

9030

ADVANCED INSTRUMENT
EFFECTS PROCESSOR

ZEDEN

High-Tech Tools for Artistic Expression

MODE D'EMPLOI

WARNING!

Danger of explosion at incorrect battery change.

Use same type of battery or of equivalent type recommended by manufacturer.

Always discard the battery according to the manufacturer's instructions.

Nous vous remercions d'avoir choisi ce processeur évolué d'effets ZOOM 9030.

Le 9030 est un dispositif multi-effets sophistiqué qui est doté des fonctions et caractéristiques suivantes:

- **Intégration, dans le 9030, de 47 effets individuels fondamentaux. Dans un système multi-effets, vous pourrez combiner sept de ces effets au maximum et disposerez ainsi d'une grande plage d'applications de traitement des signaux, allant de la lecture des sons standard à la création d'effets spéciaux imitant les synthétiseurs.**
- **Interface à conception logique, orientée vers l'utilisateur, qui vous permet de l'utiliser et de le commander aussi simplement qu'une pédale d'effets.**
- **Effet de distorsion analogique intégré avec de grandes variations sonores.**
- **Contrôle simultané sur les dispositifs d'effets externes, via les bornes transmission/retour qui sont équipées.**
- **Modulation du paramètre d'effet en temps réel, qui vous permet de changer dynamiquement les paramètres d'effets en utilisant la commande au pied 8050 en option et/ou un clavier MIDI.**

Nous vous conseillons de lire attentivement cette brochure pour obtenir le meilleur rendement de votre 9030 et assurer ainsi sa fiabilité pendant de nombreuses années.

Précautions

Pour une utilisation optimale en toute sécurité de votre 9030, n'oubliez pas les précautions et conseils de sécurité suivants:

Alimentation

L'adaptateur fourni est spécialement conçu pour le 9030. N'utilisez que celui-ci (AD0002). Si vous utilisiez un autre adaptateur, vous pourriez endommager votre 9030 ou provoquer son mauvais fonctionnement.

Demandez conseil à votre concessionnaire local ZOOM sur l'utilisation de l'adaptateur ou du convertisseur de tension adéquats si vous devez utiliser votre 9030 dans un pays où la tension est différente.

Emplacement

Évitez d'utiliser votre 9030 dans un endroit où il sera exposé à:

- des températures extrêmes
- une grande humidité
- de la poussière ou du sable excessifs
- des vibrations excessives ou des chocs brutaux

Manipulation

Votre 9030 est un dispositif électronique de précision.

N'appuyez pas excessivement sur ses touches et ses sélecteurs. Bien que le 9030 soit solide et fiable, il pourrait être endommagé s'il tombait, était écrasé ou devait supporter un poids trop lourd.

Modifications

N'ouvrez jamais le coffret du 9030 et n'essayez pas de modifier le produit de quelle que manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.

Raccordement des câbles et des jacks d'entrée et de sortie

Pour procéder au raccordement des câbles, l'alimentation doit toujours être coupée, l'adaptateur débranché de la prise murale. Et lorsque vous désirez déplacer votre 9030, n'oubliez pas de déconnecter tous les câbles ainsi que l'adaptateur avant de le faire.

Attention!

Le 9030 renferme une pile au lithium longue durée qui protège les programmes d'effets dans la mémoire interne, même lorsque l'unité est éteinte. En cas d'utilisation normale, la pile dure environ cinq ans. Pour éviter une perte éventuelle des données, prenez contact avec votre concessionnaire local ZOOM cinq ans après la date d'achat pour la faire remplacer par un technicien qualifié. Ne tentez pas de le faire vous-même car mal monter ou monter une mauvaise pile pourrait provoquer une explosion.

TABLE DES MATIERES

Précautions	4	Sélection des pages	20
Généralités	5	Mise hors circuit du module d'effets	21
Section I: Introduction	6	Modulation en temps réel	21
Terminologie utilisée dans ce mode d'emploi	6	Types d'effets et paramètres	22
Noms et fonctions des commandes et des bornes	7	Comparaison	40
Section II: Initiation	10	Zones et tampons mémoire	41
Connexions	10	Mémorisation dans le mode Edit	43
Installation	10	Section V: Mode Utility et menu Pop-Up	44
Utilisation des effets	12	Mode Utility (utilitaire)	44
Edition des effets	13	Entrée du mode Utility	44
Comparaison	15	Sortie du mode Utility	44
Mémorisation des patches édités	15	Sélection des pages d'affichage	44
Section III: Mode Play (lecture)	16	Pages du mode Utility	44
Fonctions du mode Play	16	Menu Pop-Up (direct)	50
Réglage du 9030 dans le mode Play	16	Qu'est-ce que le menu Pop Up?	50
Affichage du mode Play	16	1. Mémorisation du numéro de Program Change (changement de programme)	50
Sélection des patches	16	2. Monitoring numéro de Control Change (CTL - CHG MONITOR)	50
Dérivation de tous les effets	17	Fonction d'auto-introduction	51
Changement de niveau du Master Volume	17	Section VI:	
Mémorisation des patches à partir du Mode Play	17	Exemples d'applications -- Commande à distance et modulation en temps réel	52
Section IV: Mode EDIT (édition)	18	Commande du 9030 à partir de la 8050	52
Structure de patch	18	Réglages et connexions de l'équipement	52
Modules d'effets	18	Sélection de patch du 9030 à partir de la 8050	53
Types d'effets	18	Dérivation de tous les effets à partir de la 8050	53
Cheminements	19	Mise hors circuit de chaque module d'effet depuis la 8050	53
Mode Edit (édition)	20	Modulation en temps réel à partir de la 8050	54
Qu'est-ce que le mode Edit?	20	Commande du 9030 avec un synthétiseur	54
Entrée du mode Edit	20	Connexions	54
Sélection des modules d'effets	20	Réglage de l'équipement	54
Affichage du mode Edit	20	Sélection de patch du 9030 à partir du synthétiseur	55
Changement des valeurs de paramètres	20	Modulation en temps réel avec la molette de modulation	55

Précautions

Interférences électriques

Le 9030 est doté d'un circuit numérique qui peut provoquer une interférence et des parasites s'il est placé trop près d'autres équipements électriques tels des postes de télévision ou de radio. Si un problème de cette sorte survenait, éloignez le 9030 de ces appareils. De plus, lorsque des lampes fluorescentes ou des dispositifs à moteurs intégrés sont trop proches du 9030, celui-ci peut fonctionner de manière incorrecte.

Entretien

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le 9030. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encaustique ou de solvants (comme du diluant pour la peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

Conservez ce mode d'emploi à portée de la main, pour vous y référer ultérieurement.

Généralités

Section I: Introduction

Cette section explique la terminologie utilisée dans ce mode d'emploi et les noms et fonctions des commandes et bornes des panneaux.

Section II: Initiation

Cette section constitue une "approche guidée" du 9030 qui présente diverses opérations et fonctions de l'unité, depuis la réalisation de toutes les connexions et installation initiales au réglage de chaque partie de l'équipement pour mémoriser vos programmes d'effets récemment édités. Même si vous êtes familiarisé avec les dispositifs multi-effets, nous vous recommandons de prendre le temps de lire cette section.

Section III: Mode Play (lecture)

Cette section explique en détails les opérations de lecture des programmes d'effets sélectionnés du 9030. Si vous souhaitez commencer le traitement des sons le plus tôt possible, lisez cette section après avoir lu la Section II - Initiation.

Section IV: Mode Edit (édition)

Cette section explique les opérations du mode Edit, dans lequel les patches du 9030 sont édités. Les paramètres des programmes d'effets basiques y sont aussi expliqués. Si vous désirez commencer à éditer vos programmes d'effets personnels, lisez cette section après avoir lu la Section II - Initiation.

Section V: Autres fonctions

Cette section explique les diverses opérations restantes du 9030, telles la dénomination des programmes d'effets, les opérations MIDI dans le mode Utility et le pratique menu Pop Up.

Section VI: Exemples d'applications -- Commande à distance et modulation en temps réel

Cette section explique comment commander le 9030 à distance en utilisant la commande au pied 8050 en option ou des appareils MIDI comme un synthétiseur. Si vous utilisez le 9030 avec un clavier MIDI (ou un autre appareil MIDI), vous devez lire cette section pour obtenir le meilleur rendement de votre équipement.

Section I: Introduction

Cette section explique une partie de la terminologie utilisée dans ce mode d'emploi, comme les noms et fonctions des commandes et bornes des panneaux.

Terminologie utilisée dans ce mode d'emploi

Modules d'effets

Le 9030 se compose de blocs d'effets basiques qui sont listés ci-dessous. Chaque bloc est dénommé "Module d'effets". Voici les différents types de modules d'effets:

- COMP (Groupe compresseur)
- EXT (Effets externes)
- DIST (Groupe distorsion)
- EQ (Groupe égaliseur)
- AMP (Groupe simulation d'ampli)
- EFF 1 (Effets divers 1)
- EFF 2 (Effets divers 2)
- SFX (Effets spéciaux)
- REV (Groupe écho et réverbération)

Types d'effets

Chaque module d'effets est doté de différents programmes d'effets qui sont dénommés "Types d'effets". Reportez-vous page 19 pour toutes les informations sur les sortes de types d'effets. Un type d'effet peut être sélectionné pour chaque module d'effets.

Patch

Le 9030 vous permet d'utiliser sept modules d'effets simultanément au maximum. Un groupe de modules d'effets, tous dotés de leurs propres réglages de types d'effets, est dénommé un "Patch". Le 9030 peut mémoriser 99 patches au maximum dans sa mémoire interne (numéros de patches de 1 à 99).

Paramètres

Les éléments qui déterminent la sonorité d'un effet sont dénommés "Paramètres". Pour pouvoir faire des patches sur le 9030, il faut spécifier les valeurs de paramètres pour chaque module d'effets.

Page

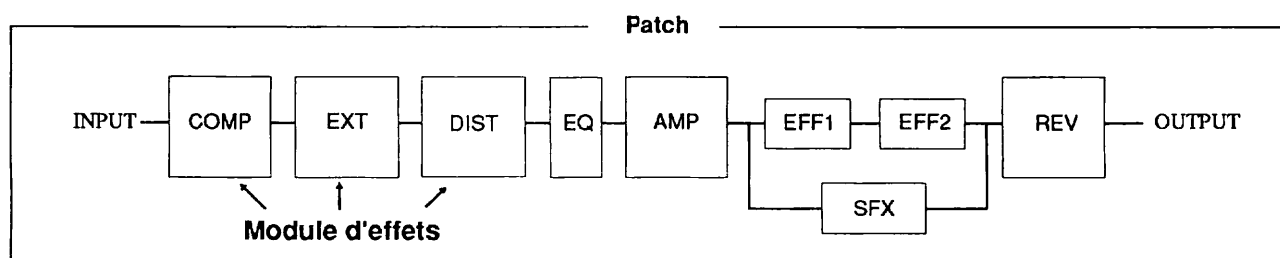
Chaque écran de l'affichage est dénommé "Page". Lorsqu'un paramètre est trop long pour être affiché sur un seul écran, les valeurs sont réparties sur plusieurs pages de l'affichage.

Modes

Les fonctions du 9030 peuvent être divisées grosso-modo en trois catégories ou types. Ces types sont dénommés "Modes" et sont décrits ci-dessous.

- Mode Play -- Dans ce mode, les patches peuvent être sélectionnés et écoutés. C'est le réglage implicite (automatique) du 9030 à sa mise sous tension.
- Mode Edit -- Dans ce mode, les paramètres de chaque patch peuvent être édités.
- Mode Utility -- Dans ce mode, vous pourrez dénommer vos patches et régler les canaux MIDI.

Diagramme fonctionnel



Noms et fonctions des commandes et des bornes

Panneau avant

(1) Volume du gain d'entrée

Pour régler le niveau du signal d'entrée. Cette commande affecte la borne Hi-Z INPUT sur le panneau avant et la borne INPUT sur le panneau arrière.

(2) Indicateur du niveau d'entrée

Pour contrôler le niveau du signal d'entrée. Lorsqu'un signal d'entrée est reçu, la diode verte, située derrière, s'allume et se mue en couleur ambre quand le niveau devient plus élevé. En présence d'un signal de niveau élevé, capable de provoquer une distorsion, la diode rouge s'allume.

(3) Borne Hi-Z INPUT (entrée à haute impédance)

Pour connecter des instruments tels une guitare électrique et une basse. Cette borne ne peut pas être utilisée simultanément avec la borne INPUT du panneau arrière. Lorsque les deux bornes sont connectées, la borne Hi-Z INPUT est prioritaire.

(4) Prise PHONES (casque d'écoute)

Pour raccorder votre casque d'écoute.

(5) Volume du casque

Pour régler la sortie de niveau sonore du casque

(6) N° de patch (indicateur du numéro de patch)

Pour indiquer le numéro (1 à 99) du patch sélectionné. Lors de la mémorisation d'un patch édité, le numéro de destination de patch est indiqué.

(7) Touches Patch ▼, ▲(COMPARE)

- Dans le mode Play, cette touche est utilisée pour sélectionner les patches. Le numéro de patch augmente d'une unité chaque fois que vous appuyez sur la touche Patch ▲ et diminue d'une unité chaque fois que vous appuyez sur la touche Patch ▼.

- Dans le mode Edit, la touche Patch ▲ est utilisée en monitoring pour comparer le patch en cours d'édition avec le patch d'origine (ou le patch tel qu'il était avant l'édition).

