements de tonalité aux signaux d'entrée gauche et droit dont la phase est opposée.
S In G	12,00 à +12.00 [dB]	Volume des signaux gauche et droit dont la phase est opposée
S Low F	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 [Hz]	Fréquences basses choisies
S Low G	-12.00 à +12.00 [dB]	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
S Mid1 F	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquences moyennes 1 choisies
S Mid1G	-12.00 à +12.00 [dB]	Gain des fréquences moyennes 1
S Mid1 Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Largeur des fréquences moyennes 1 Une valeur élevée de Q rétrécit la gamme de fréquences affectées.
S Mid2 F	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquences moyennes 2 choisies
S Mid2G	-12.00 à +12.00 [dB]	Gain des fréquences moyennes 2
S Mid2 Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Largeur des fréquences moyennes 2 Une valeur élevée de Q rétrécit la gamme de fréquences affectées.
S Mid3 F	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquences moyennes 3 choisies
S Mid3G	-12.00 à +12.00 [dB]	Gain des fréquences moyennes 3
S Mid3 Q	0,5, 1,0, 2,0, 4,0, 8,0	Largeur des fréquences moyennes 3 Une valeur élevée de Q rétrécit la gamme de fréquences affectées.
S High F	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000 [Hz]	Fréquences aiguës choisies
S HighG	-12.00 à +12.00 [dB]	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

Spectrum

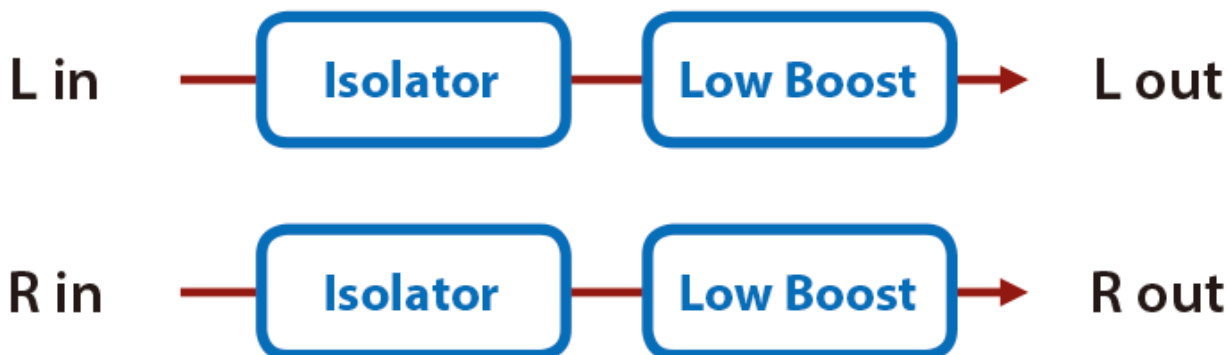
Un Spectrum stéréo. Le Spectrum est un type de filtre qui modifie le timbre en boostant ou coupant le niveau de volume de fréquences précises.



Paramètre	Valeur	Description
Band1	-15+15 (dB)	Gain de chaque gamme de fréquences
Band2		
Band3		
Band4		
Band5		
Band6		
Band7		
Band8		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Règle simultanément la largeur des gammes choisies pour toutes les bandes de fréquences.
Level	0-127	Niveau de sortie

Isolateur

Un égaliseur servant d'effet spécial diminuant largement le volume de différentes fréquences.

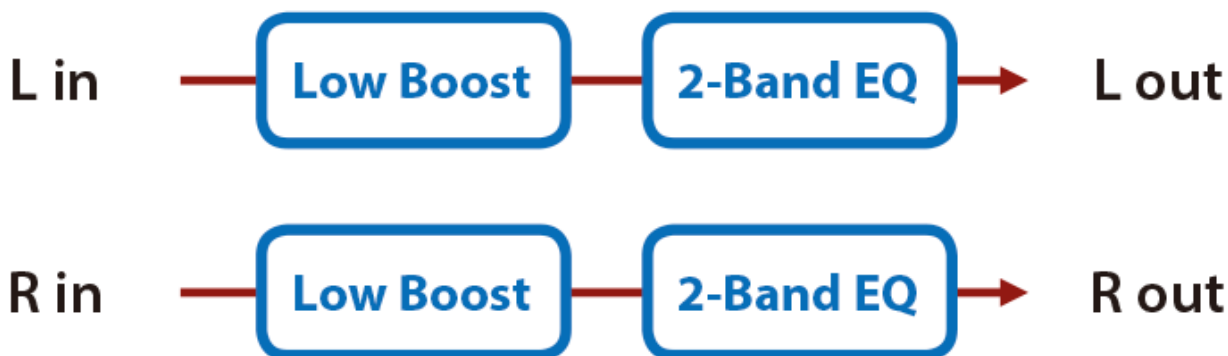


Paramètre	Valeur	Description
Low Level	-60+4 [dB]	Ils boostent et coupent les fréquences hautes, moyennes et basses. À -60 dB, le son devient inaudible. 0 dB est équivalent au niveau d'entrée du son.
Mid Level	-60+4 [dB]	
High Level	-60+4 [dB]	
Low AP Sw	OFF, ON	Active et désactive la fonction Anti-phase pour les basses fréquences. Lorsqu'elle est activée, le contre-canal du son stéréo est inversé et ajouté au signal.
Low AP Lv	0-127	Permet d'ajuster les réglages de niveau pour les plages de basses fréquences. Le réglage de ce niveau pour certaines fréquences vous permet de mettre l'accent sur des parties spécifiques (Ceci n'est efficace que pour une source stéréo.).
Mid AP Sw	OFF, ON	Active/désactive la fonction Anti-Phase pour les fréquences moyennes.
Mid AP Lv	0-127	Les paramètres sont les mêmes que pour les basses fréquences.
Boost Sw	OFF, ON	Active/désactive le boost des fréquences basses. Cela accentue les fréquences les plus basses pour créer un son lourd.

Paramètre	Valeur	Description
Boost Lv	0-127	Augmenter cette valeur vous procure des basses encore plus lourdes. En fonction des réglages d'isolator et de filtre, l'effet peut être difficile à distinguer.
Level	0-127	Niveau de sortie

Low Boost

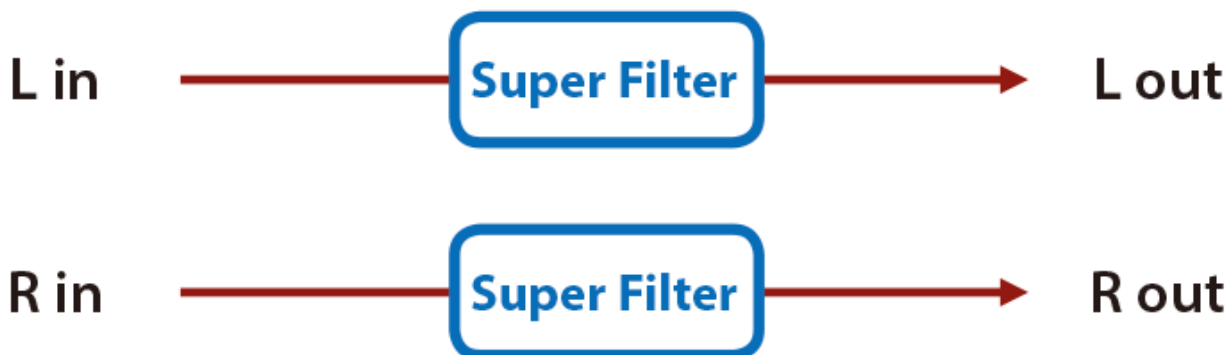
Booste le volume des fréquences basses, créant des graves puissants.




Paramètre	Valeur	Description
Boost Freq	50, 56, 63, 71, 80, 90, 100, 112, 125 [Hz]	Fréquence centrale pour le boost des fréquences basses.
Boost Gain	0-+12 [dB]	Fréquence centrale pour le boost des fréquences basses.
Boost Wid	WIDE, MID, NARROW	Largeur de la bande de fréquences basses boostées
Low Gain	-15-+15 [dB]	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

SuperFilter

Un filtre doté d'une pente très raide. La fréquence de coupure peut être modifiée cycliquement.

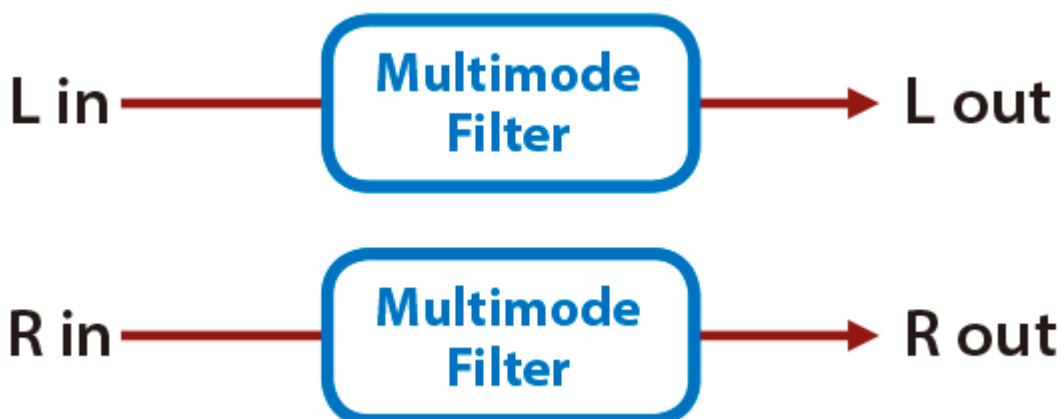


Paramètre	Valeur	Description
Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	La gamme de fréquences qui passe à travers chaque filtre LPF : fréquences inférieures au seuil de coupure BPF : fréquences dont la valeur est proche du seuil de coupure HPF : fréquences supérieures au seuil de coupure NOTCH : fréquences autres que proches du seuil de coupure
Slope	-12, -24, -36 [dB]	Quantité d'atténuation par octave -12 dB : douce -24 dB : raide -36 dB : très raide
Cutoff	0-127	Fréquence de coupure du filtre L'augmentation de cette valeur augmente la fréquence de coupure.
Resonance	0-100	Niveau de résonance du filtre En augmentant cette valeur, on accentue la région proche de la fréquence de coupure.
Gain	0-+12 [dB]	Quantité de boost pour la sortie du filtre

Paramètre	Valeur	Description
Mod Sw	OFF, ON	Active/désactive le changement cyclique
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Mode de modulation de la fréquence de coupure TRI : Onde triangulaire SQR : Onde carrée SIN : Onde sinusoïdale SAW1 : Onde en dents de scie (vers le haut) SAW2 : Onde en dents de scie (vers le bas)
		
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif)(P.55) Tempo (Système) (P. 79)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note(P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation
Attack	0-127	Vitesse à laquelle la fréquence de coupure change Effectif si Mod Wave est défini sur SQR, SAW1 ou SAW2.
Level	0-127	Niveau de sortie

MM Filter (Multi-mode Filter)

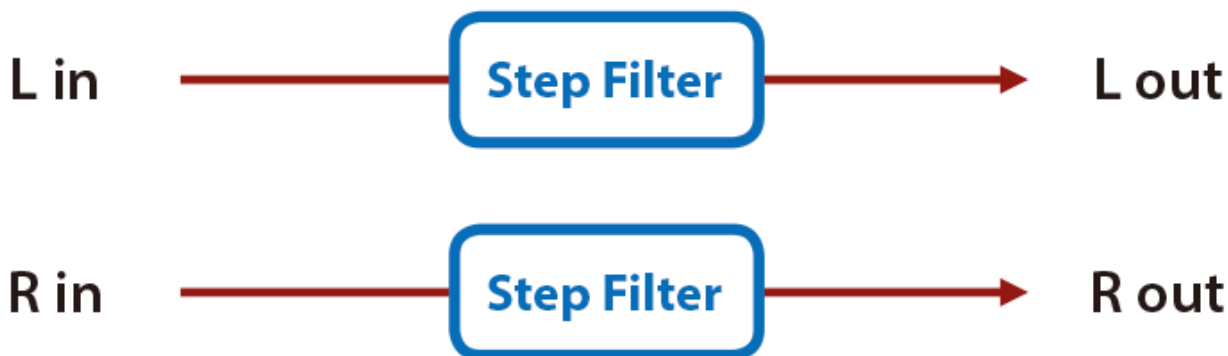
Ce filtre est réglé pour une utilisation de type DJ.



Paramètre	Valeur	Description
Type	LPF/HPF, LPF, HPF, BPF	LPF/HPF : le type de filtre est automatiquement choisi selon la valeur du paramètre Filter Tone.
Tone	0-255	Fréquence à laquelle le filtre opère
Color	0-255	Niveau de résonance du filtre Les valeurs plus élevées accentuent davantage la région de la fréquence choisie.
Slope	-12, -24, -36 [dB]	Quantité d'atténuation par octave -12 dB : douce -24 dB : raide -36 dB : très raide
Gain	0+12 [dB]	Quantité de boost pour la sortie du filtre
Level	0-127	Niveau de sortie

Step Filter

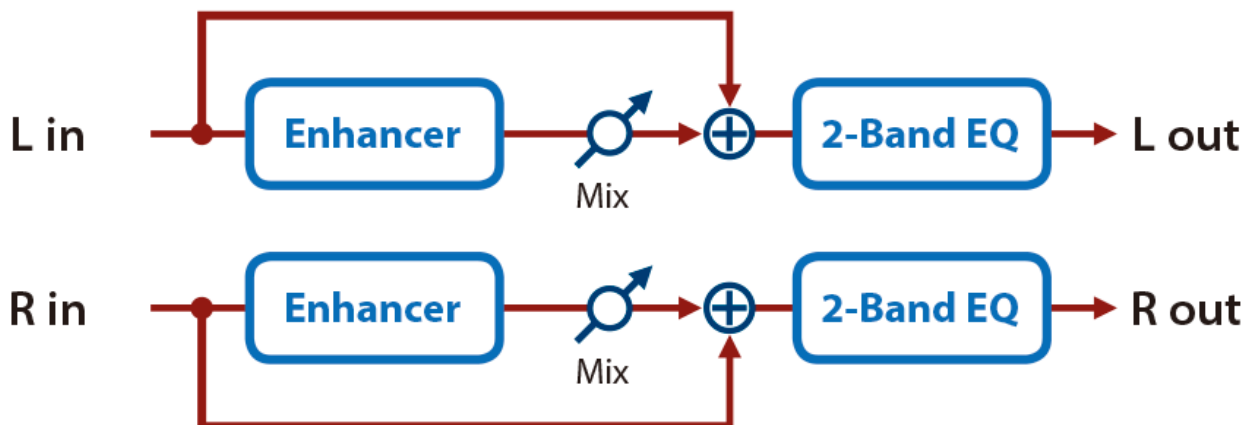
Il s'agit d'un filtre dont la fréquence de coupure peut être modulée par pas. Vous pouvez préciser le motif par lequel la fréquence de coupure sera modifiée.



Paramètre	Valeur	Description
Step 1-16	0-127	Fréquence de coupure à chaque pas
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) (P.55) Tempo (Système) (P. 79)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note (P. 172)	
Attack	0-127	Vitesse à laquelle la fréquence de coupure change entre les pas
Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	La gamme de fréquences qui passe à travers chaque filtre LPF : fréquences inférieures au seuil de coupure BPF : fréquences dont la valeur est proche du seuil de coupure HPF : fréquences supérieures au seuil de coupure NOTCH : fréquences autres que proches du seuil de coupure
Slope	-12, -24, -36 [dB]	Quantité d'atténuation par octave -12 dB : douce -24 dB : raide -36 dB : très raide
Reso	0-127	Niveau de résonance du filtre En augmentant cette valeur, on accentue la région proche de la fréquence de coupure.
Gain	0-+12 [dB]	Quantité de boost pour la sortie du filtre
Level	0-127	Niveau de sortie

Enhancer

Contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, ajoutant du brillant et resserrant le son.

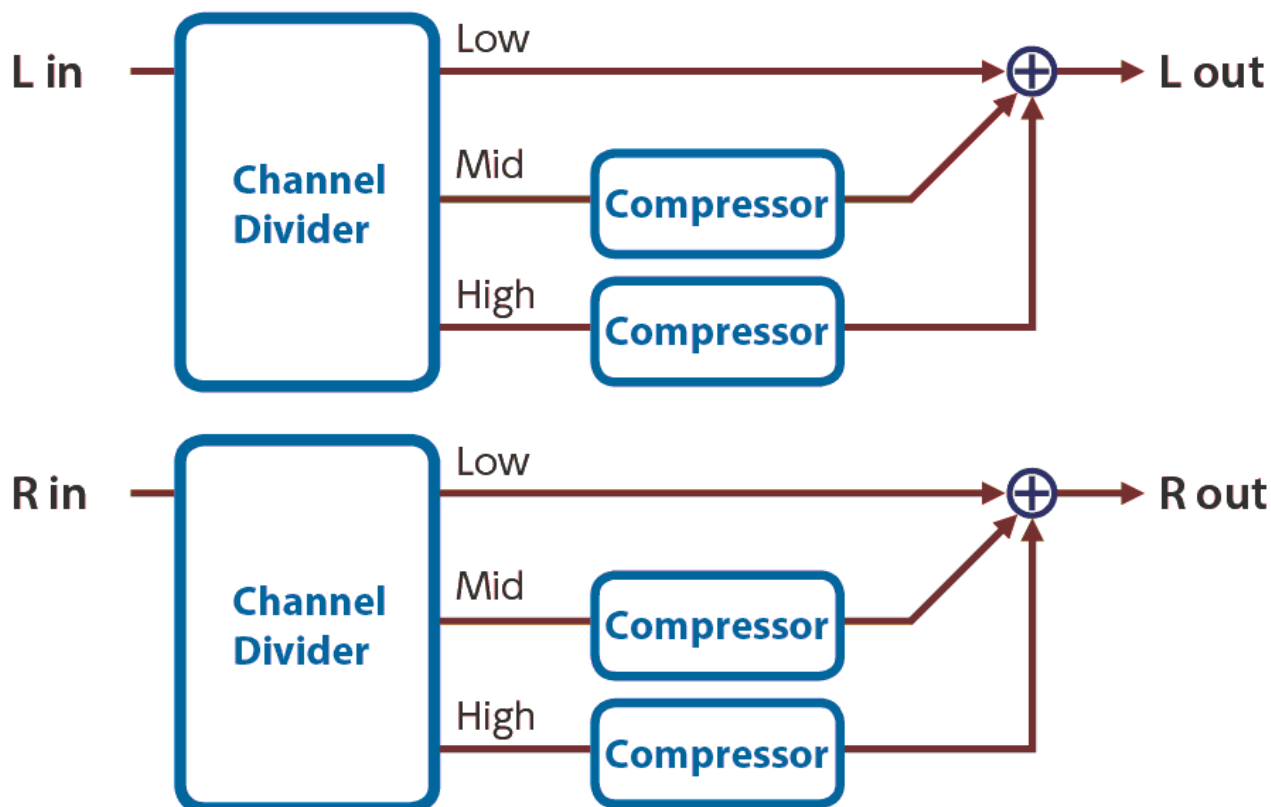


Paramètre	Valeur	Description
Sens	0-127	Sensibilité de l'Enhancer
Mix	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'amplificateur.

Paramètre	Valeur	Description
Low Gain	-15+15 [dB]	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15+15 [dB]	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

Exciter

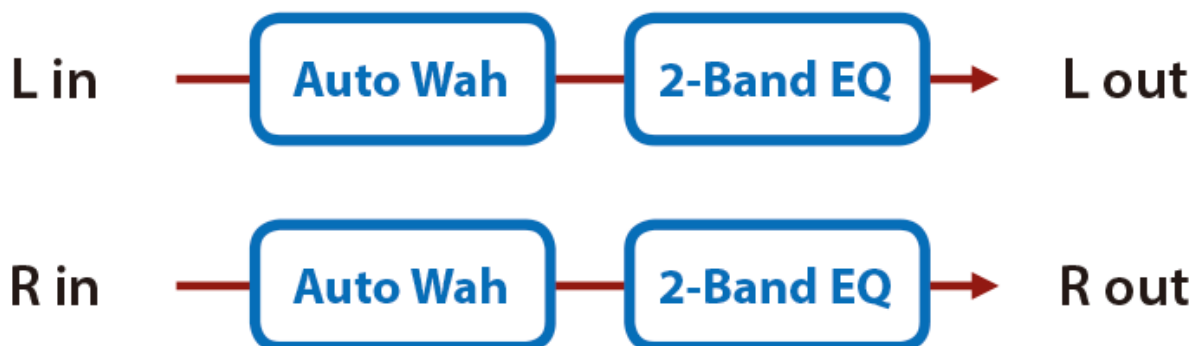
Cela ajoute de la dynamique au son, en intensifiant de manière dynamique la gamme supérieure à l'aide d'un compresseur multi-bande.



Paramètre	Valeur	Description
Band2 Threshold	-80,0-0,0 (dB)	Augmente les niveaux des fréquences moyennes lorsqu'ils sont inférieurs à la valeur spécifiée.
Band2 Max Gain	0+24 (dB)	Définit la quantité d'augmentation des niveaux lorsque le volume des fréquences moyennes est faible.
Band3 Threshold	-80,0-0,0 (dB)	Augmente les niveaux de fréquences élevées lorsqu'ils sont inférieurs à la valeur spécifiée.
Band3 Max Gain	0+24 (dB)	Définit la quantité d'augmentation des niveaux lorsque le volume des fréquences élevées est faible.
Split1 Frequency	2000-5000 (Hz)	Fréquence à laquelle les fréquences basse et moyennes sont divisées
Split2 Frequency	3000-10000 (Hz)	Fréquence à laquelle les fréquences moyennes et élevées sont divisées
Level	0-127	Niveau de sortie

Wah. Auto

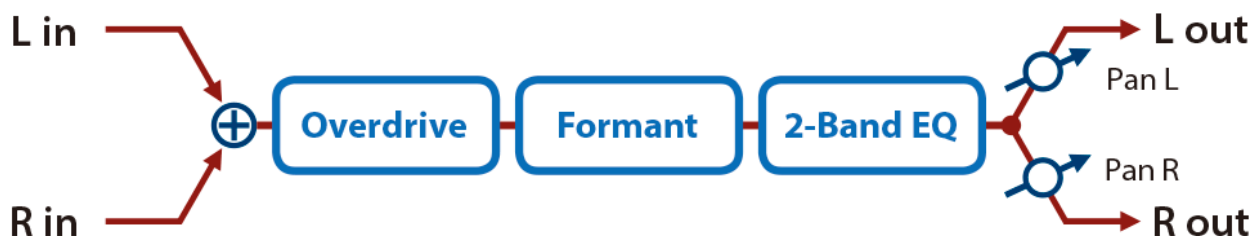
Contrôle de manière cyclique un filtre pour créer des changements cycliques du timbre.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	LPF, BPF	Type de filtre LPF : L'effet Wah sera appliqué sur une large gamme de fréquences. BPF : L'effet wah sera appliqué sur une gamme de fréquences étroite.
Manual	0–127	Fréquence centrale sur laquelle l'effet Wah-Wah est appliqué
Peak	0–127	Largeur de la gamme de fréquences sur laquelle l'effet Wah-Wah est appliqué Une augmentation de la valeur rétrécit la gamme de fréquences.
Sens	0–127	Sensibilité avec laquelle le filtre est modifié
Polarity	UP, DOWN	Direction dans laquelle le filtre se déplacera UP : le filtre passe à une fréquence plus élevée. DOWN : le filtre passe à une fréquence inférieure.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note (P. 172)	
Depth	0–127	Amplitude de modulation de l'effet Wah-Wah
Phase	0 à 180 [deg]	Règle le degré de changement de hauteur de phase des sons droit et gauche lorsque l'effet Wah-Wah est appliqué.
Low Gain	-15–+15 [dB]	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0–127	Output Level

Humanizer

Ajoute au son des voyelles qui le rendent similaire à une voix humaine.



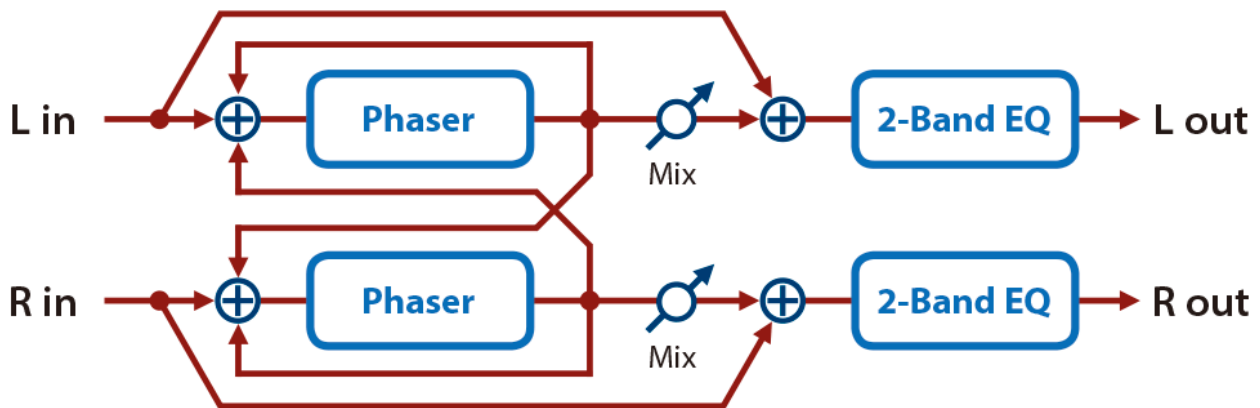
Paramètre	Valeur	Description
Drive Sw	OFF, ON	Active/désactive l'overdrive
Drive	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Vowel1	a, e, i, o, u	Choix de la voyelle.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)

Paramètre	Valeur	Description
Taux	0,05 à 10,00 [Hz]	La fréquence à laquelle s'enchaînent les voyelles.
Rate Note	Note(P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de l'effet
In Sync Sw	OFF, ON	Active/désactive la réinitialisation du LFO Détermine si le LFO pour le changement de voyelle est réinitialisé par le signal d'entrée (ON) ou pas (OFF).
InSyncThres	0-127	Niveau de volume auquel la réinitialisation est appliquée.
Manual	0-100	Point auquel la voyelle 1 passe à la voyelle 2 0 à 49 : La voyelle 1 aura une plus longue durée. 50 : Les voyelles 1 et 2 seront de durée égale. 51 à 100 : La voyelle 2 aura une plus longue durée.
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Level	0-127	Niveau de sortie

Type de Phaser

Phaser

Un son à changement de phase est ajouté au son original et modulé.

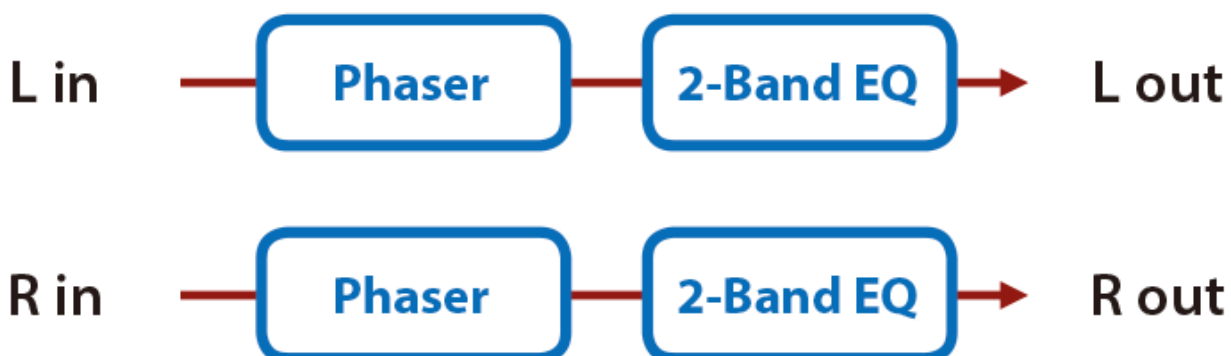


Paramètre	Valeur	Description
Mode	4 ÉTAGES, 8 ÉTAGES, 12 ÉTAGES	Nombre d'étages du phaser
Manuel	0–127	Règle la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note (P. 172)	
Depth	0–127	Amplitude de modulation
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases droite et gauche de la modulation seront identiques ou opposées. INVERSE : Les phases gauche et droite sont opposées. Avec une source mono, cela permet d'élargir le son. SYNCHRO : La phase gauche et la phase droite seront identiques. Réglage adapté aux sources stéréo.
Resonance	0–127	Quantité de feedback
Feedback	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son du phaser qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Mix	0–127	Niveau du son déphasé
Low Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0–127	Output Level

Small Phaser

Simule un phaser analogique à l'ancienne.

Particulièrement adapté aux pianos électriques.

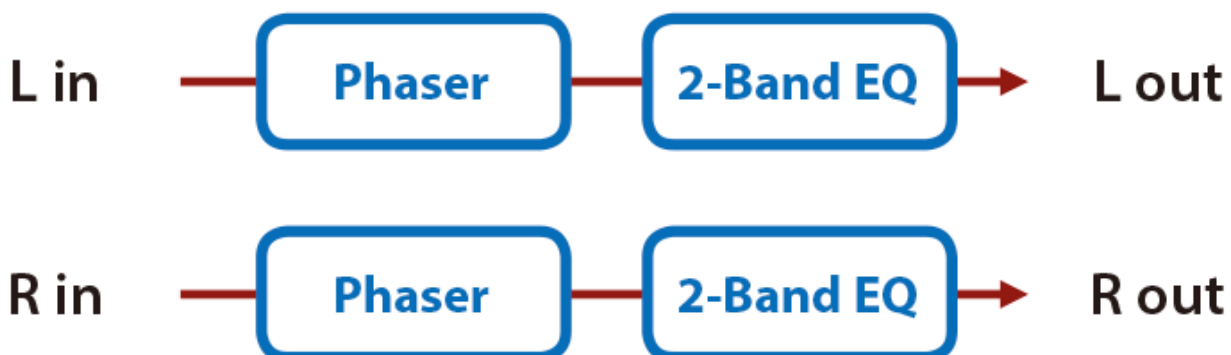


Paramètre	Valeur	Description
Rate	0-100	Fréquence de modulation
Color	1, 2	Caractère de la modulation
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

Script 90

Simule un phaser analogique différent du Small Phaser.

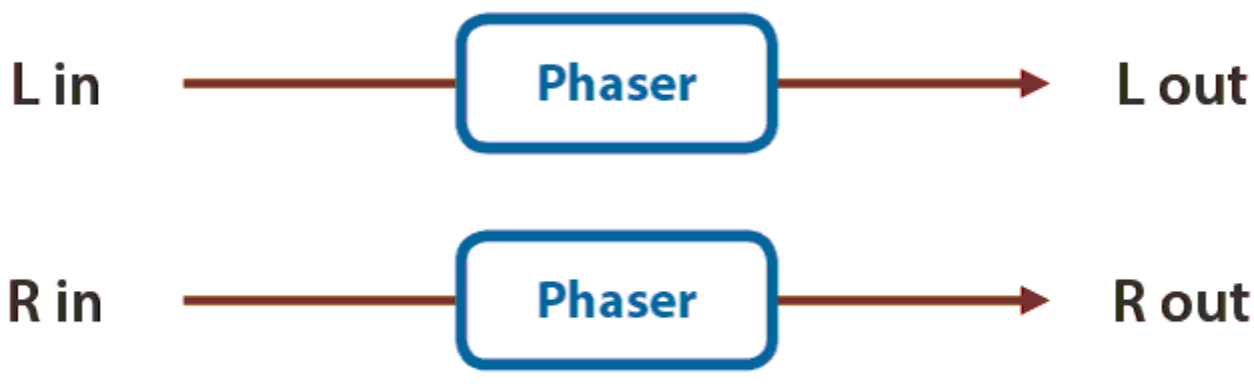
Particulièrement adapté aux pianos électriques.



Paramètre	Valeur	Description
Speed	0-100	Vitesse de modulation
Depth	0-127	Amplitude de modulation
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

Script 100

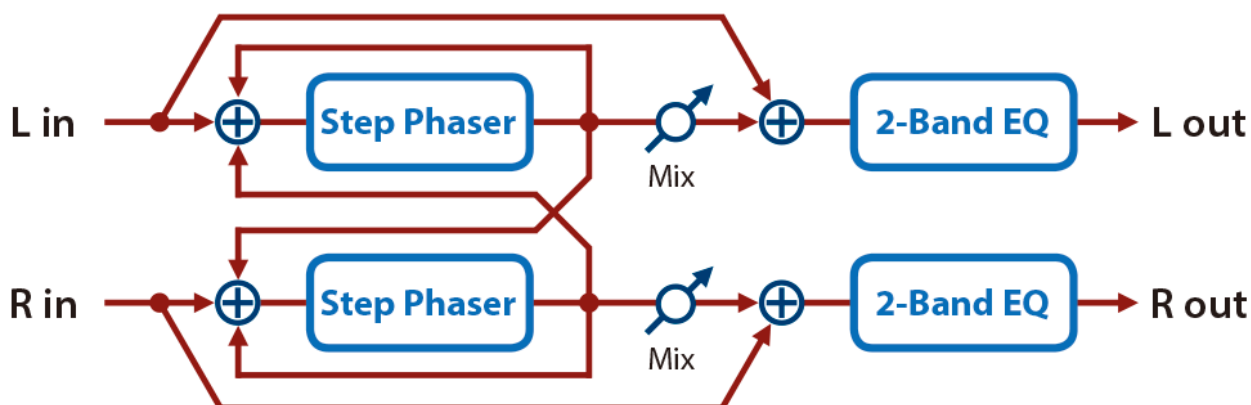
Simule un phaser analogique à l'ancienne.



Paramètre	Valeur	Description
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note	
Duty	-50-50	Règle la proportion de vitesses auxquelles la modulation augmente ou diminue.
Min	0-100	Limite inférieure atteinte par la modulation
Max	0-100	Limite supérieure atteinte par la modulation
Manual Sw	OFF, ON	Applique la modulation selon la valeur du paramètre Manual, au lieu d'une modulation automatique.
Manual	0-100	Règle la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.
Resonance	0-66	Quantité de feedback
Mix	0-127	Niveau du son déphasé
Level	0-127	Niveau de sortie

Step Phaser

Il s'agit d'un phaser stéréo. L'effet du phaser varie progressivement.

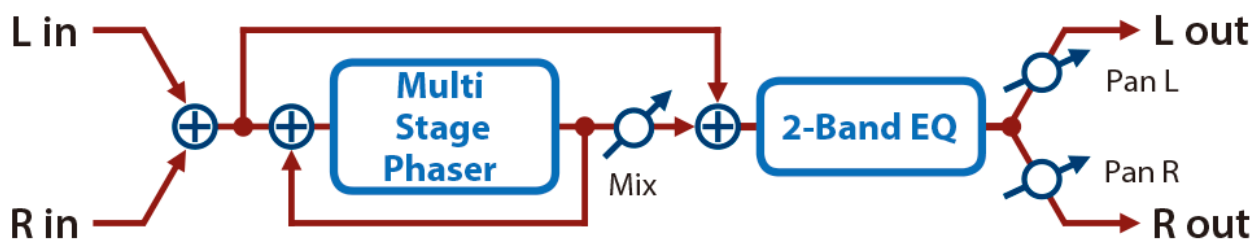


Paramètre	Valeur	Description
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Nombre d'étages du phaser
Manual	0-127	Règle la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note(P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation

Paramètre	Valeur	Description
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases droite et gauche de la modulation seront identiques ou opposées. INVERSE : Les phases gauche et droite sont opposées. Avec une source mono, cela permet d'élargir le son. SYNCHRO : La phase gauche et la phase droite seront identiques. Réglage adapté aux sources stéréo.
Résonance	0-127	Quantité de feedback
Feedback	-98--+98 [%]	Règle la proportion du son du phaser qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
S Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
S.Rate	0,10 à 20,00 [Hz]	Vitesse du changement par pas de l'effet phaser
S.Rate Nt	Note(P. 172)	
Mix	0-127	Niveau du son déphasé
Low Gain	-15--+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15--+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

M StagePhsr (Multi Stage Phaser)

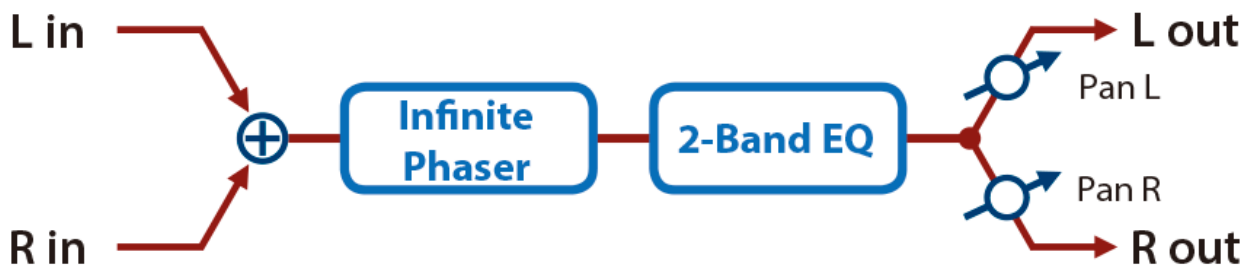
Des réglages extrêmement élevés de différence de phase produisent un effet de phaser profond.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	4 ÉTAGES, 8 ÉTAGES, 12 ÉTAGES, 16 ÉTAGES, 20 ÉTAGES, 24 ÉTAGES	Nombre d'étages du phaser
Manual	0-127	Règle la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note(P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation
Resonance	0-127	Quantité de feedback
Mix	0-127	Niveau du son déphasé
Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Low Gain	-15--+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15--+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

Inf Phaser (Infinite Phaser)

Un phaser qui augmente/réduit continuellement la fréquence à laquelle le son est modulé.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	1-4	Plus la valeur est élevée, plus l'effet de phaser est intense.
Speed	-100-+100	La vitesse à laquelle augmenter ou diminuer la fréquence à laquelle le son est modulé (+ : augmentation / - : réduction)
Resonance	0-127	Quantité de feedback
Mix	0-127	Niveau du son déphasé
Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

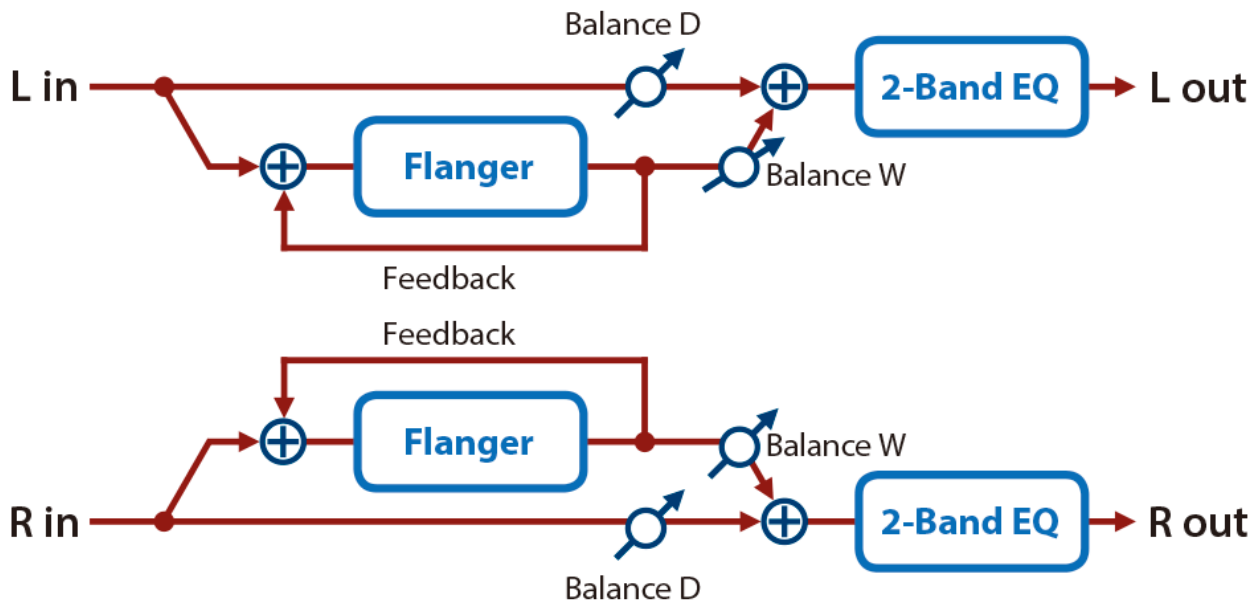
Type de flanger

Flanger

Un Flanger stéréo, avec LFO possédant la même phase pour la droite et la gauche.

Cela produit une résonance métallique qui augmente et décroît comme un avion décollant ou atterrissant.

Un filtre est prévu pour que vous puissiez régler le timbre du son flangé.



Paramètre	Valeur	Description
Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : aucun filtre appliqué LPF : coupe la gamme de fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF : coupe la gamme de fréquences inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Flanger après le son direct.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note (P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation
Phase	0 à 180 [deg]	Répartition spatiale du son
Feedback	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son de Flanger qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son avec Flanger (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

SBF-325 (Flanger)

Cet effet reproduit le Flanger analogique SBF-325 Roland.

Il fournit trois types d'effet Flanger, qui ajoutent une résonance métallique au son, et un effet de type Chorus.

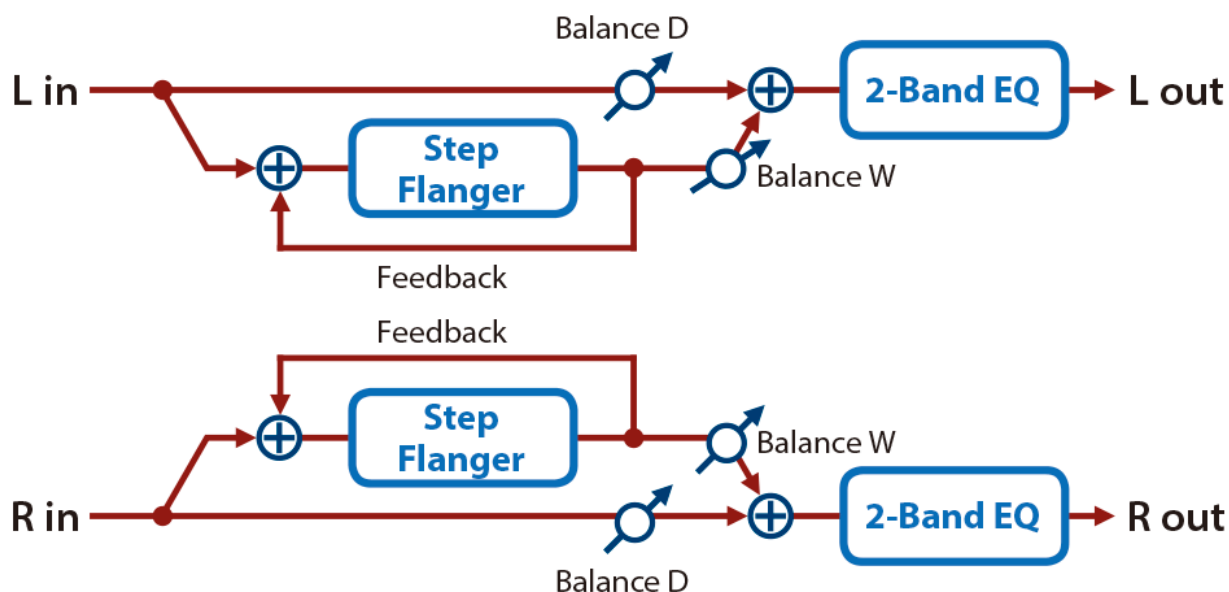


Paramètre	Valeur	Description
Mode	Types d'effet Flanger	
	FL1	Un Flanger mono classique
	FL2	Un Flanger stéréo qui conserve le positionnement stéréo du son d'origine.
	FL3	Un Flanger croisé qui produit un effet plus intense.
Rate Sync	CHO	Un effet Chorus
	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,02 à 5,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet Flanger
Rate Note	Note (P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation de l'effet Flanger
Manual	0-127	Fréquence centrale sur laquelle l'effet Flanger est appliqué
Feedback	0-127	Quantité par laquelle l'effet Flanger est boosté
		Si Mode est CHO, ce paramètre est ignoré.
RMod Phase	NORM, INV	Phase de la modulation du canal droit.
		Il est conseillé de laisser ce paramètre sur Normal (NORM). Si vous choisissez Inversé (INV), la modulation (mouvement de haut en bas) du canal droit est inversée.
L Phase	NORM, INV	Phase lors du mixage du son avec Flanger avec le son d'origine.
R Phase	NORM, INV	NORM : phase normale
		INV : phase inversée
Level	0-127	Niveau de sortie

StepFlanger

Un Flanger qui modifie la hauteur de note par pas.