(8) Affichage

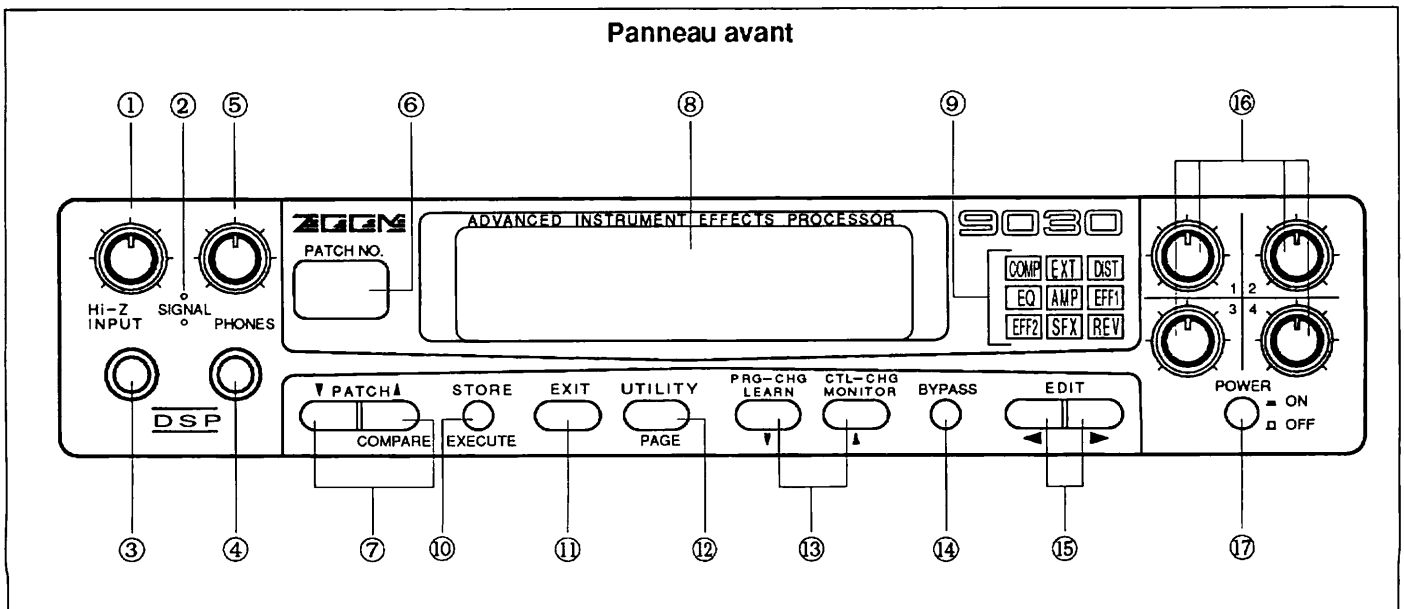
Indique toutes les informations nécessaires au fonctionnement du 9030, telles les noms des patches, les valeurs des paramètres d'effets et autres messages.

(9) Indicateur d'effets

Affiche la condition de chaque module d'effets.

- Dans le mode Play, les indicateurs rouges s'allument pour avertir que les modules d'effets sont ON (en circuit). Lorsque les modules d'effets sont OFF (hors circuit) les indicateurs sont verts.

- Dans le mode Edit, l'indicateur du module en cours d'édition clignote.



Les indicateurs des modules qui sont ON (en circuit) sont de couleur ambre lorsque les effets du 9030 sont en BYPASS (c-à-d., dérivés ou provisoirement annulés) à partir du mode Play et du mode Utility.

(10) Touche STORE/EXECUTE

- Cette touche est utilisée pour ouvrir le menu mémorisé lorsque vous êtes dans le mode Play et dans le mode Edit.

- Elle est utilisée pour exécuter les opérations lorsque vous êtes dans le mode Utility.

(11) Touche EXIT

Cette touche est utilisée pour quitter le mode Edit ou le mode Utility et revenir au mode Play.

(12) Touche UTILITY/PAGE

- Cette touche est utilisée pour entrer le mode Utility lorsque vous êtes dans le mode Play.

- Elle est utilisée comme touche de "page" pour appeler chaque page du mode Edit, lorsque vous êtes dans ce mode.

- Cette touche est aussi utilisée comme touche de "page" pour appeler chaque page du mode Utility, lorsque vous êtes dans ce mode.

(13) Touche PRG-CHG LEARN (également touche de décrétement DEC ▼) /CTL-CHG MONITOR (également touche d'incrément INC ▲)

- Cette touche est utilisée pour appeler les menus Pop-Up lorsque vous êtes dans le mode Play. (Reportez-vous page 50 pour toute information sur la touche Pop-Up).

- Cette touche est utilisée surtout pour la sélection des types d'effets lorsque vous êtes dans le mode Edit.

- Elle sert également pour entrer les données lorsque vous êtes dans le mode Utility.

(14) Touche BYPASS

- Elle est utilisée pour commuter ON/OFF tous les modules d'effets lorsque vous êtes dans le mode Play ou dans le mode Utility. (Seul le son direct est sorti lorsque les modules sont hors circuit).

- Cette touche est utilisée pour mettre chaque module d'effets ON/OFF lorsque vous êtes dans le mode Edit.

(15) Touches EDIT < / >

- Cette touche est utilisée pour entrer le mode Edit lorsque vous êtes dans le mode Play.

- Cette touche est utilisée pour sélectionner le module d'effet pour l'édition dans le mode Edit.

- Cette touche est utilisée comme commande de position de curseur de gauche à droite sur l'affichage dans le mode Utility.

(16) Commandes Data Entry (entrée de données)

1 - 4

Ces commandes servent à changer les valeurs de paramètres . Quatre paramètres au maximum peuvent être réglés simultanément, offrant une exploitation simple et pratique, similaire à celle d'un effet commandé par pédale.

(17) Interrupteur d'alimentation POWER

Pour mettre le 9030 sous et hors tension.

Panneau arrière

(1) Borne d'adaptateur

Pour raccorder l'adaptateur AD0002 qui est fourni.

(2) Borne REMOTE IN

Pour connecter un contrôleur équipé d'une borne de sortie de commande à distance ZOOM, comme la commande au pied évoluée ZOOM 8050.

(3) Bornes MIDI

Pour connecter d'autres appareils MIDI tels un synthétiseur ou un ordinateur (via l'interface MIDI). Elles sont aussi utilisées pour commander à distance le 9030 depuis un synthétiseur ou pour mémoriser les données du 9030 sur ordinateur.

(4) Bornes OUTPUT

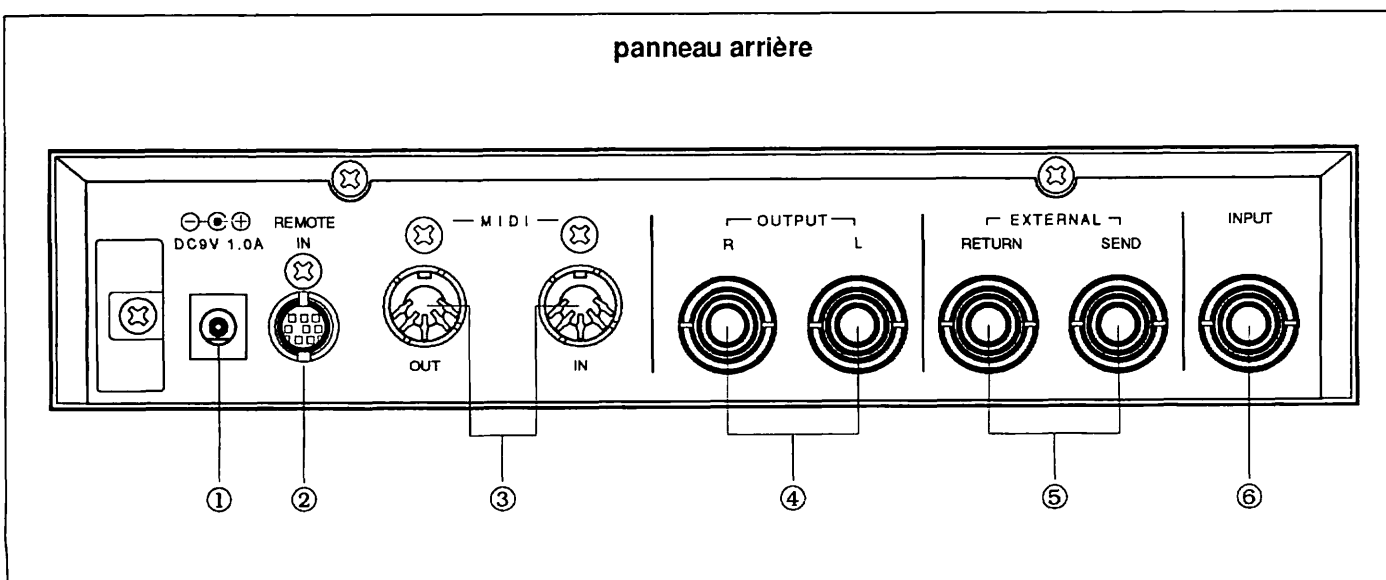
Pour connecter au système amplificateur/enceintes, une console de mixage, etc. La méthode de sortie change selon le mode de sortie sélectionné (voir page 44).

(5) Borne EXTERNAL SEND/RETURN

Pour connecter un dispositif d'effets externe. Le 9030 peut mémoriser le réglage du niveau de signal envoyé à l'effet externe raccordé, tout comme le statut ON/OFF de l'effet.

(6) Borne INPUT

Pour connecter des instruments MIDI avec une impédance de sortie relativement basse, telle un synthétiseur ou une boîte à rythmes. Cette borne ne peut être utilisée simultanément avec la borne Hi-Z INPUT du panneau avant. Lorsque les deux bornes sont raccordées, la borne Hi-Z INPUT est prioritaire.



Section II: Initiation

Cette section est une "approche guidée" du 9030 qui vous présente phase par phase, les diverses fonctions et opérations de l'unité. Nous vous recommandons de lire cette section dans sa totalité tout en vous exerçant sur le 9030 pour mieux comprendre la structure du 9030 et vous habituer aux différentes opérations.

Connexions

1. Raccordez l'adaptateur

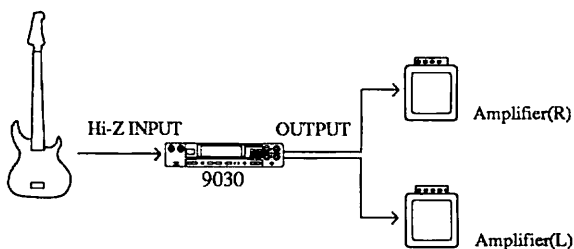
Raccordez l'adaptateur AD0002 fourni au 9030 et branchez l'autre extrémité dans la prise murale. **NE METTEZ PAS ENCORE** sous tension.

2. Raccordez l'appareil MIDI et le système amplificateur/enceintes au 9030.

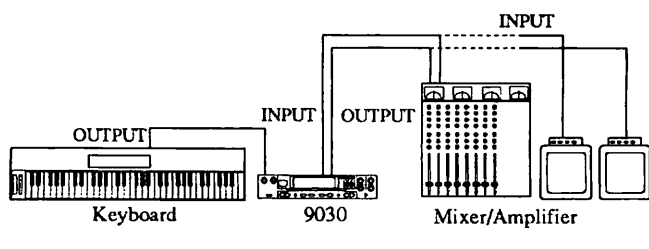
Raccordez la sortie de l'appareil MIDI à la borne INPUT du 9030. Branchez une guitare ou une basse sur la borne Hi-Z INPUT du panneau avant et les appareils MIDI comme le clavier ou une boîte à rythmes, dont l'impédance de sortie est relativement basse, à la borne INPUT du panneau arrière.

Exemples de connexions 1-3

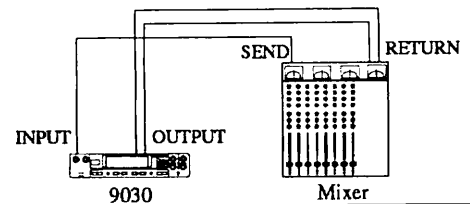
Connexion avec une guitare ou une basse



Connexion avec un clavier ou un générateur sonore



Connexion avec PA et le système d'enregistrement



Maintenant, raccordez la borne OUTPUT du 9030 au système d'amplification ou au mixeur. Lorsque vous utilisez un signal mono, raccordez-la sur la borne L/MONO; lorsque vous utilisez des signaux stéréo, raccordez les deux sorties du 9030 au système d'amplification.

3. Mettez sous tension dans l'ordre suivant:

- 1) Les appareils qui sont raccordés au 9030, comme un clavier ou un module de source sonore.
- 2) Puis, le 9030.
- 3) Et, le système amplificateur/enceintes et mixeur.

Allumez vos appareils dans cet ordre qui est très important pour protéger les enceintes. Eteignez-les dans l'ordre inverse.

Installation

Après avoir effectué toutes les connexions, vous devrez faire correspondre les réglages de niveaux du 9030 à ceux des appareils MIDI et du système d'amplification. Ceci peut paraître un peu compliqué et fastidieux, mais une fois cette opération terminée, vous n'aurez plus jamais à refaire ces réglages, à la condition toutefois que vos connexions électriques restent intactes.

1. Réglez le niveau de gain d'entrée tout en jouant sur l'appareil MIDI connecté.

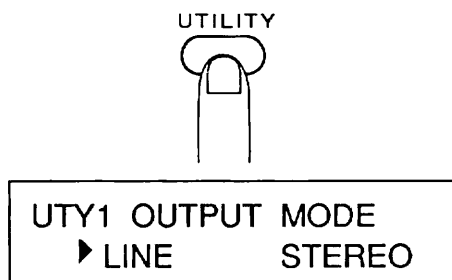
Commencez l'opération d'installation en réglant les niveaux de l'équipement connecté. Réglez l'appareil MIDI au niveau auquel vous jouez habituellement, puis ajustez le niveau de gain d'entrée du 9030 afin que la diode rouge du 9030 s'allume occasionnellement lorsque le volume est au maximum.

2. Appuyez sur la touche UTILITY/PAGE.

Réglez le 9030 pour le faire correspondre aux caractéristiques et à la méthode de lecture des systèmes d'amplification ou de mixage. Entrez le mode Utility du 9030 en appuyant sur la touche UTILITY/PAGE. L'affichage indiqué ci-dessous apparaîtra.

Remarque:

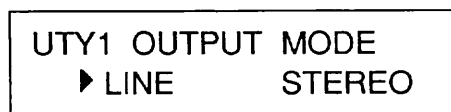
Si la ligne haut de page de l'écran diffère de celle de l'affichage FL indiqué ci-dessous, vous devrez peut-être appuyer plusieurs fois sur la touche UTILITY/PAGE pour obtenir la similarité. Les informations figurant sur la ligne bas de page de l'écran diffèrent selon les réglages.



A partir de cet affichage, vous pouvez régler les caractéristiques et la méthode de lecture du 9030. Le symbole "▶" sur l'affichage est appelé curseur et seul le paramètre indiqué par ce curseur peut être spécifié. Essayez d'appuyer sur les touches EDIT < / > maintenant. Le curseur devrait se déplacer entre les paramètres, de la gauche à vers la droite.

3. Changez les réglages en utilisant les touches DEC ▼/INC ▲.

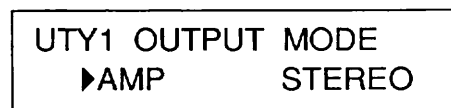
Laissez le curseur devant le paramètre de gauche et appuyez sur la touche INC ▲ puis sur la touche DEC ▼. "LINE" et "AMP" apparaîtront en alternance à gauche dans l'écran.



CTL-CHG
MONITOR

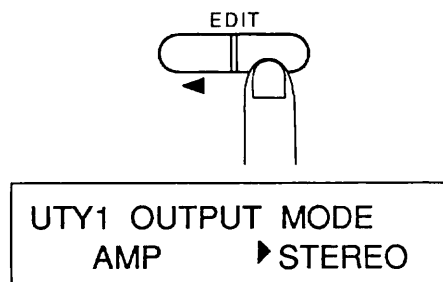


(touche INC ▲)



Le paramètre actuellement indiqué par le curseur est celui de la fonction utilisée pour changer les caractéristiques du 9030 pour qu'elles correspondent à celles du système de lecture. Le 9030 est conçu pour apporter constamment une grande qualité de son, que celui-ci soit reproduit via un système audio conventionnel ou via un amplificateur de guitare. Lorsque vous utilisez un système audio conventionnel ou quand vous réenregistrez directement sur un magnétophone, sélectionnez LINE. Avec l'amplificateur de guitare, choisissez AMP.

4. Déplacez le curseur au paramètre de droite en appuyant sur la touche EDIT > .



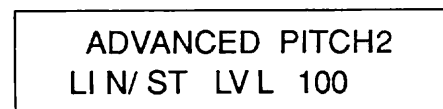
Le paramètre sur la droite détermine le type de sortie pour le 9030. Lorsque vous utilisez les sorties stéréo, sélectionnez STEREO et lorsque vous sortez un signal mono, choisissez "MONO". Faites vos réglages en fonction du système de lecture que vous utilisez.

5. Une fois que vos réglages sont terminés, appuyez sur la touche EXIT.

De cette façon, vous sortirez du mode Utility et entrerez dans le mode Play pour la sélection des patches.

Remarque:

L'affichage FL illustré ci-dessous montre un exemple d'affichage depuis le mode Play. L'affichage réel pourra être différent en fonction des réglages effectués et du patch qui aura été sélectionné en dernier.



6. Réglez le niveau du système de lecture

Réglez le volume du système de lecture au niveau approprié tout en jouant l'instrument connecté. L'installation est alors terminée.

Utilisation des effets

Maintenant que, finalement, vous entendez le son, essayez les divers effets du 9030.

Sélection des patches

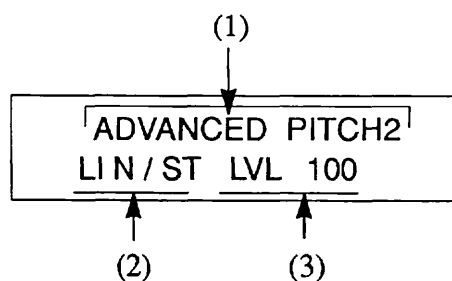
1. Vérifiez que tous les dispositifs sont correctement connectés et qu'ils sont bien allumés.
2. Réglez le 9030 au mode Play.

Lorsque le 9030 est dans un autre mode, appuyez sur la touche EXIT plusieurs fois, jusqu'à ce que le mode Play apparaisse.

Conseil d'utilisation:

Si vous vous êtes aventuré en terrain inconnu avec votre 9030, le fait d'appuyer plusieurs fois sur la touche EXIT est un moyen facile et pratique de revenir dans le mode Play qui devrait vous être plus familier.

Dans le mode Play, le numéro de patch actuellement sélectionné (1 à 99) est affiché par l'indicateur de n° de patch ainsi que les informations suivantes:



- (1) Dénomination d'un patch
- (2) Mode OUTPUT (sortie) (la méthode de lecture que vous avez sélectionnée lors de la procédure d'installation précédente est indiquée ici).
- (3) Niveau Master (il s'agit du niveau Master Volume du son direct et du son d'effet. Il peut être réglé individuellement pour chaque patch).

3. Sélectionnez le patch en utilisant les touches PATCH ▼/▲.

Appuyez sur les touches PATCH ▼/▲ tout en jouant sur l'instrument connecté. Notez que les sons des effets changent les uns après les autres.

Sélectionnez le numéro supérieur du patch suivant en appuyant sur la touche PATCH ▲ une fois puis, sélectionnez le numéro inférieur du patch suivant en appuyant sur la touche PATCH ▼.

Conseil d'utilisation:

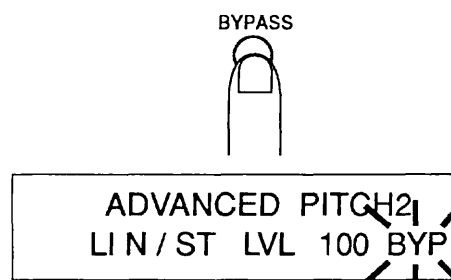
Vous pouvez sélectionner vos patches au pied si vous utilisez la commande 8050 en option. Reportez-vous page 52 pour les informations complémentaires.

Dérivation des effets

Le 9030 est doté d'une fonction (BYPASS) qui vous permet de dériver, c-à-d., d'annuler provisoirement, tous les effets pendant que vous jouez.

1. Vérifiez que le 9030 est bien dans le mode Play.
2. Dérivez l'effet en cours avec la touche BYPASS.

Appuyez sur la touche BYPASS dans le mode Play. L'indication "BYP", dans le coin inférieur droit de l'écran, clignote et seul le son de l'instrument direct est sorti sur le 9030.



3. La fonction de dérivation cesse lorsque vous appuyez à nouveau sur la touche BYPASS et vous revenez alors à la condition précédente.

Conseil d'utilisation:

La fonction de dérivation est particulièrement pratique pour accorder une guitare ou une bass ou encore pour vérifier l'impact de l'effet appliqué au son.

Réglage du Master Volume

1. Changez le Master Volume en utilisant la commande d'entrée des données 1 (Data Entry Control 1).

Cette commande se trouve à droite des fonctions d'affichage en tant que commande de Master Volume dans le mode Play.

Tournez la commande d'entrée des données 1 vers la gauche puis vers la droite tout en jouant sur l'instrument connecté.

La valeur du paramètre "LVL" sur l'affichage change et le niveau du son direct ou du son d'effet change également. (La lettre "E" (édité) apparaît sur écran FL).

ADVANCED PITCH2
LIN / ST LVL 100



ADVANCED PITCH2
E LIN / ST LVL 80

Conseil d'utilisation:

Le réglage du Master Volume réalisé ici peut aussi être effectué individuellement et mémorisé pour chaque patch comme partie des données comprises dans le patch. Reportez-vous page 15 pour les informations sur les opérations de mémorisation.

Edition des effets

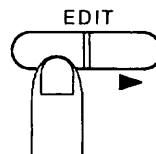
Les patches dans la mémoire de l'utilisateur du 9030 peuvent être édités et sauvegardés sur n'importe quel numéro de patch.

1. Sélectionnez le patch à éditer, dans le mode Play.
2. Entrez le mode Edit en appuyant sur les touches EDIT </> .

Les patches du 9030 se composent de neuf types différents de modules d'effets, y compris un groupe compresseur et un groupe distorsion. (Sept modules d'effets au maximum peu-

vent être utilisés en même temps). Dans le mode Edit, chaque module d'effets est appelé individuellement sur l'écran et les paramètres du module peuvent alors être spécifiés.

Par exemple, lorsque vous entrez le mode Edit à partir du mode Play en appuyant sur la touche EDIT < , l'affichage suivant apparaît. Cet affichage est pour l'édition du module d'effets REV (réverbération). L'indicateur d'effet "REV" s'allume en rouge, informant que les paramètres du module réverbération sont en cours d'édition.



TYP	RvT	PDI	COL	MIX
Rv2	2.4	60	5	40

Remarque:

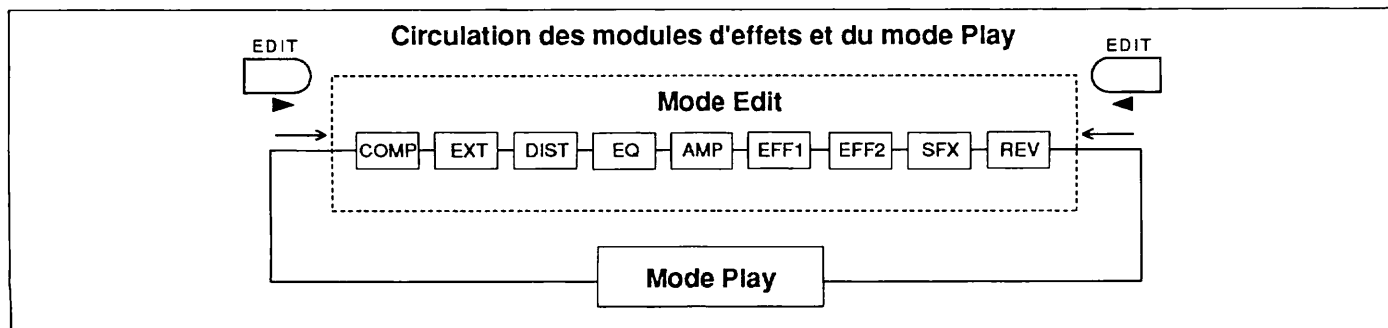
L'écran FL reproduit ici est seulement un exemple. Les valeurs réelles seront différentes selon le patch sélectionné dans le mode Play.

Si vous entrez le mode Edit à partir du mode Play en appuyant sur la touche EDIT > , l'écran affichera le module d'effets COMP (groupe compresseur) pour l'édition. Dans tous les cas, le fait d'appuyer sur les touches EDIT < ou EDIT > plusieurs fois dans la même direction vous renverra au mode Play.

Conseil d'utilisation:

Il est peut être plus facile d'imaginer le processus comme circulant autour du mode Play (comme illustré dans le diagramme ci-dessous) lors de la sélection des modules d'effets avec les touches EDIT </> .

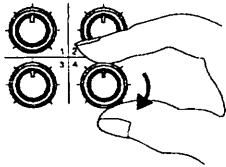
3. Changez les valeurs des paramètres en tournant la commande d'entrée des données appropriée.



Les commandes d'entrée des données 1 à 4 sont utilisées dans l'ordre pour changer les valeurs dans le mode Edit. Tournez la commande d'entrée des données 4 vers la gauche puis vers la droite. La valeur, dans le coin inférieur droit de l'écran (5), de l'illustration ci-dessous, changera et le son aussi. (Dans cet exemple, le niveau de réverbération change).

TYP	RvT	PDI	COL	MIX
Rv2	2.4	60	5	40

(1) (2) (3) (4) (5)



TYP	RvT	PDI	COL	MIX
Rv2	2.4	60	5	50

La lettre "E" apparaît à gauche de l'écran une fois la valeur changée. Le symbole "E" indique que le paramètre a été changé dans le patch.

Tournez les autres commandes d'entrée des données (1 à 3) de la même manière. Les valeurs des paramètres (2), (3) et (4) de l'illustration ci-dessus changeront.

Remarque:

Le paramètre (1) de l'écran illustré ci-dessus ne changera pas, même si vous tournez la commande d'entrée des données qui lui correspond. C'est un paramètre spécial qui est utilisé pour sélectionner le type d'effet, et il ne peut être utilisé que pour changer le type d'effet (par exemple, pour passer de la réverbération au retard multi-tap) avec les touches DEC ▼/INC▲.

Lorsque vous changez le type d'effet, les paramètres changent aussi (par exemple, de la réverbération au retard multi-tap). Référez-vous à la Section IV pour les détails.

4. Avec la touche UTILITY/PAGE, appelez les autres pages.

Appuyez sur la touche UTILITY/PAGE. Vous appellerez ainsi une autre page de paramètres du module d'effets REV.

UTILITY



t y p	DES	CTL (%)	SRC
E Rv 2	RvT	1 -100	2

(1) (2) (3) (4) (5)

Notez que les nouveaux paramètres sont affichés aux positions (2), (3) et (4). Les valeurs des paramètres de (2) à (5) peuvent également être éditées sur cette page avec les commandes d'entrée des données 1 à 4.

Conseil d'utilisation:

Lors de l'édition des paramètres du module d'effets, n'oubliez pas que les paramètres figurent sur deux ou trois pages d'écran.

5. Revenez à la première page en appuyant sur la touche UTILITY/PAGE.

L'affichage revient à la première page lorsque vous appuyez sur la touche UTILITY/PAGE à nouveau. (Appuyez deux fois si les paramètres sont affichés sur trois pages).

6. Appelez les autres modules en utilisant les touches EDIT < / > et éditez les paramètres comme décrit ci-dessus.

Conseil d'utilisation:

N'oubliez pas que le mode Edit se compose des opérations basiques suivantes:

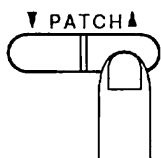
- Sélection du module d'effets (avec les touches EDIT < / >)
- Sélection du type d'effet (avec les touches DEC▼/INC▲)
- Sélection de page (avec la touche UTILITY/PAGE)
- Changement des paramètres (avec les commandes d'entrée des données 1 à 4)

Comparaison

Pendant que vous éditez les paramètres, vous pouvez provisoirement entendre le son original du patch, avant de le changer et le comparer avec le son de la nouvelle édition. La fonction de comparaison vous permet de le faire.