La vitesse à laquelle la hauteur de note change peut aussi être précisée en termes de valeur de note d'un tempo choisi.

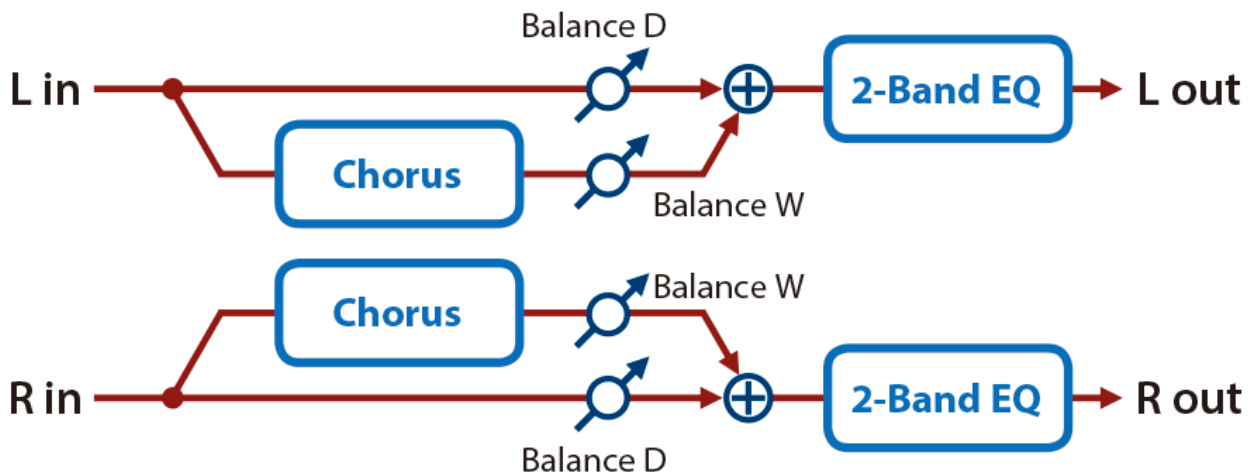


Paramètre	Valeur	Description
Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : aucun filtre appliqué LPF : coupe la gamme de fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF : coupe la gamme de fréquences inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Flanger après le son direct.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Taux	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note (P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation
Phase	0 à 180 [deg]	Répartition spatiale du son
Feedback	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son de Flanger qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
S.Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
S.Rate	0,10 à 20,00 [Hz]	Vitesse (période) du changement de hauteur
S.Rate Nt	Note (P. 172)	
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W~D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son avec Flanger (W)
Level	0~127	Niveau de sortie

Type de Chorus

Chorus

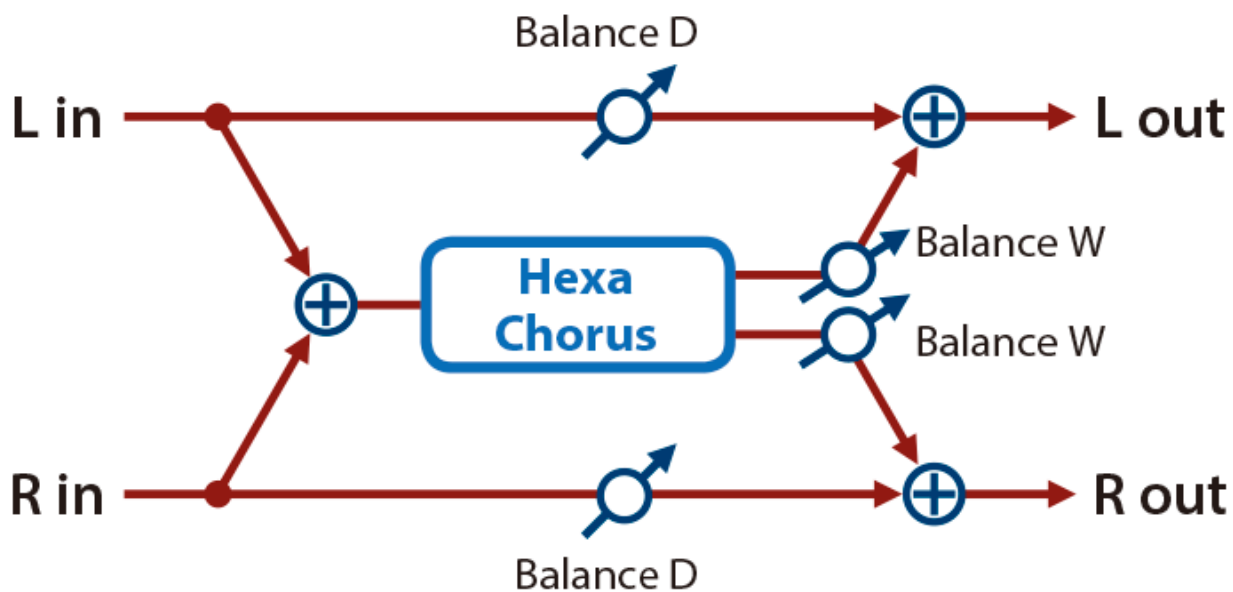
Il s'agit d'un chorus stéréo. Un filtre permet de régler le timbre du son de Chorus.



Paramètre	Valeur	Description
Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : aucun filtre appliqué LPF : coupe la gamme de fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF : coupe la gamme de fréquences inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note (P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation
Phase	0 à 180 [deg]	Répartition spatiale du son
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son avec Chorus (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Hexa-Chorus

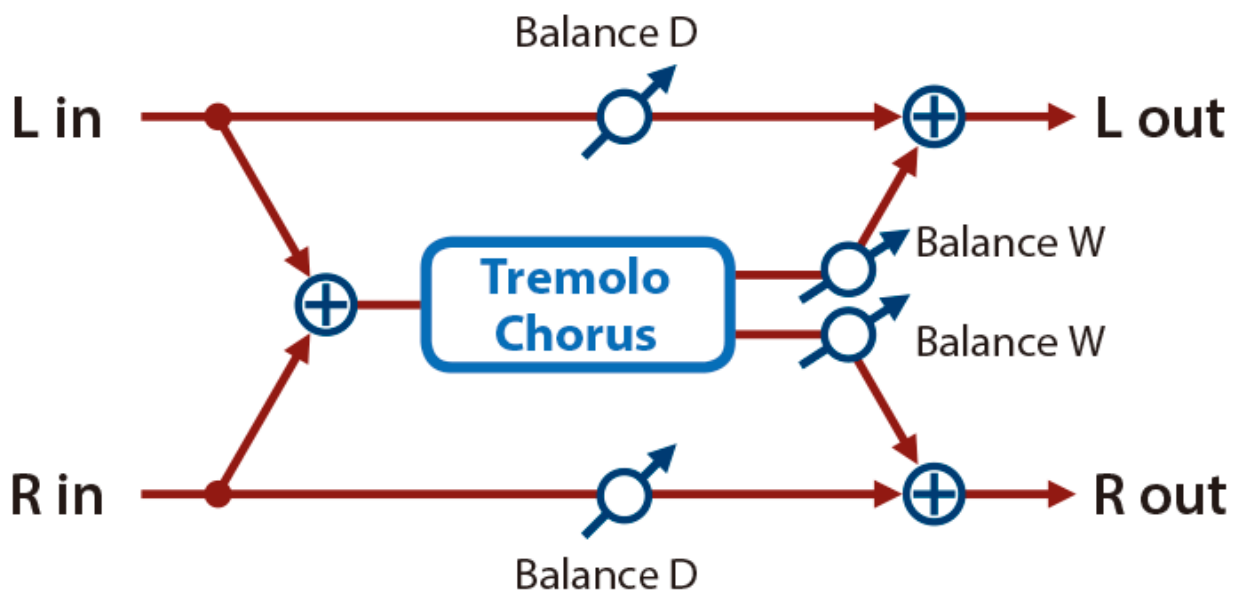
Utilise un Chorus à six phases (six couches de son de Chorus) pour donner de la richesse et de la spatialisation au son.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note (P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation
PreDly Dev	0-20	Règle les différences de Pre-Delay entre chaque son de Chorus.
Depth Dev	-20-+20	Règle la différence d'amplitude de modulation entre chaque son de Chorus.
Dév. PAN	0-20	Règle la différence d'emplacement stéréo entre chaque son de Chorus. 0 : Tous les sons de Chorus seront au centre. 20 : Chaque son de Chorus sera espacé à des intervalles de 60 degrés par rapport au centre.
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son avec Chorus (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Trem Chorus (Tremolo Chorus)

Un effet de Chorus avec trémolo (modulation cyclique du volume).

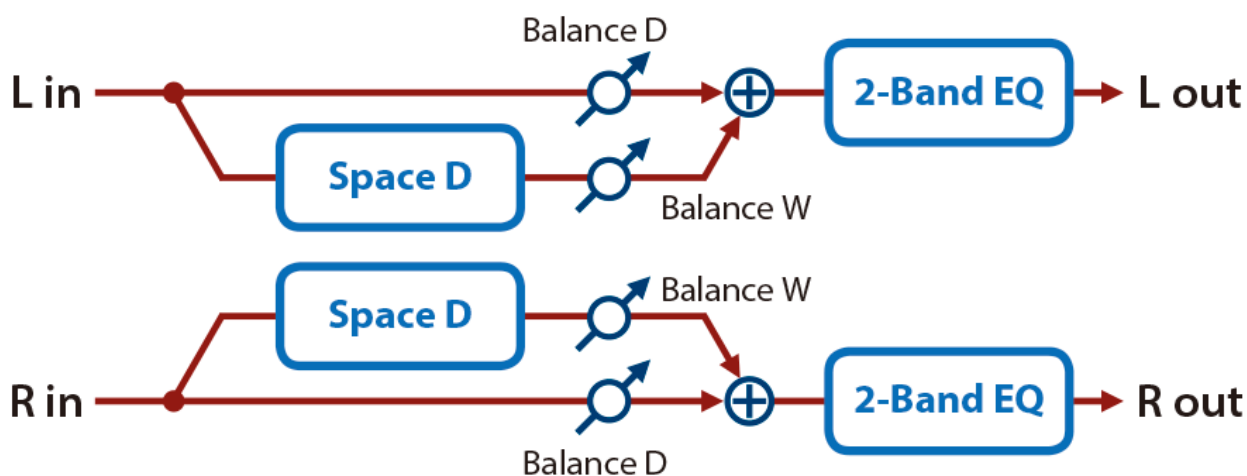


Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Cho Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
C.Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet Chorus
C.Rate Nt	Note (P. 172)	
Profondeur Cho	0-127	Amplitude de modulation de l'effet Chorus
Trm Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
T.Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet trémolo
T.Rate Nt	Note (P. 172)	
Trm Separate	0-127	Amplitude de l'effet trémolo
Trm Phase	0 à 180 [deg]	Étendue de l'effet trémolo
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son de Chorus avec trémolo (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Space-D

Un Chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo.

Il ne donne pas l'impression d'une modulation, mais produit un effet de Chorus transparent.

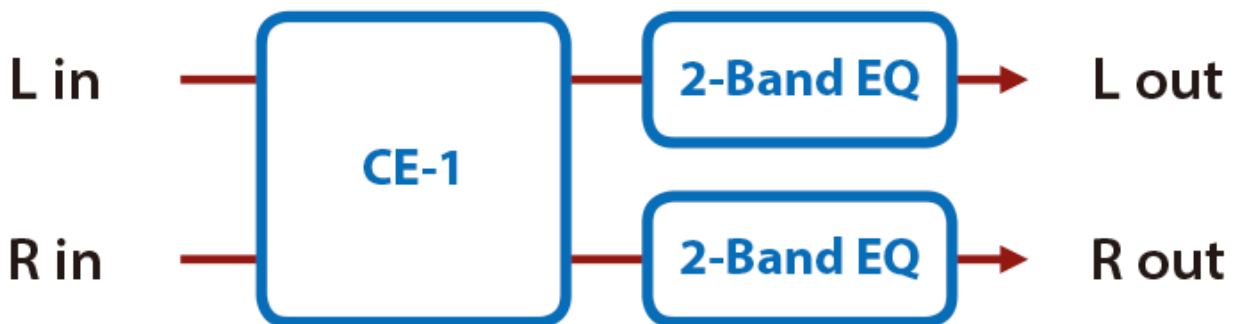


Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Taux	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note (P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation
Phase	0 à 180 [deg]	Répartition spatiale du son
Low Gain	-15--+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15--+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son avec Chorus (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

CE-1 (Chorus)

Il s'agit du modèle classique de l'unité d'effet chorus BOSS CE-1.

Elle crée un son de Chorus à la chaleur analogique particulière.



Paramètre	Valeur	Description
Intensité	0-127	Amplitude du Chorus
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

SDD-320 (DIMENSION D)

Modélisation du Dimension D Roland (SDD-320)

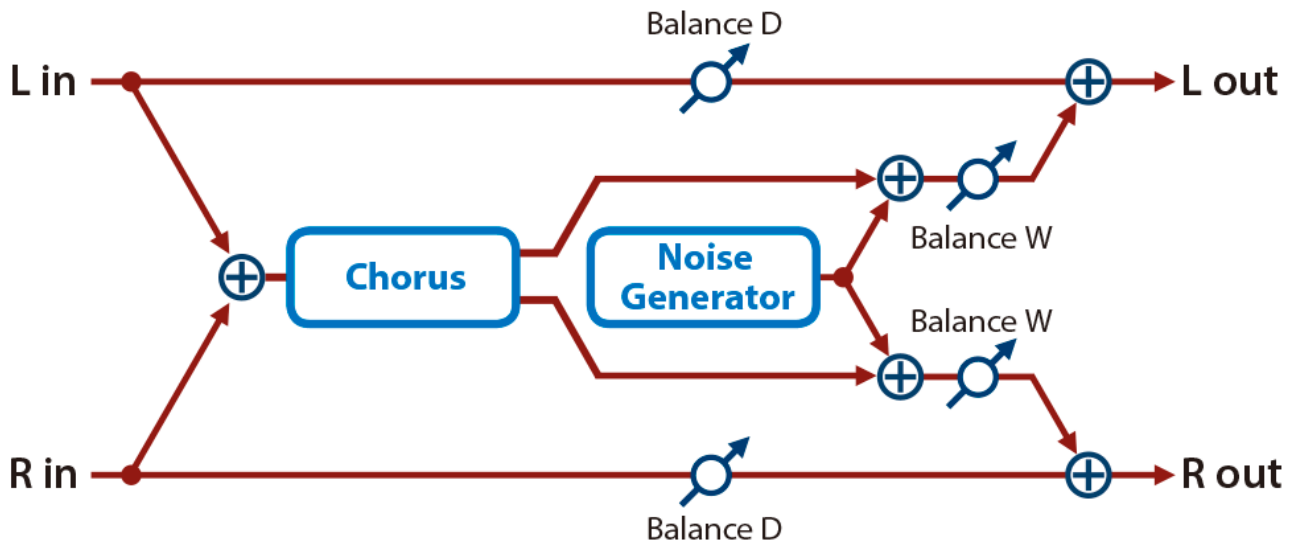
Elle procure un son de Chorus clair.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Changement de mode.
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

JUNO Chorus (JUNO-106Chorus)

Modélisation des effets Chorus du JUNO-106 Roland.



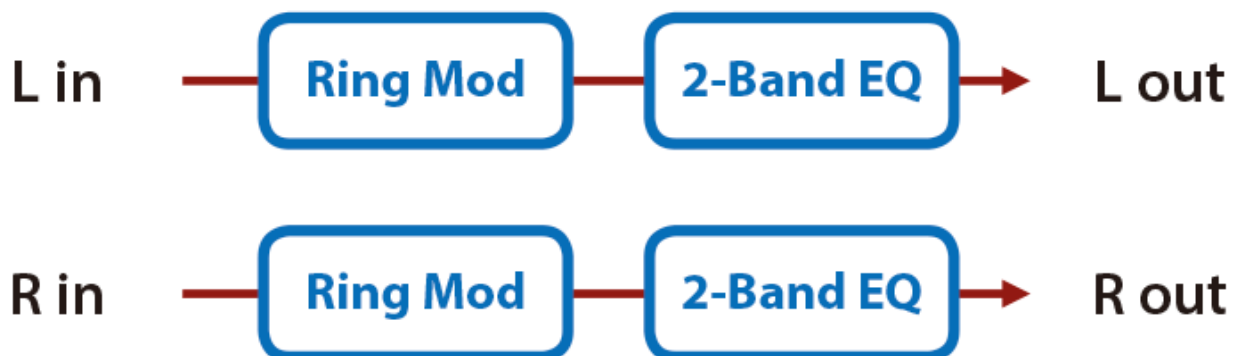
Paramètre	Valeur	Description
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	Type de Chorus I+II : l'état dans lequel deux boutons sont appuyés simultanément.
Bruit VG	0-127	Volume du bruit produit par le Chorus
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son sans effet (D) et le son avec effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Type de modulation

Ring Mod (Ring modulator)

Cet effet applique une modulation d'amplitude (AM) au signal d'entrée, produisant des sons de type cloche.

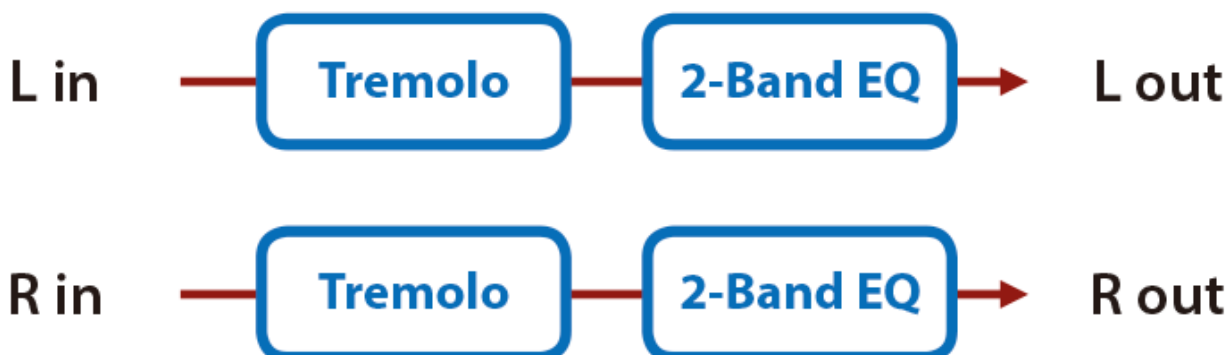
Vous pouvez également changer la fréquence de modulation en réponse aux changements du volume du son envoyé dans l'effet.



Paramètre	Valeur	Description
Fréquence	0–127	Règle la fréquence sur laquelle la modulation est appliquée.
Sens	0–127	Règle la quantité de modulation de fréquence appliquée.
Polarité	UP, DOWN	Détermine si la modulation de fréquence va vers les hautes fréquences ou les basses fréquences. UP : le filtre passe à une fréquence plus élevée. DOWN : le filtre passe à une fréquence inférieure.
Low Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W–D0 : 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

Trémolo

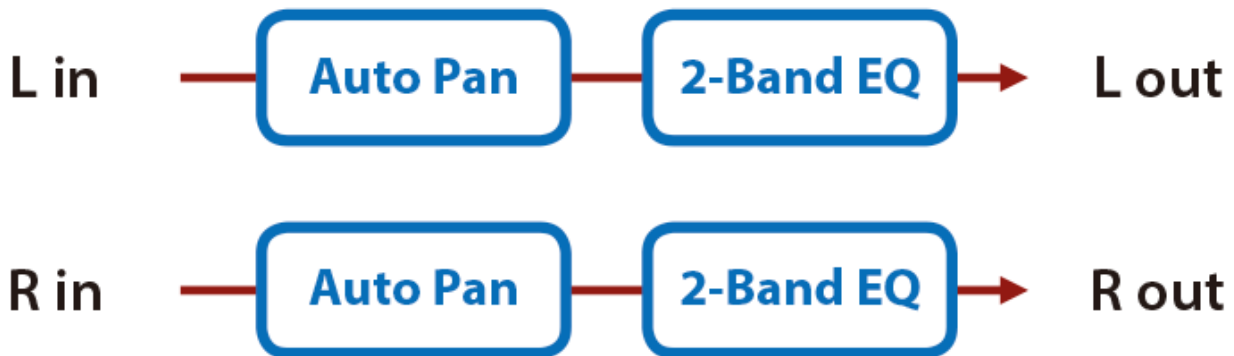
Modifie de manière cyclique le volume.




Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2, TRP	Forme d'onde de modulation TRI : Onde triangulaire SQR : Onde carrée SIN : Onde sinusoïdale SAW1/2 : Onde en dents de scie TRP : Onde trapézoïdale
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence du changement
Rate Note	Note(P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude avec laquelle l'effet est appliqué
Low Gain	-15+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

Panoramique automatique

Modifie de manière cyclique l'emplacement stéréo du son.

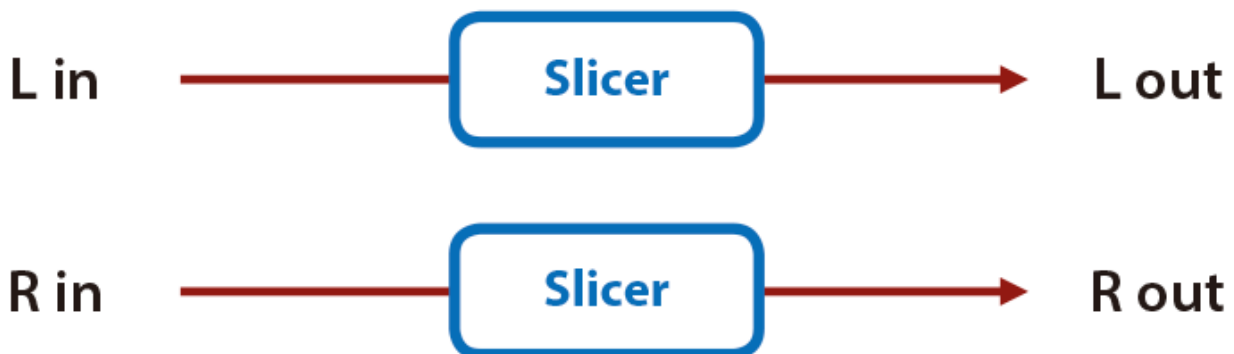


Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2, TRP	Forme d'onde de modulation TRI : Onde triangulaire SQR : Onde carrée SIN : Onde sinusoïdale SAW1/2 : Onde en dents de scie TRP : Onde trapézoïdale 
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Taux	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence du changement
Rate Note	Note(P. 172)	
Depth	0–127	Amplitude avec laquelle l'effet est appliqué
Low Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

Trancheuse

Cet effet transforme le son en lui appliquant des coupures successives.

C'est surtout efficace pour les sons qui possèdent une longue résonance.



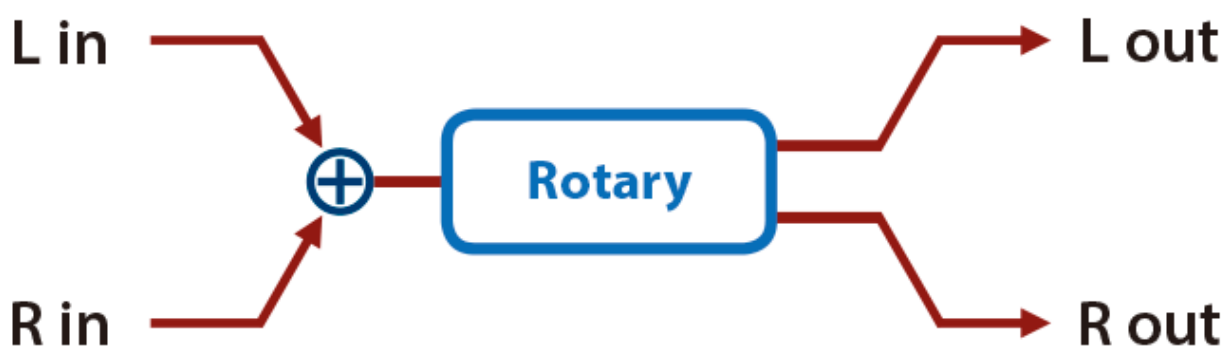
Paramètre	Valeur	Description
Step 1–16	0–127	Niveau de chaque pas
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)

Paramètre	Valeur	Description
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Vitesse à laquelle la séquence de 16 pas sera mise en boucle
Rate Note	Note(P. 172)	
Attack	0-127	Vitesse à laquelle le niveau change entre les pas
In Sync Sw	OFF, ON	Précise si une note fait reprendre la séquence au début (ON) ou pas (OFF)
InSyncThres	0-127	Volume auquel une note est détectée
Mode	LEGATO, SLASH	Règle la manière avec laquelle le volume change d'un pas à l'autre. LEGATO : Le changement de volume d'un niveau à l'autre reste inchangé. Si le niveau d'un pas est le même que celui qui le précède, il n'y a pas de changement de volume. BARRE OBLIQUE : Le niveau est momentanément réglé sur 0 avant de passer au niveau de l'étape suivante. Ce changement de volume survient même si le niveau du pas suivant est le même que celui du pas précédent.
Lecture aléatoire	0-127	Le timing du volume change en niveaux pour les pas pairs (pas 2, pas 4, pas 6, etc.) Plus la valeur est haute, moins la pulsation progresse.
Level	0-127	Niveau de sortie

Rotary

Simule une ancienne enceinte rotative classique.

Comme les fonctionnements des rotors de hautes et basses fréquences peuvent être choisis indépendamment, cette modulation originale peut être reproduite de manière réaliste. C'est spécialement efficace pour les sons d'orgue.

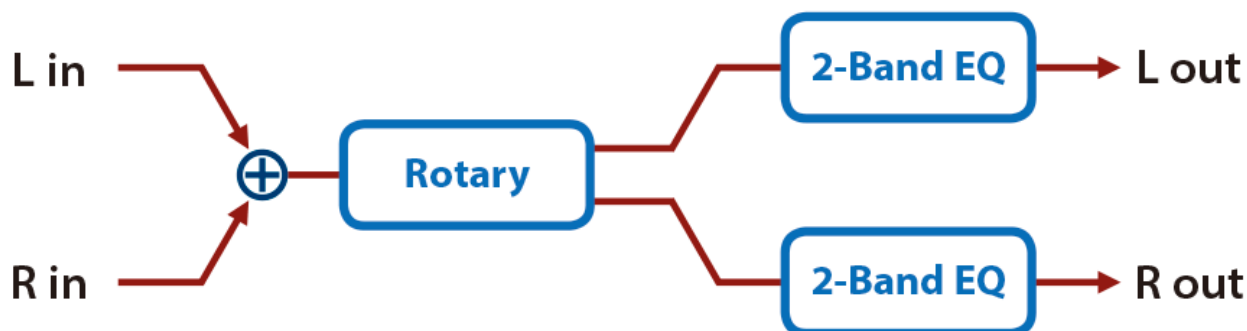


Paramètre	Valeur	Description
Speed	SLOW, FAST	Modifie simultanément la vitesse de rotation des rotors de hautes et de basses fréquences. SLOW : Ralentit la rotation jusqu'au Slow Rate. RAPIDE : Accélère la rotation jusqu'au Fast Rate.
Wf Slow	0,05 à 10,00 [Hz]	Vitesse lente (SLOW) du rotor de basses fréquences
Wf Fast	0,05 à 10,00 [Hz]	Vitesse rapide (FAST) du rotor de basses fréquences
Wf Accel	0-15	Règle le temps nécessaire au rotor de basses fréquences pour atteindre la nouvelle vitesse choisie lorsque l'on passe de FAST à SLOW, ou SLOW à FAST. Des valeurs plus basses nécessitent des temps plus longs.
Wf Level	0-127	Volume du rotor de basses fréquences
Tw Slow	0,05 à 10,00 [Hz]	Réglages du rotor de hautes fréquences
Tw Fast	0,05 à 10,00 [Hz]	Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor de basses fréquences.
Tw Accel	0-15	
Tw Level	0-127	
Separation	0-127	Répartition spatiale du son
Level	0-127	Niveau de sortie

VK Rotary

Ce type d'effet crée une réponse modifiée pour l'enceinte rotative, avec des basses encore plus boostées.

Il reproduit les caractéristiques de l'enceinte rotative intégrée au VK-7.

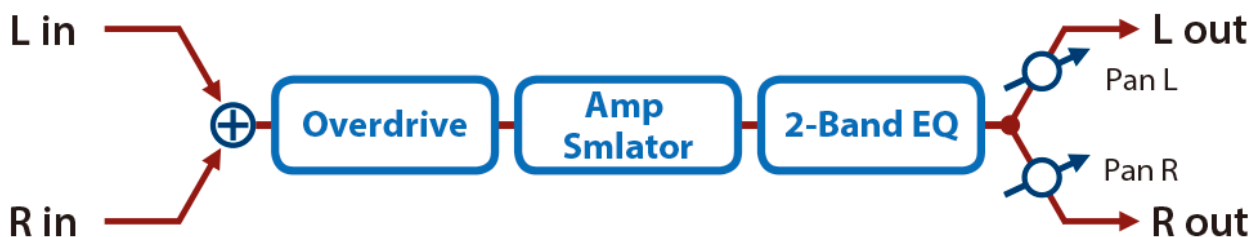


Paramètre	Valeur	Description
Speed	SLOW, FAST	Vitesse de rotation de l'enceinte SLOW : Lent RAPIDE : Rapide
Brake	OFF, ON	Déclenche ou arrête la rotation du haut-parleur rotatif. Sur ON, la rotation s'arrête progressivement. Sur OFF, la rotation reprend progressivement.
Wf Slow	0,05 à 10,00 [Hz]	Vitesse lente de rotation du woofer
Wf Fast	0,05 à 10,00 [Hz]	Vitesse rapide de rotation du woofer
Wf Trs Up	0-127	Règle la vitesse à laquelle la rotation du woofer s'accélère lorsque la rotation passe de lente à rapide.
Wf Trs Dw	0-127	Règle la vitesse à laquelle la rotation du woofer accélère lorsqu'elle passe de FAST à SLOW.
Wf Level	0-127	Volume du woofer
Tw Slow	0,05 à 10,00 [Hz]	Réglages du tweeter
Tw Fast	0,05 à 10,00 [Hz]	Les paramètres sont les mêmes que pour le woofer.
Tw Trs Up	0-127	
Tw Trs Dw	0-127	
Tw Level	0-127	
Spread	0-10	Règle l'image stéréo de l'enceinte rotative.
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie
OD Switch	OFF, ON	Active/désactive l'overdrive
OD Gain	0-127	Niveau d'entrée de l'overdrive Plus cette valeur est élevée, plus la distorsion est intense.
OD Drive	0-127	Degré de distorsion
OD Level	0-127	Volume de l'overdrive

Overdrive / Ampli

Overdrive

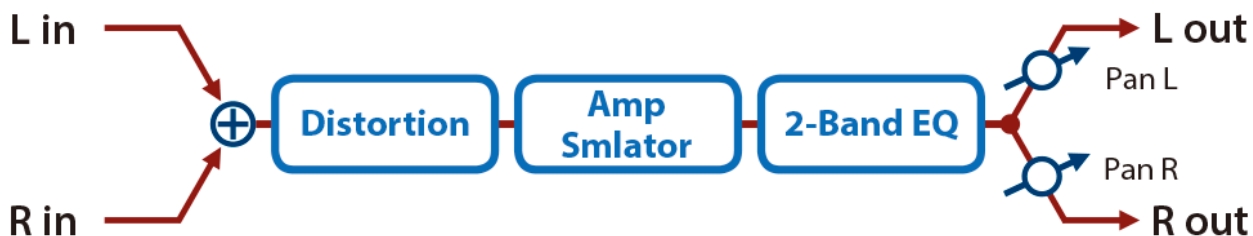
Un Overdrive qui fournit une lourde distorsion.



Paramètre	Valeur	Description
Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Tone	0-127	Qualité sonore de l'effet overdrive
Amp Switch	OFF, ON	Active/désactive le simulateur d'ampli
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL : petit ampli BUILT-IN : ampli en un élément 2-STACK : gros ampli à deux éléments 3-STACK : gros ampli à trois éléments
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Level	0-127	Niveau de sortie

Distortion

Produit une distorsion plus intense que l'Overdrive.

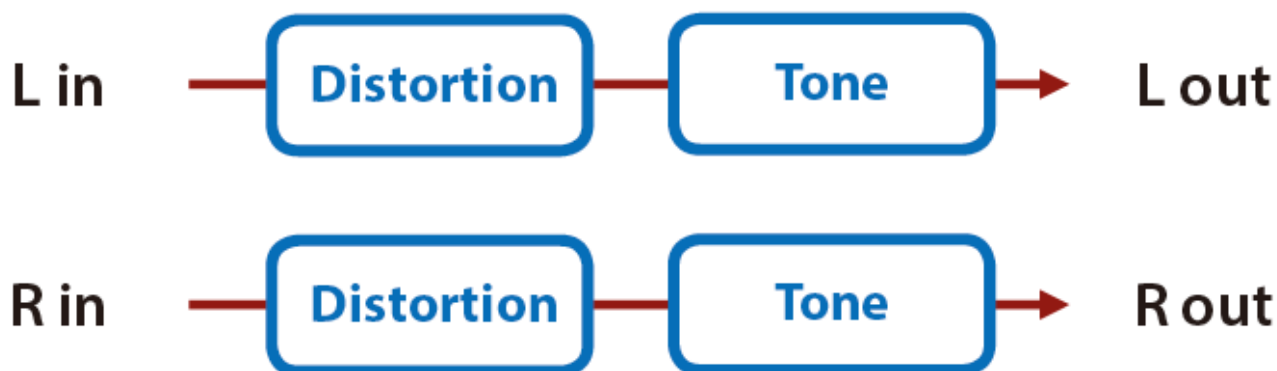


Paramètre	Valeur	Description
Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Tone	0-127	Qualité sonore de l'effet overdrive
Amp Switch	OFF, ON	Active/désactive le simulateur d'ampli
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL : petit ampli BUILT-IN : ampli en un élément 2-STACK : gros ampli à deux éléments 3-STACK : gros ampli à trois éléments
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Level	0-127	Niveau de sortie

T-Scream

Modélisation d'un overdrive analogique classique.

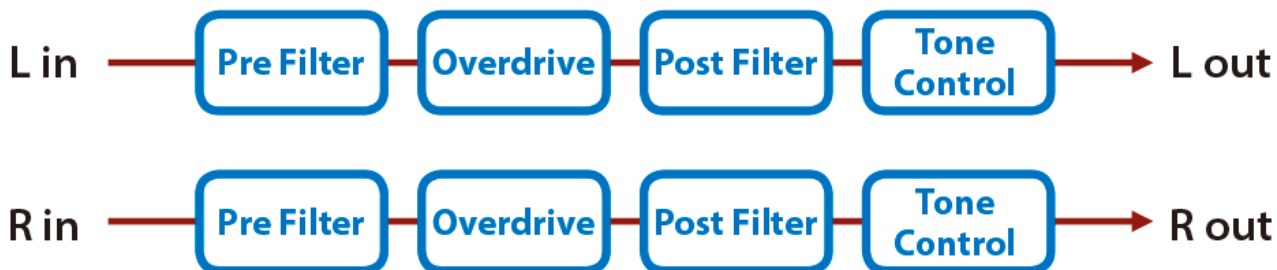
Il ajoute une quantité appropriée d'harmoniques sans pour autant étouffer le son.



Paramètre	Valeur	Description
Distortion	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Tone	0-127	Caractéristique du timbre du T-Scream
Level	0-127	Niveau de sortie

Fuzz

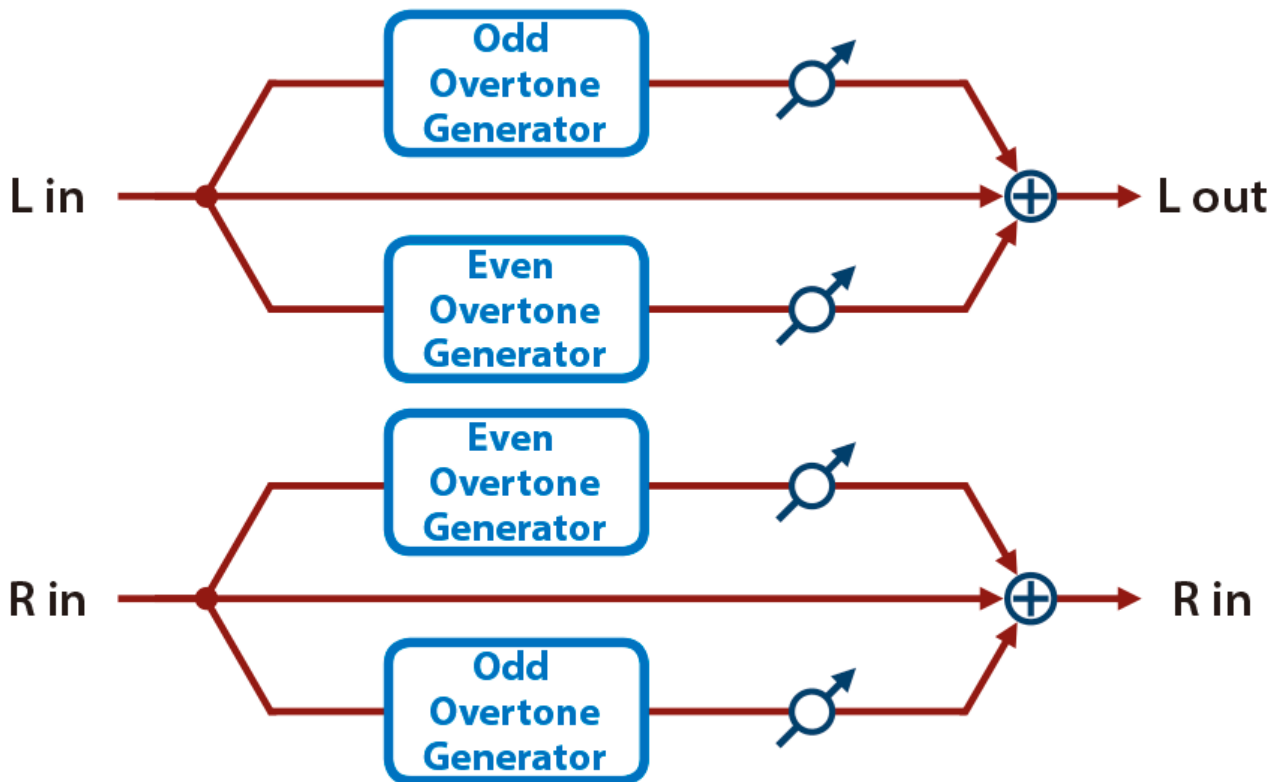
Ajoute des harmoniques et distord intensément le son.



Paramètre	Valeur	Description
Drive	0-127	Règle la profondeur de distorsion. Modifie également le volume.
Tone	0-100	Qualité sonore de l'effet Fuzz
Level	0-127	Niveau de sortie

Fattener (amplificateur de ton)

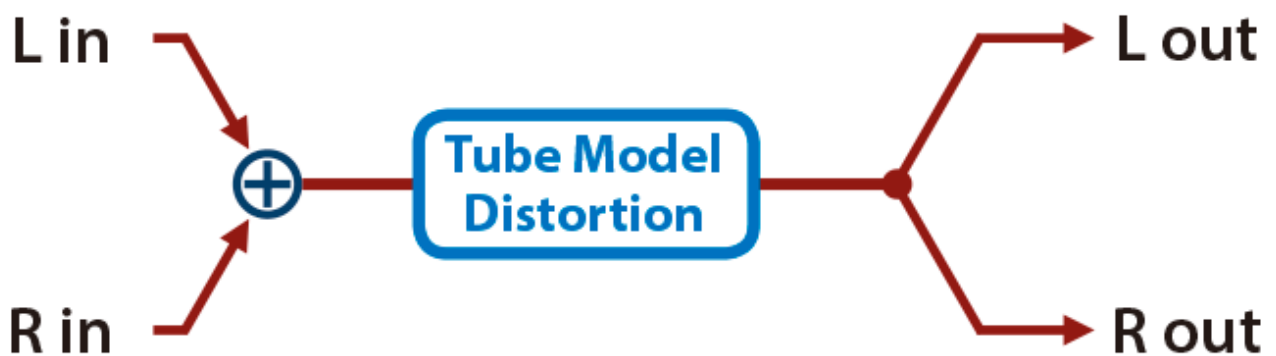
Cet effet applique une distorsion caractéristique qui ajoute des harmoniques pour donner plus de profondeur au son.



Paramètre	Valeur	Description
Odd Level	0-400 [%]	Plus la valeur est élevée, plus il ajoute des harmoniques impaires.
Even Level	0-400 [%]	Plus la valeur est élevée, plus il ajoute des harmoniques paires.
Level	0-127	Niveau de sortie

HMS Distort (HMS Distortion)

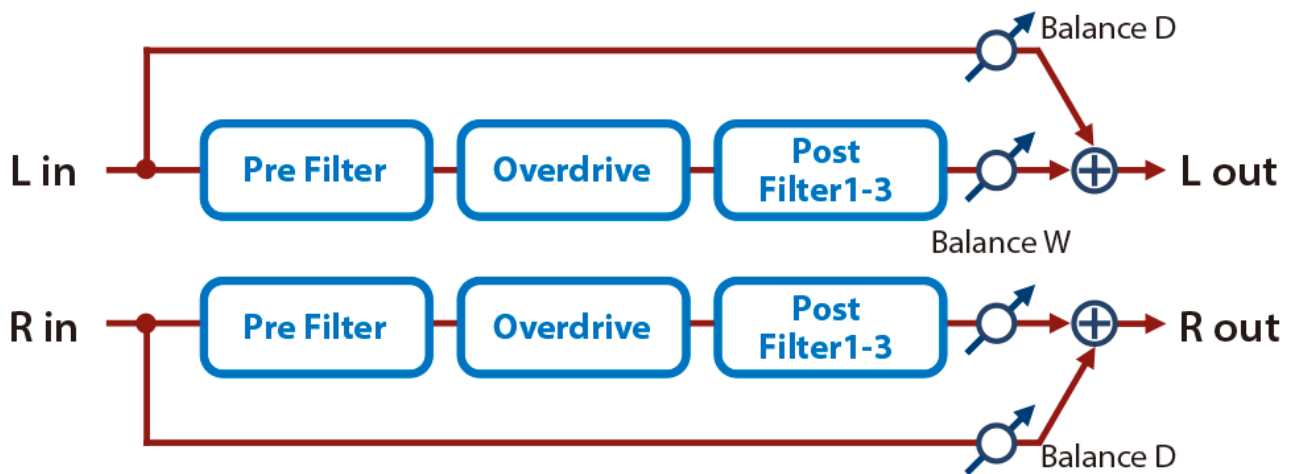
Ce type de distorsion modélise la section d'amplification à lampes d'une enceinte rotative vintage.