1. Appuyez sur la touche Patch ▲ après avoir changé vos paramètres dans le mode Edit.

L'affichage change comme indiqué ci-dessous et tous les paramètres du patch reviennent à leurs réglages d'origine.



ADVANCED PITCH2
COMPARE

2. Appuyez sur une des touches EDIT </> à la fois.

Cette opération vous renvoie au mode Edit. La touche EXIT ou la touche UTILITY/PAGE peuvent aussi être utilisées à la place des touches EDIT</>.

Conseil d'utilisation:

La fonction de comparaison est pratique pour vérifier comment l'ensemble du son est affecté par l'édition d'un seul paramètre.

Mémorisation des patches édités

Pour finir cette section d'initiation, voici l'explication de la sauvegarde des patches en mémoire. Jusqu'à maintenant, toutes les éditions que vous avez faites étaient provisoires et seront irrémédiablement perdues si vous éditez un autre patch avant de sauvegarder vos paramètres en cours dans la mémoire. Pour éviter les problèmes, prenez donc l'habitude de sauvegarder IMMEDIATEMENT en mémoire tous les patches qui vous avez créés et que vous désirez conserver.

1. Appuyez sur la touche STORE/EXECUTE dans le mode Edit.

Lorsque vous appuyez sur la touche STORE/EXECUTE,

l'affichage suivant apparaît.

STORE



88 ADVANCED PITCH2
[] → ADVANCED PITCH2

Appuyez sur la touche STORE/EXECUTE pour mémoriser le patch sous le même numéro de patch dans la mémoire. Le patch édité est alors sauvegardé sous le même numéro et vous revenez au mode Play.

Conseil d'utilisation:

Vous pouvez changer la dénomination du patch lorsque vous le sauvegardez en mémoire. Reportez-vous page 45 pour les informations complémentaires.

2. Sélectionnez le numéro de destination du patch avec les touches PATCH ▼/▲.

Affectez le numéro de patch en utilisant les touches PATCH ▼/▲ lorsque vous sauvegardez le patch édité sous un numéro différent. (Vous pouvez vérifier le numéro sur l'indicateur de numéro de patch).

88 ADVANCED PITCH2
[] → TubeAmp Sound

La dénomination de destination du patch est indiquée sur la ligne du bas de page de l'écran. Le patch édité est mémorisé sous un nouveau numéro de patch et lorsque vous appuyez sur la touche STORE/EXECUTE, vous revenez au mode Play. Si vous désirez annuler l'opération de mémorisation, appuyez sur la touche EXIT.

Remarque:

La mémorisation d'un nouveau patch sur une destination déjà utilisée entraîne automatiquement l'annulation du patch précédent. Assurez-vous que le patch qui figure à l'endroit où vous voulez mémoriser le nouveau patch peut effectivement être effacé.

La section d'initiation est maintenant terminée. Nous espérons qu'elle vous sera utile comme introduction aux opérations basiques du 9030. Pour mieux connaître votre 9030 et vous familiariser avec ses fonctions élaborées et sophistiquées, veuillez lire la fin de ce mode d'emploi.

Section III: Mode Play (lecture)

Les fonctions du mode Play sont entièrement expliquées dans cette section.

Fonctions du mode Play

Le mode Play est le mode basique du 9030 dans lequel les patches sont sélectionnés et lus. Les opérations suivantes se font dans le mode Play.

- Sélection des patches
- Dérivation des effets
- Changement manuel du Master Volume

Réglage du 9030 dans le mode Play

Lorsque le 9030 est dans un autre mode, appuyez plusieurs fois sur la touche EXIT jusqu'à ce que le mode Play soit sélectionné. Vous pouvez aussi éteindre le 9030 et le rallumer: à la mise sous tension, le 9030 est implicitement réglé sur le mode Play.

Affichage du mode Play

A partir du mode Play, les informations suivantes sont affichées sur l'écran.

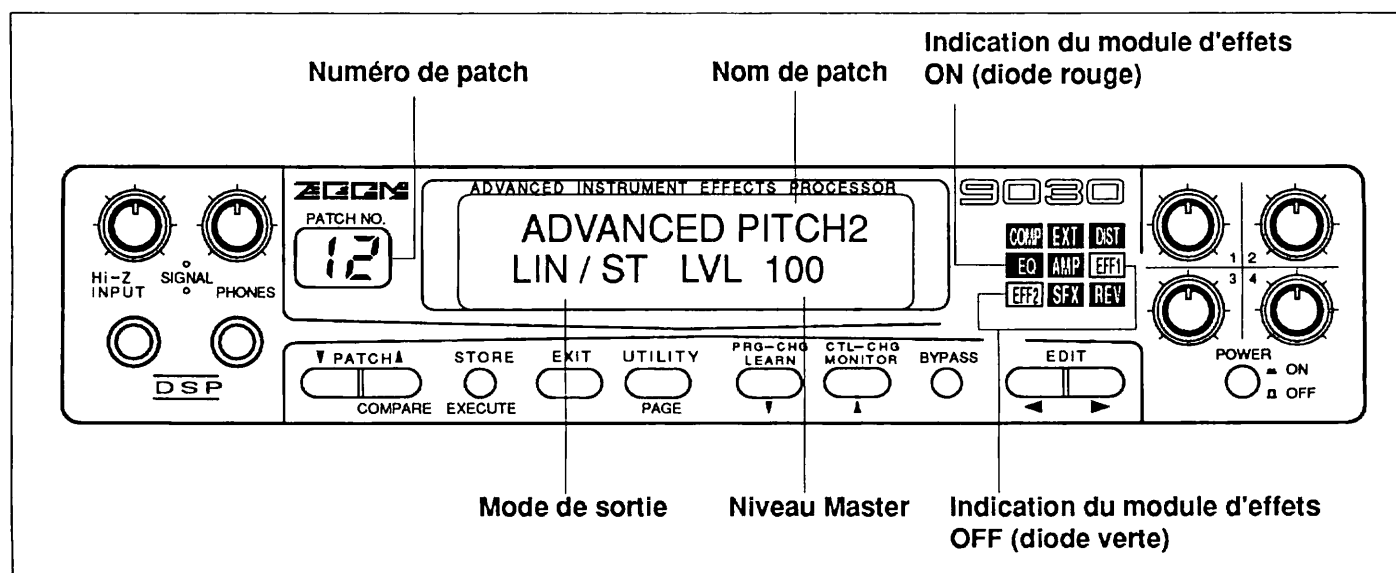
- Indicateur de n° de patch -- Il affiche le numéro de patch sélectionné (1 à 99).

- Affichage -- Les informations suivantes figurent sur l'écran:
 - (1) Patch Name (Dénomination du patch)
 - (2) Mode Output (sortie)
 - (3) Niveau Master (volume)

- Indicateur d'effet -- Les modules d'effets qui sont actuellement utilisés dans le patch sélectionné sont allumés en rouge. Lorsque les modules ne sont pas utilisés dans le patch, la lumière est verte.

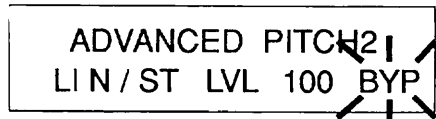
Sélection des patches

Utilisez les touches PATCH ▼/▲ pour sélectionner un patch. Appuyez sur la touche PATCH ▲ pour sélectionner le numéro supérieur de patch suivant et appuyez sur la touche PATCH ▼ pour sélectionner le numéro inférieur de patch suivant. Les valeurs s'enchaînent. Si le patch 99 est actuellement sélectionné et que vous appuyez sur la touche PATCH ▲, le numéro sélectionné sera le numéro 1. De la même manière, si votre patch est le n° 1 et si vous appuyez sur la touche ▼, le patch 99 sera sélectionné.



Dérivation de tous les effets

Tous les effets peuvent être dérivés en appuyant sur la touche BYPASS dans le mode Play. L'indication "BYP", clignotera sur l'écran. Parmi les indicateurs d'effets, l'indicateur de l'effet en cours d'utilisation passera du rouge au jaune, ce qui signifie que l'effet a été provisoirement annulé.



Remarque:

Pendant que vous utilisez la fonction de dérivation, vous ne pouvez entrer le mode Edit.

La fonction de dérivation se termine lorsque vous appuyez à nouveau sur la touche BYPASS.

Changement de niveau du Master Volume

Le niveau du Master Volume d'un patch (le Master Volume d'un son direct et d'un son d'effet) peut être changé dans le mode Play en utilisant la commande d'entrée des données 1.

La valeur du niveau change sur l'affichage lorsque vous tournez la commande d'entrée des données 1, modifiant ainsi tout le volume du 9030.

Conseil d'utilisation:

Le réglage du Master Volume réalisé ici peut être effectué et mémorisé séparément pour chaque patch en tant que partie des données de paramètre du patch. Voyez les explications qui suivent sur la mémorisation des patches.

Mémorisation des patches à partir du mode Play

Utilisez cette opération de sauvegarde lorsque vous désirez mémoriser le niveau du Master Volume d'un patch ou copier un patch dans un autre patch.

Après avoir changé le niveau du Master Volume, appuyez sur la touche STORE/EXECUTE pour sauvegarder le nouveau niveau de Master Volume édité.

A screenshot of the patch selection screen. It shows '88 ADVANCED PITCH2' on the top line and '88 → ADVANCED PITCH2' on the bottom line.

88 ADVANCED PITCH2
88 → ADVANCED PITCH2

Le fait d'appuyer sur la touche STORE/EXECUTE mémorise le patch, dont le niveau de Master Volume a été changé, sous le même numéro de patch. Vous pourrez aussi annuler l'opération en appuyant sur la touche EXIT.

Si vous désirez sauvegarder votre patch sous un autre numéro, appuyez d'abord sur la touche STORE/EXECUTE, puis sélectionnez le numéro de destination de patch avec les touches PATCH ▼/▲. (Vous pourrez vérifier le numéro sur l'indicateur de n° de patch).

A screenshot of the patch selection screen. It shows '88 ADVANCED PITCH2' on the top line and '88 → TubeAmp Sound' on the bottom line.

88 ADVANCED PITCH2
88 → TubeAmp Sound

La dénomination du patch est indiquée à la suite du numéro de patch sélectionné, sur la ligne de bas de page de l'écran. Cette fois encore, pour sauvegarder votre patch sous un nouveau numéro, vous devez appuyez sur la touche STORE/EXECUTE. Et si vous appuyez sur la touche EXIT, l'opération de sauvegarde sera annulée.

Remarque:

Lorsqu'un patch est sauvegardé sous un autre numéro, le patch qui était précédemment mémorisé sous ce numéro sera automatiquement effacé. Assurez-vous que ce n'est pas un problème.

Section IV: Mode Edit (édition)

Cette section explique les opérations de programmation de patch du mode Edit.

Structure de patch

Pour vous permettre de comprendre plus facilement comment programmer les effets du 9030, vous devez d'abord avoir un aperçu de la structure d'un patch. Les explications qui suivent décrivent les différentes sortes de modules d'effets et de types d'effets du 9030 et la manière dont les signaux sont traités.

Modules d'effets

Le 9030 se compose de blocs d'effets basiques qui sont listés ci-dessous. Chaque bloc est dénommé "Module d'effets". Voici les différents types de modules d'effets:

- COMP (Groupe compresseur)
- EXT (Effets externes)
- DIST (Groupe distorsion)
- EQ (Groupe égaliseur)
- AMP (Groupe simulation d'ampli)
- EFF 1 (Effets divers 1)
- EFF 2 (Effets divers 2)

- SFX (Effets spéciaux)

- REV (Groupe écho et réverbération)

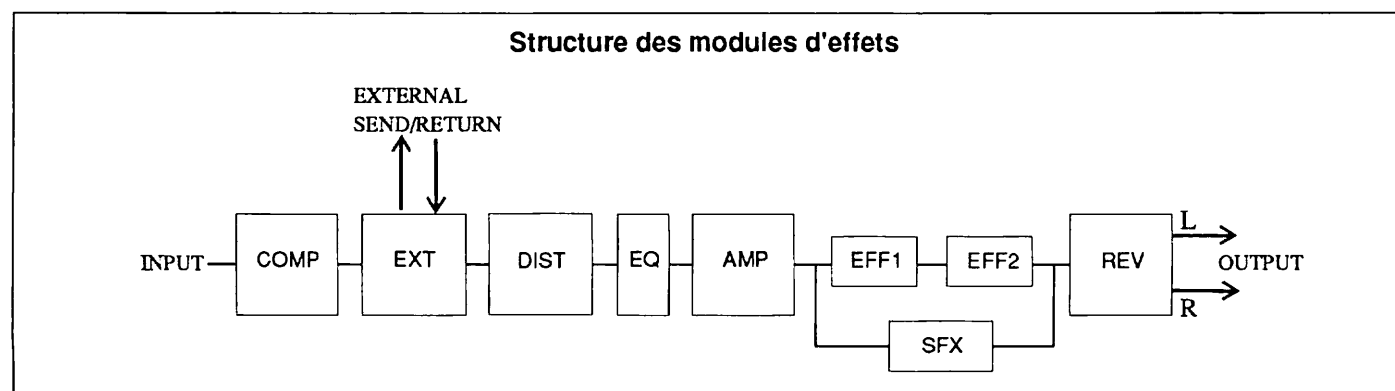
Conseil d'utilisation:

Le niveau du Master Volume (réglé dans le mode Play), et la dénomination de patch (réglée dans le mode Utility) sont ajoutés aux réglages du module d'effets et toutes ces données sont mémorisées en tant que patch.

Les modules SFX et EFF 1/2 ci-dessus ne peuvent être utilisés en même temps. Par exemple, lorsque le module SFX est sélectionné, les modules EFF 1/2 sont automatiquement mis hors circuit. Et de la même manière, la sélection de EFF1 ou de EFF2 annule le module SFX.

Types d'effets

Le tableau suivant montre le type d'effet installé dans chaque module d'effets. Les effets annotés d'un astérisque (*) sont les effets stéréo.



Types d'effets de chaque module d'effets

MODULE	EFFECT NAME
COMP	COMPRESSOR LIMITER
EXT	EXTERNAL Fx
DIST	DISTORTION OVER DRIVE CRUNCH
EQ	4 BAND GUITAR EQ 3 BAND EQ ENHANCER
AMP	GUITAR AMP. SIMULATOR BASS AMP. SIMULATOR
EFF 1	PITCH SHIFTER PHASE FLANGER CHORUS AUTO WAH CRY METALIC DOUBLING COMB FILTER TREMOLO OCTAVE PEDAL WAH
EFF 2	PITCH 2 PHASE 2 PHASE 3 (*) CHORUS 2 CHORUS 3 (*) FLANGER 2 CRY 2 TREMOLO 2 STEP AUTO PANPOT (*) DELAY ECHO (*)
SFX	HARMONIZED PITCH SHIFTER ADVANCED FLANGER BEND CHORUS PICKING MODULATOR SUPER CRY BOMBER ZITAR
REV	REVERB 1 (*) REVERB 2 (*) E/R 1 (*) E/R 2 (*) MULTI TAP DELAY (*) PING PONG DELAY (*)

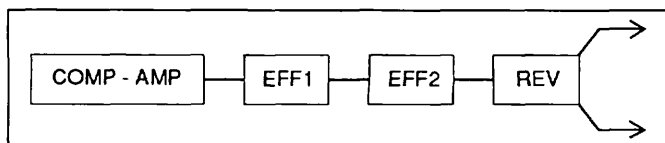
Routing (cheminement)

Le cheminement se réfère au parcours ou configuration (parallèle ou en série, stéréo ou mono) par lequel les signaux sont traités parmi les modules d'effets. Le 9030 commute automatiquement l'un des quatre cheminements suivants selon certaines conditions. Lors de la programmation des patches, prenez soigneusement en considération le cheminement à utiliser.

(1) Cheminement 1

Dans ce cheminement, la sortie stéréo seulement est disponible pour le module d'effets REV. Ce cheminement est sélectionné quand toutes les conditions suivantes sont réunies:

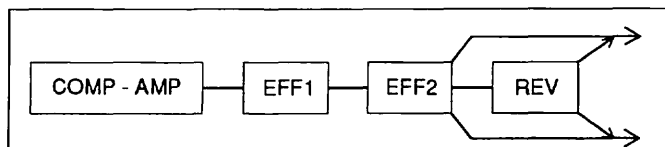
- Le module d'effets SFX n'est pas sélectionné.
- Le module d'effets AMP est spécifié sur OFF ou sur mono.
- Le type d'effet mono a été sélectionné pour EFF2.



(2) Cheminement 2

Dans ce cheminement, la sortie stéréo n'est disponible que pour les modules d'effets EFF2 et REV. Ce cheminement est sélectionné quand toutes les conditions suivantes sont réunies:

- Le module d'effets SFX n'est pas sélectionné.
- Le module d'effets AMP est spécifié sur OFF ou sur mono.
- Le type d'effet stéréo a été sélectionné pour EFF2.

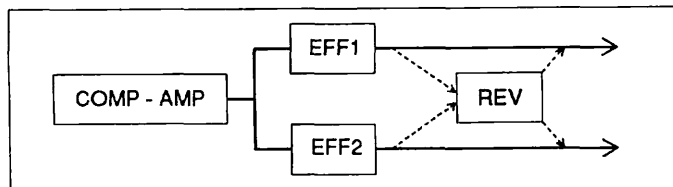


(3) Cheminement en parallèle

Dans ce cheminement, la sortie est envoyée en parallèle depuis le module d'effets AMP aux EFF1 et EFF2. Ce cheminement est sélectionné quand toutes les conditions suivantes sont réunies:

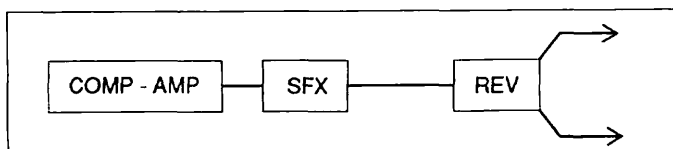
- Le module d'effets SFX n'est pas sélectionné.
- Le module d'effets AMP est spécifié sur ON et spécifié sur stéréo.

La source d'entrée du module d'effets REV peut être spécifiée sur EFF1, EFF2 ou les deux.



(4) Cheminement SFX

Ce cheminement est sélectionné lorsque le module d'effets REV est en circuit.



Mode Edit (édition)

Qu'est-ce que le mode Edit?

Un patch du 9030 se compose de divers modules d'effets. Le mode Edit est utilisé pour sélectionner les modules d'effets et spécifier leurs paramètres.

Entrée du mode Edit

A partir du mode Play, appuyez sur l'une des touches EDIT < / > . Si vous appuyez sur la touche EDIT < vous appellerez l'écran pour éditer le module d'effets REV (groupe réverbération) et si vous appuyez sur la touche EDIT > vous appellerez l'écran pour éditer le module d'effets COMP (groupe compresseur).

Sélection des modules d'effets

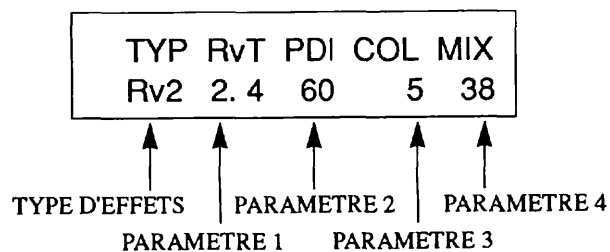
Une fois le mode Edit introduit, appuyez de manière répétitive sur la touche EDIT < ou EDIT > selon la direction dans laquelle vous êtes afin de sélectionner le module d'effets à éditer. (L'indicateur d'effets, du module qui doit être édité, clignotera).

Conseil d'utilisation:

Il est peut être plus facile d'imaginer le processus comme circulant autour du mode Play par l'affichage d'édition de chaque module. Reportez-vous au diagramme de circulation de la page 13 de la section d'initiation.

Affichage du mode Edit

Les dénominations de paramètres sont indiquées sur la ligne haut de page de l'écran dans le mode Edit et les valeurs de chaque paramètre sont indiquées sur la ligne bas de page. L'écran FL illustré ci-dessous est un exemple de l'affichage d'édition du module d'effets REV.



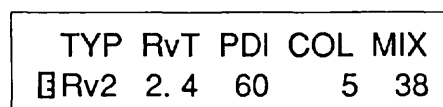
- Type d'effet -- Ce paramètre est utilisé pour sélectionner le type d'effet installé dans le module.

- Paramètres 1 à 4 -- Ce sont les paramètres correspondant aux types d'effets sélectionnés.

Changement des valeurs de paramètres

Les touches DEC▼/INC▲ servent à changer de type d'effet. Les données des paramètres 1 à 4 changent aussi quand un type d'effet change.

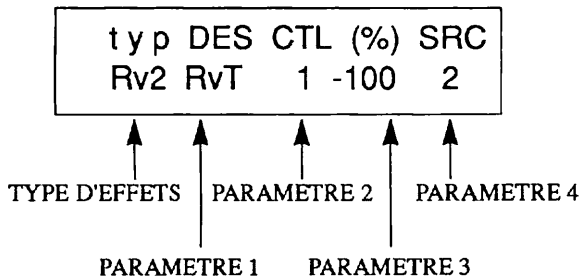
Les commandes d'entrée des données 1 à 4 servent à changer les valeurs des paramètres 1 à 4. La lettre "E" apparaît à gauche de l'écran quand la valeur est changée. Elle indique que le paramètre de ce patch a été changé ou édité.



Sélection des pages

Les paramètres de chaque module d'effets sont répartis sur deux ou trois pages de paramètres. Pour passer d'une page à l'autre, appuyez sur la touche UTILITY/PAGE. Lorsque le module d'effets est sélectionné par les touches EDIT < / > , la première page du module est affichée. Le fait d'appuyer une fois sur la touche UTILITY/PAGE lorsque le module est sélectionné, affiche la page suivante du module sur l'écran .

TYP	RvT	PDI	COL	MIX
Rv2	2.4	60	5	38



Pour changer les paramètres, la méthode est la même dans toutes les pages. Appuyez sur la touche UTILITY/PAGE une fois ou deux pour revenir à la première page.

Remarque:

Le type d'effet ne peut être changé que dans la première page. "TYP" sur l'écran devient alors écrit en minuscules "typ" dans les deuxième et troisième pages.

Mise hors circuit du module d'effets

A partir du mode Edit, appuyez sur la touche BYPASS pour spécifier le module d'effets sur OFF. L'affichage devient alors comme indiqué ci-dessous mais les paramètres ne peuvent changer. Lorsque le module est OFF, la diode verte de son indicateur clignote.

TYP		
Rv2	MODULE	OFF

Le module revient sur ON lorsque vous appuyez à nouveau sur la touche BYPASS.

Remarque:

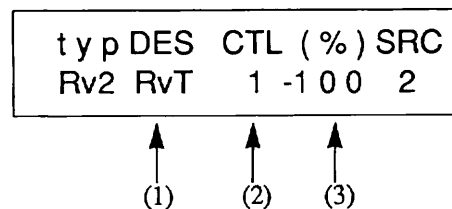
Les modules d'effets EFF1, EFF2 et SFX ne peuvent être utilisés en même temps. Par exemple, lorsque le module SFX est sélectionné, les modules EFF 1/2 sont automatiquement mis hors circuit. Et de la même manière, la sélection de EFF1 ou de EFF2 annule le module SFX.

Modulation en temps réel

Dans tous les types d'effets de chaque module, les paramètres pour spécifier la modulation en temps réel figurent sur la dernière page d'écran.

La modulation en temps réel vous permet de changer continuellement les paramètres d'effets en utilisant un contrôleur externe (comme la 8050 ou comme un synthétiseur). Il est possible, par exemple, de synchroniser le temps retard du 9030 en appuyant le nombre de fois nécessaire sur la pédale du 8050 ou de changer le degré d'effet de chorus en utilisant la molette de modulation d'un synthétiseur.

Le diagramme ci-dessous présente un exemple d'affichage de la dernière page. (1) à (3) sont les paramètres pour la modulation en temps réel et ils sont communs à tous les effets.



(1) Destination -- Détermine le paramètre qui est affecté par la modulation en temps réel. Les réglages possibles ici diffèrent selon les types d'effets.

(2) Numéro de Control Change -- Détermine le numéro de code de contrôle qui est utilisé comme source de modulation en temps réel.

(3) Ratio -- Détermine la plage sur laquelle la modulation en temps réel change le paramètre. Elle s'exprime en pourcentage de la valeur du paramètre en cours de spécification et détermine la valeur maximale qui peut être obtenue avec la modulation en temps réel.

Types d'effets et paramètres

Les paramètres de tous les types d'effets du 9030 sont expliqués selon leurs pages respectives d'écran. En bref, nous dirons cependant que le listage répété des mêmes paramètres qui se produit dans différents effets a été gardé au minimum. Les numéros (1) à (4) indiquent les commandes d'entrée des données correspondantes.

■ Module d'effets 1: Compressor (COMP)

Le paramètre d'attaque de cet effet compresseur autorise une grande plage d'expression, le rendant idéal avec une guitare.

● COMPRESSOR (compresseur)

[Page 1]

(1) DPT (depth): 1 - 13

Ce paramètre détermine la profondeur ou le degré de compression. Plus la valeur de compression est élevée, plus la compression est grande.

(2) ATK (attack): slw, fst

Ce paramètre détermine la caractéristique, lente (slw) ou rapide (fst) de l'attaque choisie, par exemple d'un son de guitare.

(3) Bsw (bright switch): off, on

Ce paramètre accentue la plage des hautes fréquences lorsqu'il est spécifié sur ON, créant un son clair.

(4) LVL (niveau output): 1 - 10

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, ATK, Bsw, LVL

Ce réglage détermine le paramètre qui sera affecté par la modulation en temps réel.

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

Ce paramètre détermine le numéro de code de changement de contrôle qui est utilisé comme source de modulation en temps réel.

(3) RATIO: -100 - +100 %

Ce paramètre vous permet de régler la plage, en pourcentage, sur laquelle la modulation en temps réel change le paramètre.

(4) LVL (niveau output): 1 - 10

Il s'agit du même paramètre que le (4) de la page 1. Le même paramètre est affiché, même si la page est différente.

● Limiteur (LIM)

Ce type d'effet est doté d'un taux de compression plus élevé que celui du compresseur. Il est surtout utilisé pour créer la gamme dynamique consistante d'un son instrumental qui a des niveaux très fluctuants ou pour assurer qu'un signal n'excède pas un certain niveau et l'empêcher de surcharger l'entrée des modules suivants.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 1 - 13

Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet du limiteur. Plus la valeur du limiteur est élevée, plus l'effet limiteur est grand.

(2) REL (release time): slw, fst

Ce paramètre détermine la durée à partir duquel le temps est relâché jusqu'au moment où il atteint sa condition normale (absence d'effet). Les réglages lent (slw) et rapide (fst) sont disponibles au choix.

(3) LVL (niveau output): 1 - 10

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, REL, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 1 - 10

■ Module d'effet 2: Effet externe (EXT)

Ce module d'effet contrôle l'unité d'effet qui est connectée à la borne transmission/retour externe. Il n'existe qu'un type d'effet.

● Effet externe (EXT)

[Page 1]

(4) LVL (niveau send): 1 - 10

Ce paramètre détermine le niveau qui est sorti à la borne de transmission externe.

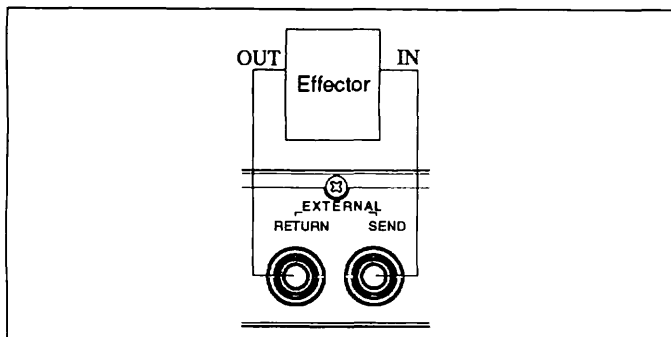
[Page 2]

(1) DES (destination): LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau send): 1 - 10



Connexion avec un effet externe

Remarque:

Lors de la connexion du 9030 à un effet externe, l'unité d'effet externe doit toujours être ON, l'effet étant commuté ON ou OFF à partir du 9030.