Paramètre	Valeur	Description
Dist	0-127	Intensité de la distorsion
Level	0-127	Niveau de sortie

Saturator

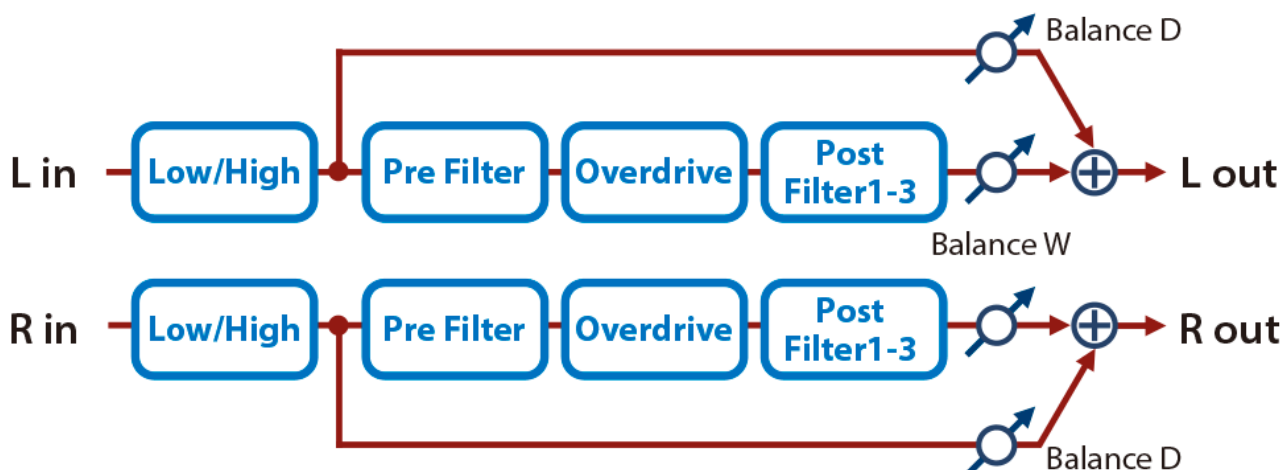
Cet effet combine overdrive et filtre.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Type	THRU, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre qui précède le processus de distorsion THRU : aucun filtre appliqué LPF : un filtre qui laisse passer les sons dont la fréquence est inférieure à la fréquence spécifiée HPF : un filtre qui laisse passer les sons dont la fréquence est supérieure à la fréquence spécifiée LSV : un filtre qui booste ou coupe les sons dont la fréquence est inférieure à la fréquence spécifiée HSV : un filtre qui booste ou coupe les sons dont la fréquence est supérieure à la fréquence spécifiée
Pre Freq	20–16000 (Hz)	Fréquence de fonctionnement du filtre pré-distorsion
Pre Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Quantité de Boost/Cut pour les types LSV et HSV
Drive	0,0 à 48,0 [dB]	Intensité de la distorsion
Post1 Type	THRU, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre 1 qui suit le processus de distorsion
Post1Freq	20–16000 (Hz)	Fréquence à laquelle fonctionne le filtre post-distorsion 1
Post1Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Quantité de Boost/Cut pour les types LSV et HSV
Post2 Type	THRU, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre 2 qui suit le processus de distorsion
Post2Freq	20–16000 (Hz)	Fréquence à laquelle fonctionne le filtre post-distorsion 2
Post2Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Quantité de Boost/Cut pour les types LSV et HSV
Post3 Type	THRU, LPF, HPF, BPF, PKG	Type de filtre 3 qui suit le processus de distorsion THRU : aucun filtre appliqué LPF : un filtre qui laisse passer les sons dont la fréquence est inférieure à la fréquence spécifiée HPF : un filtre qui laisse passer les sons dont la fréquence est supérieure à la fréquence spécifiée BPF : un filtre qui laisse passer uniquement la fréquence spécifiée PKG : un filtre qui booste ou coupe la fréquence précisée
Post3Freq	20–16000 (Hz)	Fréquence à laquelle fonctionne le filtre post-distorsion 3
Post3Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Quantité de Boost/Cut pour le type PKG
Post3 Q	0,5–16,0	Largeur de la plage de fréquences affectée par le filtre
Sense	-60,0 à 0,0 [dB]	Réglez cette valeur afin que le son ne soit pas plus fort lorsque la distorsion est appliquée
PostGain	-48,0 + 12,0 [dB]	Gain succédant au processus de distorsion
Balance	D100 : 0W–D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son sans effet (D) et le son avec effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

W Saturator (Warm Saturator)

Un Saturator au son plus chaleureux

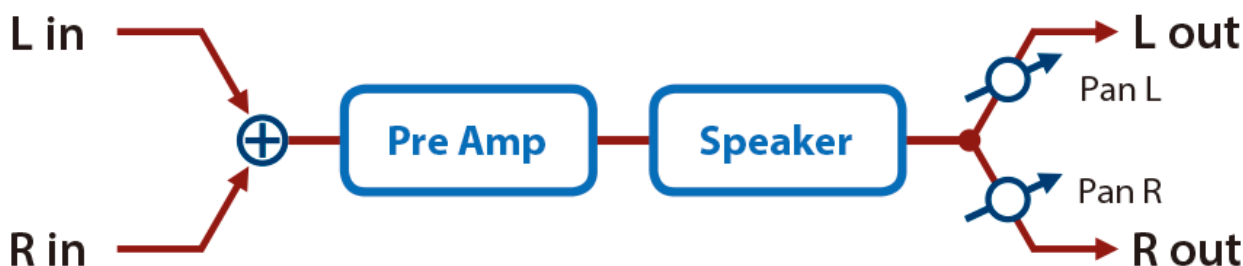


Paramètre	Valeur	Description
Basse fréquence	20–16000 (Hz)	Filtre d'entrée (basses fréquences) Booste ou coupe le son sous la fréquence précisée
Faible gain	-24,0–+24,0 [dB]	Filtre d'entrée (basses fréquences) Quantité de Boost/Cut
Hi Slope	THRU, -12dB, -24dB	Quantité d'atténuation par octave THRU : pas d'atténuation -12 dB : douce -24 dB : raide
Hi Freq	20–16000 (Hz)	Filtre d'entrée (hautes fréquences) Booste ou coupe le son au-dessus de la fréquence précisée
Pre1 Type	THRU, LPF, HPF, LSV, HSV	Types de filtre qui précède le processus de distorsion THRU : aucun filtre appliqué LPF : un filtre qui laisse passer les sons dont la fréquence est inférieure à la fréquence précisée HPF : un filtre qui laisse passer les sons dont la fréquence est supérieure à la fréquence précisée LSV : un filtre qui booste ou coupe les sons dont la fréquence est inférieure à la fréquence précisée HSV : un filtre qui booste ou coupe les sons dont la fréquence est supérieure à la fréquence précisée
Pre1Freq	20–16000 (Hz)	Fréquence de fonctionnement du filtre pré-distorsion
Pre1Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Quantité de Boost/Cut pour les types LSV et HSV
Drive	0,0 à 48,0 [dB]	Intensité de la distorsion
Post1 Type	THRU, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre 1 qui suit le processus de distorsion
Post1Frq	20–16000 (Hz)	Fréquence à laquelle fonctionne le filtre post-distorsion 1
Post1Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Quantité de Boost/Cut pour les types LSV et HSV
Post2 Type	THRU, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre 2 qui suit le processus de distorsion
Post2Frq	20–16000 (Hz)	Fréquence à laquelle fonctionne le filtre post-distorsion 2
Post2Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Quantité de Boost/Cut pour les types LSV et HSV
Post3 Type	THRU, LPF, HPF, BPF, PKG	Type de filtre 3 qui suit le processus de distorsion THRU : aucun filtre appliqué LPF : un filtre qui laisse passer les sons dont la fréquence est inférieure à la fréquence précisée HPF : un filtre qui laisse passer les sons dont la fréquence est supérieure à la fréquence précisée BPF : un filtre qui laisse passer uniquement la fréquence précisée PKG : un filtre qui booste ou coupe la fréquence précisée
Post3Frq	20–16000 (Hz)	Fréquence à laquelle fonctionne le filtre post-distorsion 3
Post3Gain	-24,0–+24,0 [dB]	Quantité de Boost/Cut pour le type PKG
Post3 Q	0,5–16,0	Largeur de la plage de fréquences affectée par le filtre

Paramètre	Valeur	Description
Sense	-60,0 à 0,0 [dB]	Réglez cette valeur afin que le son ne soit pas plus fort lorsque la distorsion est appliquée
PostGain	48,0 à +12,0 [dB]	Gain succédant au processus de distorsion
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son sans effet (D) et le son avec effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Gt Amp Sim (Guitar Amp Simulator)

Cet effet simule le son d'un ampli guitare.

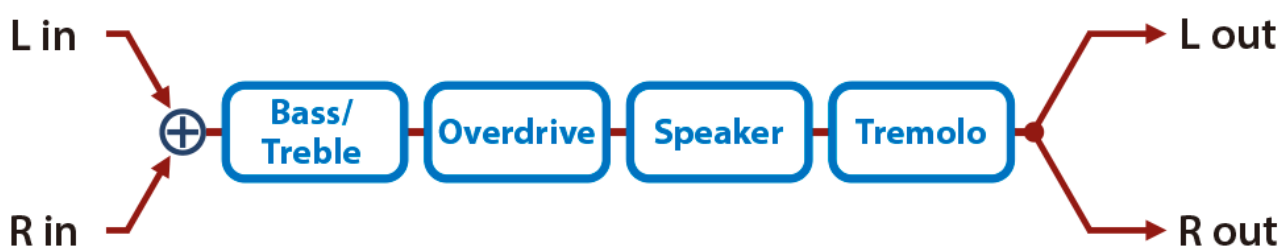


Paramètre	Valeur	Description		
Pre Amp Sw	OFF, ON	Active/désactive l'ampli		
ATyp	JC-120	Modélisation du son du JC-120 Roland.		
	CLEAN TWIN	Modélisation d'une Fender Twin Reverb.		
	MATCH DRIVE	Modélisation d'un son entrant côté gauche dans un Matchless D/C-30. Simule les plus récents amplis à lampes largement utilisés pour le blues et le rock.		
	LEAD BG	Modélisation d'un son lead d'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 1970 et des années 1980.		
	MS1959I	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. Il s'agit d'un son aigu adapté au hard rock.		
	MS1959II	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée II d'un Marshall 1959.		
	MS1959I+II	Modélisation du son obtenu en connectant les entrées I et II de l'ampli guitare en parallèle. Cela crée un son avec plus de basses qu'avec l'entrée I.		
	SLDN LEAD	Modélisation d'un Soldano SLO-100. Un son typique des eighties.		
	METAL 5150	Modélisation du canal Lead d'un Peavey EVH 5150.		
	METAL LEAD	Un son avec distorsion idéal pour les riffs les plus lourds.		
	OD-1	Modélisation du son du OD-1 BOSS. Produit une distorsion douce.		
	OD-2 TURBO	Modélisation du son d'overdrive à gain élevé du OD-2 BOSS.		
	DISTORTION	Produit un son de distorsion de base traditionnel.		
	FUZZ	Un son de Fuzz aux riches harmoniques.		
Drive	0-127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli		
Master	0-127	Volume de l'ensemble du pré-ampli		
Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Quantité de distorsion du pré-ampli		
Bass	0-127	Timbre des fréquences basses/moyennes/aiguës		
Middle	0-127			
Treble	0-127			
Presence	0-127	Timbre pour la gamme des ultra-hautes fréquences		
Bright	OFF, ON	S'il est activé, il produit un son plus acéré et plus clair.		
		* Ce paramètre s'applique aux types de pré-ampli JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE et BG LEAD.		
Speaker Sw	OFF, ON	Choisit si le son sera envoyé dans la simulation de baffle (ON) ou non (OFF).		
STyp	Caisson		Diamètre (en pouces) et nombre de haut-parleurs	Micro
	SMALL 1	Petit à ouverture arrière	10	Dynamique
	SMALL 2	Petit à ouverture arrière	10	Dynamique
	MIDDLE	Ouverture arrière	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Ouverture arrière	12 x 2	Dynamique
	BUILT-IN 1	Ouverture arrière	12 x 2	Dynamique
	BUILT-IN 2	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 3	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 4	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 5	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BG STACK 1	Boîtier hermétique	12 x 2	Condensateur
	BG STACK 2	Grand boîtier hermétique	12 x 2	Condensateur
	MS STACK 1	Grand boîtier hermétique	12 x 4	Condensateur

Paramètre	Valeur	Description
	MS STACK 2	Grand boîtier hermétique 12 x 4
	METAL STACK	Stack double large 12 x 4
	2-STACK	Stack double large 12 x 4
	3-STACK	Stack triple large 12 x 4
Mic Setting	1-3	Règle l'emplacement du micro qui enregistre le son du haut-parleur. Ce réglage peut être effectué en trois étapes, le microphone devenant plus distant dans l'ordre 1, 2 et 3.
Mic Level	0-127	Volume du micro
Direct Level	0-127	Niveau du son direct
Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Level	0-127	Niveau de sortie

EP Amp Sim (RD EP Amp Simulator)

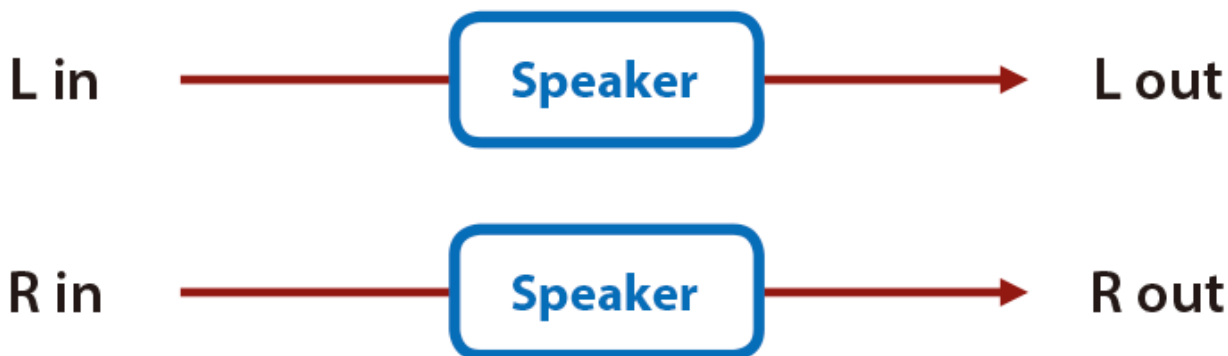
Cet effet a été développé pour les sons SuperNATURAL E.Piano de la gamme RD.



Paramètre	Valeur	Description
Bass	-50+50	Quantité de Boost/Cut des basses fréquences
Treble	-50+50	Quantité de Boost/Cut des hautes fréquences
Tremolo Sw	OFF, ON	Active/désactive le trémolo
Type	OLDCASE MONO	Un piano électrique mono standard du début des années 1970
	OLDCASE STEREO	Un piano électrique stéréo standard du début des années 1970
	NEWCASE	Un piano électrique standard de la fin des années 1970 et du début des années 1980
	DYNO	Un piano électrique modifié classique
	WURLY	Un piano électrique classique des années 1960
Speed Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Speed	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de l'effet trémolo
Speed Nt	Note (P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de l'effet trémolo
Shape	0-20	Règle la forme d'onde du trémolo
AMP	OFF, ON	Active/désactive le haut-parleur et la distorsion
Speaker	LINE, OLD, NEW, WURLY, TWIN	Type de haut-parleur Si LINE est choisi, le son ne sera pas envoyé dans le simulateur de haut-parleur.
Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Level	0-127	Niveau de sortie

Speaker Simulator

Simule le type de haut-parleur et les réglages du micro utilisé pour enregistrer le son du haut-parleur.

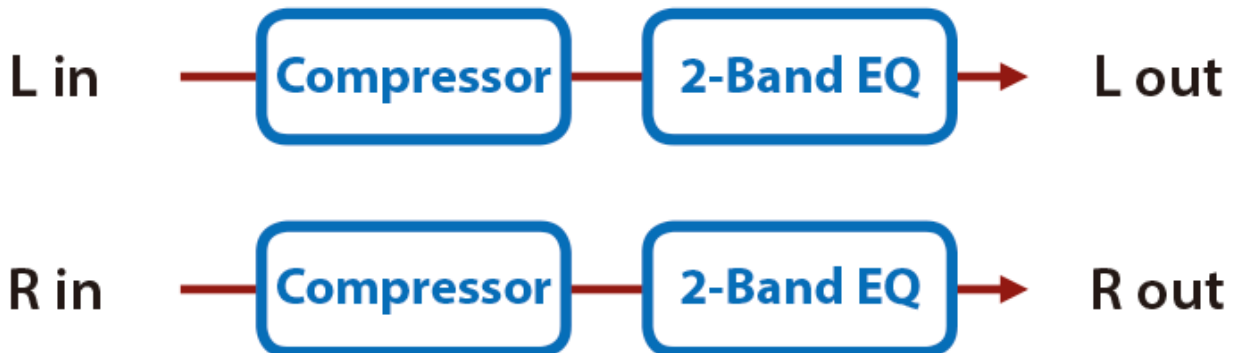


Paramètre	Valeur	Description
Type	Caisson	Speaker
	SMALL 1	Petit à ouverture arrière
	SMALL 2	Petit à ouverture arrière
	MIDDLE	Ouverture arrière
	JC-120	Ouverture arrière
	BUILT-IN 1	Ouverture arrière
	BUILT-IN 2	Ouverture arrière
	BUILT-IN 3	Ouverture arrière
	BUILT-IN 4	Ouverture arrière
	BUILT-IN 5	Ouverture arrière
	BG STACK 1	Boîtier hermétique
	BG STACK 2	Grand boîtier hermétique
	MS STACK 1	Grand boîtier hermétique
	MS STACK 2	Grand boîtier hermétique
	METAL STACK	Stack double large
2-STACK	Stack double large	
3-STACK	Stack triple large	
Mic Setting	1-3	Règle l'emplacement du micro qui enregistre le son du haut-parleur. Ce réglage peut être effectué en trois étapes, le microphone devenant plus distant dans l'ordre 1, 2 et 3.
Mic Level	0-127	Volume du micro
Direct Lv	0-127	Niveau du son direct
Level	0-127	Niveau de sortie

Comp / Limiter

Compresseur

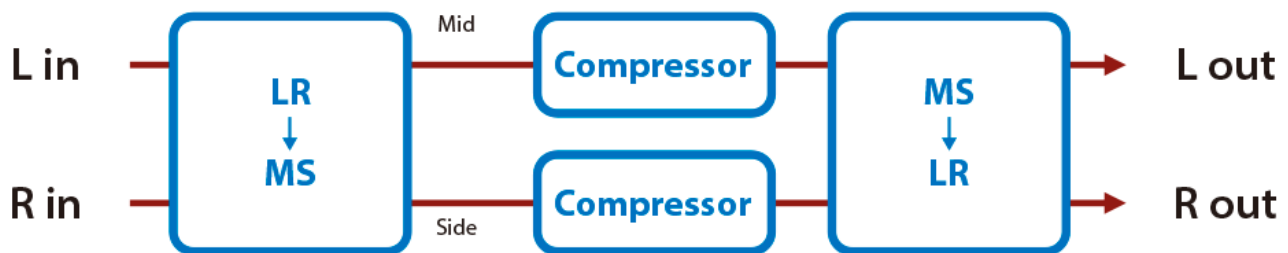
Aplatit les hauts niveaux et booste les bas niveaux, atténuant ainsi les fluctuations de volume.



Paramètre	Valeur	Description
Attack	0–124	Définit la vitesse à laquelle la compression démarre
Release	0–124	Règle le temps au bout duquel la compression ne s'applique plus après que le volume du signal est passé sous le seuil établi (Threshold).
Threshold	-60 à -0 [dB]	Règle le volume auquel la compression se produit
Knee	0 à 30 [dB]	Cette fonction adoucit le début de la compression à partir de l'état non compressé. Elle applique progressivement la compression en commençant avant le seuil (Thres). Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Ratio	1 :1, 1,5 :1, 2 :1, 4 :1, 16 :1, INF :1	Taux de compression
Post Gain	0 à +18 [dB]	Niveau du son en sortie
Level	0–127	Niveau de sortie

M/S Comp (Mid-Side Compressor)

Cet effet permet d'ajuster les signaux gauche et droit qui possèdent une phase similaire en appliquant un volume de manière différent aux signaux gauche et droit qui possèdent une phase différente.

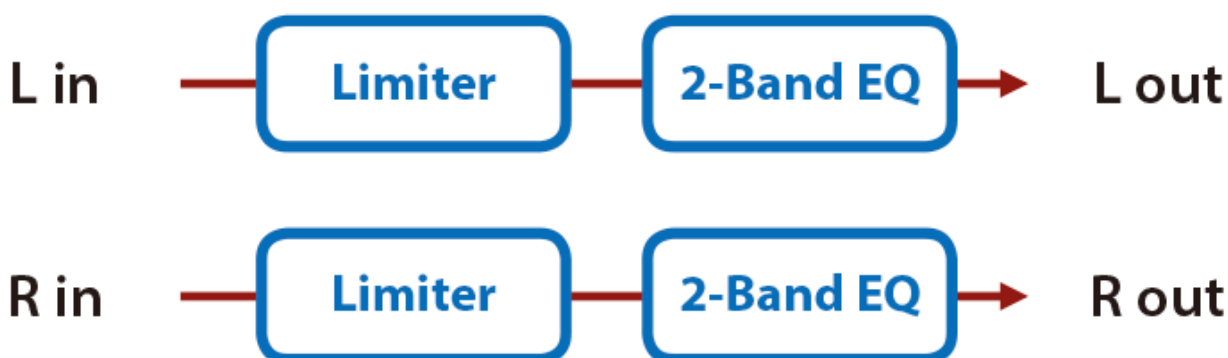


Paramètre	Valeur	Description
M Comp Sw	OFF, ON	Applique ou non des ajustements de volume aux signaux d'entrée gauche et droit dont la phase est similaire.
M Attack	0–124	Définit la vitesse à laquelle la compression démarre
M Release	0–124	Règle le temps au bout duquel la compression ne s'applique plus après que le volume du signal est passé sous le seuil (M Thres Level) établi.
M Thres	-60 à -0 [dB]	Règle le volume auquel la compression se produit
M Knee	0 à 30 [dB]	Cette fonction adoucit le début de la compression à partir de l'état non compressé. Elle applique progressivement la compression en commençant avant le M Thres. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
M Ratio	1 :1, 1,5 :1, 2 :1, 4 :1, 16 :1, INF :1	Taux de compression
M Gain	0 à +18 [dB]	Niveau du son en sortie
S Comp Sw	OFF, ON	Applique ou non des ajustements de volume aux signaux d'entrée gauche et droit dont la phase est opposée.
S Attack	0–124	Définit la vitesse à laquelle la compression démarre

Paramètre	Valeur	Description
S Release	0-124	Règle le temps au bout duquel la compression ne s'applique plus après que le volume du signal est passé sous le seuil (S Thres Level) établi.
S Thres	-60 à -0 [dB]	Règle le volume auquel la compression se produit
S Knee	0 à 30 [dB]	Cette fonction adoucit le début de la compression à partir de l'état non compressé. Elle applique progressivement la compression en commençant avant le S Thres. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
S Ratio	1:1, 1,5:1, 2:1, 4:1, 16:1, INF:1	Taux de compression
S Gain	0 à +18 [dB]	Niveau du son en sortie
Level	0-127	Niveau de sortie

Limiter

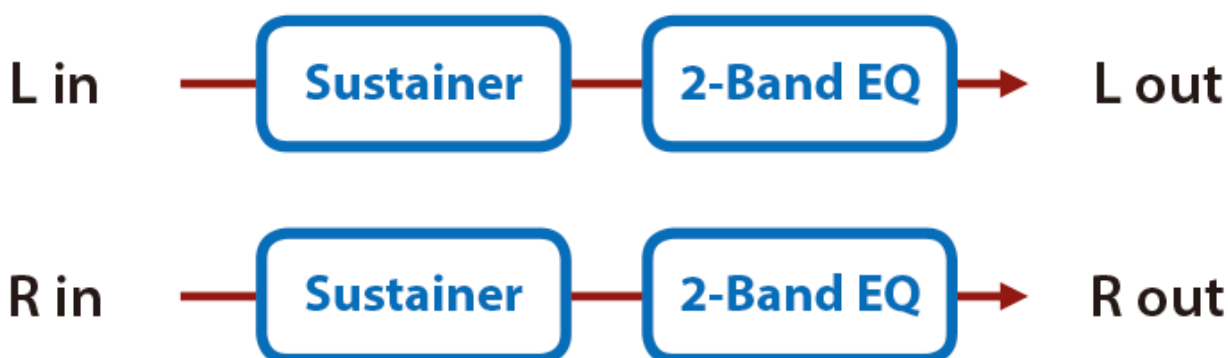
Comprime les signaux qui dépassent un niveau de volume choisi, afin d'éviter les distorsions.



Paramètre	Valeur	Description
Release	0-127	Règle le temps au bout duquel la compression ne s'applique plus après que le volume du signal est passé sous le seuil établi (Threshold).
Threshold	0-127	Règle le volume auquel la compression se produit
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Taux de compression
Post Gain	0 à +18 [dB]	Niveau du son en sortie
Low Gain	-15+15 [dB]	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15+15 [dB]	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

Sustainer

En compressant les signaux d'entrée forts et en boostant les faibles, cet effet maintient un volume constant pour produire un sustain sans distorsion.

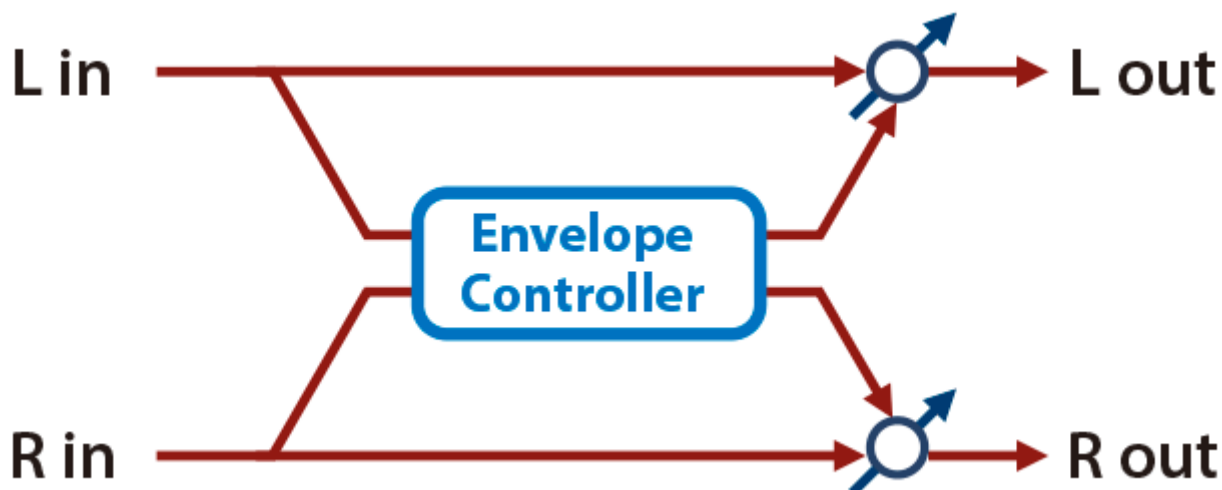


Paramètre	Valeur	Description
Sustain	0-127	Règle l'intervalle dans lequel un signal faible est boosté à un volume stable. Des hautes valeurs produisent un sustain plus long.
Attack	0-127	Temps avant que le volume soit compressé
Release	0-127	Temps jusqu'à ce que la compression s'arrête

Paramètre	Valeur	Description
Post Gain	-15–+15 (dB)	Niveau du son en sortie
Low Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

Transitoire

Cet effet vous permet de contrôler l'attaque et l'atténuation du son.

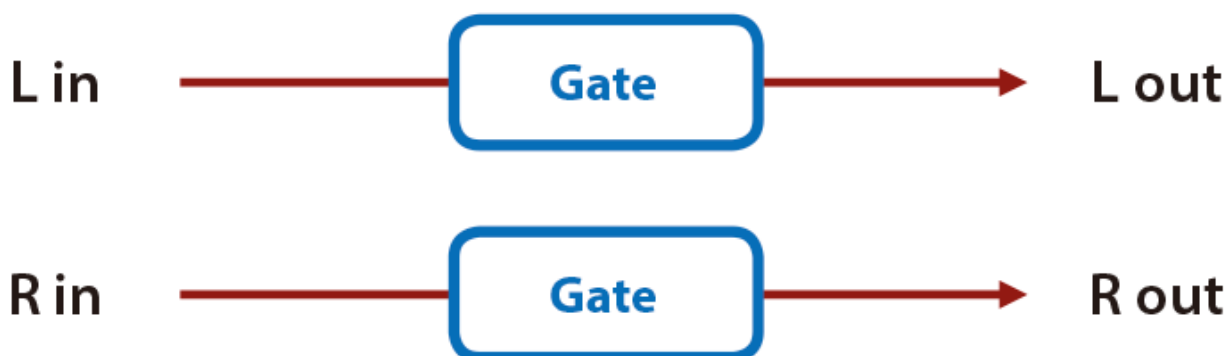


Paramètre	Valeur	Description
Attack	-50–+50	Caractère de l'attaque Des valeurs hautes rendent l'attaque plus agressive, des valeurs basses la rendent plus douce.
Release	-50–+50	Caractère de l'atténuation. Des valeurs hautes font durer le son, des valeurs basses le coupent rapidement.
Out Gain	-24–+12 [dB]	Output gain
Sens	LOW, MID, HIGH	Rapidité avec laquelle l'attaque est détectée
Level	0–127	Niveau de sortie

Gate

Coupe la résonance de la Reverb en fonction du volume du son envoyé dans l'effet.

À utiliser lorsque vous voulez créer une décroissance artificielle de la réverbération d'un son.



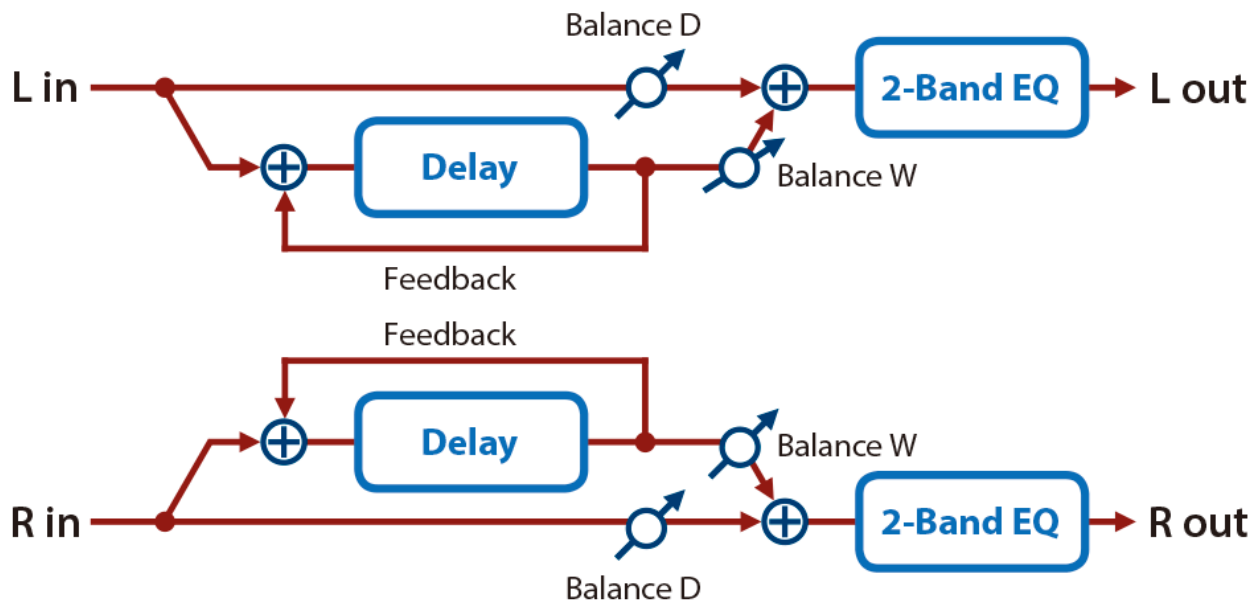
Paramètre	Valeur	Description
Threshold	0-127	Niveau de volume auquel la porte (Gate) commence à se fermer.
Mode	GATE, DUCK	Type de porte GATE : la porte se ferme lorsque le volume du son décroît, coupant ainsi le son d'origine. DUCK (Ducking) : la porte se ferme lorsque le volume du son d'origine augmente, coupant le son.
Attack	0-127	Règle le temps qu'il faut pour que la porte se réinitialise après s'être déclenchée.
Hold	0-127	Règle le temps qu'il faut pour que la porte commence à se fermer après que le son est passé sous la limite (Threshold).
Release	0-127	Règle le temps qu'il faut pour que la porte se ferme totalement après le temps de maintien.
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son d'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Delay Type

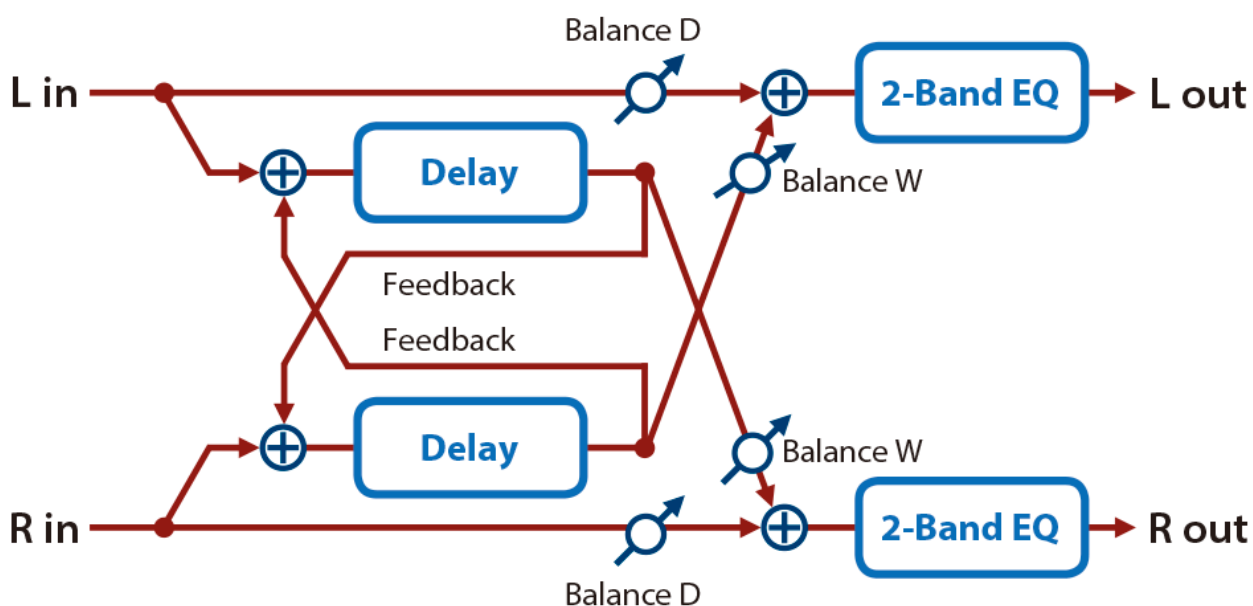
Delay

Un délai stéréo.

Lorsque Feedback Mode est défini sur NORMAL :



Lorsque Feedback Mode est défini sur CROSS :



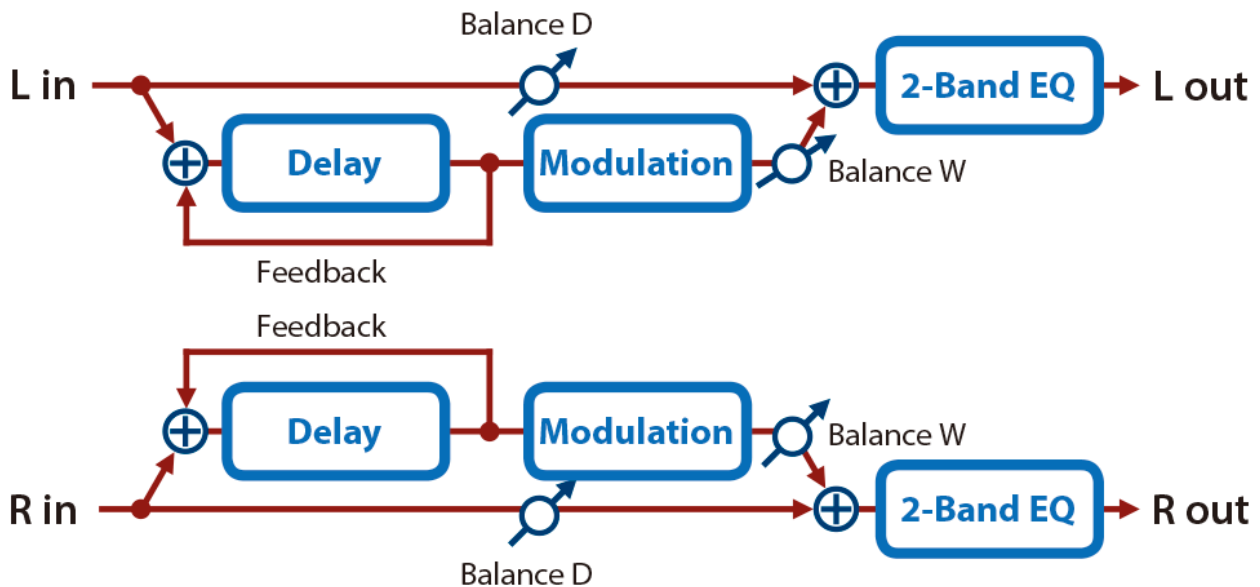
Paramètre	Valeur	Description
Dly L Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
DL. Time	1-1300	Règle le temps avant que le son gauche retardé soit entendu.
DLTime Nt	Note (P. 172)	
Dly R Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
DR. Time	1-1300	Règle le temps avant que le son droit retardé soit entendu.

Paramètre	Valeur	Description
DRTIME Nt	Note(P. 172)	
Phase L	NORMAL, INVERSE	Phase des sons retardés gauche et droit
Phase R	NORMAL, INVERSE	NORMAL : non inversé INVERT : inversé
Fbk Mode	NORMAL, CROISÉ	Choisit la manière dont le son retardé est renvoyé dans l'effet. Voir les schémas ci-dessus.
Feedback	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

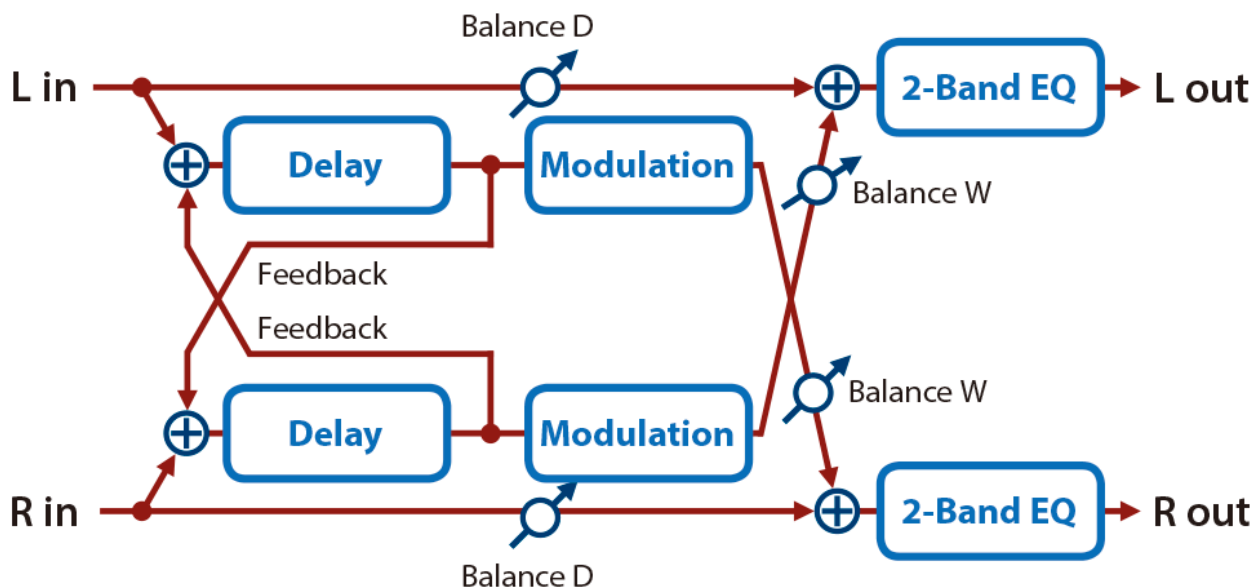
Modulation Delay

Ajoute de la modulation au son retardé.