■ Module d'effets 3: Distorsion (DIST)

Ce module se caractérise par trois effets de distorsion.

● Distorsion (DST)

Distorsion analogique dure

[Page 1]

(1) DST (distortion): 1 - 13

Ce paramètre détermine la longueur de la distorsion. Plus la valeur est élevée, plus la distorsion est grande.

(2) EQ (equalizer): 1 - 10

Ce paramètre détermine la couleur ou le timbre sonore de la distorsion. Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont accentuées.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DST, EQ, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Overdrive (OD)

Cet effet reproduit la distorsion naturelle d'un amplificateur à tube avec les commandes au maximum.

[Page 1]

(1) DRV (drive): 1 - 13

Ce paramètre détermine le degré de l'effet overdrive. Plus la valeur est élevée, plus l'overdrive est grand.

(2) EQ (equalizer): 1 - 10

Ce paramètre d'égaliseur détermine la couleur ou le timbre sonore de la distorsion. Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont accentuées.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DRV, EQ, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Crunch (CRU)

Cet effet produit un son d'amplificateur à tube légèrement distordu. Il convient aux accords de guitare écorchés et aux notes simples répétées.

[Page 1]

(1) DRV (drive): 1 - 13

Ce paramètre détermine le degré de l'effet overdrive.

(2) EQ (equalizer): 1 - 10

Ce paramètre détermine la couleur ou le timbre sonore de la distorsion. Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont accentuées.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DRV, EQ, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

■ Module d'effets 4: Egaliseur (EQ)

C'est le module d'effets du groupe égaliseur.

● EQ de guitare à 4 bandes (4Gt)

Cet effet est identique à l'égaliseur à 4 bandes sur un amplificateur de guitare.

[Page 1]

(1) Low: 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau des basses fréquences.

(2) Mid: 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau des fréquences moyennes.

(3) Hi: 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau des hautes fréquences.

(4) Prs (présence): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau des très hautes fréquences.

[Page 2]

(1) DES (destination): Low, Mid, Hi, Prs, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● EQ à 3 bandes (3EQ)

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique qui vous permet de déterminer la fréquence centrale de l'effet EQ.

[Page 1]

(1) LoG (low gain): -18 - +18 dB

Ce paramètre détermine le gain des basses fréquences. La réponse normale est fixée à 0. Le gain peut être diminué ou augmenté de 18 dB.

(2) MdF (middle frequency): 100 Hz - 4 KHz

Ce paramètre détermine la fréquence centrale des fréquences moyennes.

(3) MdG (middle gain): -18 - +18 dB

Ce paramètre détermine le gain des fréquences moyennes.

(4) HiG (high gain): -18 - +18 dB

Ce paramètre détermine le gain des hautes fréquences.

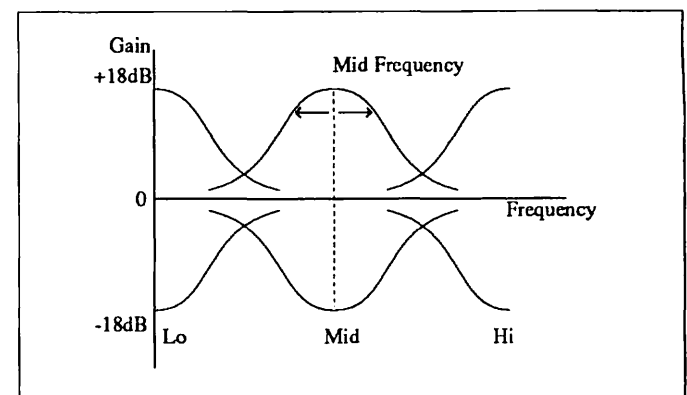
[Page 2]

(1) DES (destination): LoG, MdF, MdG, HiG, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100



Paramètres de l'EQ à 3 bandes

● Enhancer (ENH)

Il s'agit d'un nouvel enhanceur (filtre qui relève les fréquences) qui augmente les hautes fréquences en fonction de la dynamique des signaux. Cet effet donne au son une meilleure définition et clarté.

[Page 1]

(1) LoF (low frequency): 1 - 10

Ce paramètre détermine la zone centrale des basses fréquences qui doit être relevée.

(2) LoE (low enhance): 0 - 100

Ce paramètre détermine le degré de l'effet de relevage appliqué aux basses fréquences.

(3) HiF (high frequency): 1 - 10

Ce paramètre détermine la zone centrale des hautes fréquences qui doit être relevée.

(4) HiE (high enhance): 0 - 100

Ce paramètre détermine le degré de l'effet de relevage appliqué aux hautes fréquences.

[Page 2]

(1) DES (destination): LoF, LoE, HiF, HiE, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

■ Module d'effet 5: Simulateur d'ampli (AMP)

Ce module d'effet simule les caractéristiques d'un amplificateur de guitare ou d'un amplificateur de basse et est particulièrement pratique pour les enregistrements en direct avec la sortie de ligne, ou lors de la lecture (écoute) sur un système audio conventionnel.

● Simulateur d'amplificateur de guitare (Gt A)

Cet effet simule le son d'un amplificateur de guitare. Ce programme reproduit avec un grand réalisme le son d'un amplificateur enregistré par microphone, notamment quand il est couplé avec un effet du groupe distorsion.

[Page 1]

(1) COL (Couleur): 1 - 4

Ce paramètre détermine les caractéristiques de réponse de fréquence du son.

- 1 -- Réponse normale
- 2 -- Son d'amplificateur à tube classique
- 3 -- Son sec avec relevage des hautes fréquences
- 4 -- Son moderne qui relève fortement les hautes fréquences comme les basses fréquences.

(2) BOX: COM, CMB, STK

Ce paramètre détermine la qualité d'ensemble du son avec simulation de trois différents types d'amplificateur/enceintes : compact (COM), combo (CMB) ou stack (STK)

(3) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine le degré du traitement d'ensemble. Plus la valeur est élevée, plus le caractère du son est fort.

(4) STR (sélecteur stéréo): off, on

Ce paramètre détermine si la sortie de l'effet envoyé aux modules suivants est mono ou stéréo.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Conseil d'utilisation:

Le réglage du sélecteur stéréo sur ON vous permet d'utiliser le traitement stéréo après le module d'effets d'amplificateur.

Remarque:

Le paramètre de sélecteur stéréo n'est pas valide lorsque vous utilisez le module d'effets SFX.

● Simulateur d'amplificateur de basse (Bs A)

Cet effet simule le son d'un amplificateur de basse.

[Page 1]

(1) COL (Color): 1 - 4

Ce paramètre détermine les caractéristiques de réponse de fréquence du son.

- 1 -- Réponse normale
- 2 -- Son lourd au centre, relativement plein avec relevage des fréquences de la gamme moyenne.
- 3 -- Son d'amplificateur à tube de basse classique avec relevage des fréquences de la gamme moyenne.
- 4 -- Son moderne qui relève fortement les hautes fréquences comme les basses fréquences.

(2) BOX: COM, CMB, STK

Ce paramètre détermine la qualité d'ensemble du son avec simulation de trois différents types d'amplificateur/enceintes.

(3) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine le degré du traitement d'ensemble.

(4) STR (sélecteur stéréo): off, on

Ce paramètre détermine si la sortie de l'effet envoyé aux modules suivants est mono ou stéréo.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Remarque:

Le paramètre de sélecteur stéréo n'est pas valide lorsque vous utilisez le module d'effets SFX.

■ Module d'effets 6: Effets (EFF1)

Ce module comprend 12 effets mono.

● Pitch Shifter (PIT) (variateur de hauteur tonale)

Cet effet change la hauteur tonale du son sur deux octaves.

[Page 1]

(1) PIT (pitch): -12 - +12 demi-tons.

Ce paramètre détermine le nombre de demi-tons par lesquels la hauteur tonale du signal d'entrée est changée. La plage se situe entre un octave en dessous et un octave au-dessus de la hauteur tonale d'entrée.

(2) FIN (fine): -50 - +50 centièmes

Ce paramètre détermine l'accordage fin de la note modulé en hauteur tonale, par unité de 1 centième (1/100e de demi-ton).

(3) BAL (balance): 0 - 100

Ce paramètre détermine la balance de niveau du son direct et du son modulé en hauteur tonale. Seul le son direct est sorti à 0 et seul le son modulé en hauteur tonale est sorti à 100.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): PIT, FIN, BAL, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Phase (PHA)

Il s'agit d'un son de phase chaud et naturel.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur du changement de ton. Plus la valeur est élevée, plus le changement timbrale du son est grand.

(2) SPD (speed): 0,1 - 10 Hz

Ce paramètre détermine la vitesse de l'effet de modulation, réglée en incréments de 0,1 Hz.

(3) PK (peak): 0 - 100

Ce paramètre de crête détermine l'accentuation ou les caractéristiques spéciales du son.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, SPD, D+S, LVL

Ce paramètre détermine la destination de l'effet de modulation. La modulation s'applique à la profondeur (D) comme à la vitesse (S) lorsque "D + S" est sélectionné.

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Flanger (FLG)

Cet effet électronique de balayage mélodique offre une grande plage d'effets de modulation, allant du chorus subtil et chaud à un son tourbillonnant et intense.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur du changement de ton.

Plus la valeur est élevée, plus le changement timbrale du son est grand.

(2) SPD (speed): 0,1 - 10 Hz

Ce paramètre détermine la vitesse de l'effet de modulation, réglée en incréments de 0,1 Hz.

(3) MAN (manuel): 0 - 100 ms

Ce paramètre détermine le temps retard, spécifié par incréments de 1 ms. Il s'agit du temps qui s'écoule entre le commencement du son direct et le départ de l'effet de modulation.

(4) F.B. (feedback): -98 - +98

Ce paramètre détermine la grandeur de réinjection du signal (feedback). Plus la valeur est élevée, plus la différence entre la crête (fréquence relevée) et le pied (fréquence atténuée) est grande. Pour les valeurs négatives, la crête et le pied sont inversés.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, SPD, F.B, S + F, LVL

La modulation s'applique à la vitesse (S) comme au feedback (F) lorsque "S + F" est sélectionné.

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Chorus (CHO)

C'est un effet de chorus mono, facile à utiliser. La vitesse de modulation a été programmée en usine pour apporter un effet de chorus riche tout en étant subtil.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur du changement de ton. Plus la valeur est élevée, plus le changement timbrale du son est grand.

(3) MIX (effect mix): 0 - 100

Ce paramètre détermine la grandeur du mixage des sons d'effets.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, MIX, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Auto Wah (AWA)

C'est un simple auto wah dans lequel le degré de l'effet wah est appliqué selon le niveau du son d'entrée. Avec une guitare par exemple, l'effet changera selon la force avec laquelle les cordes seront pincées.

[Page 1]

(1) SNS (sense): 1 - 100

Ce paramètre détermine la sensibilité de l'effet wah. Lorsqu'il est spécifié aux valeurs supérieures, même les notes pincées doucement déclencheront l'effet.

(2) MAN (manual): 1 - 100

Ce paramètre détermine la fréquence la plus basse à laquelle l'effet wah est appliqué. Vous devez ajuster ce paramètre pour qu'il convienne au son ou à l'instrument particuliers utilisés.

(3) PK (peak): 1 - 10

Lorsque cette valeur de crête est augmentée, le son résonne fortement à la fréquence à laquelle l'effet wah est spécifié.

(4) TRG (trigger): pre, pos

Ce paramètre de déclenchement détermine le point dans le parcours du signal qui fournit le son pour affecter ou déclencher l'effet auto wah. Lorsqu'il est spécifié sur PRE (pré), les fluctuations de niveau au signal d'entrée affectent l'effet auto wah; lorsqu'il est sur POS (post), les fluctuations de niveau au module d'effets d'amplificateur affectent l'auto wah.

[Page 2]

(1) DES (destination): SNS, LVL

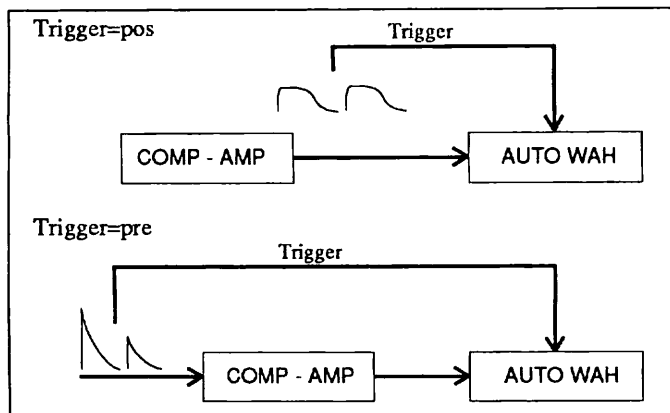
(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Conseil d'utilisation:

Lorsque vous utilisez l'effet auto wah avec les modules des groupes compresseur ou distorsion, l'effet auto wah est réduit puisque le niveau d'entrée est plutôt uniforme. Dans ce cas, spécifiez le paramètre de déclenchement (trigger) sur PRE. L'effet auto wah, qui dépend des variations des dynamiques du son, peut être ajouté aux signaux via le compresseur ou la distorsion puisque le trigger de l'effet auto wah est appliqué avec les signaux directs auxquels les effets n'ont pas encore été appliqués.



Affectation du déclenchement auto wah

● Cry (CRY)

C'est un effet auto wah unique dans lequel le timbre change comme s'il était modulé par la voix.

[Page 1]

(1) SNS (sense): 1 - 100

Ce paramètre détermine la sensibilité de l'effet wah.

(2) DIR (direction) dwn, up

Ce paramètre détermine la direction dans laquelle le timbre change. La crête change vers la gamme des fréquences plus basses lorsqu'il est spécifié sur "dwn" et vers les fréquences plus élevées lorsqu'il est spécifié sur "up".

(3) TRG (trigger): pre, pos

Ce paramètre détermine le point dans le parcours du signal qui fournit le son pour affecter ou déclencher l'effet auto wah. Lorsqu'il est spécifié sur "pre" (pré), les fluctuations de niveau au signal d'entrée affectent l'effet auto wah; lorsqu'il est sur "pos" (post), les fluctuations de niveau au module d'effets d'amplificateur affectent l'auto wah.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): SNS, DIR, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Metallic (MET)

Cet effet engendre un son métallique en introduisant une série irrégulière d'harmoniques, qui résulte de l'application de la modulation d'amplitude (modulation en anneau) d'un oscillateur sur le son direct. Une seconde source de modulation pour changer les fréquences (vibrato) peut également être appliquée à l'oscillateur principal pour la modulation en anneau.

[Page 1]

(1) FRQ (frequency): 1 - 100

Ce paramètre détermine la fréquence de l'oscillateur principal pour changer la tonalité.

(2) MOD (modulation depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur de modulation de fréquence de l'oscillateur avec LFO.

(3) SPD (speed): 0,1 - 10 Hz

Ce paramètre détermine la vitesse de tonalité changée par le LFO.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

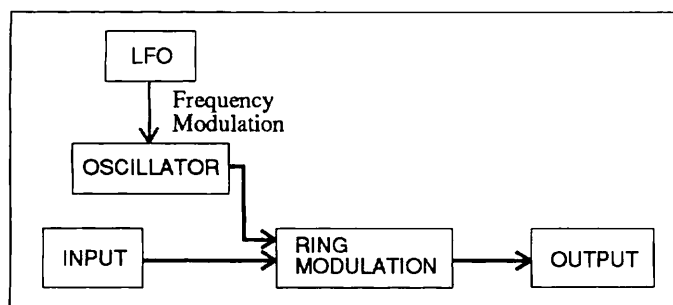
(1) DES (destination): FRQ, MOD, SPD, LVL, M + S

La profondeur et la vitesse de modulation du LFO peuvent être contrôlées en Sélectionnant M + S.

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100



Paramètres Metallic

● Doubling (DBL)

Cet effet apporte une répétition retard du son d'entrée avec un retard de moins de 100 ms. il donne un son d'ensemble, comme si deux ou trois musiciens jouaient ensemble.

[Page 1]

(1) TT1 (tap 1 time): 0 - 100 ms

Ce paramètre détermine le temps retard de tap 1 (retard initial 1).

(2) TL1 (tap 1 level): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau du son retard de tap 1.

(3) TT2 (tap 2 time): 0 - 100 ms

Ce paramètre détermine le temps retard de tap 2.

(4) TL2 (tap 2 level): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau du son retard de tap 2.

[Page 2]

(1) DES (destination): TL1, TL2, L12, LVL

Les niveaux de tap 1 et tap 2 peuvent être contrôlés en sélectionnant L12.

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Comb Filter (COF)

C'est un effet inhabituel qui utilise un filtre à peigne comme un égaliseur. L'effet est le résultat du verrouillage d'un flanger. Cela vous permet de créer des timbres originaux

comme un son de phase dans lequel les phases des sons d'attaque sont inversés, tandis que les crêtes et les pieds dans les caractéristiques de fréquences sont créés alternativement. De plus, lorsque le paramètre hi damp est augmenté, les caractéristiques des hautes fréquences d'origine du flanger sont diminuées, rendant un effet genre acoustique, plus naturel.

[Page 1]

(1) FRQ (frequency): 20 Hz - 2 KHz

Ce paramètre détermine la fréquence de base.

(2) F.B. (feedback): -98 - +98

Ce paramètre détermine la grandeur de feedback (réinjection du signal) pour le flanger. Il fonctionne comme un paramètre pour spécifier le degré de résonance. Les valeurs négatives résultent en une phase inversée.

(3) HiD (high damp): 0 - 99

Ce paramètre détermine le degré auquel les hautes fréquences sont graduellement éliminées lorsque le feedback est appliqué.

(4) MIX: -98 - +98

Ce paramètre détermine la balance du son de l'effet et du son direct. Les valeurs négatives résultent en une phase inversée.

[Page 2]

(1) DES (destination): FRQ, F.B, HiD, MIX, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Conseil d'utilisation:

Cet effet peut aussi être utilisé comme flanger dans lequel la modulation est contrôlée manuellement. Spécifiez simplement le paramètre feedback à la valeur maximum et utilisez la modulation en temps réel pour contrôler le paramètre FRQ.

● Tremolo (TRM)

C'est un effet de trémolo qui permet plusieurs effets.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet de trémolo.

(2) SPD (speed): 1,0 - 20 Hz

Ce paramètre détermine la vitesse du trémolo.

(3) WF (waveform): Tri, STd, STu

Ce paramètre détermine la forme d'onde utilisée dans le trémolo: triangulaire (Tri), en dent de scie descendante (STd) ou en dent de scie ascendante (STu).

(4) EDG (edge): 0 - 100

Le fait d'augmenter la valeur de ce paramètre "écrête" effectivement le sommet de la forme d'onde de trémolo, la rendant plus trapézoïdale. En termes de son, cela permet de créer un fort effet de porte périodique.

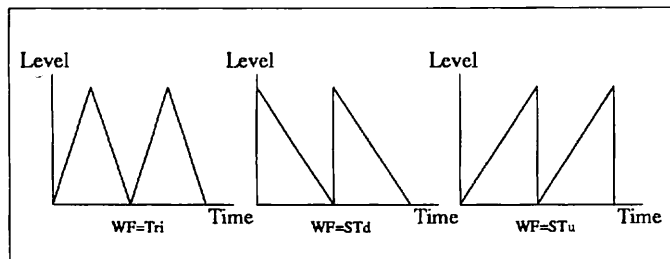
[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, SPD, EDG, LVL

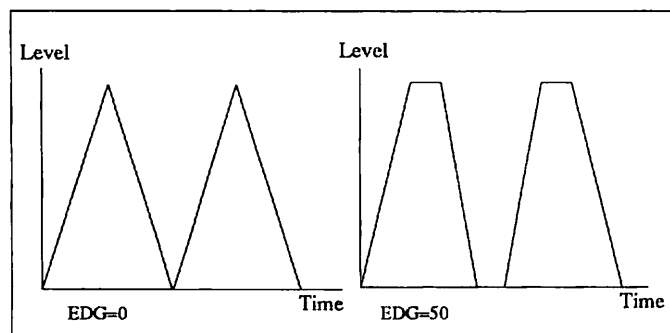
(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100



Formes d'ondes de trémolo



Effets de bord (edge)

● Octave (OCT)

Cet effet ajoute un son modulé en hauteur tonale de deux octaves en dessous de l'entrée du son direct. Il est le plus

efficace lorsque vous jouez des mélodies et des lignes à une note.

[Page 1]

(1) Low (low level): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau du son d'effet modulé en hauteur tonale.

(2) DiL (direct level): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau du son direct.

(3) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): Low, DiL, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Pedal Wah (PWA)

C'est l'effet wah spécialement conçu pour la modulation en temps réel. Utilisez la commande au pied 8050 ou la pédale d'expression FP01 en options pour contrôler l'effet wah par pédale.

[Page 1]

(1) FRQ (frequency): 1 - 100

Ce paramètre détermine la fréquence de base de l'effet wah.

(2) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): FRQ, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

■ Module d'effets 7: Effets 2 (EFF2)

Ce module comprend douze effets, y compris les effets stéréo.

● Pitch Shifter 2 (PT2)

C'est le même effet que Pitch Shifter dans EFF1.

● Phase 2 (PH2)

C'est le même effet que Phase dans EFF1.

● Phase 3 (PH3)

C'est le variateur de phase de la sortie stéréo.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur de la modulation. Plus la valeur est élevée, plus le changement timbral du son est grand.

(2) SPD (speed): 0,1 - 10 Hz

Ce paramètre détermine la vitesse de modulation, spécifiée en incréments de 0,1 Hz.

(3) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, SPD, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Chorus 2 (CH2)

C'est un chorus mono épais doté d'un effet riche et profond. Contrairement au programme Chorus de EFF1, Chorus 2 vous permet de programmer la vitesse de la modulation.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur de modulation.

(2) SPD (speed): 0,1 - 10 Hz

Ce paramètre détermine la vitesse de modulation.

(3) MIX (mixage d'effets): 0 - 100

Ce paramètre détermine la grandeur du mixage des sons d'effets.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, SPD, MIX, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Chorus 3 (CH3)

C'est un chorus stéréo qui donne un grand sentiment d'espace. Les données de paramètre sont les mêmes que celles de Chorus 2.

● Flanger 2 (FL2)

Cet effet est doté d'une grande plage de variation de son, qui peut être changée manuellement et qui peut aussi être utilisée comme un flanger retardé.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur de modulation.

(2) SPD (speed): 0,1 - 10 Hz

Ce paramètre détermine la vitesse de modulation.

(3) MAN (manuel): 1 - 900 ms

Ce paramètre détermine le temps retard, spécifié par incréments de 1 ms, avec un retard maximum de 900 ms.

(4) F.B (feedback): -98 - +98

Ce paramètre détermine la grandeur de réinjection du signal (feedback).

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, SPD, F.B, S + F, LVL

La modulation s'applique à la vitesse (S) comme au feedback

(F) lorsque "S + F" est sélectionné.

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Conseil d'utilisation:

Utilisez cet effet comme un flanger retardé en spécifiant le paramètre manuel autour de 300 ms - 900 ms.

● Cry 2 (CR2)

C'est le même effet que le programme Cry de EFF1.

● Tremolo2 (TR2)

C'est le même effet que le trémolo de EFF1.

● Step (STP)

Cet effet dispose d'une fonction échantillonnage et tenue pour créer des arpèges automatiques.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 1 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur de modulation de hauteur tonale. Plus la valeur est élevée, plus la plage de variation de hauteur tonale est grande.

(2) FRQ (fréquence): 1,0 - 10 Hz

Ce paramètre détermine la vitesse d'échantillonnage (le taux d'arpège).

(3) SPD (speed): slw, fst

Ce paramètre vous permet d'accentuer les effets en augmentant la vitesse d'échantillonnage. Le paramètre "fst" multiplie la vitesse par 10.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, FRQ, SPD, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Auto Pan Pot (PAN)

C'est un effet de potentiomètre panoramique automatique stéréo.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 100

Ce paramètre détermine la profondeur de modulation tonale.

(2) SPD (speed): 1,0 - 10 Hz

Ce paramètre détermine la vitesse du potentiomètre panoramique.

(3) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

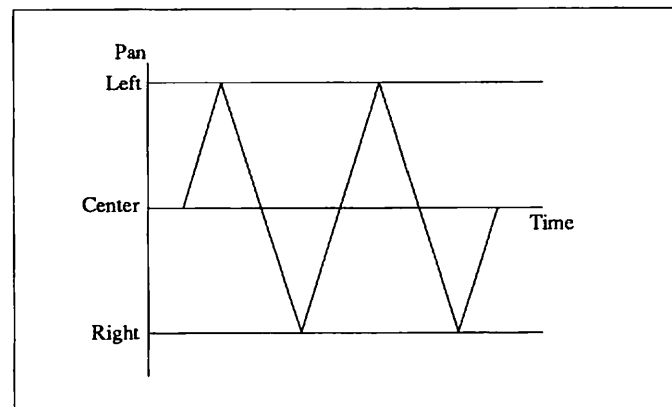
[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, SPD, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100



Potentiomètre panoramique auto

Conseil d'utilisation:

Cet effet peut être utilisé comme un trémolo stéréo quand le cheminement en parallèle est sélectionné. Reportez-vous page 19 pour de plus amples informations.

● Delay (DEL)

Il s'agit d'un long retard dans lequel le temps retard peut être spécifié jusqu'à 1 000 ms. Si vous utilisez la 8050, vous pourrez synchroniser le temps retard avec le morceau en appuyant sur le sélecteur au pied en mesure avec le tempo.

[Page 1]

(1) TM (delay time): 1 ms - 1 seconde

Ce paramètre de temps retard détermine le temps retard.

(2) F.B (feedback): 0 - 98

Ce paramètre détermine la grandeur de feedback des répétitions retardées.

(3) HiD (high damp): 0 - 99

Ce paramètre détermine le degré auquel les hautes fréquences sont graduellement filtrées lorsque le feedback est appliqué. Lorsque la valeur spécifiée est relativement haute, il peut recréer le son d'un retard analogique ou d'un écho sur bande magnétique, dans lequel les répétitions successives retardées ont un timbre moelleux, chaud.

(4) BAL (balance): 0 - 100

Ce paramètre détermine la balance du son de l'effet et du son direct. Seul le son direct est sorti à 0 et seul le son de l'effet est sorti à 100.

[Page 2]

(1) DES (destination): F.B, BAL, LVL, TM

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %, Tap (quand DES est spécifié sur TM, Tap est indiqué ici).

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Conseil d'utilisation:

La valeur Tap du paramètre ratio est une valeur affectée spécialement pour la 8050. Le temps retard peut être spécifié pour correspondre à la synchronisation par laquelle le sélecteur au pied de la 8050 est pressé répétitivement. (Consultez le mode d'emploi de la 8050 pour plus d'informations).

● Echo (ECH)

C'est un écho stéréo qui peut facilement être utilisé pour créer des motifs retard compliqués. Il se caractérise par deux systèmes avec lignes de feedback.

[Page 1]

(1) LT (left time): 1 ms - 1 S

Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule entre le son direct du canal de gauche et le premier son retard. Ce réglage détermine aussi l'intervalle à répétition du feedback retard.

(2) FBT (feedback time): 1 ms - 1 S

Ce paramètre détermine l'intervalle de répétition du deuxième système retard.

(3) RT (right time): 1 ms - 1 S

Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule entre le son direct du canal de droite et le premier son retard.