Lorsque Feedback Mode est défini sur NORMAL :

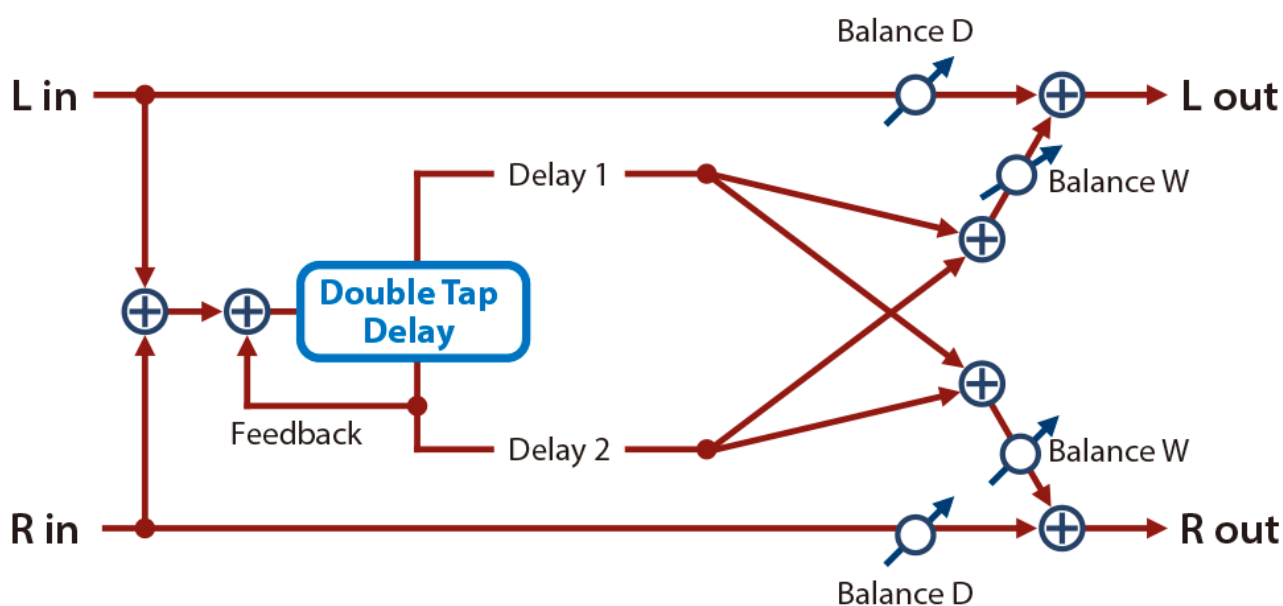


Lorsque Feedback Mode est défini sur CROSS :



Paramètre	Valeur	Description
Dly L Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
DL. Time	1-1300	Règle le temps avant que le son gauche retardé soit entendu.
DLTime Nt	Note (P. 172)	
Dly R Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
DR. Time	1-1300	Règle le temps avant que le son droit retardé soit entendu.
DRTime Nt	Note (P. 172)	
Fbk Mode	NORMAL, CROISÉ	Choisit la manière dont le son retardé est renvoyé dans l'effet. Voir les schémas ci-dessus.
Feedback	-98+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Rate Note	Note (P. 172)	
Depth	0-127	Amplitude de modulation
Phase	0 à 180 [deg]	Répartition spatiale du son
Low Gain	-15+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

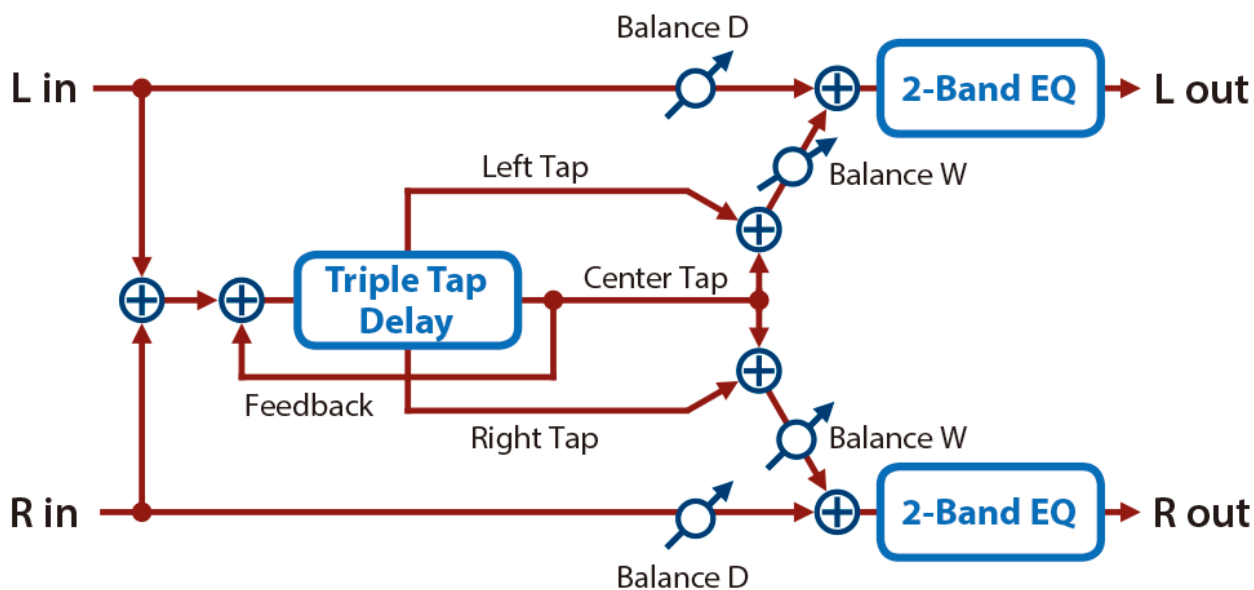
3TAP PAN DELAY



Paramètre	Valeur	Description
Delay Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
D. Time (ms)	1-2600	Règle le temps avant que le second son retardé soit entendu.
D.Time (Nt)	Note(P. 172)	
Delay Fbk	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Dly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly1 Pan	L64-63R	Règle l'emplacement stéréo du delay 1.
Dly2 Pan	L64-63R	Règle l'emplacement stéréo du delay 2.
Dly1 Lv	0-127	Règle le volume du son du Delay 1.
Dly2 Lv	0-127	Règle le volume du son du Delay 2.
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Delay (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Delay (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

3Tap PanDly (3 Tap Pan Delay)

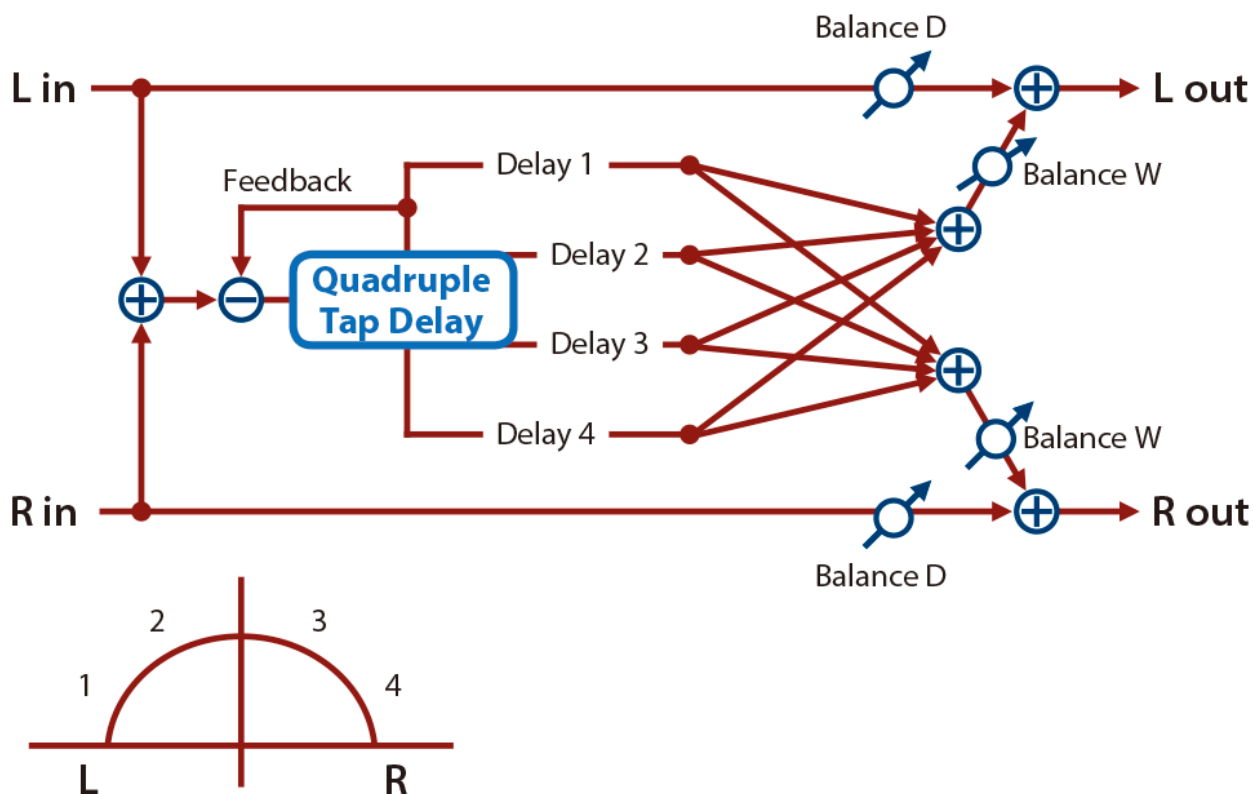
Produit trois sons retardés : centre, gauche et droite.



Paramètre	Valeur	Description
Dly L Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
DL Time	1-2600	Règle le temps avant que le son gauche retardé soit entendu.
DLTime Nt	Note (P. 172)	
Dly R Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
DR Time	1-2600	Règle le temps avant que le son droit retardé soit entendu.
DRTIME Nt	Note (P. 172)	
Dly C Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D.C. Time	1-2600	Règle le temps avant que le son central retardé soit entendu.
DCTIME Nt	Note (P. 172)	
C Feedback	-98~+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left Lv	0-127	Volume de chaque son retardé
Right Lv	0-127	
Center Lv	0-127	
Low Gain	-15~+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15~+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W~D0 : 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

4Tap PanDly (4 Tap Pan Delay)

Cet effet se compose de quatre Delays.



Paramètre	Valeur	Description
Dly1 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D1.Time	1–2600	Règle le temps depuis le son d'origine jusqu'à ce que le son du délai 1 soit entendu.
D1Time Nt	Note (P. 172)	
Dly2 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D2.Time	1–2600	Règle le temps depuis le son d'origine jusqu'à ce que le son du délai 2 soit entendu.
D2Time Nt	Note (P. 172)	
Dly3 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D3.Time	1–2600	Règle le temps depuis le son d'origine jusqu'à ce que le son du délai 3 soit entendu.
D3Time Nt	Note (P. 172)	
Dly4 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D4.Time	1–2600	Règle le temps depuis le son d'origine jusqu'à ce que le son du délai 4 soit entendu.
D4Time Nt	Note (P. 172)	
Dly1 Fbk	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly1 Lv	0–127	Volume de chaque son retardé
Dly2 Lv	0–127	
Dly3 V	0–127	

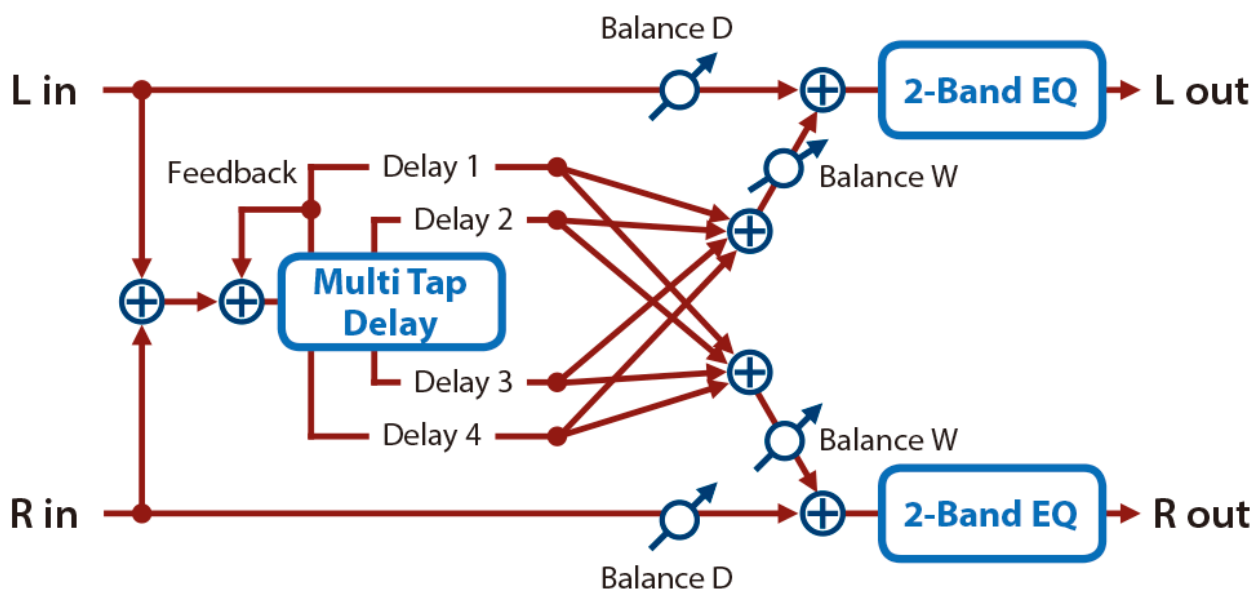
Paramètre	Valeur	Description
Dly4 V	0–127	
Low Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W–D0 : 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

MultiTapDly (Multi Tap Delay)

Cet effet se compose de quatre Delays.

Chaque paramètre de temps de Delay peut être réglé sur une longueur de note en fonction du tempo choisi.

Vous pouvez également régler le panoramique et le niveau de chaque son retardé.



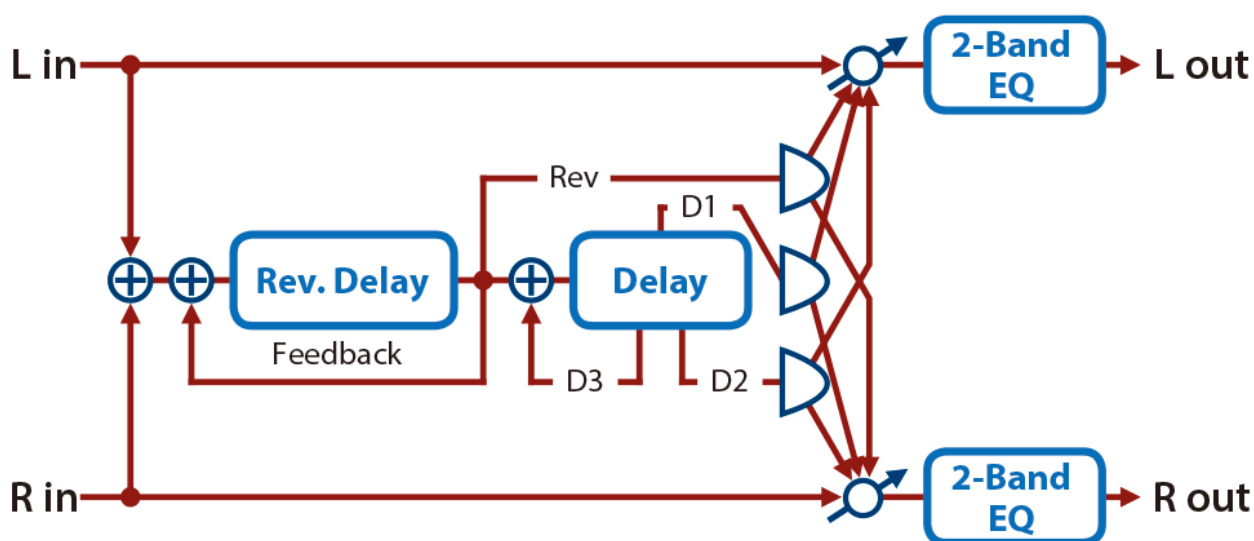
Paramètre	Valeur	Description
Dly1 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D1.Time	1–2600	Règle le temps depuis le son d'origine jusqu'à ce que le son du délai 1 soit entendu.
D1Time Nt	Note (P. 172)	
Dly2 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D2.Time	1–2600	Règle le temps depuis le son d'origine jusqu'à ce que le son du délai 2 soit entendu.
D2Time Nt	Note (P. 172)	
Dly3 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D3.Time	1–2600	Règle le temps depuis le son d'origine jusqu'à ce que le son du délai 3 soit entendu.
D3Time Nt	Note (P. 172)	
Dly4 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D4.Time	1–2600	Règle le temps depuis le son d'origine jusqu'à ce que le son du délai 4 soit entendu.
D4Time Nt	Note (P. 172)	
Dly1 Fbk	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly1 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo des Delays 1 à 4
Dly2 Pan	L64–63R	
Dly3 Pan	L64–63R	

Paramètre	Valeur	Description
Dly4 panoramique	L64-63R	
Dly1 Lv	0-127	Volume de chaque son retardé
Dly2 Lv	0-127	
Dly3 V	0-127	
Dly4 V	0-127	
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son d'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Reverse Dly (Reverse Delay)

Ce type de Delay ajoute un son retardé et inversé au son original.

Un Tap Delay est connecté immédiatement après le Reverse Delay.

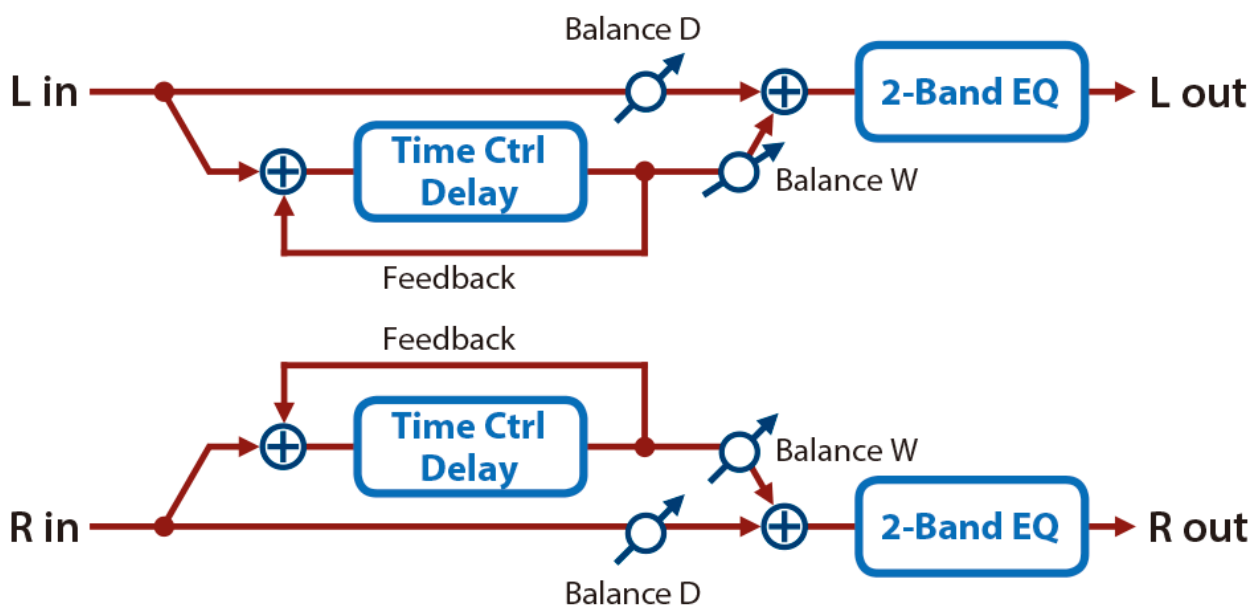


Paramètre	Valeur	Description
Threshold	0-127	Volume auquel l'effet Reverse Delay commence à s'appliquer
RDly Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
RD. Time	1-1300	Retard entre le moment où le son entre dans le Reverse Delay et celui où le son retardé est entendu
RD.Time Nt	Note (P. 172)	
RDly Fbk	-98-+98 [%]	Proportion de son retardé qui est renvoyée dans l'entrée du Reverse Delay (les valeurs négatives inversent la phase)
RDly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Fréquence à laquelle les hautes fréquences du son inversé seront coupées (BYPASS : pas de coupure)
RDly Pan	L64-63R	Panoramique du son retardé inversé
RDly Level	0-127	Volume du son retardé inversé
Dly1 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D1. Time	1-1300	Retard entre le moment où le son entre dans le Tap Delay et celui où le son retardé est entendu
D1Time Nt	Note (P. 172)	
Dly2 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D2. Time	1-1300	Retard entre le moment où le son entre dans le Tap Delay et celui où le son retardé est entendu
D2Time Nt	Note (P. 172)	

Paramètre	Valeur	Description
Dly3 Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D3. Time	1–1300	Retard entre le moment où le son entre dans le Tap Delay et celui où le son retardé est entendu
D3Time Nt	Note (P. 172)	
Dly3 fbk	-98–+98 [%]	Proportion de son retardé qui est renvoyée dans l'entrée du Tap Delay (les valeurs négatives inversent la phase)
Dly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Fréquence à laquelle les hautes fréquences du son avec Tap Delay seront coupées (BYPASS : pas de coupure)
Dly1 Pan	L64–63R	Panoramique des sons retardés inversés
Dly2 Pan	L64–63R	
Dly1 Lv	0–127	Volume des sons retardés inversés
Dly2 Lv	0–127	
Low Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W–D0 : 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

TimeCtrlDly (Time Control Delay)

Un Delay stéréo dont le temps de retard peut varier lentement.



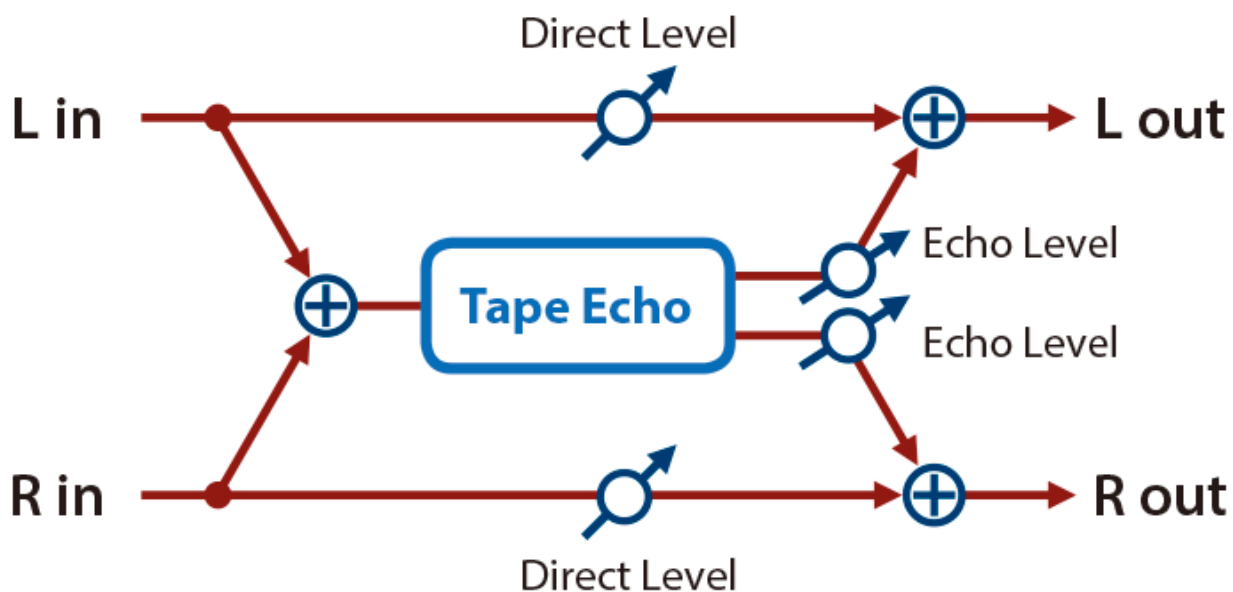
Paramètre	Valeur	Description
Delay Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D.Time	1–1300	Temps entre le son original et le son retardé
D.Time Nt	Note (P. 172)	
Acceleration	0–15	Règle la vitesse à laquelle le temps de retard se modifie du réglage actuel à un prochain réglage. La vitesse de changement pour le temps de retard affecte directement la vitesse de changement de hauteur de note.
Feedback	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré.

Paramètre	Valeur	Description
		Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15–+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100: 0W–D0: 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

Écho à bande

Un écho à bande virtuel qui produit un son de Delay à bande réaliste.

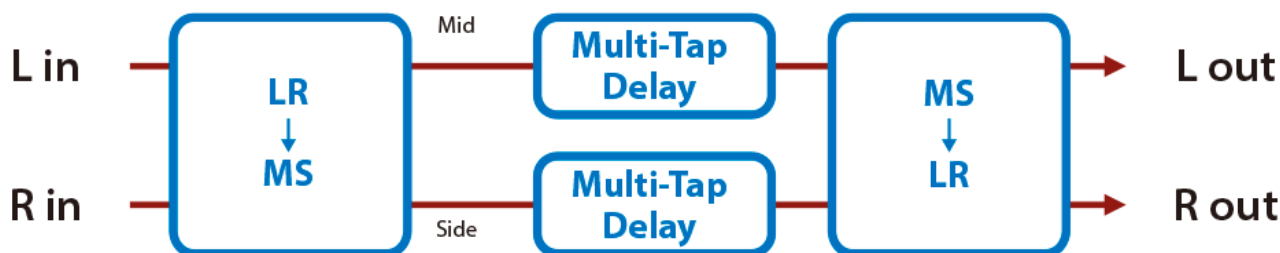
Il simule la section Tape Echo du Space Echo RE-201 Roland.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinaisons des têtes de lecture à utiliser Trois têtes différentes au choix avec différents temps de retard. S : court M : moyen L : long
Repeat Rate	0–127	Vitesse de la bande Augmenter cette valeur raccourcit l'espace entre les sons retardés.
Intensité	0–127	Quantité de répétitions de l'effet
Bass	-15–+15 (dB)	Boost/Cut pour les fréquences basses du son d'écho
Treble	-15–+15 (dB)	Boost/Cut pour les hautes fréquences du son d'écho
Tête S Pan	L64–63R	Panoramique indépendant pour les têtes de lecture courte, moyenne et longue
Tête M Pan	L64–63R	
Tête L Pan	L64–63R	
Distortion	0–5	Quantité de distorsion de bande à ajouter Simule les légers changements de timbre qui peuvent être détectés par un équipement d'analyse de signal. Augmenter cette valeur augmente la distorsion.
Wf Rate	0–127	Vitesse du wow/flutter (une variation complexe de hauteur de note causée par l'usure de la bande et une irrégularité de rotation).
Wf Depth	0–127	Amplitude du wow/flutter
Echo Level	0–127	Volume du son d'écho
Direct Lv	0–127	Volume du son d'origine
Level	0–127	Niveau de sortie

M/S Delay (Mid-Side Delay)

Cet effet applique différentes quantités de Delay aux signaux gauche et droit de phase similaire et différente.



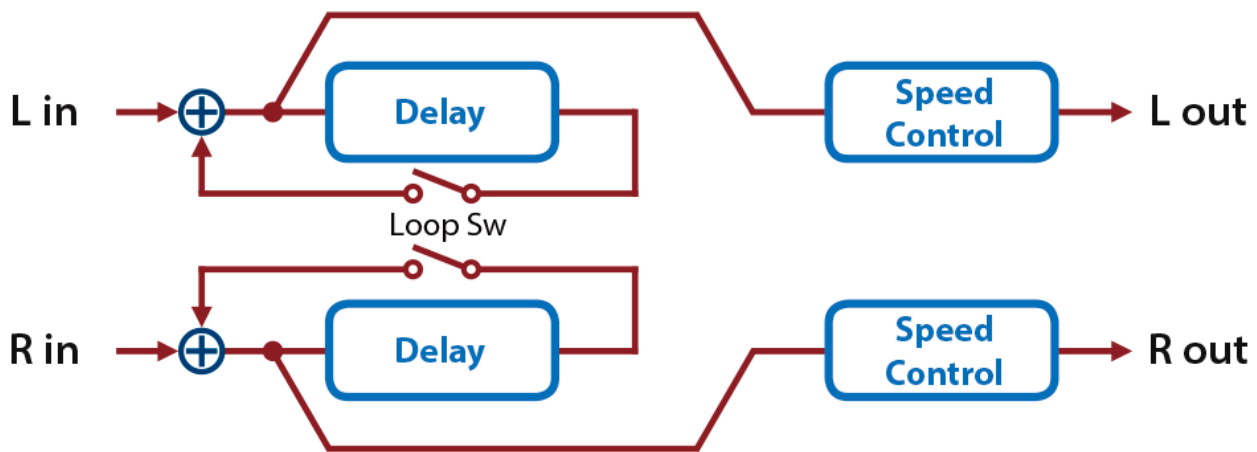
Paramètre	Valeur	Description
MD Level	0–127	Volume de Delay des signaux d'entrée gauche et droit dont la phase est similaire
MD Mode	2TAP, 3TAP, 4TAP	Divisions du Delay des signaux d'entrée dont la phase gauche et droite est similaire
MD TM Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
MD. Time	1–1300	Règle le temps d'arrivée du son retardé après le son d'origine.
MDTime NT	Note(P. 172)	
MD Feedback	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
MD HFDamp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
MD1 panoramique	L64–63R	Panoramique du premier son retardé (Delay 1)
MD2 panoramique	L64–63R	Panoramique du deuxième son retardé (Delay 2)
MD3 panoramique	L64–63R	Panoramique du troisième son retardé (Delay 3)
MD4 panoramique	L64–63R	Panoramique du quatrième son retardé (Delay 4)
SD Level	0–127	Volume de Delay des signaux d'entrée gauche et droit dont la phase est opposée
Mode SD	2TAP, 3TAP, 4TAP	Divisions du Delay des signaux d'entrée dont la phase gauche et droite est inversée
Sync. SD TM	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Temps SD	1–1300	Règle le temps d'arrivée du son retardé après le son d'origine.
SDTime NT	Note(P. 172)	
SD Feedback	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
SD HFDamp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
SD1 panoramique	L64–63R	Panoramique du premier son retardé (Delay 1)
SD2 panoramique	L64–63R	Panoramique du deuxième son retardé (Delay 2)
SD3 panoramique	L64–63R	Panoramique du troisième son retardé (Delay 3)
SD4 panoramique	L64–63R	Panoramique du quatrième son retardé (Delay 4)
Level	0–127	Niveau de sortie

Looper

DJFX Looper

Boucle une courte portion du son entrant.

Vous pouvez changer le sens de lecture et la vitesse du son entrant pour produire des effets de type platine vinyle.

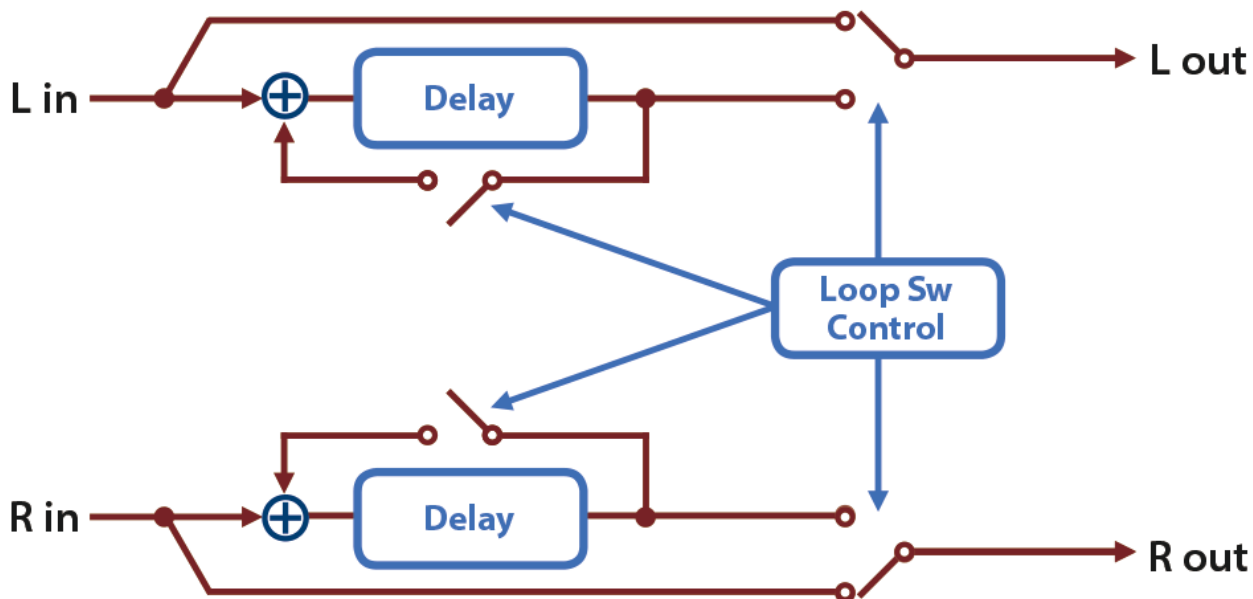


Paramètre	Valeur	Description
Longueur	230 à 23 (pas droit)	Règle la longueur de la boucle.
Speed	-1.00–+1.00	Règle le sens et la vitesse de lecture. - Direction : lecture inversée + direction : lecture normale 0 : arrêt de la lecture à mesure que la valeur s'éloigne du 0, la vitesse de lecture accélère.
Commutateur de boucle	OFF, ON	Si vous choisissez ON alors que le son résonne, il sera mis en boucle à cet endroit. Choisissez OFF pour annuler la boucle. * Si l'effet est rappelé avec le réglage sur ON, ce paramètre sera placé sur OFF puis sur ON à nouveau afin de faire fonctionner la boucle.
Level	0–127	Niveau de sortie

BPM Looper

Boucle une courte portion du son entrant.

Peut automatiquement activer/désactiver la boucle en synchronisation avec le rythme.

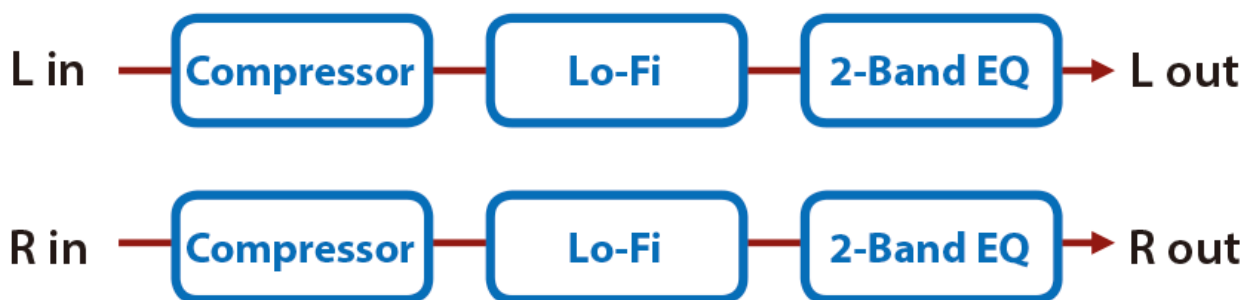


Paramètre	Valeur	Description
Longueur	230 à 23 (pas droit)	Règle la longueur de la boucle.
Rate Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Cycle d'activation/désactivation de la boucle.
Rate Note	Note (P. 172)	
Timing	1-8	Précise le moment du cycle auquel la boucle démarre automatiquement, soit à quel pas des huit de la division le son est entendu.
Length	1-8	Précise la longueur à laquelle la boucle se termine automatiquement dans le cycle, soit le nombre de fois où le 1/8 du son est entendu.
Mode Loop	OFF, AUTO, ON	Sur AUTO, l'activation/désactivation de la boucle est synchronisé automatiquement avec le rythme. * Si l'effet est rappelé avec le réglage sur ON, ce paramètre devra être placé sur une autre valeur que ON afin de faire fonctionner la boucle.
Level	0-127	Niveau de sortie

Lo-Fi

LOFI Comp (Lo-Fi Compressor)

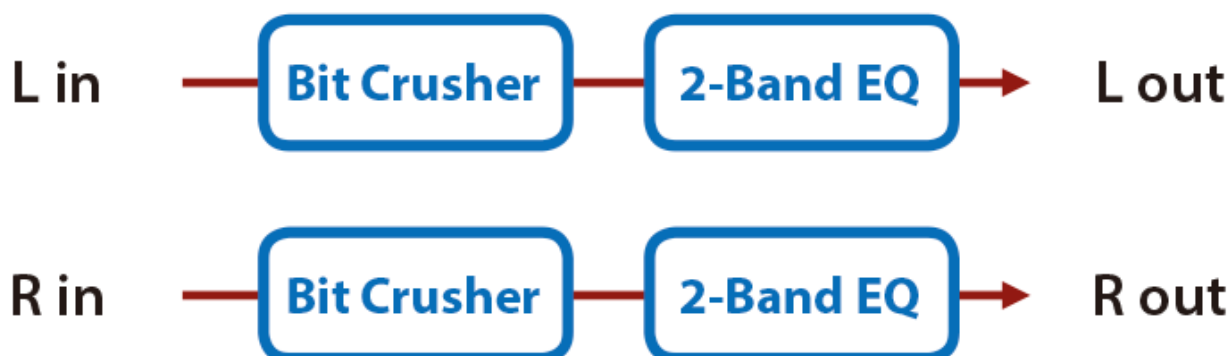
Dégrade la qualité sonore.



Paramètre	Valeur	Description
Filtre Pré	1-6	Choisit le type de filtre appliqué au son avant qu'il ne passe dans l'effet Lo-Fi. 1 : Compresseur désactivé 2 à 6 : Compresseur activé
LoFi Type	1-9	Dégrade la qualité sonore. La dégradation augmente lorsque la valeur augmente.
Filtre Post	OFF, LPF, HPF	Choisit le type de filtre appliqué au son après qu'il est passé dans l'effet Lo-Fi. OFF : aucun filtre appliqué LPF : coupe la gamme de fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF : coupe la gamme de fréquences inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff	200 à 8000 [Hz]	Fréquence de base du Post Filter
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W-00 : 100W	Balance du volume entre le son direct (D) et le son d'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Crusher de bits

Produit un effet Lo-Fi extrême.

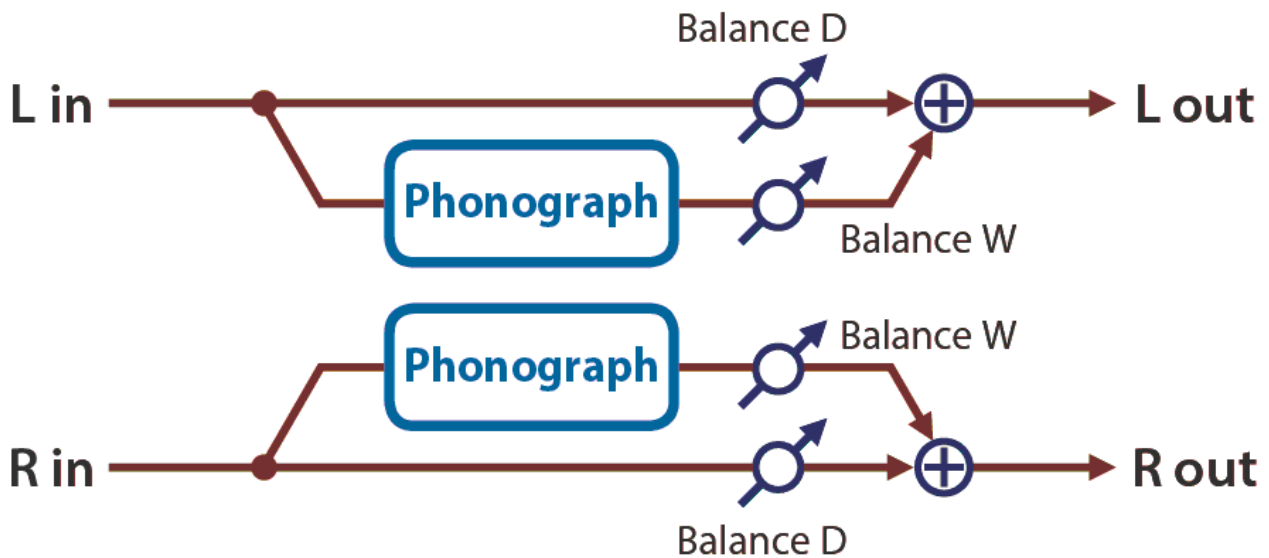


Paramètre	Valeur	Description
Sample Rate	0-127	Règle la fréquence d'échantillonnage
Un peu plus bas	0-20	Règle la quantité d'effet.
Filtre	0-127	Règle la profondeur de bit.
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

Phonograph

Recrée le son d'un enregistrement analogique en cours de lecture sur un lecteur d'enregistrement.

Cela vous permet de simuler les bruits uniques produits lors de la lecture d'un enregistrement, ainsi que les variations qui se produisent lorsque l'enregistrement tourne.

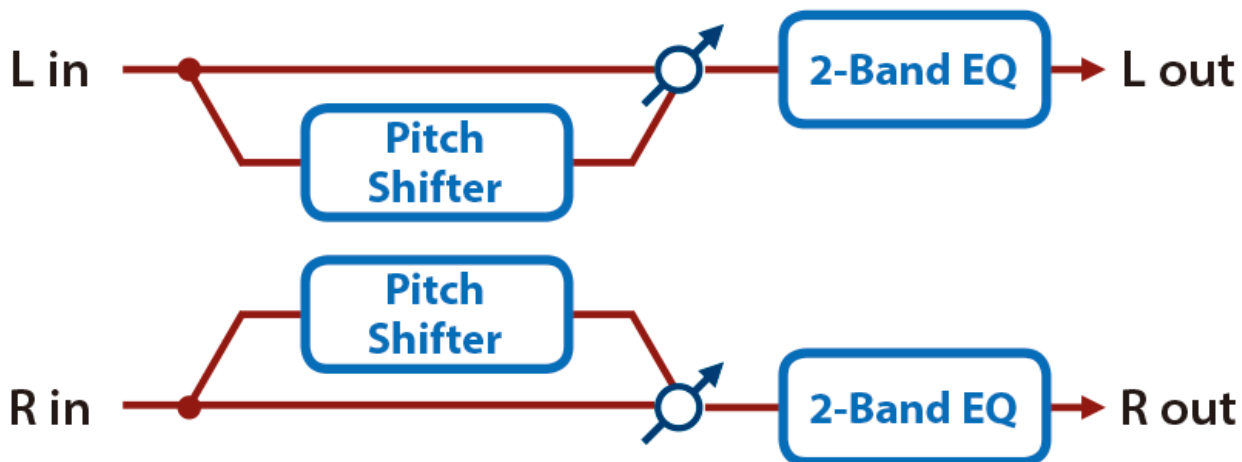


Paramètre	Valeur	Description
Signal Dist	0-127	Règle la quantité de distorsion.
Frequency Range	0-127	Définit les caractéristiques de fréquence du système lecture. Des valeurs plus petites créent la sensation d'un système plus ancien avec des bandes de fréquences étroites.
Disc Type	LP, EP, SP	Définit la vitesse de rotation du plateau tournant. Cela a un effet sur le cycle de bruit de rayures.
Scratch NZ Lev	0-127	Définit le volume du bruit créé par les rayures dans l'enregistrement.
Dust NZ Lev	0-127	Définit le volume du bruit créé par de la poussière sur l'enregistrement.
Hiss NZ Lev	0-127	Règle le volume du bruit de sifflement continu.
Total NZ Lev	0-127	Définit le volume global du bruit.
Wow	0-127	Définit la quantité de variation dans record spin (long cycle).
Flutter	0-127	Définit la quantité de variation dans le spin d'enregistrement (cycle court).
RANDOM	0-127	Définit la quantité de variation non cyclique dans record spin.
Total W/F	0-127	Définit le volume de variation dans l'ensemble de spin d'enregistrement.
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Spécifie la balance du volume entre le son original (D) et le son d'effet (W)
Level	0-127	Règle le volume de sortie.

Pitch

PitchShiftr (Pitch Shifter)

Un modificateur de hauteur de note (pitch) stéréo.

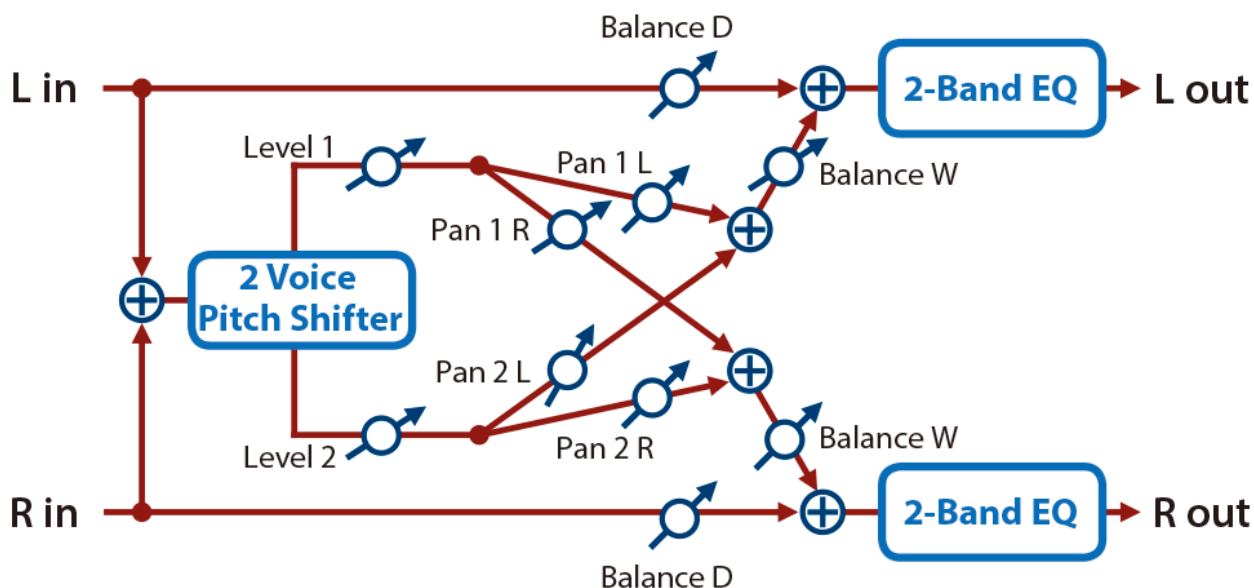


Paramètre	Valeur	Description
Grossier	-24 à +12 [semi]	Règle la hauteur de note du son transposé par demi-tons.
Très bien	-100+100	Règle la hauteur de note du son transposé par pas de 2 centièmes.
Delay Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D. Time	1-1300	Règle le temps de retard d'arrivée du son transposé après le son direct.
D.Time Nt	Note (P. 172)	
Feedback	-98+98 [%]	Règle la proportion du son transposé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Gain	-15+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son transposé (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

2V PShifter (2 Voice Pitch Shifter)

Modifie la hauteur de note (pitch) du son original.

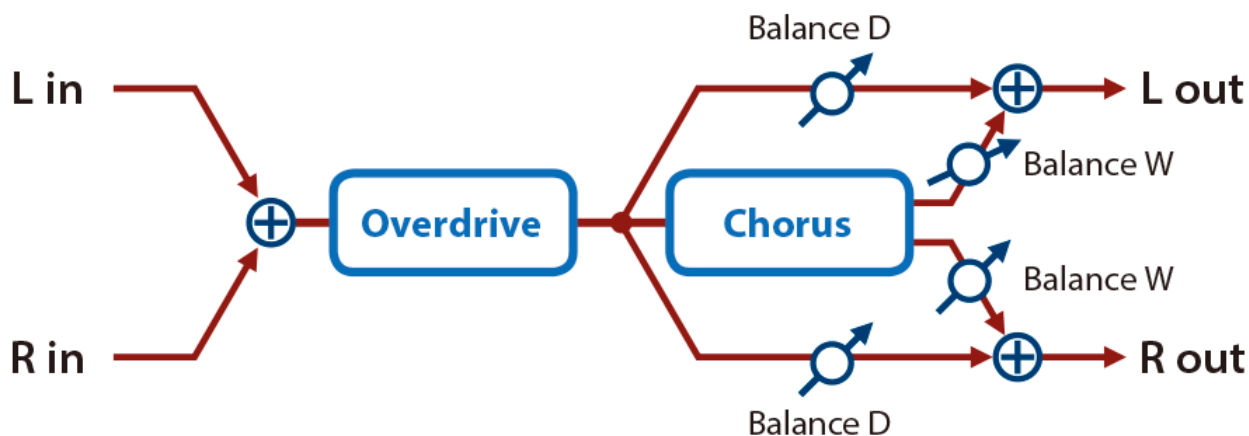
Cet effet intègre deux sélecteurs de hauteur dont les sons peuvent être ajoutés au son original.



Paramètre	Valeur	Description
P1Coarse	-24 à +12 [semi]	Règle la hauteur de note du Pitch Shift 1 par demi-tons.
P1 Fine	-100+100	Règle la hauteur de note du Pitch Shift 1 par pas de 2 centièmes
P1 Dly Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
P1D.Time	1-1300	Règle le temps de retard d'arrivée du son Pitch Shift 1 après le son direct.
P1DRate Nt	Note(P. 172)	
P1 Feedback	-98+98 [%]	Règle la proportion du son transposé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
P1 Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son Pitch Shift 1
P1 Level	0-127	Volume du son Pitch Shift 1
P2Coarse	-24 à +12 [semi]	Réglages du son Pitch Shift 2
P2 Fine	-100+100	Les paramètres sont les mêmes que pour l'effet Pitch Shift 1.
P2 Dly Sync	OFF, ON	
P2D.Time	1-1300	
P2DRate Nt	Note	
P2 Feedback	-98+98 [%]	
P2 Pan	L64-63R	
P2 Level	0-127	
Low Gain	-15+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Balance	D100: 0W-D0: 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son transposé (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

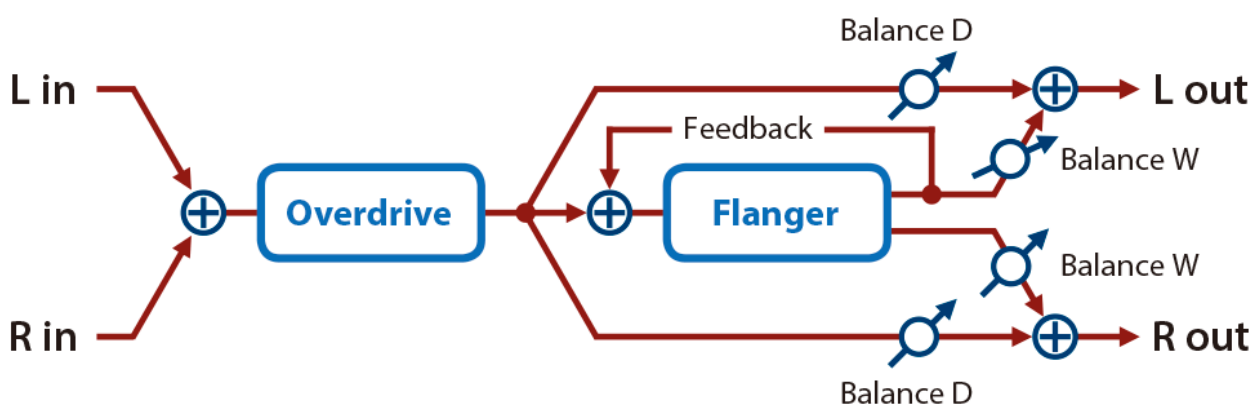
Combinaison

OD -> Chorus (Overdrive -> Chorus)



Paramètre	Valeur	Description
OD Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
OD Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son d'overdrive
Cho PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Cho Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
C.Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
C.Rate Nt	Note (P. 172)	
Profondeur Cho	0-127	Amplitude de modulation
Cho Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Chorus (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Chorus (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

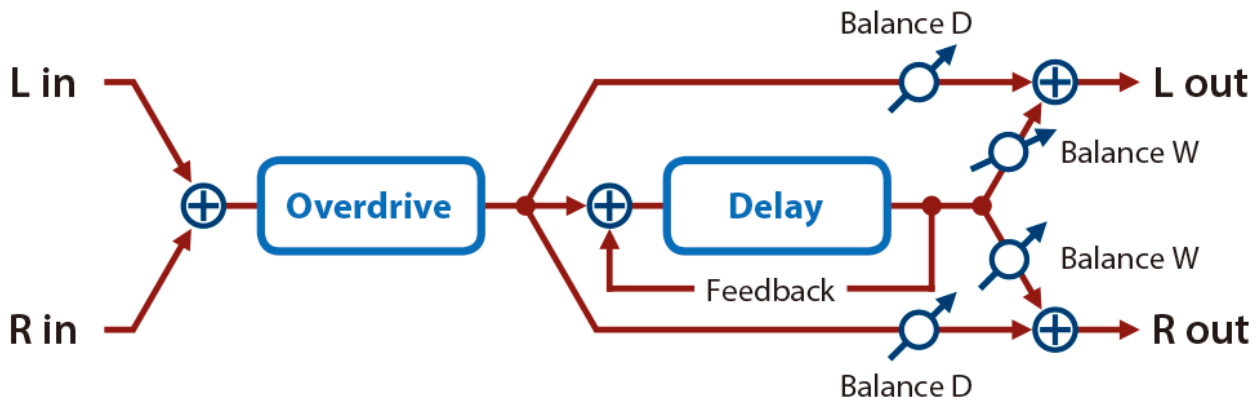
OD -> Flanger (Overdrive -> Flanger)



Paramètre	Valeur	Description
OD Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
OD Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son d'overdrive
Flg PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Flanger après le son direct.
Flg Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
F.Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation

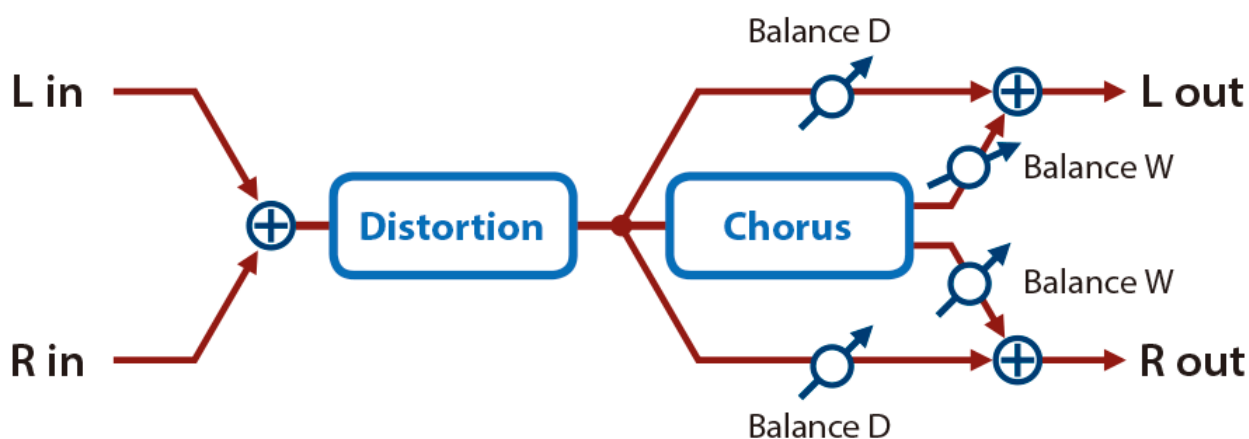
Paramètre	Valeur	Description
F.Rate Nt	Note(P. 172)	
Flg Depth	0–127	Amplitude de modulation
Flg Fbk	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de Flanger qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Flg Bal	D100 : 0W–D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Flanger (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Flanger (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

OD -> Delay (Overdrive -> Delay)



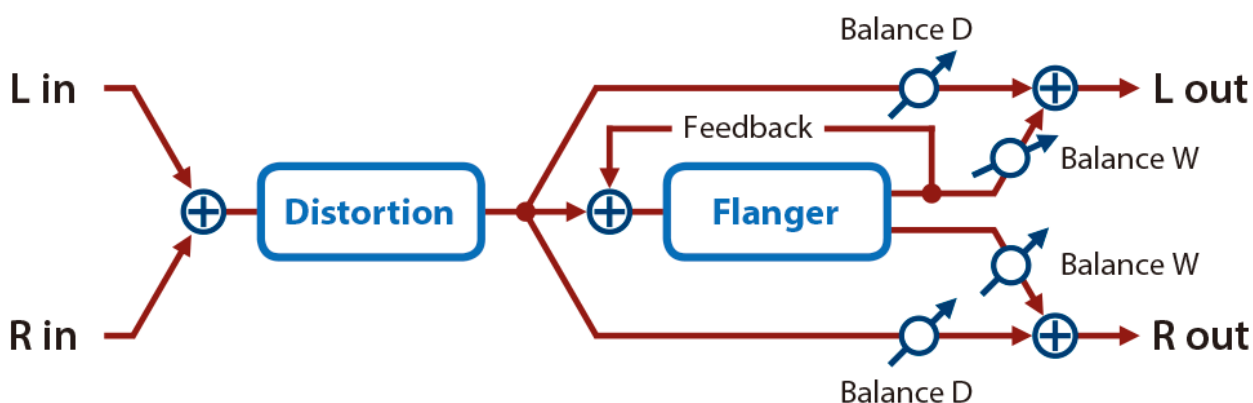
Paramètre	Valeur	Description
OD Drive	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
OD Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du son d'overdrive
Delay Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D. Time	1–2600	Temps entre le son original et le son retardé
D.Time Nt	Note(P. 172)	
Delay Fbk	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Dly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est coupé (BYPASS : pas de coupure). Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Bal	D100 : 0W–D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Delay (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Delay (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

DS -> Chorus (distorsion -> Chorus)



Paramètre	Valeur	Description
Dist Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Dist Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son de distorsion
Cho PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Cho Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
C. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
C.Rate Nt	Note (P. 172)	
Profondeur Cho	0-127	Amplitude de modulation
Cho Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Chorus (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Chorus (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

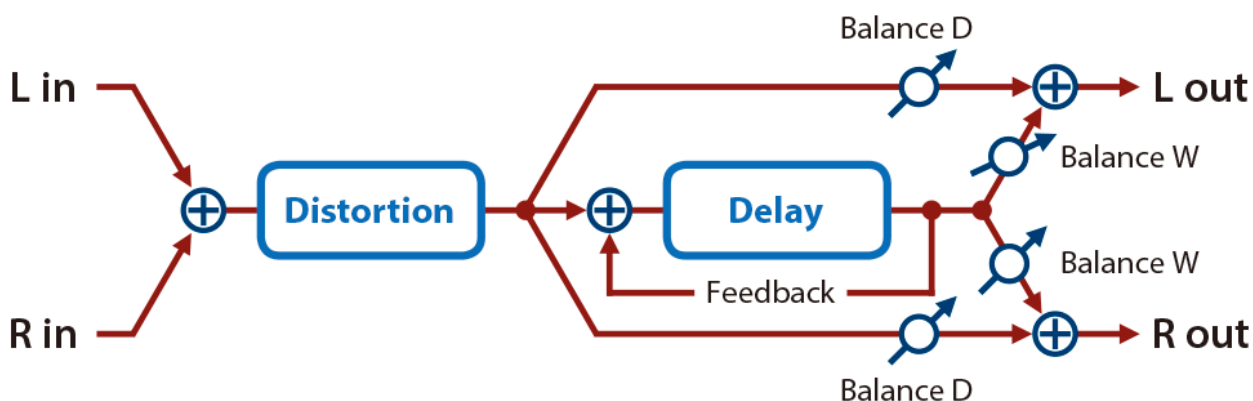
DS -> Flanger (distorsion -> Flanger)



Paramètre	Valeur	Description
Dist Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Dist Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son de distorsion
Flg PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Flanger après le son direct.
Flg Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
F. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
F.Rate Nt	Note (P. 172)	
Flg Depth	0-127	Amplitude de modulation

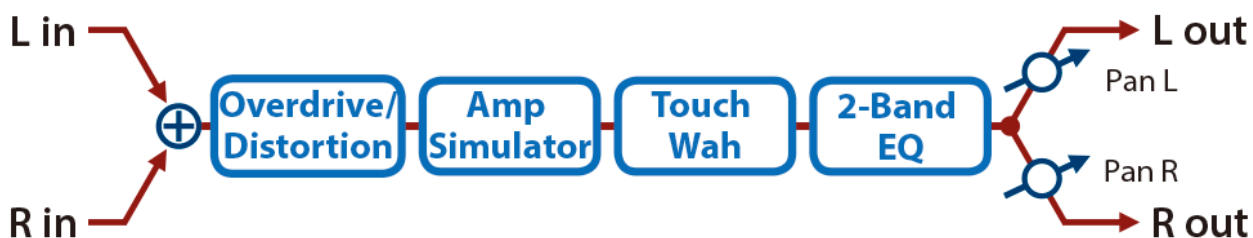
Paramètre	Valeur	Description
Flg Fbk	-98+98 [%]	Règle la proportion du son de Flanger qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Flg Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Flanger (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Flanger (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

DS -> Delay (distorsion -> Delay)



Paramètre	Valeur	Description
Dist Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Dist Pan	L64-63R	Emplacement stéréo du son de distorsion
Delay Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D. Time	1-2600	Temps entre le son original et le son retardé
D.Time Nt	Note(P. 172)	
Delay Fbk	-98+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Dly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est coupé (BYPASS : pas de coupure). Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Delay (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Delay (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

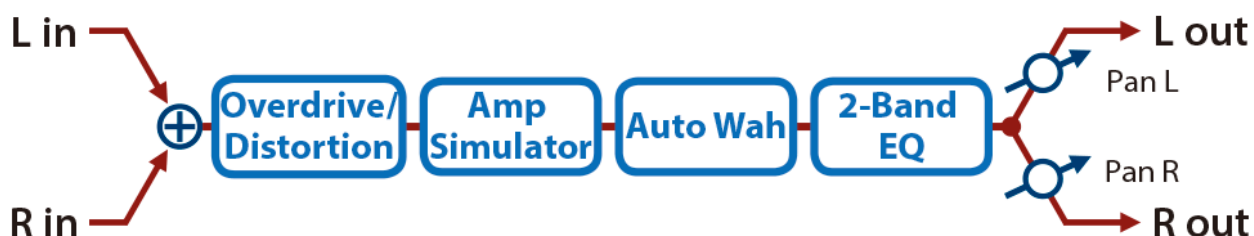
OD/DS -> T. Wah (Overdrive/Distortion -> Touch Wah)



Paramètre	Valeur	Description
Prenez interrupteur	OFF, ON	Activation/désactivation de l'overdrive/distorsion
D. Type	OVERDRIVE, DISTORSION	Type de distorsion
Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Tone	0-127	Qualité sonore de l'effet overdrive
Amp Switch	OFF, ON	Active/désactive le simulateur d'ampli
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL : petit ampli

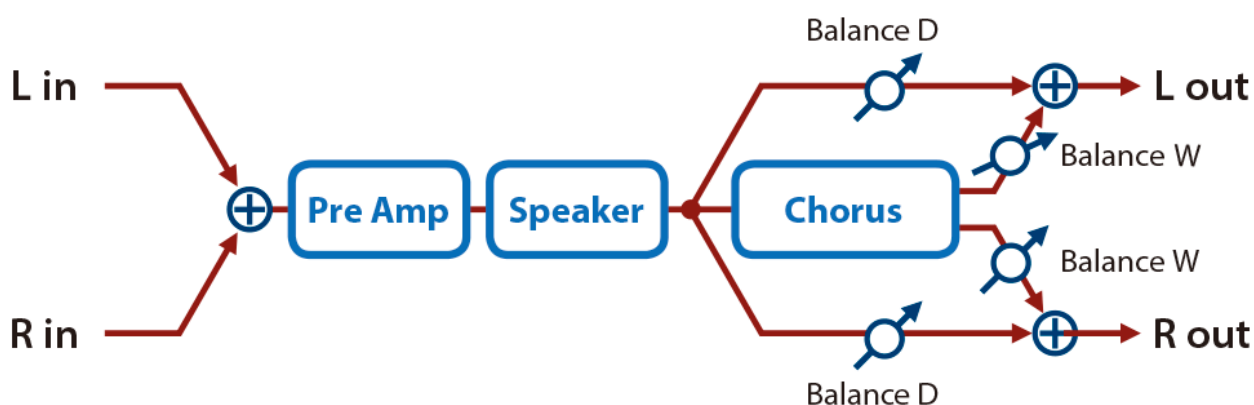
Paramètre	Valeur	Description
		BUILT-IN : ampli en un élément 2-STACK : gros ampli à deux éléments 3-STACK : gros ampli à trois éléments
TWah Switch	OFF, ON	Active/désactive l'effet Wah-Wah
TWah Mode	LPF, BPF	Type de filtre LPF : L'effet Wah sera appliqué sur une large gamme de fréquences. BPF : L'effet wah sera appliqué sur une gamme de fréquences étroite.
TWah Polar	DOWN, UP	Direction dans laquelle le filtre se déplacera DOWN : le filtre passe à une fréquence inférieure. UP : le filtre passe à une fréquence plus élevée.
TWah Sens	0-127	Sensibilité avec laquelle le filtre est modifié
TWah Manual	0-127	Fréquence centrale sur laquelle l'effet Wah-Wah est appliqué
TWah Peak	0-127	Largeur de la gamme de fréquences sur laquelle l'effet Wah-Wah est appliqué Une augmentation de la valeur rétrécit la gamme de fréquences.
TWah Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Réglez s le volume e Équilibre entre le son envoyé par le wah (W) et le son qui n'est pas envoyé par le wah (D).
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

OD/DS -> A. Wah (Overdrive/Distortion -> Auto Wah)



Paramètre	Valeur	Description
Prenez interrupteur	OFF, ON	Activation/désactivation de l'overdrive/distorsion
D. Type	OVERDRIVE, DISTORSION	Type de distorsion
Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Tone	0-127	Qualité sonore de l'effet overdrive
Amp Switch	OFF, ON	Active/désactive le simulateur d'ampli
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL : petit ampli BUILT-IN : ampli en un élément 2-STACK : gros ampli à deux éléments 3-STACK : gros ampli à trois éléments
AWah Switch	OFF, ON	Active/désactive l'effet Wah-Wah
AWah Mode	LPF, BPF	Type de filtre LPF : L'effet Wah sera appliqué sur une large gamme de fréquences. BPF : L'effet wah sera appliqué sur une gamme de fréquences étroite.
AWah Manual	0-127	Fréquence centrale sur laquelle l'effet Wah-Wah est appliqué
AWah Peak	0-127	Largeur de la gamme de fréquences sur laquelle l'effet Wah-Wah est appliqué Une augmentation de la valeur rétrécit la gamme de fréquences.
AWah Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
AWRate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
AWRate Nt	Note (P. 172)	
AWah Depth	0-127	Amplitude de modulation de l'effet Wah-Wah
AWah Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Réglez s le volume e Équilibre entre le son envoyé par le wah (W) et le son qui n'est pas envoyé par le wah (D).
Low Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour les basses fréquences
High Gain	-15-+15 (dB)	Taux de Boost/Cut pour la gamme des hautes fréquences
Level	0-127	Niveau de sortie

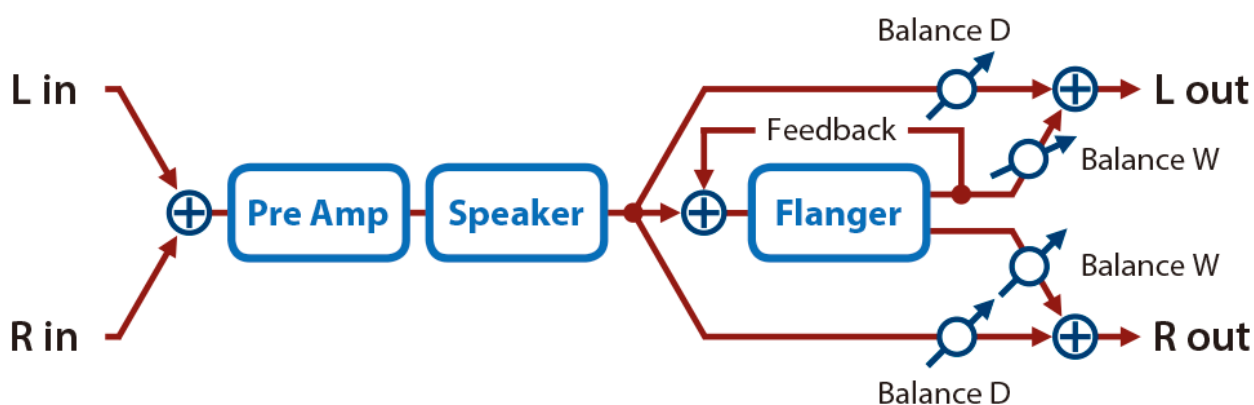
GT -> Chorus (Simulateur d'ampli guitare -> Chorus)



Paramètre	Valeur	Description		
Pre Amp Sw	OFF, ON	Active/désactive l'ampli		
ATyp	Type d'ampli guitare			
	JC-120	Modélisation du son du JC-120 Roland.		
	CLEAN TWIN	Modélisation d'une Fender Twin Reverb.		
	MATCH DRIVE	Modélisation d'un son entrant côté gauche dans un Matchless D/C-30. Cela simule les plus récents amplis à lampes largement utilisés dans le blues et le rock.		
	LEAD BG	Modélisation d'un son lead d'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 1970 et des années 1980.		
	MS1959I	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. Il s'agit d'un son aigu adapté au hard rock.		
	MS1959II	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée II d'un Marshall 1959.		
	MS1959I+II	Modélisation du son obtenu en connectant les entrées I et II de l'ampli guitare en parallèle. Cela crée un son avec plus de basses qu'avec l'entrée I.		
	SLDN LEAD	Modélisation d'un Soldano SLO-100. Un son typique des eighties.		
	METAL 5150	Modélisation du canal Lead d'un Peavey EVH 5150.		
	METAL LEAD	Un son avec distorsion idéal pour les riffs les plus lourds.		
	OD-1	Modélisation du son du OD-1 BOSS. Produit une distorsion douce.		
	OD-2 TURBO	Modélisation du son d'overdrive à gain élevé du OD-2 BOSS.		
	DISTORTION	Produit un son de distorsion de base traditionnel.		
	FUZZ	Un son de Fuzz aux riches harmoniques.		
	Drive	0-127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli	
Master	0-127	Volume de l'ensemble du pré-ampli		
Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Quantité de distorsion du pré-ampli		
Bass	0-127	Timbre des fréquences basses/moyennes/aiguës		
Middle	0-127			
Treble	0-127			
Speaker Sw	OFF, ON	Choisit si le son sera envoyé dans la simulation de baffle (ON) ou non (OFF).		
STyp	Caisson		Diamètre (en pouces) et nombre de haut-parleurs	Micro
	SMALL 1	Petit à ouverture arrière	10	Dynamique
	SMALL 2	Petit à ouverture arrière	10	Dynamique
	MIDDLE	Ouverture arrière	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Ouverture arrière	12 x 2	Dynamique
	BUILT-IN 1	Ouverture arrière	12 x 2	Dynamique
	BUILT-IN 2	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 3	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 4	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 5	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BG STACK 1	Boîtier hermétique	12 x 2	Condensateur
	BG STACK 2	Grand boîtier hermétique	12 x 2	Condensateur
	MS STACK 1	Grand boîtier hermétique	12 x 4	Condensateur
	MS STACK 2	Grand boîtier hermétique	12 x 4	Condensateur

Paramètre	Valeur	Description
	METAL STACK	Stack double large 12 x 4 Condensateur
	2-STACK	Stack double large 12 x 4 Condensateur
	3-STACK	Stack triple large 12 x 4 Condensateur
Chorus Sw	OFF, ON	Active/désactive le chorus
Cho PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
C. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Profondeur Cho	0-127	Amplitude de modulation
Cho Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Chorus (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Chorus (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

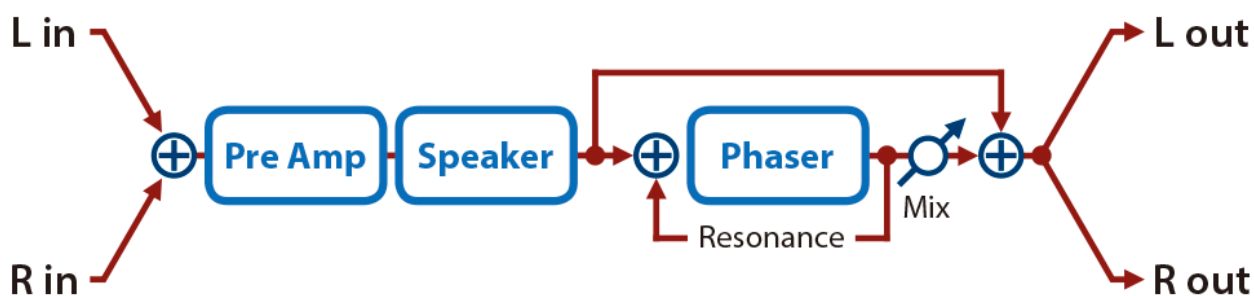
GT -> Flanger (Simulateur d'ampli guitare -> Flanger)



Paramètre	Valeur	Description
Pre Amp Sw	OFF, ON	Active/désactive l'ampli
ATyp	Type d'ampli guitare	
	JC-120	Modélisation du son du JC-120 Roland.
	CLEAN TWIN	Modélisation d'une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Modélisation d'un son entrant côté gauche dans un Matchless D/C-30. Cela simule les plus récents amplis à lampes largement utilisés dans le blues et le rock.
	LEAD BG	Modélisation d'un son lead d'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 1970 et des années 1980.
	MS1959I	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. Il s'agit d'un son aigu adapté au hard rock.
	MS1959II	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée II d'un Marshall 1959.
	MS1959I+II	Modélisation du son obtenu en connectant les entrées I et II de l'ampli guitare en parallèle. Cela crée un son avec plus de basses qu'avec l'entrée I.
	SLDN LEAD	Modélisation d'un Soldano SLO-100. Un son typique des eighties.
	METAL 5150	Modélisation du canal Lead d'un Peavey EVH 5150.
	METAL LEAD	Un son avec distorsion idéal pour les riffs les plus lourds.
	OD-1	Modélisation du son du OD-1 BOSS. Produit une distorsion douce.
	OD-2 TURBO	Modélisation du son d'overdrive à gain élevé du OD-2 BOSS.
	DISTORTION	Produit un son de distorsion de base traditionnel.
	FUZZ	Un son de Fuzz aux riches harmoniques.
Drive	0-127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli
Master Lv	0-127	Volume de l'ensemble du pré-ampli
Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Quantité de distorsion du pré-ampli
Bass	0-127	Timbre des fréquences basses/moyennes/aiguës
Middle	0-127	
Treble	0-127	
Speaker Sw	OFF, ON	Choisit si le son sera envoyé dans la simulation de baffle (ON) ou non (OFF).
STyp	Caisson	Diamètre (en pouces) et nombre de haut-parleurs
		Micro

Paramètre	Valeur	Description
	SMALL 1	Petit à ouverture arrière 10 Dynamique
	SMALL 2	Petit à ouverture arrière 10 Dynamique
	MIDDLE	Ouverture arrière 12 x 1 Dynamique
	JC-120	Ouverture arrière 12 x 2 Dynamique
	BUILT-IN 1	Ouverture arrière 12 x 2 Dynamique
	BUILT-IN 2	Ouverture arrière 12 x 2 Condensateur
	BUILT-IN 3	Ouverture arrière 12 x 2 Condensateur
	BUILT-IN 4	Ouverture arrière 12 x 2 Condensateur
	BUILT-IN 5	Ouverture arrière 12 x 2 Condensateur
	BG STACK 1	Boîtier hermétique 12 x 2 Condensateur
	BG STACK 2	Grand boîtier hermétique 12 x 2 Condensateur
	MS STACK 1	Grand boîtier hermétique 12 x 4 Condensateur
	MS STACK 2	Grand boîtier hermétique 12 x 4 Condensateur
	METAL STACK	Stack double large 12 x 4 Condensateur
	2-STACK	Stack double large 12 x 4 Condensateur
	3-STACK	Stack triple large 12 x 4 Condensateur
Flg Switch	OFF, ON	Active/désactive le flanger
Flg PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Flanger après le son direct.
F. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Flg Depth	0-127	Amplitude de modulation
Flg Fbk	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son de Flanger qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Flg Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Flanger (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Flanger (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

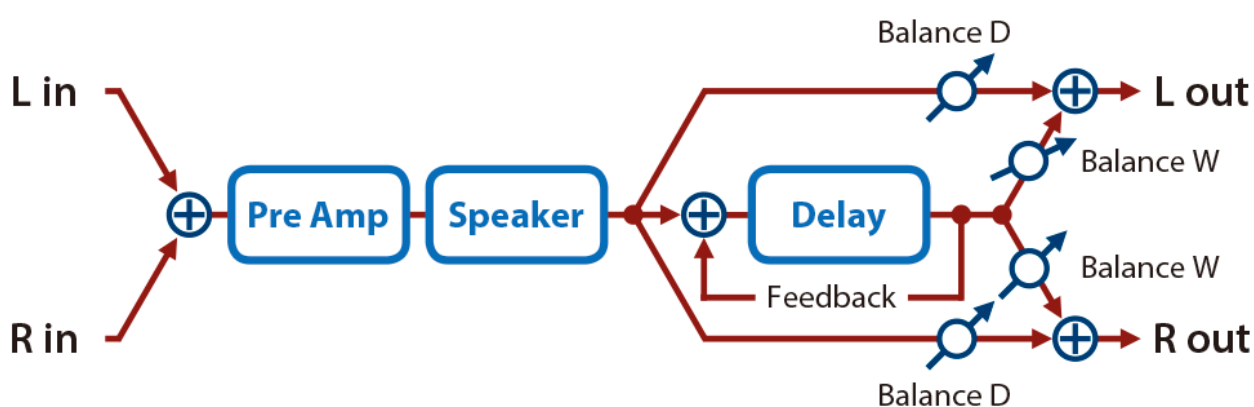
GT -> Phaser (Simulateur d'ampli guitare -> Phaser)



Paramètre	Valeur	Description
Pre Amp Sw	OFF, ON	Active/désactive l'ampli
ATyp	Type d'ampli guitare	
	JC-120	Modélisation du son du JC-120 Roland.
	CLEAN TWIN	Modélisation d'une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Modélisation d'un son entrant côté gauche dans un Matchless D/C-30. Cela simule les plus récents amplis à lampes largement utilisés dans le blues et le rock.
	LEAD BG	Modélisation d'un son lead d'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 1970 et des années 1980.
	MS1959I	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. Il s'agit d'un son aigu adapté au hard rock.
	MS1959II	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée II d'un Marshall 1959.
	MS1959I+II	Modélisation du son obtenu en connectant les entrées I et II de l'ampli guitare en parallèle. Cela crée un son avec plus de basses qu'avec l'entrée I.
	SLDN LEAD	Modélisation d'un Soldano SLO-100. Un son typique des eighties.
	METAL 5150	Modélisation du canal Lead d'un Peavey EVH 5150.
	METAL LEAD	Un son avec distorsion idéal pour les riffs les plus lourds.
	OD-1	Modélisation du son du OD-1 BOSS. Produit une distorsion douce.
	OD-2 TURBO	Modélisation du son d'overdrive à gain élevé du OD-2 BOSS.
	DISTORTION	Produit un son de distorsion de base traditionnel.

Paramètre	Valeur	Description		
	FUZZ	Un son de Fuzz aux riches harmoniques.		
Drive	0-127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli		
Master	0-127	Volume de l'ensemble du pré-ampli		
Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Quantité de distorsion du pré-ampli		
Bass	0-127	Timbre des fréquences basses/moyennes/aiguës		
Middle	0-127			
Treble	0-127			
Speaker Sw	OFF, ON	Choisit si le son sera envoyé dans la simulation de baffle (ON) ou non (OFF).		
STyp	Caisson	Diamètre (en pouces) et nombre de haut-parleurs	Micro	
	SMALL 1	Petit à ouverture arrière	10	Dynamique
	SMALL 2	Petit à ouverture arrière	10	Dynamique
	MIDDLE	Ouverture arrière	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Ouverture arrière	12 x 2	Dynamique
	BUILT-IN 1	Ouverture arrière	12 x 2	Dynamique
	BUILT-IN 2	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 3	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 4	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 5	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BG STACK 1	Boîtier hermétique	12 x 2	Condensateur
	BG STACK 2	Grand boîtier hermétique	12 x 2	Condensateur
	MS STACK 1	Grand boîtier hermétique	12 x 4	Condensateur
	MS STACK 2	Grand boîtier hermétique	12 x 4	Condensateur
	METAL STACK	Stack double large	12 x 4	Condensateur
2-STACK	Stack double large	12 x 4	Condensateur	
3-STACK	Stack triple large	12 x 4	Condensateur	
Phaser Sw	OFF, ON	Active/désactive le phaser		
P. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation		
Phs Manual	0-127	Règle la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.		
Phs Depth	0-127	Amplitude de modulation		
Phs Reso	0-127	Quantité de feedback		
Phs Mix	0-127	Niveau du son déphasé		
Level	0-127	Niveau de sortie		

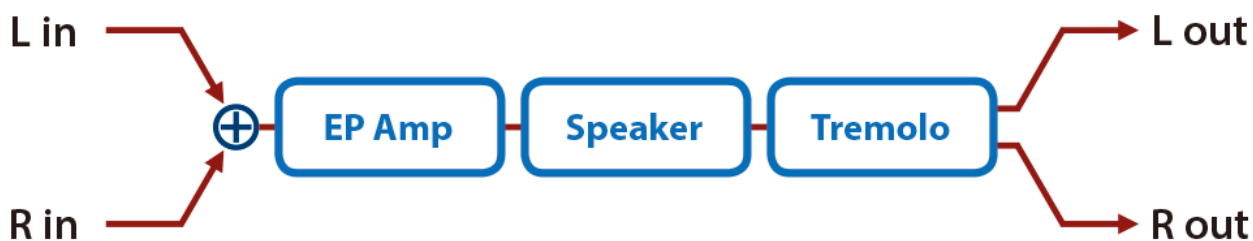
GT -> Delay (Simulateur d'ampli guitare -> Delay)



Paramètre	Valeur	Description
Pre Amp Sw	OFF, ON	Active/désactive l'ampli
ATyp	Type d'ampli guitare	
	JC-120	Modélisation du son du JC-120 Roland.
	CLEAN TWIN	Modélisation d'une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Modélisation d'un son entrant côté gauche dans un Matchless D/C-30.

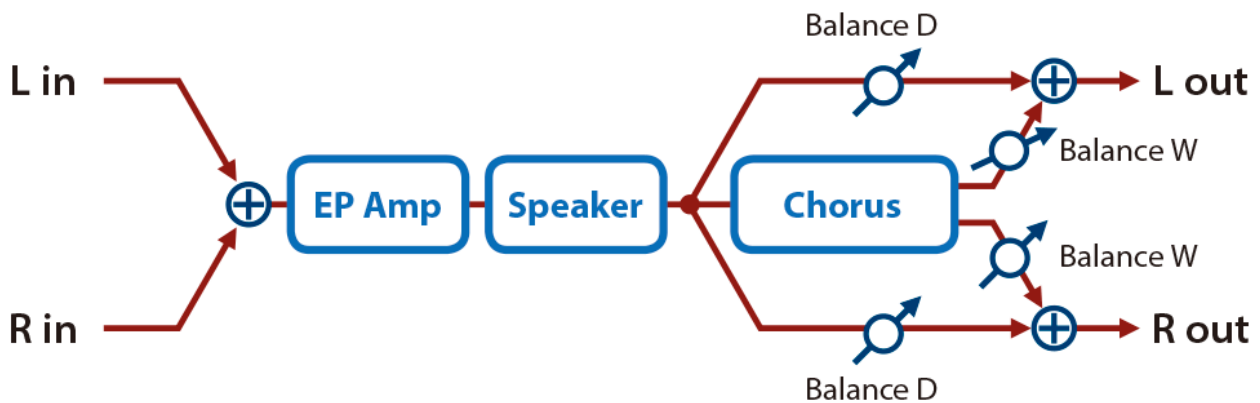
Paramètre	Valeur	Description		
		Cela simule les plus récents amplis à lampes largement utilisés dans le blues et le rock.		
	LEAD BG	Modélisation d'un son lead d'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 1970 et des années 1980.		
	MS1959I	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. Il s'agit d'un son aigu adapté au hard rock.		
	MS1959II	Modélisation d'un son entrant dans l'entrée II d'un Marshall 1959.		
	MS1959I+II	Modélisation du son obtenu en connectant les entrées I et II de l'ampli guitare en parallèle. Cela crée un son avec plus de basses qu'avec l'entrée I.		
	SLDN LEAD	Modélisation d'un Soldano SLO-100. Un son typique des eighties.		
	METAL 5150	Modélisation du canal Lead d'un Peavey EVH 5150.		
	METAL LEAD	Un son avec distorsion idéal pour les riffs les plus lourds.		
	OD-1	Modélisation du son du OD-1 BOSS. Produit une distorsion douce.		
	OD-2 TURBO	Modélisation du son d'overdrive à gain élevé du OD-2 BOSS.		
	DISTORTION	Produit un son de distorsion de base traditionnel.		
	FUZZ	Un son de Fuzz aux riches harmoniques.		
Drive	0–127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli		
Master	0–127	Volume de l'ensemble du pré-ampli		
Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Quantité de distorsion du pré-ampli		
Bass	0–127	Timbre des fréquences basses/moyennes/aiguës		
Middle	0–127			
Treble	0–127			
Speaker Sw	OFF, ON	Choisit si le son sera envoyé dans la simulation de baffle (ON) ou non (OFF).		
		Caisson Diamètre (en pouces) et nombre de haut-parleurs Micro		
	SMALL 1	Petit à ouverture arrière	10	Dynamique
	SMALL 2	Petit à ouverture arrière	10	Dynamique
	MIDDLE	Ouverture arrière	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Ouverture arrière	12 x 2	Dynamique
	BUILT-IN 1	Ouverture arrière	12 x 2	Dynamique
	BUILT-IN 2	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 3	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 4	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BUILT-IN 5	Ouverture arrière	12 x 2	Condensateur
	BG STACK 1	Boîtier hermétique	12 x 2	Condensateur
	BG STACK 2	Grand boîtier hermétique	12 x 2	Condensateur
	MS STACK 1	Grand boîtier hermétique	12 x 4	Condensateur
	MS STACK 2	Grand boîtier hermétique	12 x 4	Condensateur
	METAL STACK	Stack double large	12 x 4	Condensateur
	2-STACK	Stack double large	12 x 4	Condensateur
	3-STACK	Stack triple large	12 x 4	Condensateur
Delay Sw	OFF, ON	Active/désactive le délai		
Dly Time	1–1300	Temps entre le son original et le son retardé		
Delay Fbk	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.		
Dly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Fréquence à laquelle les hautes fréquences du son inversé seront coupées (BYPASS: pas de coupure)		
Dly Bal	D100: 0W–D0: 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Delay (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Delay (D).		
Level	0–127	Niveau de sortie		

EP -> Tremolo (EP amp Simulator -> Tremolo)



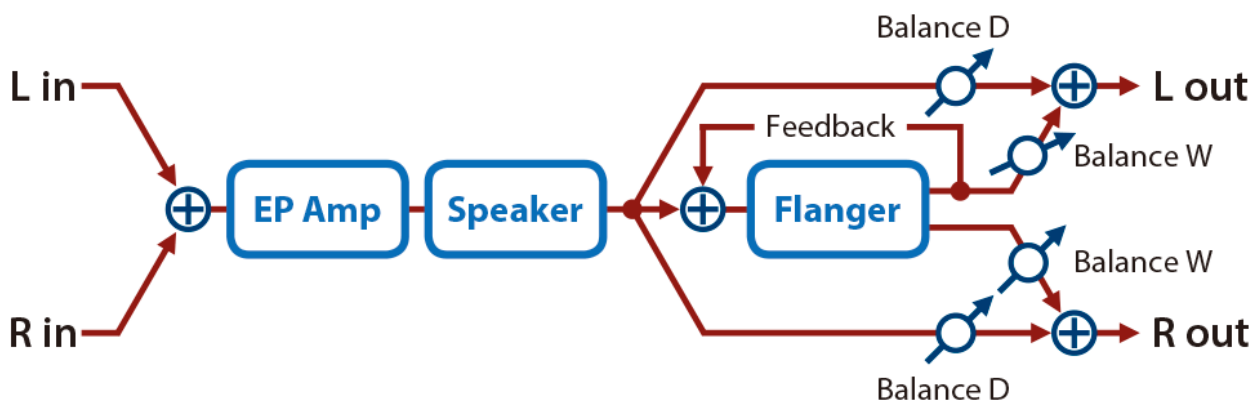
Paramètre	Valeur	Description
Type		Type d'ampli
	OLDCASE	Un piano électrique standard du début des années 1970
	NEWCASE	Un piano électrique standard de la fin des années 1970 et du début des années 1980
	WURLY	Un piano électrique standard des années 1980
Bass	-50+50	Quantité de Boost/Cut des basses fréquences
Treble	-50+50	Quantité de Boost/Cut des hautes fréquences
Tremolo Sw	OFF, ON	Active/désactive le trémolo
Tremolo Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme.
		Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
T. Speed	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de l'effet trémolo
T.Sp d Nt	Note(P. 172)	
Profondeur TRM	0-127	Amplitude de l'effet trémolo
Trm Duty	-10+10	Règle le cycle de la forme d'onde LFO utilisée pour appliquer le trémolo.
Sp Type	LINE, OLD, NEW, WURLY, TWIN	Type de haut-parleur Si LINE est choisi, le son ne sera pas envoyé dans le simulateur de haut-parleur.
OD Switch	OFF, ON	Active/désactive l'overdrive
OD Gain	0-127	Niveau d'entrée de l'overdrive
OD Drive	0-127	Degré de distorsion
		Modifie également le volume.
Level	0-127	Niveau de sortie

EP -> Chorus (EP Amp Simulator -> Chorus)



Paramètre	Valeur	Description
Type	OLDCASE	Type d'ampli Un piano électrique standard du début des années 1970
	NEWCASE	Un piano électrique standard de la fin des années 1970 et du début des années 1980
Bass	-50+50	Quantité de Boost/Cut des basses fréquences
Treble	-50+50	Quantité de Boost/Cut des hautes fréquences
Cho Switch	OFF, ON	Active/désactive le chorus
Cho PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Cho Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme.
		Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
C. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
C.Rate Nt	Note (P. 172)	
Profondeur Cho	0-127	Amplitude de modulation
Cho Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Chorus (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Chorus (D).
Sp Type	LINE, OLD, NEW, WURLY, TWIN	Type de haut-parleur
		Si LINE est choisi, le son ne sera pas envoyé dans le simulateur de haut-parleur.
OD Switch	OFF, ON	Active/désactive l'overdrive
OD Gain	0-127	Niveau d'entrée de l'overdrive
OD Drive	0-127	Degré de distorsion
		Modifie également le volume.
Level	0-127	Niveau de sortie

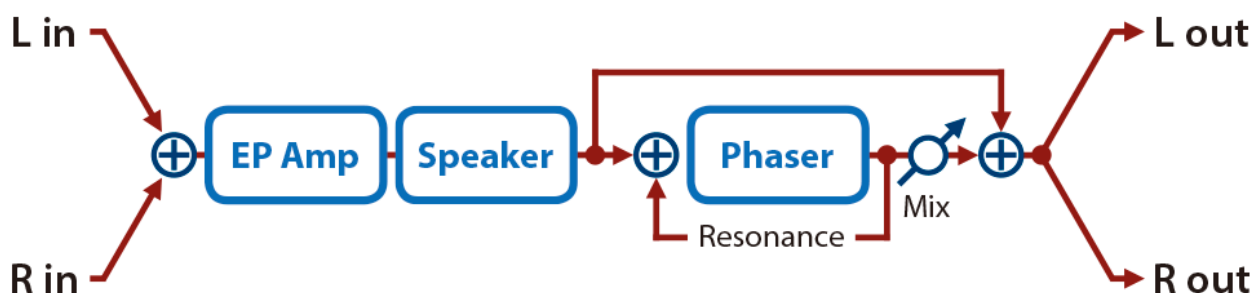
EP -> Flanger (EP amp Simulator -> Flanger)



Paramètre	Valeur	Description
Type	OLDCASE	Type d'ampli Un piano électrique standard du début des années 1970
	NEWCASE	Un piano électrique standard de la fin des années 1970 et du début des années 1980

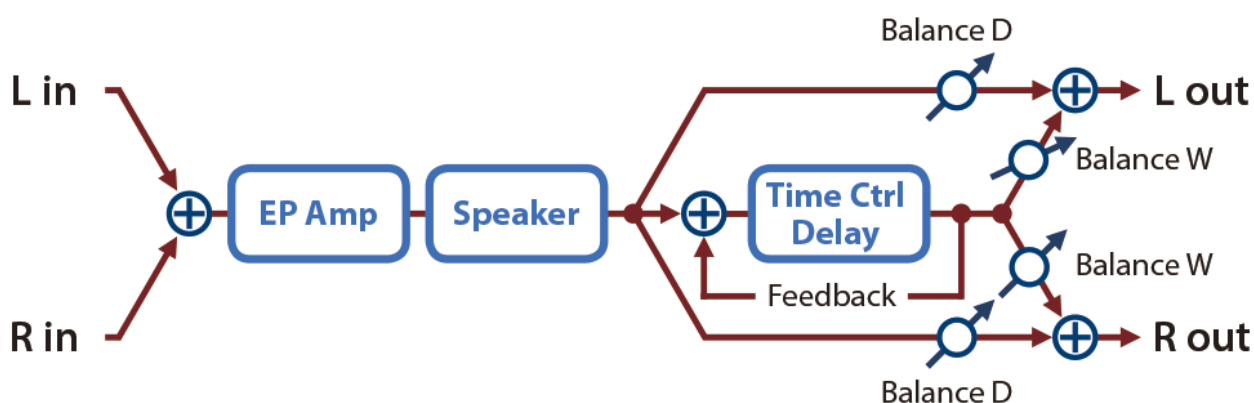
Paramètre	Valeur	Description
Bass	-50+50	Quantité de Boost/Cut des basses fréquences
Treble	-50+50	Quantité de Boost/Cut des hautes fréquences
Flg Switch	OFF, ON	Active/désactive le flanger
Flg PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Flanger après le son direct.
Flg Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
F. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
F.Rate Nt	Note (P. 172)	
Flg Depth	0-127	Amplitude de modulation
Flg Fbk	-98+98 [%]	Règle la proportion du son de Flanger qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Flg Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Flanger (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Flanger (D).
Sp Type	LINE, OLD, NEW, WURLY, TWIN	Type de haut-parleur Si LINE est choisi, le son ne sera pas envoyé dans le simulateur de haut-parleur.
OD Switch	OFF, ON	Active/désactive l'overdrive
OD Gain	0-127	Niveau d'entrée de l'overdrive
OD Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Level	0-127	Niveau de sortie

EP -> Phaser (EP Amp Simulator -> Phaser)



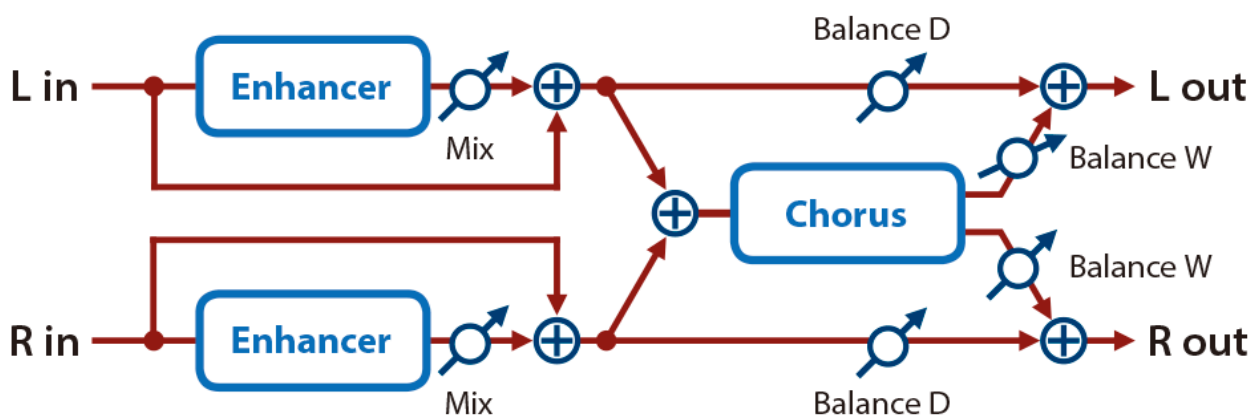
Paramètre	Valeur	Description
Type		Type d'ampli
	OLDCASE	Un piano électrique standard du début des années 1970
	NEWCASE	Un piano électrique standard de la fin des années 1970 et du début des années 1980
Bass	-50+50	Quantité de Boost/Cut des basses fréquences
Treble	-50+50	Quantité de Boost/Cut des hautes fréquences
Phs Switch	OFF, ON	Active/désactive le phaser
Phs Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
P. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
P.Rate Nt	Note (P. 172)	
Phs Manual	0-127	Règle la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.
Phs Depth	0-127	Amplitude de modulation
Phs Reso	0-127	Quantité de feedback
Phs Mix	0-127	Niveau du son déphasé
Sp Type	LINE, OLD, NEW, WURLY, TWIN	Type de haut-parleur Si LINE est choisi, le son ne sera pas envoyé dans le simulateur de haut-parleur.
OD Switch	OFF, ON	Active/désactive l'overdrive
OD Gain	0-127	Niveau d'entrée de l'overdrive
OD Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Level	0-127	Niveau de sortie

EP -> Delay (EP amp Simulator -> Delay)



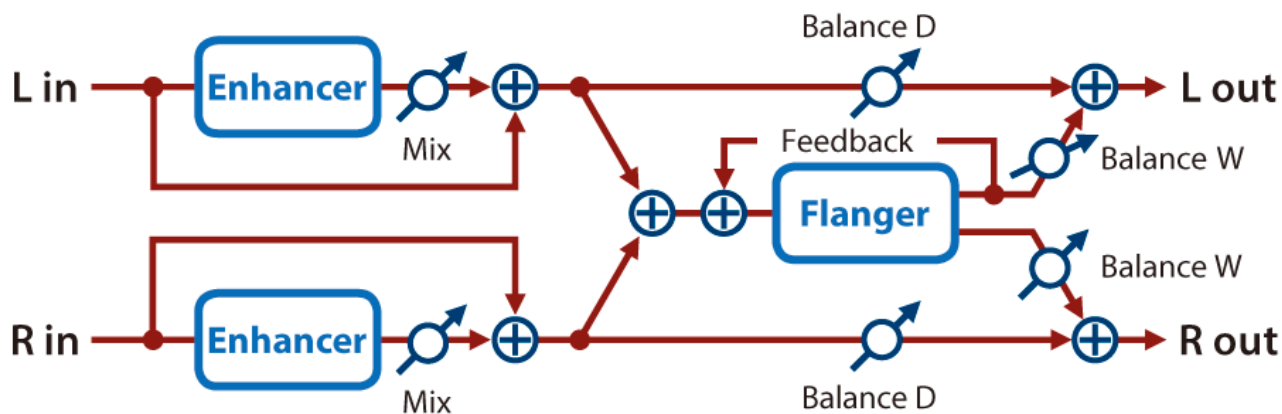
Paramètre	Valeur	Description
Type		Type d'ampli
	OLDCASE	Un piano électrique standard du début des années 1970
	NEWCASE	Un piano électrique standard de la fin des années 1970 et du début des années 1980
Bass	-50+50	Quantité de Boost/Cut des basses fréquences
Treble	-50+50	Quantité de Boost/Cut des hautes fréquences
Dly Switch	OFF, ON	Active/désactive le délai
Delay Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D. Time	1-1300	Temps entre le son original et le son retardé
D.Time Nt	Note (P. 172)	
Dly Accel	0-15	Vitesse à laquelle le temps de Delay actuel change vers la nouvelle valeur indiquée. La vitesse du changement de hauteur change en même temps que le temps de retard.
Delay Fbk	-98+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Dly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Fréquence à laquelle les hautes fréquences du son inversé seront coupées (BYPASS : pas de coupure)
Dly Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Delay (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Delay (D).
Sp Type	LINE, OLD, NEW, WURLY, TWIN	Type de haut-parleur Si LINE est choisi, le son ne sera pas envoyé dans le simulateur de haut-parleur.
OD Switch	OFF, ON	Active/désactive l'overdrive
OD Gain	0-127	Niveau d'entrée de l'overdrive
OD Drive	0-127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Level	0-127	Niveau de sortie

Enhncr -> Cho (Enhancer -> Chorus)



Paramètre	Valeur	Description
Enh Sens	0-127	Sensibilité de l'Enhancer
Enh Mix	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'amplificateur.
Cho PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Cho Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
C. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
C.Rate Nt	Note (P. 172)	
Profondeur Cho	0-127	Amplitude de modulation
Cho Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Chorus (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Chorus (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

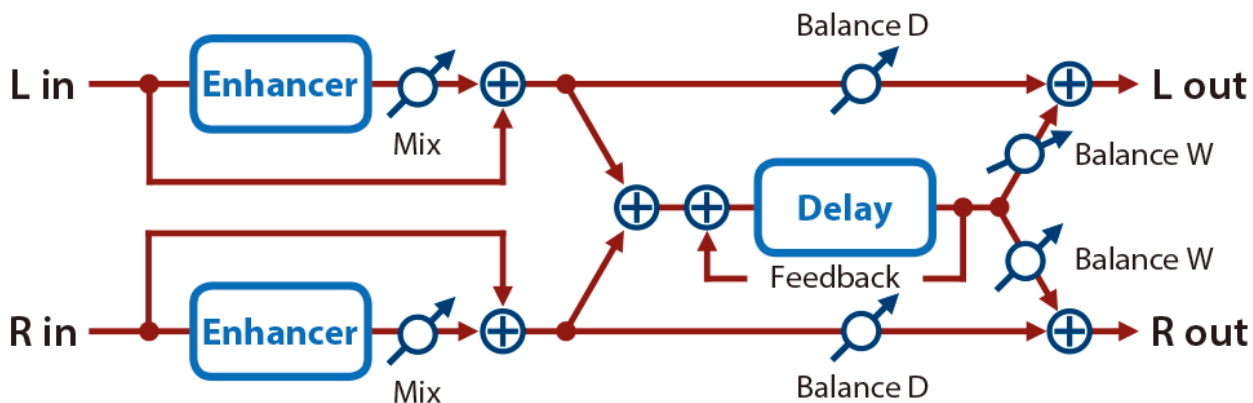
Enhncr -> FL (Enhancer -> Flanger)



Paramètre	Valeur	Description
Enh Sens	0-127	Sensibilité de l'Enhancer
Enh Mix	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'amplificateur.
Flg PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Flanger après le son direct.
Flg Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
F. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
F.Rate Nt	Note (P. 172)	
Flg Depth	0-127	Amplitude de modulation
Flg Fbk	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son de Flanger qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.

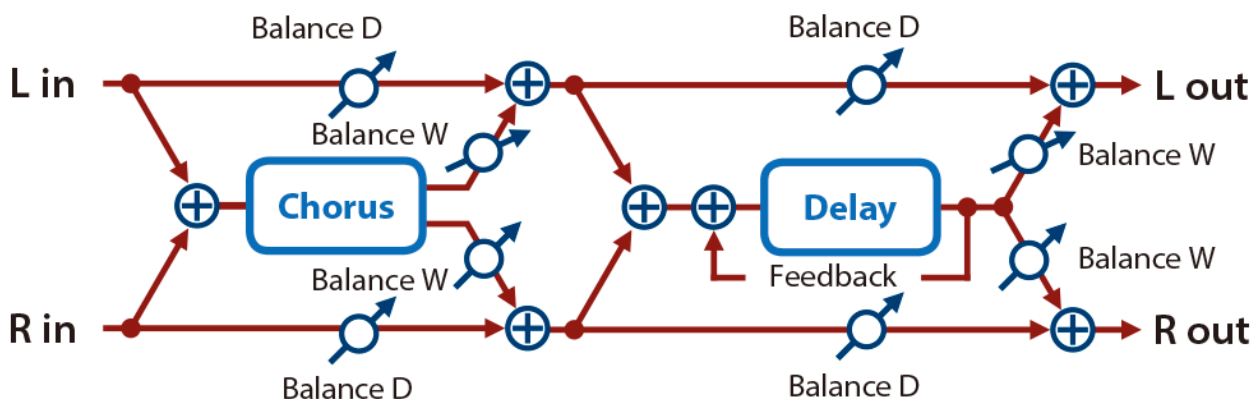
Paramètre	Valeur	Description
Flg Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Flanger (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Flanger (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

Enhncr -> Dly (Enhancer -> Delay)



Paramètre	Valeur	Description
Enh Sens	0-127	Sensibilité de l'Enhancer
Enh Mix	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'amplificateur.
Delay Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D. Time	1-2600	Temps entre le son original et le son retardé
D.Time Nt	Note (P. 172)	
Delay Fbk	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyé dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Dly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est coupé (BYPASS : pas de coupure). Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS .
Dly Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Delay (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Delay (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

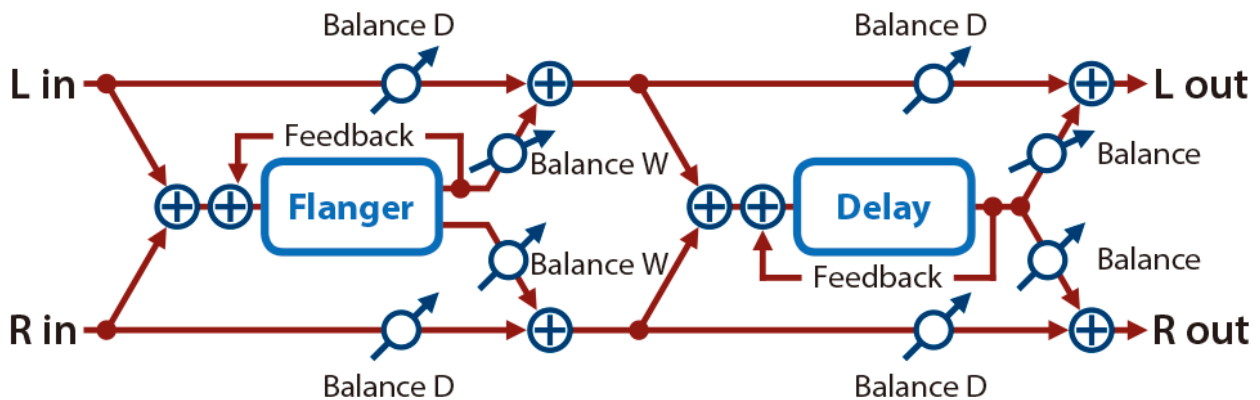
Chorus -> Dly (Chorus -> Delay)



Paramètre	Valeur	Description
Cho PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Cho Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
C. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
C.Rate Nt	Note (P. 172)	

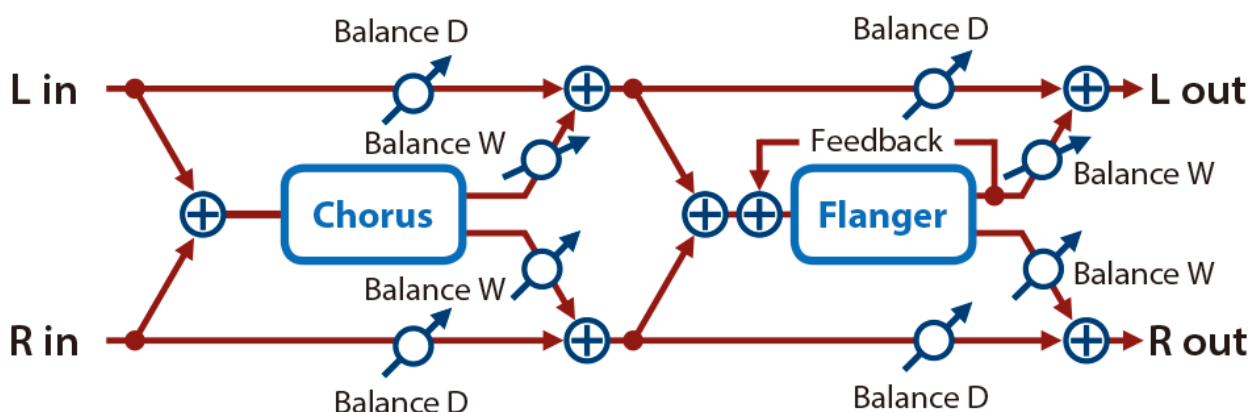
Paramètre	Valeur	Description
Profondeur Cho	0-127	Amplitude de modulation
Cho Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son avec Chorus (W)
Delay Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D. Time	1-2600	Temps entre le son original et le son retardé
D.Time Nt	Note (P. 172)	
Delay Fbk	-98--+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Dly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est coupé (BYPASS : pas de coupure). Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Delay (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Delay (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

Flanger -> DLY (Flanger -> Delay)



Paramètre	Valeur	Description
Flg PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Flanger après le son direct.
Flg Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
F. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
F.Rate Nt	Note (P. 172)	
Flg Depth	0-127	Amplitude de modulation
Flg Fbk	-98--+98 [%]	Règle la proportion du son de Flanger qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Flg Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son avec Flanger (W)
Delay Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
D. Time	1-2600	Temps entre le son original et le son retardé
D.Time Nt	Note (P. 172)	
Delay Fbk	-98--+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Dly HF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est coupé (BYPASS : pas de coupure). Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Delay (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Delay (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

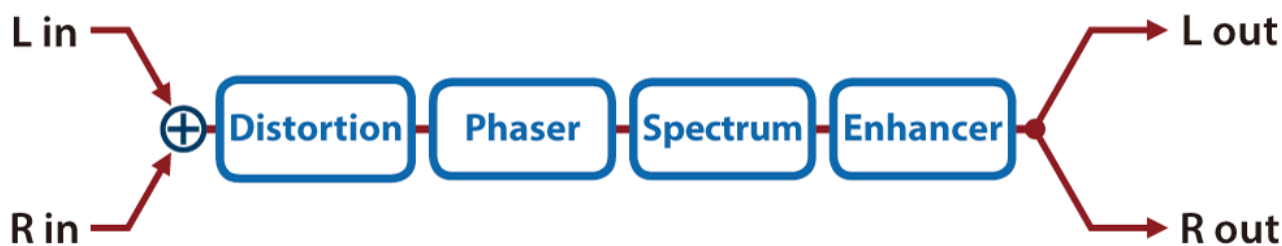
Chorus -> Fl (Chorus -> Flanger)



Paramètre	Valeur	Description
Cho PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Delay après le son direct.
Cho Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
C. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet Chorus
C.Rate Nt	Note (P. 172)	
Profondeur Cho	0-127	Amplitude de modulation de l'effet Chorus
Cho Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Équilibre du volume entre le son direct (D) et le son avec Chorus (W)
Flg PreDly	0 à 100 [ms]	Règle le temps de retard d'arrivée du son de Flanger après le son direct.
Flg Sync	OFF, ON	S'il est activé, la vitesse est synchronisée avec le tempo du rythme. Tempo (Motif) Tempo (Système) (P. 78)
F. Rate	0,05 à 10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet Flanger
F.Rate Nt	Note (P. 172)	
Flg Depth	0-127	Amplitude de modulation de l'effet Flanger
Flg Fbk	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son de Flanger qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
Flg Bal	D100 : 0W-D0 : 100W	Règle l'équilibre entre le volume du son envoyé dans le Flanger (W) et le volume du son qui n'est pas envoyé dans le Flanger (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

JD-Multi

Recrée les effets inclus dans le groupe A du JD-800.



Paramètre	Valeur	Description
Seq	DS - PH - SP - FR	Sélectionne l'ordre de connexion des effets.
	DS - PH - FR - SP	DS : Distortion
	DS - SP - PH - FR	PH : Phaser
	DS - SP - FR - PH	SP : Spectrum
	DS - FR - PH - SP	EN : Enhancer
	DS - FR - SP - PH	
	PH - DS - SP - FR	

Paramètre	Valeur	Description
	PH - DS - FR - SP	
	PH - SP - DS - FR	
	PH - SP - EN - DS	
	PH - EN - DS - SP	
	PH - EN - SP - DS	
	SP - DS - PH - FR	
	SP - DS - FR - PH	
	SP - PH - DS - FR	
	SP - PH - FR - DS	
	SP - EN - DS - PH	
	SP - EN - PH - DS	
	FR - DS - PH - SP	
	FR - DS - SP - PH	
	EN - PH - DS - SP	
	EN - PH - SP - DS	
	EN - SP - DS - PH	
	EN - SP - PH - DS	
DS Switch	OFF, ON	On/Off pour le haut-parleur et la distorsion
	Spécifie le type de distorsion	
DS Type	MELLOW DRV	Une distorsion plus douce avec un son légèrement plus sombre.
	OVERDRIVE	Une distorsion qui évoque un ampli à tube à vide.
	CRY DRV	Une distorsion qui met l'accent sur le haut de gamme
	MELLOW DST	Donne la sensation de distorsion d'un grand ampli.
	LIGHT DST	Une forte distorsion avec un son lumineux.
	FAT DIST	Une distorsion épaisse qui accentue les basses et les hautes fréquences.
	FUZZ DIST	Une distorsion encore plus puissante que FAT DIST.
DS Drive	0–100	Règle la quantité de distorsion.
DS Level	0–100	Définit le niveau de sortie de distorsion.
PH Switch	OFF, ON	Active/désactive le phaser.
PH Manual	50 [Hz] à 15,0 [kHz]	Définit la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé à l'aide de l'effet Phaser.
PH Rate	0,1 à 10,00 [Hz]	Règle le cycle de modulation du phaser.
PH Depth	0–100	Règle la profondeur de la modulation du phaser.
Résonance PH	0–100	Définit la quantité de feedback pour le phaser. Augmenter la valeur de la valeur accentue l'effet, créant un son plus inhabituel.
PH Mix	0–100	Définit le niveau du son déphasé
Commutateur	OFF, ON	Permet d'activer ou de désactiver le spectre.
SP Band Ctrl1	-15–+15 (dB)	Définit le gain (quantité de boost/Cut) dans la gamme 250 Hz.
SP Band Ctrl2	-15–+15 (dB)	Définit le gain (quantité de boost/Cut) dans la gamme 500 Hz.
SP Band Ctrl3	-15–+15 (dB)	Définit le gain (quantité de boost/Cut) dans la gamme 1000 Hz.
SP Band Ctrl4	-15–+15 (dB)	Définit le gain (quantité de boost/Cut) dans la gamme 2000 Hz.
SP Band Ctrl5	-15–+15 (dB)	Définit le gain (quantité de boost/Cut) dans la gamme 4000 Hz.
SP Band Ctrl6	-15–+15 (dB)	Définit le gain (quantité de boost/Cut) dans la gamme 8000 Hz.
SP Width	1–5	Définit la bande passante pour modifier les niveaux, commune à toutes les bandes.
EH Switch	OFF, ON	Active/désactive l'amplificateur.
EH sens	0–100	Définit la facilité avec laquelle l'effet d'amélioration est appliqué.
EH Mix	0–100	Définit le rapport auquel les harmoniques générées par l'amplificateur sont mélangées avec le son d'origine.
Pan	L64–63R	Modifie le panoramique.
Level	0–127	Règle le volume de sortie.

Note

1/64T	Triolets de quadruples croches
1/64	Quadruple croche
1/32T	Triolet de triples croches
1/32	Triple croche
1/16T	Triolet de doubles croches
1/32.	Triple croche pointée
1/16	Double croche
1/8T	Triolet de croches
1/16.	Double croche pointée
1/8	Croche
1/4T	Triolet de noires
1/8.	Croche pointée
1/4	Quart de note
1/2T	Triolet de blanches
1/4.	Noire pointée
1/2	Demi-note
1T	Triplet de rondes
1/2.	Blanche pointée
1	Note complète
2T	Triplet de doubles rondes
1.	Ronde pointée
2	Double note

CHORUS DE MOTIF

Paramètre	Valeur	Description
Type	→ "Chorus Parameters(P.173)"	
Switch	OFF, ON	Permet d'activer ou de désactiver le chorus.
Paramètres Chorus	Modifie les paramètres pour le type de réverb choisi. Les paramètres disponibles changent selon le type de chorus choisi dans Type. → "Chorus Parameters(P.173)"	
Level	0-127	Précise le niveau de sortie du son avec chorus.
Rev Send	0-127	Règle le niveau d'envoi vers la réverb.

Chorus Parameters

OFF

Désactive l'effet.

Chorus

Il s'agit d'un chorus stéréo.

Paramètre	Valeur	Description
Rate	0-127	Règle la fréquence de modulation
Depth	0-127	Ajuste l'ampleur de la modulation.
Feedback	0-127	Règle le niveau du son de Chorus renvoyé à l'entrée.

CE-1

Il s'agit du modèle classique de l'unité d'effet chorus BOSS CE-1.

Elle crée un son de Chorus à la chaleur analogique particulière.

Paramètre	Valeur	Description
Intensité	0-127	Règle la profondeur du chorus.

SDD-320 (DIMENSION D)

Modélisation du Dimension D Roland (SDD-320)

Elle procure un son de Chorus clair.

Paramètre	Valeur	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Changement de mode.

Delay

Un délai stéréo.

Paramètre	Valeur	Description
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1-1300	Règle le temps d'arrivée du son retardé après le son direct.
Dly Note	Note	
Feedback	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.

TimeCtrlDly (Time Control Delay)

Un délai stéréo dont le temps de délai peut varier lentement.

Paramètre	Valeur	Description
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1–1300	Règle le temps d'arrivée du son retardé après le son direct.
Dly Note	Note	
Acceleration	0–15	Lorsque vous modifiez le temps de délai, cela précise le temps nécessaire pour que le temps de délai actuel passe au temps précisé. Cela affecte la vitesse de changement de hauteur de note en même temps que le temps de délai.
Feedback	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Delay → Trem (delay → tremolo)

Un trémolo est appliqué au Delay.

Paramètre	Valeur	Description
Connecteurs	MONAURAL	L'entrée est mixée en mono.
	STEREO:	Le son entre en stéréo.
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1–1300	Règle le temps d'arrivée du son retardé après le son direct.
Dly Note	Note	
Feedback	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
TRM interrupteur	OFF, ON	Active/désactive l'effet trémolo
TRM ModWave	Définit comment le panoramique change.	
	TRI	Onde triangulaire
	SQR	Onde carrée
	SIN	Onde sinusoïdale
	SAW1	Ondes en dents de scie
	SAW2	
	TRP	Onde trapézoïdale
Trm Sync	OFF, ON	Sur On, le trémolo est synchronisé avec le tempo.
Trm Hz	0,05 à 10,00 [Hz]	Règle la fréquence du trémolo.
Trm Note	Note	
Profondeur TRM	0–127	Règle l'amplitude du trémolo.

2Tap PanDly (2Tap Pan Delay)

Le son retardé est entendu depuis deux endroits que vous précisez.

Paramètre	Valeur	Description
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1–1300	Règle le temps avant que le second son retardé soit entendu.
Dly Note	Note	
Feedback	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly1 Pan	L64–63R	Règle la position panoramique du Delay 1.
Dly2 Pan	L64–63R	Règle la position panoramique du Delay 2.
Dly1 Level	0–127	Règle le volume du son du Delay 1.
Dly2 Level	0–127	Règle le volume du son du Delay 2.

3Tap PanDly (3Tap Pan Delay)

Le son retardé est entendu depuis trois endroits que vous précisez.

Paramètre	Valeur	Description
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1–2600	Le temps de retard du troisième delay après le son d'origine.
Dly Note	Note	
Feedback	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly1 Pan	L64–63R	Règle la position panoramique du Delay 1.
Dly2 Pan	L64–63R	Règle la position panoramique du Delay 2.
Dly3 Pan	L64–63R	Règle la position panoramique du Delay 3.
Dly1 Level	0–127	Règle le volume du son du Delay 1.
Dly2 Level	0–127	Règle le volume du son du Delay 2.

JUNO Chorus (JUNO-106 Chorus)

Modélisation des effets Chorus du JUNO-106 Roland.

Paramètre	Valeur	Description
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	Type de Chorus I+II : état dans lequel les deux boutons sont enfoncés en même temps.
Niveau de bruit	0–127	Volume du bruit

JV Chorus

Paramètre	Valeur	Description
Type de filtre	OFF LPF HPF	Le filtre n'est pas utilisé. Ce filtre coupe les hautes fréquences. Ce filtre coupe les basses fréquences.
Cutoff Freq	200 à 8000 [Hz]	Règle la fréquence centrale utilisée lorsque le filtre coupe une région de fréquence spécifique.
Pre Delay	0 à 100 [msec]	Règle le temps de retard entre la lecture du son direct et le son réverbéré.
Rate Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Rate Hz	0,05 à 10,00 [Hz]	Règle la fréquence de modulation
Rate Note	Note	
Depth	0–127	Ajuste l'ampleur de la modulation.
Phase	0 à 180 [deg]	Règle la profondeur du son Chorus.
Feedback	0–127	Règle la quantité de son qui est envoyée dans le Chorus puis renvoyée à l'entrée.

NOTE

Note 1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8., 1/4, 1/2T, 1/4., 1/2, 1T, 1/2., 1, 2T, 1., 2
(*1) 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz], BYPASS

PATTERN DELAY

Paramètre	Valeur	Description
Type	→ "Delay Parameters(P.176)"	
Switch	OFF, ON	Active/désactive le délai.
Delay Parameters		Modifie les paramètres pour le type de Delay choisi. Les paramètres disponibles changent selon le type de délai choisi dans Type. → "Delay Parameters(P.176)"
Level	0-127	Précise le niveau de sortie du son avec délai.
Rev Send	0-127	Règle le niveau d'envoi vers la réverb.

Delay Parameters

OFF

Désactive l'effet.

Delay

Un délai stéréo.

Paramètre	Valeur	Description
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1-1300	Règle le temps d'arrivée du son retardé après le son direct.
Dly Note	Note	
Feedback	-98+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.

T-Ctrl DLY (Time Control Delay)

Un délai stéréo dont le temps de délai peut varier lentement.

Paramètre	Valeur	Description
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1-1300	Règle le temps d'arrivée du son retardé après le son direct.
Dly Note	Note	
Acceleration	0-15	Lorsque vous modifiez le temps de délai, cela précise le temps nécessaire pour que le temps de délai actuel passe au temps précisé. Cela affecte la vitesse de changement de hauteur de note en même temps que le temps de délai.
Feedback	-98+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Delay → Trem (delay → tremolo)

Un trémolo est appliqué au Delay.

Paramètre	Valeur	Description
Connecteurs	MONAURAL STEREO :	L'entrée est mixée en mono. Le son entre en stéréo.
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1-1300	Règle le temps d'arrivée du son retardé après le son direct.
Dly Note	Note	
Feedback	-98+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Paramètre	Valeur	Description
TRM interrupteur	OFF, ON	Active/désactive l'effet trémolo
TRM ModWave	Définit comment le panoramique change.	
	TRI	Onde triangulaire
	SQR	Onde carrée
	SIN	Onde sinusoïdale
	SAW1	Ondes en dents de scie
	SAW2	Ondes en dents de scie
Trm Sync	OFF, ON	Sur On, le trémolo est synchronisé avec le tempo.
Trm Hz	0,05 à 10,00 [Hz]	Règle la fréquence du trémolo.
Trm Note	Note	
Profondeur TRM	0-127	Règle l'amplitude du trémolo.

2Tap PanDly (2Tap Pan Delay)

Le son retardé est entendu depuis deux endroits que vous précisez.

Paramètre	Valeur	Description
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1-1300	Règle le temps avant que le second son retardé soit entendu.
Dly Note	Note	
Feedback	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly1 Pan	L64-63R	Règle la position panoramique du Delay 1.
Dly2 Pan	L64-63R	Règle la position panoramique du Delay 2.
Dly1 Level	0-127	Règle le volume du son du Delay 1.
Dly2 Level	0-127	Règle le volume du son du Delay 2.

3Tap PanDly (3Tap Pan Delay)

Le son retardé est entendu depuis trois endroits que vous précisez.

Paramètre	Valeur	Description
Dly Sync	OFF, ON	Sur ON, le Delay est synchronisé avec le tempo.
Dly Msec	1-2600	Le temps de retard du troisième delay après le son d'origine.
Dly Note	Note	
Feedback	-98-+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
HF Damp	200 à 8000 [Hz], BYPASS (*1)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez filtrer aucune haute fréquence, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly1 Pan	L64-63R	Règle la position panoramique du Delay 1.
Dly2 Pan	L64-63R	Règle la position panoramique du Delay 2.
Dly3 Pan	L64-63R	Règle la position panoramique du Delay 3.
Dly1 Level	0-127	Règle le volume du son du Delay 1.
Dly2 Level	0-127	Règle le volume du son du Delay 2.
Dly3 Level	0-127	Règle le volume du Delay 3.

Note 1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8., 1/4, 1/2T, 1/4., 1/2, 1T, 1/2., 1, 2T, 1., 2

(*1) 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz], BYPASS

PATTERN REVERB

Paramètre	Valeur	Description
Type	→ "Reverb Parameters(P.178)"	
Switch	OFF, ON	Active/désactive la réverbération.
Reverb Parameters	Modifie les paramètres pour le type de Reverb choisi. Les paramètres disponibles changent selon le type de réverbération dans Type. → "Reverb Parameters(P.178)"	
Level	0-127	Précise le niveau de sortie du son avec réverbération.

Reverb Parameters

OFF

Désactive l'effet.

INTEGRA7Rev (Reverb INTEGRA 7)

Paramètre	Valeur	Description
Char	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, PLAQUE	Sélectionne les types de réverbération.
PreDelay	0-100	Règle le temps de retard entre la lecture du son direct et le son réverbéré.
Time	0,1 à 10,0 [sec]	Règle la longueur d'atténuation du son réverbéré.
Densité	0-127	Règle la densité du son réverbéré.
Diffusion	0-127	Plus le changement de densité du son réverbéré est important dans le temps, plus le son réverbéré est dense dans le temps. (L'effet de ce réglage est plus prononcé sur les longues réverbérations.)
LF Damp	0-100	Règle la portion de basses fréquences de la Reverb.
HF Damp	0-100	Règle la portion de hautes fréquences de la réverbération.
Spread	0-127	Permet de régler la profondeur de réverbération.
Tone	0-127	Règle le timbre du son réverbéré.

Warm Hall

Paramètre	Valeur	Description
PreDelay	0.0-100,0	Règle le temps de retard entre la lecture du son direct et le son réverbéré.
Time	0,3 à 30,0 [sec]	Règle la longueur d'atténuation du son réverbéré.
PreLPF	16 à 15 000 [Hz], BYPASS (*1)	Fréquence au-dessus de laquelle couper la portion de hautes fréquences de la Reverb.
Pre HPF	16 à 15 000 [Hz], BYPASS (*2)	Fréquence sous laquelle la portion de basses fréquences du son réverbéré est coupée.
PreLpLPF	16 à 15 000 [Hz], BYPASS (*1)	Fréquence au-dessus de laquelle couper la portion de hautes fréquences de la réverbération étendue.
Diffusion	0-127	Règle le changement de densité de la Reverb dans le temps.
HF Damp F	1000 à 8000 [Hz] (*3)	Fréquence au-dessus de laquelle la portion de hautes fréquences du son réverbéré est coupée
HF Damp R	0.1-1.0	Quantité d'atténuation de la portion de hautes fréquences de la réverbération.

salle de concert

Paramètre	Valeur	Description
PreDelay	0.0-100,0	Règle le temps de retard entre la lecture du son direct et le son réverbéré.
Time	0-127	Règle la longueur d'atténuation du son réverbéré.
Taille	1-8	Règle la taille du lieu/salle.
Coupe haute	160 à 12 500 [Hz], BYPASS (*4)	Fréquence au-dessus de laquelle les hautes fréquences du son final seront coupées (pas de coupure en BYPASS)
Densité	0-127	Règle la densité du son réverbéré.

Paramètre	Valeur	Description
Diffusion	0-127	Plus le changement de densité du son réverbéré est important dans le temps, plus le son réverbéré est dense dans le temps. (L'effet de ce réglage est plus prononcé sur les longues réverbérations.)
LF Damp F	50 à 4000 [Hz] (*5)	Fréquence sous laquelle la portion de basses fréquences du son réverbéré est coupée.
LF Damp G	-36-0 (dB)	Quantité d'atténuation LF Damp (aucun effet pour 0).
HF DampF	4000 à 12 500 [Hz] (*6)	Fréquence au-dessus de laquelle la portion de hautes fréquences du son réverbéré est coupée
HF Damp G	-36-0 (dB)	Quantité d'atténuation HF Damp (aucun effet pour 0).

GS Reverb

Paramètre	Valeur	Description
Char	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY PAN-DELAY	Permet de sélectionner le type de réverbération.
PreLPF	0-7	Quantité d'atténuation des hautes fréquences pour le son entrant dans la réverbération.
Time	0-127	Règle la longueur d'atténuation du son réverbéré.
Feedback	0-127	Niveau à partir duquel le son réverbéré est renvoyé dans l'entrée.

SRV-2000

Paramètre	Valeur	Description
Selection	R0,3, R1,0, R7,0, R15, R22, R26, R32, R37, H15, H22, H26, H32, H37, P-B, P-A.	Choisit le type de Reverb proposé par la Reverb numérique SRC-2000 Roland.
PreDelay	0-160	Règle le temps de retard entre la lecture du son direct et le son réverbéré.
Time	0,1-99,0 [sec]	Règle la longueur d'atténuation du son réverbéré.
HF Damp	0.05-1.00	Règle la portion de hautes fréquences de la réverbération.
Densité	0-9	Règle la densité de la fin de la réverbération.
Gain d'attaque	0-9	Règle le gain du début de la réverbération.
Temps d'attaque	0-9	Règle le temps du début de la réverbération.
Densité ER	0-9	Règle la densité du début de la réverbération.
ER Level	0-99	Règle le volume du début de la réverbération.
Low Freq	0,04-1,00 [kHz]	Définit la fréquence centrale de la gamme basse.
Low Gain	-24-+12 [dB]	Règle le boost/cut de la gamme des basses fréquences.
Mid Freq	0,25 à 9,99 [kHz]	Définit la fréquence centrale de la gamme moyenne.
Mid Gain	-24-+12 [dB]	Règle la quantité de boost/cut des moyennes fréquences.
Mid Q	0.2-9.0	Définit la bande passante de la gamme de fréquences moyennes. Des valeurs plus élevées réduisent cette largeur.
HighFreq	0,80-9,99 (kHz)	Définit la fréquence centrale de la gamme haute.
HighGain	-24-+12 [dB]	Règle le boost/cut de la gamme des hautes fréquences.
High Q	0,2-9,0	Définit la bande passante de la gamme de hautes fréquences. Des valeurs plus élevées réduisent cette largeur.

SRV-2000NL (NON-LINEAR)

Paramètre	Valeur	Description
PreDelay	0-120	Règle le temps de retard entre la lecture du son direct et le son réverbéré.
ReverbTime	0,9 à +99,0 [sec]	Règle la longueur d'atténuation du son réverbéré.
GateTime	10-450	Règle le temps nécessaire pour couper la réverbération une fois que la réverbération commence à sonner.
Low Freq	0,04-1,00 [kHz]	Définit la fréquence centrale de la gamme basse.

Paramètre	Valeur	Description
Low Gain	-24+12 [dB]	Règle le boost/cut de la gamme des basses fréquences.
Mid Freq	0,25 à 9,99 [kHz]	Définit la fréquence centrale de la gamme moyenne.
Mid Gain	-24+12 [dB]	Règle la quantité de boost/cut des moyennes fréquences.
Mid Q	0,2-9,0	Définit la bande passante de la gamme de fréquences moyennes. Des valeurs plus élevées réduisent cette largeur.
HighFreq	0,80-9,99 (kHz)	Définit la fréquence centrale de la gamme haute.
HighGain	-24+12 [dB]	Règle le boost/cut de la gamme des hautes fréquences.
Hi Q	0,2-9,0	Définit la bande passante de la gamme de hautes fréquences. Des valeurs plus élevées réduisent cette largeur.

GM2 Reverb

Paramètre	Valeur	Description
Char	SMALL ROOM, MEDIUM ROOM, LARGE ROOM, MEDIUM HALL, LARGE HALL, PLATE	Permet de sélectionner le type de réverbération.
Time	0-127	Règle la longueur d'atténuation du son réverbéré.

Gated Reverb

Paramètre	Valeur	Description
Type	NORMAL	Il s'agit d'une réverbération de porte standard.
	REVERSE	Il s'agit d'une réverbération pour laquelle le son augmente en volume.
	SWEEP1	Le son réverbéré se déplace de droite à gauche.
	SWEEP2	Le son réverbéré se déplace de gauche à droite.
Pre Delay	0 à 100 [msec]	Règle le temps de retard entre la lecture du son direct et le son réverbéré.
Gate Time	5 à 500 [ms]	Règle la longueur d'atténuation du son réverbéré.

Shimmer Reverb

Paramètre	Valeur	Description
Low Damp	-50+50	Règle la quantité d'atténuation de la partie basse fréquence de la réverbération.
High Damp	-50+50	Quantité d'atténuation de la portion de hautes fréquences de la réverbération.
Time	0,1-10,0 [s]	Règle la longueur d'atténuation du son réverbéré.
Densité	1-10	Règle la densité du son réverbéré.
Pre Delay	0 à 200 [ms]	Règle le temps nécessaire pour entendre le son réverbéré, après la lecture directe du son.
Modulation Rate	0-100	Règle la vitesse à laquelle le son réverbéré est modulé.
Amplitude de modulation	0-100	Règle la profondeur à laquelle le son réverbéré est modulé.
Pitch1 Coarse	-24+24 [semi]	Règle la quantité de transposition appliquée pour Pitch Shift 1 (en demi-tons).
Pitch2 Coarse	-24+24 [semi]	Règle la quantité de transposition appliquée pour Pitch Shift 2 (en demi-tons).
Pitch1 Feedback	-98+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans Pitch Shift 1. Les paramètres négatifs (-) inversent la phase.
Pitch2 Feedback	-98+98 [%]	Règle la proportion du son retardé qui est renvoyée dans Pitch Shift 2. Les paramètres négatifs (-) inversent la phase.
Level 1	0-100	Règle le volume de Pitch Shift 1.
Level 2	0-100	Règle le volume de Pitch Shift 2.

NOTE

(*1) 16, 20, 25, 32, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 15000 [Hz], BYPASS

(*2) BYPASS, 16, 20, 25, 32, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 15000 [Hz]

(*3) 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

(*4) 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 [Hz], BYPASS

(*5) 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 [Hz]

(*6) 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 [Hz]

Liste des sons

Liste des formes d'onde

PCM Tone

N°	Nom
001	Sine
002	Cosine
003	JP-8 Sine
004	VS-Triangle
005	700 Triangle
006	JP-8 Tri
007	MG Tri Saw
008	Ramp Wave
009	Digital Saw
010	Fat Square
011	JX-8P Pulse
012	SH-101SubOSC
013	SubOSC Wave1
014	SubOSC Wave2
015	SubOSC Wave3
016	Cutters
017	Nasty
018	Wave Table
019	Wally Wave
020	Brusky Wave
021	5th Wave
022	Sync Wave
023	FeedbackWave
024	Vib Wave
025	Digi Wave 1
026	Digi Wave 2
027	FM Bell
028	Ballad Organ
029	Organ 1
030	Organ 2
031	Organ 3
032	Organ 4
033	Bell Wave 1
034	Bell Wave 2
035	DIGI Bell
036	DIGI Bell +
037	X-Mod Wave
038	FM Brass
039	White Noise
040	Pink Noise
041	MMG Pink Nz
042	Metal OSC
043	Warm Pad
044	JD Piano A
045	JD Piano C
046	Wurly mp
047	Wurly mf
048	Wurly ff
049	Kalimba
050	Xylophone
051	Marimba
052	Glocken

N°	Nom
053	Glockenspiel

Rhythm Set

N°	Nom
001	Sine
002	Cosine
003	JP-8 Sine
004	VS-Triangle
005	700 Triangle
006	JP-8 Tri
007	MG Tri Saw
008	Ramp Wave
009	Digital Saw
010	Fat Square
011	JX-8P Pulse
012	SH-101SubOSC
013	SubOSC Wave1
014	SubOSC Wave2
015	SubOSC Wave3
016	Cutters
017	Nasty
018	Wave Table
019	Wally Wave
020	Brusky Wave
021	5th Wave
022	Sync Wave
023	FeedbackWave
024	Vib Wave
025	Digi Wave 1
026	Digi Wave 2
027	FM Bell
028	Ballad Organ
029	Organ 1
030	Organ 2
031	Organ 3
032	Organ 4
033	Bell Wave 1
034	Bell Wave 2
035	DIGI Bell
036	DIGI Bell +
037	X-Mod Wave
038	FM Brass
039	White Noise
040	Pink Noise
041	MMG Pink Nz
042	Metal OSC
043	808 Kick 1
044	808 Kick 2
045	808 Kick 3
046	808 Kick 4
047	909 Kick 1
048	909 Kick 2
049	909 Kick 3
050	909 Kick 4
051	909 Kick 5
052	909 Kick 6
053	707 Kick 1
054	707 Kick 2
055	606 Kick 1
056	606 Kick 2

N°	Nom
057	Condor 808 K
058	Super 808 K
059	Ana Whack K
060	Sat Kick
061	DAPunchyKick
062	DuffLoFiKick
063	Kick EDM 1
064	Kick EDM 2
065	Kick EDM 3
066	BigroomKick1
067	BigroomKick2
068	Dubstep Kick
069	HardlifeKick
070	RoughLayer K
071	Smallpunch K
072	Superthump K
073	Synth Kick 1
074	Synth Kick 2
075	Synth Kick 3
076	Synth Kick 4
077	FM Kick 1
078	FM Kick 2
079	Dirt Kick
080	Dirtbag Kick
081	Futurelap K
082	Lo-Bit Kick
083	Lo-Fi Kick 1
084	MG888 Regi K
085	Modular Kick
086	Punchcake K
087	Scooppunch K
088	Stacked Kick
089	Sucker Kick
090	Worker Kick
091	Hiphop Kick
092	Thickstack K
093	Tube Kick
094	106 Kick
095	Lo-Fi Kick 2
096	Power Kick
097	LoBit Kick1P
098	JungleKick P
099	Reg.Kick f
100	Reg.Kick ff
101	Reg.Kick ffP
102	808 Snare 1
103	808 Snare 2
104	808 Snare 3
105	808 Snare 4
106	808 Snare 5
107	808 Snare 6
108	909 Snare 1
109	909 Snare 2
110	909 Snare 3
111	909 Snare 4
112	909 Snare 5
113	909 Snare 6
114	909 Snare 7
115	909 Snare 8
116	909 Snare 9
117	707 Snare 1
118	707 Snare 2

N°	Nom
119	606 Snare 1
120	606 Snare 2
121	Alt Snare
122	Poster Snare
123	Dry Snare
124	Lofipop Snr
125	MG888 Snare1
126	Transist Snr
127	Driven 606SD
128	Hi Snare
129	FM Snare 1
130	FM Snare 2
131	FM Snare 3
132	Cubangrit SD
133	Ring Snare
134	Snr Scratch
135	Sick Snare
136	Trap Snare
137	Dubstep Snr
138	Futurebs SD1
139	106 Snare
140	Smakk Snare
141	Woodskin Snr
142	Dopehitta SD
143	LofihavanaSD
144	Skinsmack SD
145	SmackBack SD
146	SmrtpunchrSD
147	Snappy Snare
148	DanceHall SD
149	Sat Snare
150	Purephat Snr
151	Lo-Bit Snr P
152	Jungle Snr P
153	Jungle Snr
154	Futurebs SD2
155	Analog Snr 1
156	Analog Snr 2
157	Analog Snr 3
158	Chiptune SD1
159	Chiptune SD2
160	MG888 tr Rim
161	Deep End Snr
162	MG888 Snare2
163	Snr & Rim 1
164	Snr & Rim 2
165	EDM Snr&Clap
166	DA Punchy SD
167	Snr&DistClap
168	Snr&RealClap
169	Snr&SynClap
170	3Blend Snare
171	EDM Snare
172	SD&FingerSnr
173	Reg.Snr1 p
174	Reg.Snr1mf
175	Reg.Snr1 f
176	Reg.Snr1ff
177	Reg.Snr1ff P
178	Reg.Snr2 p
179	Reg.Snr2 f
180	Reg.Snr2ff P

N°	Nom
181	808 Rimshot
182	909 Rimshot
183	707 Rimshot
184	8-Bit Slap
185	Lo-Fi Rim
186	Wild Stick
187	808 CI HiHat
188	808 CI&Op HH
189	909 CI HH 1
190	909 CI HH 2
191	707 CI HiHat
192	606 CIHH 1
193	606 CIHH 2
194	606 CIHH 3
195	606 CIHH 4
196	606 CIHH 5
197	606 CIHH 6
198	FM CI HiHat1
199	FM CI HiHat2
200	ALT CI HH
201	Dryice HiHat
202	FilterlushHH
203	NYC HiHat
204	HiHat OD
205	HiHat de Vibey
206	HH CI analogique
207	Noise HH
208	SAT CI HH
209	ComplosedHH
210	Keep It CIHH
211	Simple CI HH
212	Solid HiHat
213	VR HiHat
214	Dry CI HiHat
215	Lo-Bit CI HH
216	Reg.CHH p
217	Reg.CHH mf
218	CH rég f
219	Reg.CHH ff
220	Rock CIHH1 p
221	Rock CIHH1mf
222	Rock CIHH1 f
223	Rock CIHH2 p
224	Rock CIHH2mf
225	Rock CIHH2 f
226	Jazz CIHH1 p
227	Jazz CIHH1mf
228	Jazz CIHH1 f
229	Jazz CIHH2 p
230	Jazz CIHH2mf
231	Jazz CIHH2 f
232	CI HiHat
233	808 Op HiHat
234	909 OpHiHat1
235	909 OpHiHat2
236	909 OpHiHat3
237	707 Op HiHat
238	606 OpHH 1
239	606 OpHH 2
240	606 OpHH 3
241	606 OpHH 4
242	606 OpHH 5

N°	Nom
243	606 OpHH 6
244	Dirt Op HH
245	Analog Op HH
246	Noise Op HH
247	SAT Op HH
248	Grunt Op HH
249	Lo-Bit Op HH
250	Rideout Cym
251	Reg.OHH mf
252	Reg.OHH f
253	Reg.OHH ff
254	Rock OpHH p
255	Rock OpHH f
256	Jazz OpHH p
257	Jazz OpHH mf
258	Jazz OpHH f
259	Op HiHat
260	Reg.PHH mf
261	Reg.PHH f
262	Jazz PdHH p
263	Jazz PdHH f
264	Pedal HiHat
265	808 Hi Tom
266	808 Mid Tom
267	808 Low Tom
268	909 Hi Tom
269	909 Mid Tom
270	909 Low Tom
271	707 Hi Tom
272	707 Mid Tom
273	707 Low Tom
274	606 Tom 1
275	606 Tom 2
276	606 Tom 3
277	606 Tom 4
278	Reg.1 H Tom
279	Reg.1 M Tom
280	Reg.1 FLTom
281	Reg.2 Tom 1
282	Reg.2 Tom 2
283	Reg.2 Tom 3
284	Reg.2 Tom 4
285	Reg.2 Tom 5
286	808 CrashCym
287	909 Cr Cym 1
288	909 Cr Cym 2
289	909 Cr Cym 3
290	909 Cr Cym 4
291	707 CrashCym
292	606 Cymbal 1
293	606 Cymbal 2
294	Glassy Cym
295	Rock CrCym1p
296	Rock CrCym1f
297	Rock CrCym2p
298	Rock CrCym2f
299	Jazz CrCym p
300	Jazz CrCym f
301	Crash Cymbal
302	Cymbale crash
303	909 RideCym1
304	909 RideCym2

N°	Nom
305	909 RideCym3
306	707 Ride Cym
307	Rock RdCym1p
308	Rock RdCym1f
309	Rock RdCym2p
310	Rock RdCym2f
311	Jazz RdCym p
312	Jazz RdCymmf
313	Jazz RdCym f
314	Ride
315	Ride Bell
316	Rock China
317	China Cym
318	Rock Splash
319	808 Clap
320	909 Clap
321	707 Clap
322	Clap Stop
323	Clap
324	Noisegranule
325	EDM Clap
326	Flump Clap
327	DirtypitchCP
328	MG888 Clap 1
329	MG888 Clap 2
330	Overlayer CP
331	Powerclap CP
332	Ripped Snare
333	Analog Clap
334	Extendo Clap
335	Craaak
336	Clp&FingSnap
337	808 Cowbell
338	707 Cowbell
339	AnalogPerc 1
340	AnalogPerc 2
341	AnalogPerc 3
342	FM Low Tom
343	BrightSyn CB
344	PC-2 Cowbell
345	Live Cowbell
346	Cowbell
347	707 Tamb
348	Foleytimb
349	Tambourine
350	808 Claves
351	MG888 Claves
352	Analog Snr 4
353	Future Block
354	Blockorganic
355	808 HiConga
356	808 MidConga
357	808 LowConga
358	Analog Snr 5
359	808 Maracas
360	Maracas 1
361	Maracas 2
362	Shake
363	CrunchShaker
364	Wideshake
365	FM Beep
366	FM CrashCym

N°	Nom
367	FM Op HiHat
368	FM Clap
369	FM Hi Tom
370	FM Mid Tom
371	AnalogPerc 4
372	AnalogPerc 5
373	AnalogPerc 6
374	AnalogPerc 7
375	Bounce
376	FX Blipper
377	Perc Ping
378	FM Wobble
379	MG888 Rim
380	Ana MtlPerc1
381	Ana MtlPerc2
382	AnalogPerc 8
383	AnalogPerc 9
384	AnalogPerc10
385	Chiptune FX1
386	Chiptune FX2
387	Chiptune FX3
388	Dr.Beat
389	Hi DistShort
390	Modular FX 1
391	Modular FX 2
392	Mental Perc
393	PC-2 FX 1
394	PC-2 FX 2
395	PC-2 FX 3
396	PC-2 FX 4
397	PC-2 Spacers
398	Perc Box
399	Spring Blip
400	Syndrip
401	Wupwup
402	Trap Synth 1
403	Trap Synth 2
404	Tussle
405	Perc Sunrise
406	Chillrim
407	Snappy
408	Finger Snap
409	FoleysnapsSD
410	Block Hi
411	Block Lo
412	Click Box
413	Udu Pot Long
414	Udu Pot Mute
415	Udu PotShort
416	Samba Perc
417	Woodstrike
418	Chekere
419	Bongo Hi Mt
420	Bongo Hi Slp
421	Bongo Hi Op
422	Bongo Lo Op
423	Bongo Lo Slp
424	Conga Hi Mt
425	Conga Lo Mt
426	Conga Hi Slp
427	Conga Lo Slp
428	Conga Hi Op

N°	Nom
429	Conga Lo Op
430	Conga Slp Op
431	Conga Efx
432	Conga Thumb
433	Conga 2H Op
434	Conga 2H Mt
435	Conga 2H Slp
436	Conga 2L Op
437	Conga 2L Mt
438	Timbale 1
439	Timbale 2
440	Timbale 3
441	Timbale 4
442	Timbles LoOp
443	Timbles LoMt
444	TimbalesHand
445	Timbales Rim
446	TmbSideStick
447	TablaBayam 1
448	TablaBayam 2
449	TablaBayam 3
450	TablaBayam 4
451	TablaBayam 5
452	TablaBayam 6
453	TablaBayam 7
454	O'Skool Hit
455	Orch. Hit
456	Punch Hit
457	Philly Hit
458	ClassicHseHt
459	Tao Hit
460	TB Blip
461	Brass Hit
462	Water Drop
463	MetallicShot
464	Boing
465	Freeze
466	Trap Horn
467	Glass
468	Metal Bang
469	Spoon Hit
470	Tube FX
471	Vinyl Noise
472	Metronome 1
473	Metronome 2
474	MC500 Beep 1
475	MC500 Beep 2
476	Vibe AtkNz
477	SteelGtrNz
478	TVF Trig
479	Digi Attack
480	Chamberclick
481	DC

Wavetable

N°	Nom
001	4waves morph
002	Sine Garden
003	SineToDist 1
004	SineToDist 2
005	Sine Blend
006	Sqr To Saw
007	Saw Sync
008	Morph Mode
009	EffEmm One
010	FM Bells
011	EffEmm Two
012	FM Parade
013	FM Sweep
014	FM Oct Mod
015	Circuit
016	Inharmonic
017	Can Tank
018	Spect2
019	UniSqr Spctl
020	Saw Spectral
021	Hubble
022	Harmonic
023	Uni Sqr Warp
024	Rhythm Warp
025	Mosquito
026	Vowel Sweep
027	Voxylor
028	Future Acid
029	Guitar Sweep
030	IntrmissivWT
031	Ripple

Liste des tons

Modèle OSC SH-4d

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	Brilliant	38:Synth PolyKey	88	64	001
002	Synth Bass 1	21:Synth Bass	88	64	002
003	Synth Lead 1	34:Synth Lead	88	64	003
004	Willkommen!	36:Synth Pad/Str	88	64	004
005	November 2019	36:Synth Pad/Str	88	64	005
006	CollapsedCircuit	39:Synth FX	88	64	006
007	Echoes from Eons	38:Synth PolyKey	88	64	007
008	SK Seqsy Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	64	008
009	1901 Bass	21:Synth Bass	88	64	009
010	JU OSC 7th Stack	34:Synth Lead	88	64	010
011	Undulation Rate	39:Synth FX	88	64	011
012	28 Saw Hit & Run	44 :Hit	88	64	012
013	Brasscal	35:Synth Brass	88	64	013
014	Recently Bass	21:Synth Bass	88	64	014
015	Bend Chord	38:Synth PolyKey	88	64	015
016	Wheel Drums	39:Synth FX	88	64	016
017	Mod Apart Pluck	34:Synth Lead	88	64	017
018	Cinematic	36:Synth Pad/Str	88	64	018
019	SH-4d Pulse	40:Synth Seq/Pop	88	64	019
020	Minor Riser	42:Pulsating	88	64	020
021	Dark Wave	38:Synth PolyKey	88	64	021
022	PIs Arpg Me <3	40:Synth Seq/Pop	88	64	022
023	Fragile Pad	36:Synth Pad/Str	88	64	023
024	Double JX Pad	36:Synth Pad/Str	88	64	024
025	Inf Down	42:Pulsating	88	64	025
026	Rotary Organ	38:Synth PolyKey	88	64	026
027	5th Stack Lead	34:Synth Lead	88	64	027
028	Brite Syn Brass	35:Synth Brass	88	64	028
029	Switch On	39:Synth FX	88	64	029
030	Super Super	34:Synth Lead	88	64	030
031	Strange Point	38:Synth PolyKey	88	64	031
032	Synth Hall	36:Synth Pad/Str	88	64	032
033	7 Lead	34:Synth Lead	88	64	033
034	Kick LFO Bass 2	21:Synth Bass	88	64	034
035	PulseStack Stab1	44 :Hit	88	64	035
036	PulseStack Stab2	44 :Hit	88	64	036
037	Perfect Rise	36:Synth Pad/Str	88	64	037
038	Alternate	44 :Hit	88	64	038
039	Progressive Plk	40:Synth Seq/Pop	88	64	039
040	Pulsating Pad	36:Synth Pad/Str	88	64	040
041	Matrix Sweep FX	39:Synth FX	88	64	041
042	Step F Lead	42:Pulsating	88	64	042
043	PsyTrance Bass 2	21:Synth Bass	88	64	043
044	Electro Bow	34:Synth Lead	88	64	044
045	808 Long Bass	21:Synth Bass	88	64	045
046	Black Hole Pluck	38:Synth PolyKey	88	64	046
047	Techy Stab	44 :Hit	88	64	047
048	Saw&Pulse Bass	21:Synth Bass	88	64	048
049	Synth Pad/Str 1	36:Synth Pad/Str	88	64	049
050	Synth Pad/Str 2	36:Synth Pad/Str	88	64	050
051	Synth Pad/Str 3	36:Synth Pad/Str	88	64	051
052	Synth Pad/Str 4	36:Synth Pad/Str	88	64	052
053	Synth Pad/Str 5	36:Synth Pad/Str	88	64	053
054	Synth Pad/Str 6	36:Synth Pad/Str	88	64	054
055	Synth PolyKey 1	38:Synth PolyKey	88	64	055
056	Synth PolyKey 2	38:Synth PolyKey	88	64	056

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
057	Synth Lead 2	34:Synth Lead	88	64	057
058	Synth Bass 2	21:Synth Bass	88	64	058
059	Synth Bass 3	21:Synth Bass	88	64	059
060	Synth Pad/Str 7	36:Synth Pad/Str	88	64	060
061	Synth Pad/Str 8	36:Synth Pad/Str	88	64	061
062	Synth Pad/Str 9	36:Synth Pad/Str	88	64	062
063	Pulsating 1	42:Pulsating	88	64	063
064	Synth Pad/Str 10	36:Synth Pad/Str	88	64	064
065	Synth Pad/Str 11	36:Synth Pad/Str	88	64	065
066	Synth Pad/Str 12	36:Synth Pad/Str	88	64	066
067	Synth Pad/Str 13	36:Synth Pad/Str	88	64	067
068	Synth Pad/Str 14	36:Synth Pad/Str	88	64	068
069	Synth Pad/Str 15	36:Synth Pad/Str	88	64	069
070	Bell 1	14:Bell	88	64	070
071	Synth Brass 1	35:Synth Brass	88	64	071
072	Synth Bass 4	21:Synth Bass	88	64	072
073	Synth Bass 5	21:Synth Bass	88	64	073
074	Synth Bass 6	21:Synth Bass	88	64	074
075	Synth PolyKey 3	38:Synth PolyKey	88	64	075
076	Bell 2	14:Bell	88	64	076
077	Synth Lead 3	34:Synth Lead	88	64	077
078	Synth Lead 4	34:Synth Lead	88	64	078
079	Synth Lead 5	34:Synth Lead	88	64	079
080	Synth Lead 6	34:Synth Lead	88	64	080
081	Synth Bass 7	21:Synth Bass	88	64	081
082	Synth Seq/Pop 1	40:Synth Seq/Pop	88	64	082
083	Pulsating 2	42:Pulsating	88	64	083
084	Synth FX 1	39:Synth FX	88	64	084
085	Synth FX 2	39:Synth FX	88	64	085
086	Chordy Pants	42:Pulsating	88	64	086
087	Tube FX	39:Synth FX	88	64	087
088	Quad Saw	38:Synth PolyKey	88	64	088
089	Synth Lead 7	34:Synth Lead	88	64	089
090	Synth Bass 8	21:Synth Bass	88	64	090
091	Synth PolyKey 4	38:Synth PolyKey	88	64	091
092	Heavy J Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	64	092
093	LongStory2B Hold	21:Synth Bass	88	64	093
094	Jovian Strings	36:Synth Pad/Str	88	64	094
095	Additive 4 Bass	21:Synth Bass	88	64	095
096	Yuya Bass R4	21:Synth Bass	88	64	096
097	Phoenix Pf	14:Bell	88	64	097
098	Asimov Bots	34:Synth Lead	88	64	098
099	14 Saw OctUnison	34:Synth Lead	88	64	099
100	NeoWorldSymphony	36:Synth Pad/Str	88	64	100
101	Tweak Box	21:Synth Bass	88	64	101
102	Modul Arpg	39:Synth FX	88	64	102
103	Bubble Boy	34:Synth Lead	88	64	103
104	2 Many Cables	39:Synth FX	88	64	104
105	Melancholy	34:Synth Lead	88	64	105
106	Smooth Fat	21:Synth Bass	88	64	106
107	Liquid Stab	36:Synth Pad/Str	88	64	107
108	Simple Pluck	34:Synth Lead	88	64	108
109	Cacophony Stack	36:Synth Pad/Str	88	64	109
110	Dirty SSaws	34:Synth Lead	88	64	110
111	Sidechain SSaws	42:Pulsating	88	64	111
112	Super Square!	34:Synth Lead	88	64	112
113	Super Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	64	113
114	Saw Delay	38:Synth PolyKey	88	64	114
115	Standard Lead	34:Synth Lead	88	64	115
116	HPF Lead	40:Synth Seq/Pop	88	64	116
117	HPF Sweep Pad	36:Synth Pad/Str	88	64	117
118	Ya-l	42:Pulsating	88	64	118

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
119	Saw Oct Stack Bs	21:Synth Bass	88	64	119
120	7th Stack Lead	34:Synth Lead	88	64	120
121	Phaser Pad	36:Synth Pad/Str	88	64	121
122	Flanger Pad	36:Synth Pad/Str	88	64	122
123	S-Saw Stack Key	38:Synth PolyKey	88	64	123
124	Solid Lead	34:Synth Lead	88	64	124
125	Buzz Lead	34:Synth Lead	88	64	125
126	Saw Stack Stab	36:Synth Pad/Str	88	64	126
127	Silent Lead	34:Synth Lead	88	64	127
128	Bit Force	40:Synth Seq/Pop	88	64	128
129	Rumors Bass	21:Synth Bass	88	65	001
130	Analog Magic	34:Synth Lead	88	65	002
131	Kick LFO Bass 1	21:Synth Bass	88	65	003
132	Bit Bass	21:Synth Bass	88	65	004
133	Bit Bass SQ	21:Synth Bass	88	65	005
134	B Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	65	006
135	BP Wide	38:Synth PolyKey	88	65	007
136	7 Lead P	34:Synth Lead	88	65	008
137	PWM SQ	38:Synth PolyKey	88	65	009
138	Tri Kick Bass	21:Synth Bass	88	65	010
139	Analog Stab	44:Hit	88	65	011
140	Happy Lead	34:Synth Lead	88	65	012
141	SuperSaw Pad	36:Synth Pad/Str	88	65	013
142	LoFi Ravy	38:Synth PolyKey	88	65	014
143	US House Bass	21:Synth Bass	88	65	015
144	JUNO Reso Pad	36:Synth Pad/Str	88	65	016
145	SSaw&Sine Pad	34:Synth Lead	88	65	017
146	Quad Color	36:Synth Pad/Str	88	65	018
147	Sunset Pad	36:Synth Pad/Str	88	65	019
148	Fall Down FX	39:Synth FX	88	65	020
149	4D Stab	44:Hit	88	65	021
150	Fly High Pad	36:Synth Pad/Str	88	65	022
151	PsyTrance Bass 1	21:Synth Bass	88	65	023
152	Pop Pop Sqr	40:Synth Seq/Pop	88	65	024
153	Noise Impact	39:Synth FX	88	65	025
154	808 Bass	21:Synth Bass	88	65	026
155	Trance Chord	36:Synth Pad/Str	88	65	027
156	Saw&Noise Pluck	34:Synth Lead	88	65	028
157	Epic Pluck	34:Synth Lead	88	65	029
158	Wow!!	39:Synth FX	88	65	030
159	Sine Lead	34:Synth Lead	88	65	031
160	Soft Syn Brass	35:Synth Brass	88	65	032
161	Siren	39:Synth FX	88	65	033
162	Rituals	36:Synth Pad/Str	88	65	034
163	Wind Wave 1	39:Synth FX	88	65	035
164	Whistle	34:Synth Lead	88	65	036
165	Wah Keys	38:Synth PolyKey	88	65	037
166	Round Bass	21:Synth Bass	88	65	038
167	Bass Saw	21:Synth Bass	88	65	039
168	Synth Pad/Str 16	36:Synth Pad/Str	88	65	040
169	Synth Pad/Str 17	36:Synth Pad/Str	88	65	041
170	Synth Pad/Str 18	36:Synth Pad/Str	88	65	042
171	Synth Pad/Str 19	36:Synth Pad/Str	88	65	043
172	Synth Pad/Str 20	36:Synth Pad/Str	88	65	044
173	Synth Pad/Str 21	36:Synth Pad/Str	88	65	045
174	Synth Pad/Str 22	36:Synth Pad/Str	88	65	046
175	Synth Pad/Str 23	36:Synth Pad/Str	88	65	047
176	Synth Pad/Str 24	36:Synth Pad/Str	88	65	048
177	Synth Pad/Str 25	36:Synth Pad/Str	88	65	049
178	Synth Pad/Str 26	36:Synth Pad/Str	88	65	050
179	Synth Pad/Str 27	36:Synth Pad/Str	88	65	051
180	Synth Pad/Str 28	36:Synth Pad/Str	88	65	052

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
181	Synth Pad/Str 29	36:Synth Pad/Str	88	65	053
182	Synth Pad/Str 30	36:Synth Pad/Str	88	65	054
183	Synth Pad/Str 31	36:Synth Pad/Str	88	65	055
184	Synth Pad/Str 32	36:Synth Pad/Str	88	65	056
185	Synth PolyKey 5	38:Synth PolyKey	88	65	057
186	Synth PolyKey 6	38:Synth PolyKey	88	65	058
187	Synth PolyKey 7	38:Synth PolyKey	88	65	059
188	Synth PolyKey 8	38:Synth PolyKey	88	65	060
189	Pulsating 3	42:Pulsating	88	65	061
190	Pulsating 4	42:Pulsating	88	65	062
191	Pulsating 5	42:Pulsating	88	65	063
192	Synth Brass 2	35:Synth Brass	88	65	064
193	Synth Brass 3	35:Synth Brass	88	65	065
194	Synth Lead 8	34:Synth Lead	88	65	066
195	Synth Lead 9	34:Synth Lead	88	65	067
196	Synth Lead 10	34:Synth Lead	88	65	068
197	Synth Lead 11	34:Synth Lead	88	65	069
198	Synth Lead 12	34:Synth Lead	88	65	070
199	Synth Bass 9	21:Synth Bass	88	65	071
200	Synth Lead 13	34:Synth Lead	88	65	072
201	Synth Bass 10	21:Synth Bass	88	65	073
202	Synth Bass 11	21:Synth Bass	88	65	074
203	Synth Bass 12	21:Synth Bass	88	65	075
204	Synth Bass 13	21:Synth Bass	88	65	076
205	Synth Bass 14	21:Synth Bass	88	65	077
206	Synth Bass 15	21:Synth Bass	88	65	078
207	Synth Bass 16	21:Synth Bass	88	65	079
208	Synth Bass 17	21:Synth Bass	88	65	080
209	Synth Bass 18	21:Synth Bass	88	65	081
210	Synth Bass 19	21:Synth Bass	88	65	082
211	Synth Bass 20	21:Synth Bass	88	65	083
212	Synth Seq/Pop 2	40:Synth Seq/Pop	88	65	084
213	Synth Seq/Pop 3	40:Synth Seq/Pop	88	65	085
214	Synth Seq/Pop 4	40:Synth Seq/Pop	88	65	086
215	Synth FX 3	39:Synth FX	88	65	087
216	Synth Brass 4	35:Synth Brass	88	65	088
217	Synth Pad/Str 33	36:Synth Pad/Str	88	65	089
218	Synth Pad/Str 34	36:Synth Pad/Str	88	65	090
219	Synth PolyKey 9	38:Synth PolyKey	88	65	091
220	Synth PolyKey 10	38:Synth PolyKey	88	65	092
221	Synth PolyKey 11	38:Synth PolyKey	88	65	093
222	Synth PolyKey 12	38:Synth PolyKey	88	65	094
223	Synth PolyKey 13	38:Synth PolyKey	88	65	095
224	Synth PolyKey 14	38:Synth PolyKey	88	65	096
225	Synth Brass 5	35:Synth Brass	88	65	097
226	Synth Pad/Str 35	36:Synth Pad/Str	88	65	098
227	Synth PolyKey 15	38:Synth PolyKey	88	65	099
228	Synth PolyKey 16	38:Synth PolyKey	88	65	100
229	Synth Bass 21	21:Synth Bass	88	65	101
230	Synth Lead 14	34:Synth Lead	88	65	102
231	Synth Lead 15	34:Synth Lead	88	65	103
232	Synth PolyKey 17	38:Synth PolyKey	88	65	104
233	Synth Bass 22	21:Synth Bass	88	65	105
234	Synth PolyKey 18	38:Synth PolyKey	88	65	106
235	Synth Pad/Str 36	36:Synth Pad/Str	88	65	107
236	Synth FX 4	39:Synth FX	88	65	108
237	Synth FX 5	39:Synth FX	88	65	109
238	Synth FX 6	39:Synth FX	88	65	110
239	Synth Pad/Str 37	36:Synth Pad/Str	88	65	111
240	Synth Pad/Str 38	36:Synth Pad/Str	88	65	112
241	Synth PolyKey 19	38:Synth PolyKey	88	65	113
242	Synth PolyKey 20	38:Synth PolyKey	88	65	114

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
243	Synth PolyKey 21	38:Synth PolyKey	88	65	115
244	Synth PolyKey 22	38:Synth PolyKey	88	65	116
245	Synth PolyKey 23	38:Synth PolyKey	88	65	117
246	Synth Pad/Str 39	36:Synth Pad/Str	88	65	118
247	Synth Pad/Str 40	36:Synth Pad/Str	88	65	119
248	Synth Pad/Str 41	36:Synth Pad/Str	88	65	120
249	Pulsating 6	42:Pulsating	88	65	121
250	Pulsating 7	42:Pulsating	88	65	122
251	Pulsating 8	42:Pulsating	88	65	123
252	Synth Bass 23	21:Synth Bass	88	65	124
253	Synth Brass 6	35:Synth Brass	88	65	125
254	Synth Brass 7	35:Synth Brass	88	65	126
255	Synth Pad/Str 42	36:Synth Pad/Str	88	65	127
256	Synth PolyKey 24	38:Synth PolyKey	88	65	128
257	Synth Pad/Str 43	36:Synth Pad/Str	88	66	001
258	Synth Pad/Str 44	36:Synth Pad/Str	88	66	002
259	Synth Pad/Str 45	36:Synth Pad/Str	88	66	003
260	Synth PolyKey 25	38:Synth PolyKey	88	66	004
261	Synth Pad/Str 46	36:Synth Pad/Str	88	66	005
262	Synth PolyKey 26	38:Synth PolyKey	88	66	006
263	Synth Pad/Str 47	36:Synth Pad/Str	88	66	007
264	Synth Pad/Str 48	36:Synth Pad/Str	88	66	008
265	Synth Pad/Str 49	36:Synth Pad/Str	88	66	009
266	Synth Pad/Str 50	36:Synth Pad/Str	88	66	010
267	Synth Pad/Str 51	36:Synth Pad/Str	88	66	011
268	Synth Pad/Str 52	36:Synth Pad/Str	88	66	012
269	Synth Pad/Str 53	36:Synth Pad/Str	88	66	013
270	Bell 3	14:Bell	88	66	014
271	Synth PolyKey 27	38:Synth PolyKey	88	66	015
272	Synth Lead 16	34:Synth Lead	88	66	016
273	Pulsating 9	42:Pulsating	88	66	017
274	Synth Brass 8	35:Synth Brass	88	66	018
275	Synth Brass 9	35:Synth Brass	88	66	019
276	Synth Brass 10	35:Synth Brass	88	66	020
277	Synth Brass 11	35:Synth Brass	88	66	021
278	Synth Brass 12	35:Synth Brass	88	66	022
279	Synth Brass 13	35:Synth Brass	88	66	023
280	Synth Brass 14	35:Synth Brass	88	66	024
281	Synth Lead 17	34:Synth Lead	88	66	025
282	Synth Lead 18	34:Synth Lead	88	66	026
283	Synth Lead 19	34:Synth Lead	88	66	027
284	Synth Lead 20	34:Synth Lead	88	66	028
285	Synth Lead 21	34:Synth Lead	88	66	029
286	Synth Bass 24	21:Synth Bass	88	66	030
287	Synth Bass 25	21:Synth Bass	88	66	031
288	Synth Bass 26	21:Synth Bass	88	66	032
289	Synth Seq/Pop 5	40:Synth Seq/Pop	88	66	033
290	Synth Seq/Pop 6	40:Synth Seq/Pop	88	66	034
291	Synth Seq/Pop 7	40:Synth Seq/Pop	88	66	035
292	Synth Seq/Pop 8	40:Synth Seq/Pop	88	66	036
293	Synth Seq/Pop 9	40:Synth Seq/Pop	88	66	037
294	Synth Bass 27	21:Synth Bass	88	66	038
295	Synth FX 7	39:Synth FX	88	66	039
296	Synth FX 8	39:Synth FX	88	66	040
297	Synth PolyKey 28	38:Synth PolyKey	88	66	041
298	Synth PolyKey 29	38:Synth PolyKey	88	66	042
299	Synth PolyKey 30	38:Synth PolyKey	88	66	043
300	Synth Pad/Str 54	36:Synth Pad/Str	88	66	044
301	Synth Pad/Str 55	36:Synth Pad/Str	88	66	045
302	Synth PolyKey 31	38:Synth PolyKey	88	66	046
303	Synth PolyKey 32	38:Synth PolyKey	88	66	047
304	Synth Bass 28	21:Synth Bass	88	66	048

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
305	Synth Pad/Str 56	36:Synth Pad/Str	88	66	049
306	Synth Pad/Str 57	36:Synth Pad/Str	88	66	050
307	Synth FX 9	39:Synth FX	88	66	051
308	Synth PolyKey 33	38:Synth PolyKey	88	66	052
309	Synth Lead 22	34:Synth Lead	88	66	053
310	Synth Brass 15	35:Synth Brass	88	66	054
311	Synth Brass 16	35:Synth Brass	88	66	055
312	Synth Brass 17	35:Synth Brass	88	66	056
313	Synth PolyKey 34	38:Synth PolyKey	88	66	057
314	Synth PolyKey 35	38:Synth PolyKey	88	66	058
315	Synth Brass 18	35:Synth Brass	88	66	059
316	Synth Pad/Str 58	36:Synth Pad/Str	88	66	060
317	Synth Pad/Str 59	36:Synth Pad/Str	88	66	061
318	Synth Pad/Str 60	36:Synth Pad/Str	88	66	062
319	Synth Pad/Str 61	36:Synth Pad/Str	88	66	063
320	Synth Seq/Pop 10	40:Synth Seq/Pop	88	66	064
321	Synth PolyKey 36	38:Synth PolyKey	88	66	065
322	Bell 4	14:Bell	88	66	066
323	Bell 5	14:Bell	88	66	067
324	Synth Bass 29	21:Synth Bass	88	66	068
325	Synth FX 10	39:Synth FX	88	66	069
326	Synth Pad/Str 62	36:Synth Pad/Str	88	66	070
327	Synth Pad/Str 63	36:Synth Pad/Str	88	66	071
328	Synth Pad/Str 64	36:Synth Pad/Str	88	66	072
329	Synth Pad/Str 65	36:Synth Pad/Str	88	66	073
330	Synth Pad/Str 66	36:Synth Pad/Str	88	66	074
331	Synth Pad/Str 67	36:Synth Pad/Str	88	66	075
332	Synth Pad/Str 68	36:Synth Pad/Str	88	66	076
333	Synth PolyKey 37	38:Synth PolyKey	88	66	077
334	Synth Lead 23	34:Synth Lead	88	66	078
335	Synth Seq/Pop 11	40:Synth Seq/Pop	88	66	079
336	Synth Lead 24	34:Synth Lead	88	66	080
337	Synth Lead 25	34:Synth Lead	88	66	081
338	Synth Lead 26	34:Synth Lead	88	66	082
339	Synth Lead 27	34:Synth Lead	88	66	083
340	Synth Lead 28	34:Synth Lead	88	66	084
341	Synth Bass 30	21:Synth Bass	88	66	085
342	Synth Lead 29	34:Synth Lead	88	66	086
343	Synth Lead 30	34:Synth Lead	88	66	087
344	Synth Lead 31	34:Synth Lead	88	66	088
345	Synth Lead 32	34:Synth Lead	88	66	089
346	Synth Lead 33	34:Synth Lead	88	66	090
347	Synth Lead 34	34:Synth Lead	88	66	091
348	Synth Lead 35	34:Synth Lead	88	66	092
349	Synth Lead 36	34:Synth Lead	88	66	093
350	Synth Lead 37	34:Synth Lead	88	66	094
351	Synth Lead 38	34:Synth Lead	88	66	095
352	Synth Lead 39	34:Synth Lead	88	66	096
353	Synth Lead 40	34:Synth Lead	88	66	097
354	Synth Bass 31	21:Synth Bass	88	66	098
355	Synth Bass 32	21:Synth Bass	88	66	099
356	Synth Bass 33	21:Synth Bass	88	66	100
357	Synth Bass 34	21:Synth Bass	88	66	101
358	Synth Bass 35	21:Synth Bass	88	66	102
359	Synth Bass 36	21:Synth Bass	88	66	103
360	Synth Bass 37	21:Synth Bass	88	66	104
361	Synth Bass 38	21:Synth Bass	88	66	105
362	Synth Bass 39	21:Synth Bass	88	66	106
363	Synth Bass 40	21:Synth Bass	88	66	107
364	Synth Bass 41	21:Synth Bass	88	66	108
365	Synth Bass 42	21:Synth Bass	88	66	109
366	Synth Bass 43	21:Synth Bass	88	66	110

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
367	Synth Bass 44	21:Synth Bass	88	66	111
368	Synth Bass 45	21:Synth Bass	88	66	112
369	Synth Bass 46	21:Synth Bass	88	66	113
370	Synth Bass 47	21:Synth Bass	88	66	114
371	Synth Bass 48	21:Synth Bass	88	66	115
372	Synth Bass 49	21:Synth Bass	88	66	116
373	Synth Bass 50	21:Synth Bass	88	66	117
374	Synth Bass 51	21:Synth Bass	88	66	118
375	Synth Bass 52	21:Synth Bass	88	66	119
376	Synth Bass 53	21:Synth Bass	88	66	120
377	Synth Seq/Pop 12	40:Synth Seq/Pop	88	66	121
378	Synth Seq/Pop 13	40:Synth Seq/Pop	88	66	122
379	Synth Seq/Pop 14	40:Synth Seq/Pop	88	66	123
380	Synth Seq/Pop 15	40:Synth Seq/Pop	88	66	124
381	Synth Seq/Pop 16	40:Synth Seq/Pop	88	66	125
382	Synth Seq/Pop 17	40:Synth Seq/Pop	88	66	126
383	Bell 6	14:Bell	88	66	127
384	Synth Pad/Str 69	36:Synth Pad/Str	88	66	128
385	Synth Lead 41	34:Synth Lead	88	67	001
386	Synth PolyKey 38	38:Synth PolyKey	88	67	002
387	Synth PolyKey 39	38:Synth PolyKey	88	67	003
388	Pulsating 10	42:Pulsating	88	67	004
389	Pulsating 11	42:Pulsating	88	67	005
390	Pulsating 12	42:Pulsating	88	67	006
391	Synth Seq/Pop 18	40:Synth Seq/Pop	88	67	007
392	Synth PolyKey 40	38:Synth PolyKey	88	67	008
393	Synth FX 11	39:Synth FX	88	67	009
394	Synth FX 12	39:Synth FX	88	67	010
395	Synth Lead 42	34:Synth Lead	88	67	011
396	Synth Lead 43	34:Synth Lead	88	67	012
397	Synth Lead 44	34:Synth Lead	88	67	013
398	Synth Pad/Str 70	36:Synth Pad/Str	88	67	014
399	Synth PolyKey 41	38:Synth PolyKey	88	67	015
400	Bass Fifth	21:Synth Bass	88	67	016
401	Phaso Pulse	42:Pulsating	88	67	017

Modèle SH-3d OSC

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	Synth Bass 54	21:Synth Bass	88	68	001
002	Synth Bass 55	21:Synth Bass	88	68	002
003	Froggy Triplet	42:Pulsating	88	68	003
004	SH Professional	34:Synth Lead	88	68	004
005	Distant Past	36:Synth Pad/Str	88	68	005
006	Chemical Drop	21:Synth Bass	88	68	006
007	PWM Go	38:Synth PolyKey	88	68	007
008	Behooves You	38:Synth PolyKey	88	68	008
009	Morning Dew	40:Synth Seq/Pop	88	68	009
010	SciFi Lead	34:Synth Lead	88	68	010
011	3OSC Acid Arpg	21:Synth Bass	88	68	011
012	5th Ambi Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	68	012
013	Tri Stack Lead	34:Synth Lead	88	68	013
014	Random 7	42:Pulsating	88	68	014
015	Reese Lead	34:Synth Lead	88	68	015
016	EmotionalAmbient	36:Synth Pad/Str	88	68	016
017	Crazy Pad 3D	36:Synth Pad/Str	88	68	017
018	Synwave Bass	21:Synth Bass	88	68	018
019	LoFi Piano Stab	44:Hit	88	68	019
020	Resonance Pad	36:Synth Pad/Str	88	68	020
021	Mother Ship	36:Synth Pad/Str	88	68	021
022	In the Cloud	36:Synth Pad/Str	88	68	022

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
023	Synth Lead 45	34:Synth Lead	88	68	023
024	Synth Bass 56	21:Synth Bass	88	68	024
025	Synth Brass 19	35:Synth Brass	88	68	025
026	Synth Lead 46	34:Synth Lead	88	68	026
027	Synth Lead 47	34:Synth Lead	88	68	027
028	Synth Lead 48	34:Synth Lead	88	68	028
029	Synth Lead 49	34:Synth Lead	88	68	029
030	Synth Brass 20	35:Synth Brass	88	68	030
031	Synth Lead 50	34:Synth Lead	88	68	031
032	Synth Lead 51	34:Synth Lead	88	68	032
033	Synth Bass 57	21:Synth Bass	88	68	033
034	Synth Lead 52	34:Synth Lead	88	68	034
035	Synth Lead 53	34:Synth Lead	88	68	035
036	Synth Lead 54	34:Synth Lead	88	68	036
037	Synth Bass 58	21:Synth Bass	88	68	037
038	Synth Bass 59	21:Synth Bass	88	68	038
039	Synth Lead 55	34:Synth Lead	88	68	039
040	Bell 7	14:Bell	88	68	040
041	Synth PolyKey 42	38:Synth PolyKey	88	68	041
042	Synth FX 13	39:Synth FX	88	68	042
043	Synth Seq/Pop 19	40:Synth Seq/Pop	88	68	043
044	Synth Lead 56	34:Synth Lead	88	68	044
045	ThereGoes Fluffy	42:Pulsating	88	68	045
046	NeucleoGenesis 3	42:Pulsating	88	68	046
047	MartiansComeHome	34:Synth Lead	88	68	047
048	BehindThePolyMo	38:Synth PolyKey	88	68	048
049	Daughter of '72	34:Synth Lead	88	68	049
050	Son of '69	34:Synth Lead	88	68	050
051	Soul Flight '69	34:Synth Lead	88	68	051
052	Half Deity	39:Synth FX	88	68	052
053	Storm Singer	34:Synth Lead	88	68	053
054	Flutter Pad	36:Synth Pad/Str	88	68	054
055	Sweet Keys	38:Synth PolyKey	88	68	055
056	Noi Sine	42:Pulsating	88	68	056
057	TB-3d Saw Dry	21:Synth Bass	88	68	057
058	TB-3d Sqr Dist	21:Synth Bass	88	68	058
059	TB-3d Modded	21:Synth Bass	88	68	059
060	Wheel Riser	39:Synth FX	88	68	060
061	Liquid Radio	39:Synth FX	88	68	061
062	Wind Control	39:Synth FX	88	68	062
063	Psy Lead	34:Synth Lead	88	68	063
064	Oct Glider	36:Synth Pad/Str	88	68	064
065	SH RNDM Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	68	065
066	Gravity Bounce	42:Pulsating	88	68	066
067	I've seen things	36:Synth Pad/Str	88	68	067
068	Rndm Mod Lead	34:Synth Lead	88	68	068
069	Slow Organ	38:Synth PolyKey	88	68	069
070	Lofi B	38:Synth PolyKey	88	68	070
071	Dual Square	34:Synth Lead	88	68	071
072	Sqr Cho Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	68	072
073	FLead 505	34:Synth Lead	88	68	073
074	Synth Poly Key	38:Synth PolyKey	88	68	074
075	Dist Lead 1	34:Synth Lead	88	68	075
076	S&H Pad	42:Pulsating	88	68	076
077	FX Scan	39:Synth FX	88	68	077
078	Lead 7	34:Synth Lead	88	68	078
079	CAOSiN	34:Synth Lead	88	68	079
080	CAOSiN P	42:Pulsating	88	68	080
081	Attack Bass	21:Synth Bass	88	68	081
082	Open Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	68	082
083	Euro Synth	34:Synth Lead	88	68	083
084	Deep Reese Bass	21:Synth Bass	88	68	084

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
085	Future Org Bass	21:Synth Bass	88	68	085
086	Disco Lead	34:Synth Lead	88	68	086
087	LoFiWarm E.Piano	38:Synth PolyKey	88	68	087
088	Sweep Pad	36:Synth Pad/Str	88	68	088
089	Seq Pad	42:Pulsating	88	68	089
090	Seq Noise Delay	39:Synth FX	88	68	090
091	Pop Lead 1	34:Synth Lead	88	68	091
092	Pop Lead 2	34:Synth Lead	88	68	092
093	Alien Dialogue	39:Synth FX	88	68	093
094	Wind Wave 2	39:Synth FX	88	68	094
095	Storm Wave	39:Synth FX	88	68	095
096	Choppp	42:Pulsating	88	68	096

Modèle Sync OSC

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	Synth Lead 57	34:Synth Lead	88	69	001
002	Progression	42:Pulsating	88	69	002
003	Sync Shredder	34:Synth Lead	88	69	003
004	Sync Riffer	21:Synth Bass	88	69	004
005	Sweeper	36:Synth Pad/Str	88	69	005
006	Punch	39:Synth FX	88	69	006
007	Doggie Lead	34:Synth Lead	88	69	007
008	Polymisterio	42:Pulsating	88	69	008
009	SyncSweep Lead 1	34:Synth Lead	88	69	009
010	Sync Sweep 1	39:Synth FX	88	69	010
011	Sync Lead 1	34:Synth Lead	88	69	011
012	Bad Sync	34:Synth Lead	88	69	012
013	Reverse Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	69	013
014	Cosmic Sync	38:Synth PolyKey	88	69	014
015	PWM Acid	40:Synth Seq/Pop	88	69	015
016	Slow Sync Pad	36:Synth Pad/Str	88	69	016
017	Synth Bass 60	21:Synth Bass	88	69	017
018	Pulsating 13	42:Pulsating	88	69	018
019	Synth Bass 61	21:Synth Bass	88	69	019
020	Pulsating 14	42:Pulsating	88	69	020
021	Synth Lead 58	34:Synth Lead	88	69	021
022	Synth Lead 59	34:Synth Lead	88	69	022
023	Synth PolyKey 43	38:Synth PolyKey	88	69	023
024	Synth FX 14	39:Synth FX	88	69	024
025	Synth Bass 62	21:Synth Bass	88	69	025
026	Synth Lead 60	34:Synth Lead	88	69	026
027	Nasal Sync Pad	36:Synth Pad/Str	88	69	027
028	Sync Different	42:Pulsating	88	69	028
029	Harmony X	40:Synth Seq/Pop	88	69	029
030	Keyfollow Wobble	21:Synth Bass	88	69	030
031	Sync Pulse	42:Pulsating	88	69	031
032	Deep Sync\$	34:Synth Lead	88	69	032
033	Space Shift	39:Synth FX	88	69	033
034	Sync Pluck	39:Synth FX	88	69	034
035	Dist Lead 1	34:Synth Lead	88	69	035
036	Sync Magic	39:Synth FX	88	69	036
037	Drum n Lead	34:Synth Lead	88	69	037
038	Sync Jet	38:Synth PolyKey	88	69	038
039	Sync Lead 2	34:Synth Lead	88	69	039
040	Game Attack	40:Synth Seq/Pop	88	69	040
041	Lazer Gun	39:Synth FX	88	69	041
042	Sync Sweep 2	39:Synth FX	88	69	042
043	Dream Pad	36:Synth Pad/Str	88	69	043
044	SyncSweep Lead 2	34:Synth Lead	88	69	044
045	Sync Saw Acid	40:Synth Seq/Pop	88	69	045

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
046	Sync Zap FX	39:Synth FX	88	69	046
047	Rock Solo Lead	34:Synth Lead	88	69	047
048	Sync Saw	34:Synth Lead	88	69	048
049	Kick The Square	21:Synth Bass	88	69	049
050	Space Clav	38:Synth PolyKey	88	69	050
051	OD Sync	34:Synth Lead	88	69	051

Modèle SH-101d OSC

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	SHlime Bass	21:Synth Bass	88	70	001
002	SHoly Pad	36:Synth Pad/Str	88	70	002
003	SH Bass Gate	21:Synth Bass	88	70	003
004	SH-Dark Bass	21:Synth Bass	88	70	004
005	101 Bass Drone	21:Synth Bass	88	70	005
006	Noisy Pad	36:Synth Pad/Str	88	70	006
007	Tronic Bass	21:Synth Bass	88	70	007
008	Filter Velo Bass	21:Synth Bass	88	70	008
009	PW & SQR Bass	21:Synth Bass	88	70	009
010	Tight Bass	21:Synth Bass	88	70	010
011	Space Colony	39:Synth FX	88	70	011
012	Smooth 101	34:Synth Lead	88	70	012
013	Shore	39:Synth FX	88	70	013
014	Teen's Regime 17	34:Synth Lead	88	70	014
015	Acid Bugs	42:Pulsating	88	70	015
016	Analog Flop	40:Synth Seq/Pop	88	70	016
017	Simple Sub	21:Synth Bass	88	70	017
018	Steady SH	21:Synth Bass	88	70	018
019	SH Res Pad	36:Synth Pad/Str	88	70	019
020	NoisePulse Track	34:Synth Lead	88	70	020
021	Tricky Bass	21:Synth Bass	88	70	021
022	PWM Drone Bass	21:Synth Bass	88	70	022
023	Rubber Bass	21:Synth Bass	88	70	023
024	8th Timeline	42:Pulsating	88	70	024
025	Dty Ba\$\$	21:Synth Bass	88	70	025
026	Biyoon	34:Synth Lead	88	70	026
027	Crazy DTMF	42:Pulsating	88	70	027
028	Disco Pad?	38:Synth PolyKey	88	70	028
029	Unstable P	42:Pulsating	88	70	029
030	Noise Lead	34:Synth Lead	88	70	030
031	SQR Reso Bass	21:Synth Bass	88	70	031
032	White Bass	21:Synth Bass	88	70	032
033	Tomorrow FX	39:Synth FX	88	70	033
034	Space Lead	34:Synth Lead	88	70	034
035	Random Slash	39:Synth FX	88	70	035
036	Portamento Bass	21:Synth Bass	88	70	036
037	Lead 101	34:Synth Lead	88	70	037
038	SH Tech Bass	21:Synth Bass	88	70	038
039	Sqr&Sub Bass	21:Synth Bass	88	70	039
040	Damage SH01	34:Synth Lead	88	70	040
041	SH SQR Lead	34:Synth Lead	88	70	041
042	Reso Melo SH	40:Synth Seq/Pop	88	70	042
043	Fat Saw Lead	34:Synth Lead	88	70	043
044	NRG SQR Lead	34:Synth Lead	88	70	044
045	NRG HPF Lead	34:Synth Lead	88	70	045
046	Solo Bass	21:Synth Bass	88	70	046
047	Square Lead	34:Synth Lead	88	70	047
048	SH Bass	21:Synth Bass	88	70	048
049	Square Syn Kick	39:Synth FX	88	70	049
050	Reso Env Pad	36:Synth Pad/Str	88	70	050
051	SH- 0 Bass	21:Synth Bass	88	70	051

Modèle JUNO-106 OSC

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	NothinButTheRain	36:Synth Pad/Str	88	71	001
002	Green Grid	38:Synth PolyKey	88	71	002
003	Ju-Funk Bass	21:Synth Bass	88	71	003
004	PulseControl Pad	36:Synth Pad/Str	88	71	004
005	Cordion	36:Synth Pad/Str	88	71	005
006	JUNO Viola	36:Synth Pad/Str	88	71	006
007	106 Swell	36:Synth Pad/Str	88	71	007
008	Glow Pad	36:Synth Pad/Str	88	71	008
009	Ice & Fire	38:Synth PolyKey	88	71	009
010	Brilliant JUNO	38:Synth PolyKey	88	71	010
011	JUNO Strings	36:Synth Pad/Str	88	71	011
012	JUNO Pad 1	36:Synth Pad/Str	88	71	012
013	Super Moon	36:Synth Pad/Str	88	71	013
014	JUNO Bass 1	21:Synth Bass	88	71	014
015	SubSpace 106	21:Synth Bass	88	71	015
016	U Know Bass 106	21:Synth Bass	88	71	016
017	Harmonica Lead	34:Synth Lead	88	71	017
018	Insérez une pièce !	38:Synth PolyKey	88	71	018
019	Computer Clav	38:Synth PolyKey	88	71	019
020	Harp Breeze	14:Bell	88	71	020
021	Quacky JUNO	38:Synth PolyKey	88	71	021
022	Analog Saw Poly	38:Synth PolyKey	88	71	022
023	JUNO Pad 2	36:Synth Pad/Str	88	71	023
024	JUNO Bass 2	21:Synth Bass	88	71	024
025	JUNO Pad 3	36:Synth Pad/Str	88	71	025
026	JUNO Bass 3	21:Synth Bass	88	71	026
027	JUNO Pad 4	36:Synth Pad/Str	88	71	027
028	PWM&Sub Bass	21:Synth Bass	88	71	028
029	Above the Clouds	36:Synth Pad/Str	88	71	029
030	Old Days Key	38:Synth PolyKey	88	71	030
031	Ye Olde JUNO LD	34:Synth Lead	88	71	031

Modèle Cross FM OSC

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	Bell 8	14:Bell	88	72	001
002	Hit & Hold	39:Synth FX	88	72	002
003	Noisy Marbles	42:Pulsating	88	72	003
004	Incoming in Big	14:Bell	88	72	004
005	Slow Attack Bell	14:Bell	88	72	005
006	Kick Bass	21:Synth Bass	88	72	006
007	Bot Bell	14:Bell	88	72	007
008	Alien Temple	14:Bell	88	72	008
009	Whiny Wub	21:Synth Bass	88	72	009
010	Dripper EP	38:Synth PolyKey	88	72	010
011	Bwoink	38:Synth PolyKey	88	72	011
012	Marimba Phone	40:Synth Seq/Pop	88	72	012
013	Dirty Bass	21:Synth Bass	88	72	013
014	PWM	38:Synth PolyKey	88	72	014
015	Space Marimba	38:Synth PolyKey	88	72	015
016	Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	72	016
017	Classic Bass	21:Synth Bass	88	72	017
018	Avantgarde	14:Bell	88	72	018
019	Tubolar Bell	14:Bell	88	72	019
020	Ambiente	36:Synth Pad/Str	88	72	020
021	Crystal Glass	14:Bell	88	72	021
022	Silence-B	42:Pulsating	88	72	022
023	E.Piano 1	38:Synth PolyKey	88	72	023

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
024	Bell B	14: Bell	88	72	024
025	Lead	34: Synth Lead	88	72	025
026	Lead C	34: Synth Lead	88	72	026
027	Lead P	34: Synth Lead	88	72	027
028	Delay Glass Plk	40: Synth Seq/Pop	88	72	028
029	Glassy Brass	35: Synth Brass	88	72	029
030	Old Tape Bell	14: Bell	88	72	030
031	Plastic Pluck	40: Synth Seq/Pop	88	72	031
032	Grass Land	36: Synth Pad/Str	88	72	032
033	Satellites	14: Bell	88	72	033
034	Echo Pluck	34: Synth Lead	88	72	034
035	Synth Lead 61	34: Synth Lead	88	72	035
036	Synth Lead 62	34: Synth Lead	88	72	036
037	Synth Bass 63	21: Synth Bass	88	72	037
038	Bell 9	14: Bell	88	72	038
039	Fujio-chang	42: Pulsating	88	72	039
040	Silver Droplets	42: Pulsating	88	72	040
041	One Hundred	38: Synth PolyKey	88	72	041
042	Wind Caves	14: Bell	88	72	042
043	Berly Keys	38: Synth PolyKey	88	72	043
044	Gnissel Lead	34: Synth Lead	88	72	044
045	Uncontrolla Bell	14: Bell	88	72	045
046	Organl C	36: Synth Pad/Str	88	72	046
047	Odd Pluck	40: Synth Seq/Pop	88	72	047
048	Mosquito 1	42: Pulsating	88	72	048
049	Light Bell	14: Bell	88	72	049
050	Buzz Bell	34: Synth Lead	88	72	050
051	PP Dash	40: Synth Seq/Pop	88	72	051
052	Small Talk	39: Synth FX	88	72	052
053	Cross Bell 1	14: Bell	88	72	053
054	Donk Bass	21: Synth Bass	88	72	054
055	Marimba	40: Synth Seq/Pop	88	72	055
056	Mystery Pluck	40: Synth Seq/Pop	88	72	056
057	Space Journey	39: Synth FX	88	72	057
058	Bite	34: Synth Lead	88	72	058
059	Cry Lead	34: Synth Lead	88	72	059
060	Pluck 2	38: Synth PolyKey	88	72	060
061	Dream	38: Synth PolyKey	88	72	061
062	Cross Bell 2	14: Bell	88	72	062
063	Lead B	34: Synth Lead	88	72	063
064	Pluck C	40: Synth Seq/Pop	88	72	064
065	E.Piano 2	38: Synth PolyKey	88	72	065
066	Clavi	38: Synth PolyKey	88	72	066
067	Dist Bass	21: Synth Bass	88	72	067
068	Reso Pluck	40: Synth Seq/Pop	88	72	068
069	S&H Robot	39: Synth FX	88	72	069
070	E.Marinba	40: Synth Seq/Pop	88	72	070
071	2OP Plack	40: Synth Seq/Pop	88	72	071
072	Detroit Solid Bs	21: Synth Bass	88	72	072
073	Soft Melo	34: Synth Lead	88	72	073
074	Dirty Bell Brass	35: Synth Brass	88	72	074
075	Remote Rave	34: Synth Lead	88	72	075
076	Plastic Bass	21: Synth Bass	88	72	076
077	Caramel Box	14: Bell	88	72	077
078	Pad 1	36: Synth Pad/Str	88	72	078
079	Pad 2	36: Synth Pad/Str	88	72	079
080	Hollow Space	34: Synth Lead	88	72	080
081	Ripple Chime	14: Bell	88	72	081
082	Robot Lead	34: Synth Lead	88	72	082
083	Space Pan	38: Synth PolyKey	88	72	083
084	Pluck One	34: Synth Lead	88	72	084
085	Soft Bell	14: Bell	88	72	085

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
086	Porta Mono Lead	40:Synth Seq/Pop	88	72	086
087	313 Ring	14:Bell	88	72	087
088	Glissen	14:Bell	88	72	088

Modèle Ring OSC

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	Synth Bass 64	21:Synth Bass	88	73	001
002	Ring Mod Sweep	42:Pulsating	88	73	002
003	Mo Drum	39:Synth FX	88	73	003
004	Ring Wash BPF	36:Synth Pad/Str	88	73	004
005	Broke Box	14:Bell	88	73	005
006	Tek Blip	40:Synth Seq/Pop	88	73	006
007	Ring LFO Sweep	42:Pulsating	88	73	007
008	Electric Ring	21:Synth Bass	88	73	008
009	Overdriven Ring	14:Bell	88	73	009
010	Anello Pad	36:Synth Pad/Str	88	73	010
011	Spinning Ring	42:Pulsating	88	73	011
012	Dimension Ring	42:Pulsating	88	73	012
013	Dark Ambience	36:Synth Pad/Str	88	73	013
014	Mono Ring Bell	14:Bell	88	73	014
015	Ring Matic	14:Bell	88	73	015
016	Ring Vel	14:Bell	88	73	016
017	Ring Harm	34:Synth Lead	88	73	017
018	Ring Harm B	34:Synth Lead	88	73	018
019	Ringin Bass	21:Synth Bass	88	73	019
020	Dark Fantasy	36:Synth Pad/Str	88	73	020
021	Proxima	39:Synth FX	88	73	021
022	Ambient Lead	34:Synth Lead	88	73	022
023	Raga Bass	21:Synth Bass	88	73	023
024	Haunting	14:Bell	88	73	024
025	Synth Seq/Pop 20	40:Synth Seq/Pop	88	73	025
026	Kinda Modulated	42:Pulsating	88	73	026
027	Drop Module	21:Synth Bass	88	73	027
028	Silo Pluck	34:Synth Lead	88	73	028
029	Pesky Lead	34:Synth Lead	88	73	029
030	Ring Tone	34:Synth Lead	88	73	030
031	Ring Hit	44 :Hit	88	73	031
032	LFO Key	38:Synth PolyKey	88	73	032
033	IS S&H	42:Pulsating	88	73	033
034	Black Bell	14:Bell	88	73	034
035	Ring Bell	14:Bell	88	73	035
036	Ring FX	39:Synth FX	88	73	036
037	Fade Point	42:Pulsating	88	73	037
038	Ring Attack	38:Synth PolyKey	88	73	038
039	Ring Panic	21:Synth Bass	88	73	039
040	Ring Magic B	14:Bell	88	73	040
041	Sub Bass R	21:Synth Bass	88	73	041
042	Future House Bs	21:Synth Bass	88	73	042
043	UK Bass Lead	34:Synth Lead	88	73	043
044	Future Bass Stab	21:Synth Bass	88	73	044
045	Retro Wave Pad	36:Synth Pad/Str	88	73	045
046	Space Wave Pad	36:Synth Pad/Str	88	73	046
047	Solid Ring Bass	21:Synth Bass	88	73	047
048	Tech 'n' Bass	21:Synth Bass	88	73	048
049	Pulsing Train	42:Pulsating	88	73	049

Wavetable OSC model

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	Synth Lead 62	34:Synth Lead	88	74	001
002	Bell Pad ALIVE	14:Bell	88	74	002
003	Industrial Rev4d	42:Pulsating	88	74	003
004	LearningMachines	42:Pulsating	88	74	004
005	FeedbackOsc Izit	42:Pulsating	88	74	005
006	IndexTransitions	34:Synth Lead	88	74	006
007	Resurgence 4D	36:Synth Pad/Str	88	74	007
008	FM Parade	42:Pulsating	88	74	008
009	Lozza Wub	21:Synth Bass	88	74	009
010	Metal Droid Bass	21:Synth Bass	88	74	010
011	Morph Mode	38:Synth PolyKey	88	74	011
012	WT Scanner	38:Synth PolyKey	88	74	012
013	Series Finale	39:Synth FX	88	74	013
014	Circuit Breath 1	34:Synth Lead	88	74	014
015	Round Sub Glide	21:Synth Bass	88	74	015
016	Circuit Breath 2	34:Synth Lead	88	74	016
017	UniSqr Spctl Hit	44 :Hit	88	74	017
018	Vactrol Strike	40:Synth Seq/Pop	88	74	018
019	Gargantua Bass	21:Synth Bass	88	74	019
020	Table GL1t#	42:Pulsating	88	74	020
021	Robot Talk	34:Synth Lead	88	74	021
022	Oh Yeah !!!	38:Synth PolyKey	88	74	022
023	Radioactive Wind	36:Synth Pad/Str	88	74	023
024	Lo-Fi Bell	14:Bell	88	74	024
025	Wavefolder Bass	21:Synth Bass	88	74	025
026	Reverse Dream	36:Synth Pad/Str	88	74	026
027	Frog Talk	39:Synth FX	88	74	027
028	Tron Pad	36:Synth Pad/Str	88	74	028
029	Future Acid	40:Synth Seq/Pop	88	74	029
030	Saw Spectral	38:Synth PolyKey	88	74	030
031	Circuit Error	38:Synth PolyKey	88	74	031
032	8Bit Game Bass	21:Synth Bass	88	74	032
033	WT Gamelan 1	14:Bell	88	74	033
034	Music Box WT	14:Bell	88	74	034
035	Future Pop Chord	42:Pulsating	88	74	035
036	Glacier Cave	14:Bell	88	74	036
037	Vibration	38:Synth PolyKey	88	74	037
038	Circuit Bass	21:Synth Bass	88	74	038
039	Deep Sauce	42:Pulsating	88	74	039
040	Synth Lead 61	34:Synth Lead	88	74	040
041	Synth Lead 63	21:Synth Bass	88	74	041
042	Ohh Yeah!?	36:Synth Pad/Str	88	74	042
043	FM EP on Wavtabl	38:Synth PolyKey	88	74	043
044	Water Beneath Us	36:Synth Pad/Str	88	74	044
045	Dellinger Effect	39:Synth FX	88	74	045
046	Wave Speak	42:Pulsating	88	74	046
047	Big Mouth	21:Synth Bass	88	74	047
048	Walker	38:Synth PolyKey	88	74	048
049	Pad Pastures	36:Synth Pad/Str	88	74	049
050	Morph Pad	36:Synth Pad/Str	88	74	050
051	Yikes	34:Synth Lead	88	74	051
052	Stack Feedback	34:Synth Lead	88	74	052
053	Deep Pad	36:Synth Pad/Str	88	74	053
054	Sine Garden Pad	38:Synth PolyKey	88	74	054
055	Wave Edge	38:Synth PolyKey	88	74	055
056	Chit Chat	42:Pulsating	88	74	056
057	AIOIEA	36:Synth Pad/Str	88	74	057
058	Metal Drop	39:Synth FX	88	74	058
059	Tap FX	39:Synth FX	88	74	059

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
060	S&H Bass	42:Pulsating	88	74	060
061	Rhythm Warp	42:Pulsating	88	74	061
062	Voxylor	42:Pulsating	88	74	062
063	Radio Tune	34:Synth Lead	88	74	063
064	Wow Lead	34:Synth Lead	88	74	064
065	Fold Bell	14:Bell	88	74	065
066	Sync Bass B	21:Synth Bass	88	74	066
067	Warp Pad	36:Synth Pad/Str	88	74	067
068	Hexa Bass	21:Synth Bass	88	74	068
069	Space Alien	42:Pulsating	88	74	069
070	Scat Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	74	070
071	Digital Harpsico	38:Synth PolyKey	88	74	071
072	Wave Dist Gtr	38:Synth PolyKey	88	74	072
073	Mosquito 2	38:Synth PolyKey	88	74	073
074	FM Oct Mod	39:Synth FX	88	74	074
075	Digi Mid Bass	21:Synth Bass	88	74	075
076	West Coast	38:Synth PolyKey	88	74	076
077	La vague de la moustache	38:Synth PolyKey	88	74	077
078	Uni HPF Warp	38:Synth PolyKey	88	74	078
079	Wavetable Clavi	38:Synth PolyKey	88	74	079
080	WT Gamelan 2	14:Bell	88	74	080
081	Tribal Acid	34:Synth Lead	88	74	081
082	Choco Mint Synth	38:Synth PolyKey	88	74	082
083	Elek Banjo	38:Synth PolyKey	88	74	083
084	Clean Guitar WT	38:Synth PolyKey	88	74	084
085	OD-1 Guitar WT	38:Synth PolyKey	88	74	085
086	Clean Synth WT	38:Synth PolyKey	88	74	086
087	Clean Square WT	38:Synth PolyKey	88	74	087
088	Up Sweep Pad	36:Synth Pad/Str	88	74	088
089	Table	34:Synth Lead	88	74	089
090	Oye	38:Synth PolyKey	88	74	090
091	Hammer Down	21:Synth Bass	88	74	091
092	Harmonics Seq	36:Synth Pad/Str	88	74	092
093	Uni Sqr Warp Ld	34:Synth Lead	88	74	093
094	Fly Bye FX	39:Synth FX	88	74	094
095	Flutable	34:Synth Lead	88	74	095

Modèle Chord OSC

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	Synth Pad/Str 71	36:Synth Pad/Str	88	75	001
002	Synth Pad/Str 72	36:Synth Pad/Str	88	75	002
003	7 Fluctuations	42:Pulsating	88	75	003
004	Sustainability 4	42:Pulsating	88	75	004
005	Descendant 7sus4	42:Pulsating	88	75	005
006	Chordplex	44 :Hit	88	75	006
007	Bit Chord	34:Synth Lead	88	75	007
008	Fade Chord	36:Synth Pad/Str	88	75	008
009	Major Memories	34:Synth Lead	88	75	009
010	4th Magic <>	42:Pulsating	88	75	010
011	9th Lead	34:Synth Lead	88	75	011
012	Chord Pad P2	36:Synth Pad/Str	88	75	012
013	Cloud Ripples	42:Pulsating	88	75	013
014	Pingpong	38:Synth PolyKey	88	75	014
015	Pulsating 15	42:Pulsating	88	75	015
016	Pulsating 16	42:Pulsating	88	75	016
017	Synth Pad/Str 73	36:Synth Pad/Str	88	75	017
018	Basic Stab	44 :Hit	88	75	018
019	Chord Pad	36:Synth Pad/Str	88	75	019
020	Chord Pad P	36:Synth Pad/Str	88	75	020
021	Chord Slice	42:Pulsating	88	75	021

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
022	Chord Sine	36:Synth Pad/Str	88	75	022
023	Wavy Brass	35:Synth Brass	88	75	023
024	Chord Ripples	42:Pulsating	88	75	024
025	Chordy Dance	38:Synth PolyKey	88	75	025

Modèle Drawing OSC

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	Scribble Bass	21:Synth Bass	88	76	001
002	Box Bot Lead	34:Synth Lead	88	76	002
003	Vision EP	38:Synth PolyKey	88	76	003
004	Drawing Guitar	38:Synth PolyKey	88	76	004
005	Foreign Pluck	40:Synth Seq/Pop	88	76	005
006	Load "*", 8,1	40:Synth Seq/Pop	88	76	006
007	Draw Dream	38:Synth PolyKey	88	76	007
008	Morning Organ	38:Synth PolyKey	88	76	008
009	Drawing Sine Ld	34:Synth Lead	88	76	009
010	Refresh Rate	42:Pulsating	88	76	010
011	DigitizerTab 100	39:Synth FX	88	76	011
012	Deetar	38:Synth PolyKey	88	76	012
013	Phase Pluck	42:Pulsating	88	76	013
014	Direct Lead	34:Synth Lead	88	76	014
015	Drawing Bell	14:Bell	88	76	015
016	DrawingTri Bs MW	21:Synth Bass	88	76	016
017	Building	38:Synth PolyKey	88	76	017
018	Drawing Organ	38:Synth PolyKey	88	76	018
019	Fat Draw Bass	21:Synth Bass	88	76	019
020	Draw	34:Synth Lead	88	76	020
021	Drawn Droid	38:Synth PolyKey	88	76	021
022	Toy Chime	14:Bell	88	76	022

Modèle PCM OSC

N°	Nom	Catégorie	MSB	LSB	PC
001	JD Piano	38:Synth PolyKey	88	77	001
002	Cosine Bass	21:Synth Bass	88	77	002
003	Warm Pad	36:Synth Pad/Str	88	77	003
004	Warm Stack Pad	36:Synth Pad/Str	88	77	004
005	Cathedral	38:Synth PolyKey	88	77	005
006	Harmonic Bars	38:Synth PolyKey	88	77	006
007	FM Brass	35:Synth Brass	88	77	007
008	Organ 1	38:Synth PolyKey	88	77	008
009	Organ 2	38:Synth PolyKey	88	77	009
010	Organ 3	38:Synth PolyKey	88	77	010
011	Nasty Bass	21:Synth Bass	88	77	011

Liste des ensembles de rythmes

N°	Nom	MSB	LSB	PC
001	Synthesized Kit	86	64	001
002	IDM Kit	86	64	002
003	Chill-Hop Kit	86	64	003
004	Thumper Kit	86	64	004
005	Techno Kit	86	64	005
006	Drum & Step	86	64	006
007	Old Machine Kit	86	64	007
008	Big Breaks Kit	86	64	008
009	Machine Kit	86	64	009
010	Toy Kit	86	64	010
011	DG Kit	86	64	011
012	908 Kit	86	64	012
013	Euro Modular Kit	86	64	013
014	Friendship Kit	86	64	014
015	Kit plastique	86	64	015
016	Mod Kit	86	64	016
017	Dark GB Kit	86	64	017
018	Power X0X	86	64	018
019	Elektro Exp. Kit	86	64	019
020	Club Floor Kit	86	64	020
021	Noise & Sines	86	64	021
022	Lo-Fi or Not Kit	86	64	022
023	TR-707 Kit	86	64	023
024	Heartbeat Kit	86	64	024
025	Trap Kit	86	64	025
026	Gully Kit	86	64	026
027	WT Jam	86	64	027
028	Punchy	86	64	028
029	Phat Tech	86	64	029
030	Kit de mélange	86	64	030
031	Hard Kit	86	64	031
032	Nod Kit	86	64	032
033	Ambi Kit	86	64	033
034	Industrial Kit	86	64	034
035	Experimental Kit	86	64	035
036	Hard Groove Kit	86	64	036
037	Jungle Kit	86	64	037
038	Hard Psy Kit	86	64	038
039	Ambient Kit	86	64	039
040	FXM Kick	86	64	040
041	Saturated Kit	86	64	041
042	DnB 808	86	64	042
043	DnB B	86	64	043
044	TR-909 Kit	86	64	044
045	Bedroom Lofi Kit	86	64	045
046	Tech House Kit	86	64	046
047	Afro Kit	86	64	047
048	Popping Up	86	64	048
049	9090 Kit	86	64	049

Liste des motifs

N°	Nom
001	Do Synths Dream?
002	Paati Pi
003	Flutable
004	Romper
005	Lofi Beats
006	Space Trip Beats
007	Electro Machine
008	Fern Gully
009	Dist Lead Beats
010	Pluck Syn Beats
011	Mystery Spiral
012	Into the void
013	Night Drop
014	Tamarind
015	Future Lovers
016	Saw&Noise Pluck
017	Perfect Rise
018	Misc Machines
019	Drum 'n' Bells
020	Phat Seq Beats
021	Wobble Beats
022	Robot Tekno :]
023	Cold Shock Broke

Diagramme d'implémentation MIDI

Diagramme d'implémentation MIDI (Ton)

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base		1-16	1-16	
MODE		MODE3	MODE3	
Numéro de note		0-127	0-127	
Vélocité	Note activée	o	o	
	Note désactivée	x	x	
Pression de la touche du canal		o (*1)	o (*2)	
Variation de tonalité		o	o	
Changement de contrôle	1	o (*1)	o (*2)	Roue de modulation
	7	o	o	NIVEAU AMPLI (Niveau partie Motif)
	10	o	o	PANO AMPLI (Panoramique de partie motif)
	16	o	o	FRÉQUENCE LFO
	18	o	o	HAUTEUR LFO
	19	o	o	FILTRE LFO
	20	o	o	FONDU LFO
	21	o	o	PITCH
	28	o	o	MAINTIEN DU FILTRE
	29	o	o	RELÂCHEMENT DU FILTRE
	31	o	o	MAINTIEN DE L'AMPLI
	64	x	o	Pédale HOLD
	66	x	o	Sostenuto
	71	o	o	RÉSONANCE DU FILTRE
	72	o	o	RELÂCHEMENT DE L'AMPLI
	73	o	o	ATTAQUE DE L'AMPLI
	74	o	o	COUPURE DU FILTRE
	75	o	o	ATTÉNUATION DE L'AMPLI
	77	o	o	TIMBRE
	78	o	o	KBD FILTRE
	79	o	o	HPF FILTRE
	80	o	o	AMPLI LFO
	81	o	o	ENV FILTRE
	82	o	o	ATTAQUE DU FILTRE
	83	o	o	ATTÉNUATION DU FILTRE
	84	x	o	Contrôle de portamento
	85	o	o	CURSEUR 1
86	o	o	CURSEUR 2	
87	o	o	CURSEUR 3	
88	o	o	CURSEUR 4	
90	o	o	DRIVE DU FILTRE	
PC (Program Change)	LSB	64-77 (*3)	64-77 (*3)	
	MSB	87-88 (*3)	87-88 (*3)	
	PC	0-127 (*3)	0-127 (*3)	
Spécifique au système		x	x	
Système commun	: Position du morceau	x	x	
	: Sélection de morceau	x	x	
	: Demande d'accord	x	x	
Système temps réel	HORLOGE	o	o	
	Démarrer	o	o	
	Continuer	x	o	
	STOP	o	o	
Message AUX	: Arrêt de tous les sons	x	o	
	: Réinitialisation de tous les contrôleurs	x	o	

	Activation/désactivation locale	x	x	
	: Toutes les notes sont désactivées	x	o	
	: Mode Omni désactivé	x	o	Même processus que Toutes les notes désactivées
	: Mode Omni activé	x	o	Même processus que Toutes les notes désactivées
	: Mode Mono activé	x	x	
	: Mode Poly activé	x	x	
	: Détection active	o	o	
	: Réinitialisation système	x	x	

(*1) ne peut être transmis que par D-MOTION

(*2) La Pression de la touche de canal et tous les messages de Changement de contrôle, à l'exception des CC#0 et CC#32, sont reconnus en fonction des paramètres de MATRIX

(*3) Voir liste des sons

Diagramme d'implémentation MIDI (Rythme)

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base		1-16	1-16	
MODE		MODE3	MODE3	
Numéro de note		0-127	0-127	
Vélocité	Note activée	o	o	
	Note désactivée	x	x	
Pression de la touche du canal		x	x	
Variation de tonalité		x	x	
Changement de contrôle		x	x	
PC (Program Change)	LSB	0, 64 (*3)	0, 64 (*3)	
	MSB	86 (*3)	86 (*3)	
	PC	0-127 (*3)	0-127 (*3)	
Spécifique au système		x	x	
Système commun	: Position du morceau	x	x	
	: Sélection de morceau	x	x	
	: Demande d'accord	x	x	
Système temps réel	HORLOGE	o	o	
	Démarrer	o	o	
	Continuer	x	o	
	STOP	o	o	
Message AUX	: Arrêt de tous les sons	x	o	
	: Réinitialisation de tous les contrôleurs	x	o	
	Activation/désactivation locale	x	x	
	: Toutes les notes sont désactivées	x	o	
	: Mode Omni désactivé	x	o	Même processus que Toutes les notes désactivées
	: Mode Omni activé	x	o	Même processus que Toutes les notes désactivées
	: Mode Mono activé	x	o	Même processus que Toutes les notes désactivées
	: Mode Poly activé	x	x	
: Détection active	o	o		
: Réinitialisation système	x	x		

Mode 1 : Omni activé, Poly Mode 2 : Omni activé, Mono o : Oui Mode 3 : Omni désactivé, Poly Mode 4 : Omni désactivé, Mono x : Non

(*3) Voir liste des sons

Diagramme d'implémentation MIDI (système)

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base		1 À 16, OFF	1 À 16, OFF	
MODE		MODE3	MODE3	
Numéro de note		0-127	0-127	transfert vers la partie sélectionnée
Vélocité	Note activée	o	o	transfert vers la partie sélectionnée
	Note désactivée	x	x	transfert vers la partie sélectionnée
Après le toucher		x	o	transfert vers la partie sélectionnée
Changement de contrôle		x	x	
PC (Program Change)	LSB	0	0	
	MSB	85	85	
	PC	0-127	0-127	Changement de motif (*4)
Spécifique au système		x	x	
Système commun	: Position du morceau	x	x	
	: Sélection de morceau	x	x	
	: Demande d'accord	x	x	
Système temps réel	HORLOGE	o	o	
	Démarrer	o	o	
	Continuer	x	o	Même processus que Start.
	STOP	o	o	
Message AUX	: Arrêt de tous les sons	x	x	
	: Réinitialisation de tous les contrôleurs	x	x	
	Activation/désactivation locale	x	x	
	: Toutes les notes sont désactivées	x	x	
	: Mode Omni désactivé	x	x	
	: Mode Omni activé	x	x	
	: Mode Mono activé	x	x	
	: Mode Poly activé	x	x	
	: Détection active	o	o	
: Réinitialisation système	x	x		

Mode 1 : Omni activé, Poly Mode 2 : Omni activé, Mono o : Oui Mode 3 : Omni désactivé, Poly Mode 4 : Omni désactivé, Mono x : Non

(*4) Envoyer et recevoir uniquement sur l'écran PATTERN. Le changement de programme est (numéro banque du motif que vous souhaitez charger) x 8 + (numéro de motif) - 1.

SH-4d

01

Mode d'emploi

© 2022 Roland Corporation