(4) F.B (feedback): 0 - 98

Ce paramètre détermine la grandeur de feedback des répétitions retardées des sons des deux systèmes.

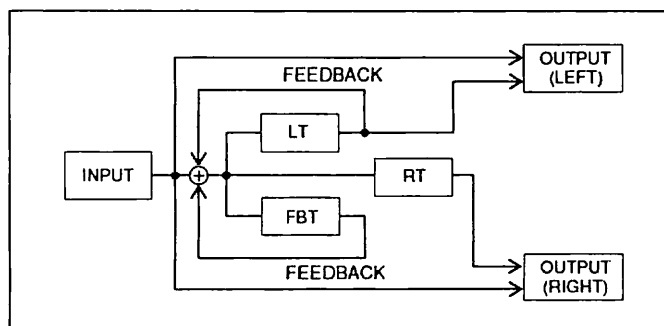


Diagramme d'écho

[Page 2]

(1) DES (destination): F.B, BAL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) BAL (balance): 0 - 100

■ Module d'effets 8: Effets spéciaux (SFX)

Ce module comprend sept effets spéciaux inhabituels, offrant un degré sans précédent de contrôle et des effets complexes du genre synthétiseur qui vont bien au-delà des capacités des unités d'effets conventionnelles.

Remarque:

Le module SFX ne peut être utilisé simultanément avec les modules EFF1 et EFF2. Lorsque ce module est sur ON (appelé par la touche BYPASS), les modules EFF1 et EFF2 sont automatiquement déconnectés (OFF). De la même façon, lorsque EFF1 et EFF2 sont ON, le module SFX est automatiquement OFF.

● Harmonized Pitch Shifter (HPS)

Il s'agit d'un variateur de changement de hauteur tonale intelligent, conçu pour une guitare, qui vous permet de générer automatiquement les harmonies diatoniques en spécifiant la gamme appropriée.

[Page 1]

(1) KEY (key): C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
Ce paramètre détermine la gamme en combinaison avec le paramètre (2) ci-dessous. La tonique (fondamentale) de la gamme est sélectionnée ici.

(2) INT (interval): 2nd, Ma3, Mi3, 4th, 5th, 6th, 7th
Ce paramètre détermine la gamme pour laquelle la note sélectionnée dans le paramètre (1) ci-dessus devient tonique.

(3) PIT (pitch): up, dwn
Ce paramètre détermine la hauteur de son d'harmonisation. Up (réglage ascendant) sort un son qui plus haut que le son d'effet. Down (réglage descendant) sort un son qui est plus bas que le son d'effet.

(4) BAL (balance): 0 - 100
Ce paramètre détermine la balance du son de l'effet et du son direct. Seul le son direct est sorti à 0 et seul le son de l'effet est sorti à 100.

[Page 2]

(1) TRK (tracking): 1, 2
Ce paramètre détermine le bon effet sonore.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

[Page 3]

(1) DES (destination): BAL, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Remarque:

Ces paramètres sont effectives seulement en jouant des mélodies ou des lignes d'une note avec une guitare accordée à la hauteur de son correcte.

● Advanced flanger (AFL)

C'est un effet de flanger comme un synthétiseur qui répond au déclenchement du signal d'entrée et change le son dynamiquement avec le EG (générateur d'enveloppe). Il peut créer un effet suiveur d'enveloppe; pour un son qui a une attaque initiale lente, l'attaque sera accélérée en temps, en utilisant les signaux d'entrée comme déclencheurs pour la profondeur et la vitesse.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 100
Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet de flanger basique.

(2) SPD (speed): 0,1 - 10 Hz
Ce paramètre détermine la vitesse de modulation du flanger.

(3) EGD (EG depth): -98 - +98
Ce paramètre détermine la profondeur de modulation du EG qui est appliquée à la profondeur du flanger.

Exemple d'effet harmonisé

KEY = C, INT = Ma3, PIT = up

Direct

Effect

(4) EGS (EG speed): -98 - +98

Ce paramètre détermine la profondeur de modulation du EG qui est appliquée à la vitesse du flanger.

[Page 2]

(1) TDI (trigger delay): 0 ms - 1 S

Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule à partir du moment où l'entrée de déclenchement est reçue jusqu'à ce que l'EG commence et il peut être spécifié en incréments de 1 ms.

(2) EGt (temps EG): 1 - 100

Ce paramètre détermine le temps de montée ou le temps d'attaque de l'EG.

(3) F.B (feedback): -98 - +98

Ce paramètre détermine la grandeur de feedback du flanger.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 3]

(1) DES (destination): DPT, SPD, EGt, F.B, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

●Bend Chorus (BND)

Dans cet effet, la grandeur de variation de hauteur tonale, ou désaccordage, varie selon le niveau du signal d'entrée.

[Page 1]

(1) DPT (depth): -98 - +98

Ce paramètre détermine la largeur et la direction de glissement de hauteur tonale. La hauteur tonale des notes glisse vers le haut avec les valeurs positives et vers le bas avec les valeurs négatives.

(2) BTm (bend time): 1 - 100

Ce paramètre détermine le temps nécessaire au glissement de hauteur tonale pour atteindre les valeurs maximale ou minimale.

(3) BAL (balance): 0 - 100

Ce paramètre détermine la balance du son direct et du son

d'effet.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, BTm, BAL, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

●Picking Modulator (PIC)

Cet effet s'applique à la modulation en anneau de chaque son qui a une attaque pincée sèche.

[Page 1]

(1) FRQ (frequency): 1 - 100

Ce paramètre détermine la fréquence de l'oscillateur modulant.

(2) DEC (decay time): 1 - 100

Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule depuis l'attaque pincée sèche (dans le cas d'une guitare) jusqu'au relâchement de la modulation.

(3) 2DI (second transpose delay): 0 ms - 1 seconde

Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule avant que l'effet de transposition ne soit appliqué.

(4) 2Rt (second transpose rise time): 0 - 100

Ce paramètre détermine la vitesse du temps de montée de l'effet de transposition. Lorsque la spécification est sur 0, l'effet de transposition est inexistant.

[Page 2]

(1) DES (destination): FRQ, DEC, 2Rt, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Super Cry (SCR)

C'est une version accentuée de l'effet Cry des modules EFF1 et EFF2, offrant un son genre codeur de voix d'une clarté exceptionnelle.

(1) PTN (pattern): 1 - 5

Ce paramètre détermine le motif (1 - 5) qui change le timbre du son par l'effet wah.

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): PTN, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

● Bomber (BOM)

C'est un effet spécial inhabituel dans lequel chaque entrée initiale de signal (comme le pincement d'une guitare), déclenche un son explosif.

[Page 1]

(1) TRG (déclenchement): mut, in

Lorsque ce paramètre est spécifié sur "mut", le déclenchement est annulé. Lorsqu'il est utilisé avec la 8050, vous pouvez utiliser de manière pratique ce paramètre en le commutant ON/OFF à votre choix.

(2) PTN (motif): 1 - 3

Ce paramètre détermine la tonalité du son explosif.

(3) DEC (décroissance): 1 - 100

Ce paramètre détermine la vitesse de décroissance d'un son explosif. Plus la valeur est élevée, plus la décroissance est lente.

(4) BAL (balance): 0 - 100

Ce paramètre détermine la balance du son direct et du son d'effet.

[Page 2]

(1) DES (destination): TRG, PTN, DEC, BAL, MAN

Lorsque ce paramètre est réglé sur MAN, le son d'explosion est sorti au point où la valeur du Control change augmente de moins de 63 à plus de 64 quel que soit le ratio.

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

Conseil d'utilisation:

Afin de produire un son explosif sans jouer une note sur votre instrument, spécifiez le déclencheur sur "mut", la destination sur "MAN" et faites correspondre le numéro de Control Change avec le sélecteur de pédale de la 8050 ou avec la pédale de soutien d'un synthétiseur. Puis, en appuyant simplement sur la pédale, vous pourrez produire le son d'une bombe explosant -- un effet sonore utile pour les intros ou les fins de morceaux.

● ZITAR (ZIT)

Cet effet simule le son d'un sitar.

[Page 1]

(1) DPT (depth): 0 - 10

Ce paramètre détermine la profondeur par delà "variation" apparente du sitar vibre ou résonne.

(2) RES (resonance): 0 - 10

Ce paramètre détermine la grandeur de la résonance sympathique ou du son de bourdon du sitar.

(3) LVL (niveau output): 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

[Page 2]

(1) DES (destination): DPT, RES, LVL

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) LVL (niveau output): 0 - 100

■ Module d'effets 9: Reverb (REV)

Ce module d'effets se caractérise par six effets de groupe Delay/Reverb

● Reverb 1 (RV1)

C'est l'effet de réverbération du type Hall (salle de concert) qui convient particulièrement pour ajouter une atmosphère riche aux sons des cordes.

[Page 1]

(1) RvT (reverb time): 0,5 - 10 secondes

Ce paramètre détermine le temps nécessaire à la réverbération pour sa décroissance. Le fait d'augmenter la valeur donne l'effet d'une salle plus grande.

(2) PD1 (pre-delay): 0 - 100 ms

Ce paramètre détermine le temps de pré-retard ou le temps qui s'écoule entre le son direct et la première des réflexions qui fait le son de réverbération.

(3) COL (color): 1 - 5

Ce paramètre de couleur détermine le timbre du son de réverbération.

(4) MIX (mix level): 0 - 100

Ce paramètre de niveau de mixage détermine la grandeur du mixage du son de l'effet.

[Page 2]

(1) DES (destination): RvT, COL, MIX, INP

Lorsque INP est sélectionné, le niveau du signal d'entrée alimentant la réverbération peut être contrôlé par la modulation en temps réel.

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

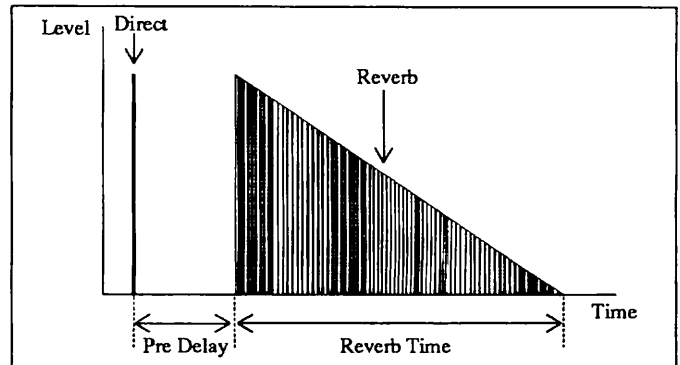
(4) SRC (input source): 1, 1 + 2, 2

Ce paramètre détermine la source (module d'effets) qui est entrée au module de réverbération. EFF1, EFF2 ou EFF1 et EFF2 peuvent être sélectionnés. Cependant, ce paramètre n'est valide que lorsque EFF1 et EFF2 sont connectés en parallèle.

Remarque:

Pour le module d'effet de réverbération (REV), le paramètre

(4) dans la dernière page est utilisé pour sélectionner la source d'entrée. Ce paramètre n'est valide que lorsque tout le cheminement est parallèle.



Paramètres de réverbération

● Reverb 2 (RV2)

La densité de la réverbération de Reverb 2 est plus épaisse que celle de Reverb 1, la rendant particulièrement indiquée pour les sons percutants.

[Page 1]

(1) RvT (reverb time): 0,5 - 10 secondes

Ce paramètre détermine le temps nécessaire à la réverbération pour sa décroissance.

(2) PD1 (pre-delay): 0 - 100 ms

Ce paramètre détermine le temps de pré-retard ou le temps qui s'écoule entre le son direct et la première des réflexions qui fait le son de réverbération.

(3) COL (color): 1 - 5

Ce paramètre de couleur détermine la dimension supposée de la salle. Plus la valeur est élevée, plus la salle est supposée être grande.

(4) MIX (mix level): 0 - 100

Ce paramètre de niveau de mixage détermine la grandeur du mixage du son de l'effet.

[Page 2]

(1) DES (destination): RvT, MIX, INP, HLD ("HLD" est n'est valide que lorsque le paramètre de couleur COL est spécifié à 5).

Lorsque "INP" est sélectionné, le niveau du signal d'entrée alimentant la réverbération peut être contrôlé par la modulation en temps réel. La sélection de "HLD" engendre un effet de réverbération "infini" dans lequel le son de réverbération est "maintenu". Dans ce cas, quel que soit le ratio, le main-

lien commence quand la valeur du changement de contrôle passe de 63 ou d'une valeur inférieure à 64 ou une valeur supérieure et le maintien s'arrête lorsque la valeur est spécifiée à 63 ou une valeur inférieure.

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) SRC (input source): 1, 1 + 2, 2

Ce paramètre détermine la source (module d'effets) qui est entrée au module de réverbération. EFF1, EFF2 ou EFF1 et EFF2 peuvent être sélectionnés. Cependant, ce paramètre n'est valide que lorsque EFF1 et EFF2 sont connectés en parallèle.

Conseil d'utilisation:

Lorsque le paramètre de couleur COL est spécifié à "5", la destination est spécifiée sur "HLD" et le numéro de Control Change correspond au sélecteur de pédale de la 8050 ou à la pédale de soutien d'un synthétiseur. En appuyant sur la pédale, un effet de réverbération "infini" peut être commuté ON/OFF au choix.

● **Early Reflection 1 (ER1)**

Cet effet de réverbération accentue les premières réflexions simulées sur l'ensemble réverbérant. Il peut reproduire une atmosphère spacieuse sans sacrifier à la clarté et à la définition du son original. La portion de décroissance de cet effet a un son plus "grossier" que celui de la réverbération.

[Page 1]

(1) RmS (room size): 1 - 100

Ce paramètre de dimension de salle détermine la dimension apparente de la salle de l'effet.

(2) PDI (pre-delay): 0 - 100 ms

Ce paramètre de pré-retard détermine le temps de pré-retard ou le temps qui s'écoule entre le son direct et la première des

réflexions qui fait le son de réverbération.

(3) HiC (high cut): 0 - 10

Ce paramètre de coupure hautes fréquences détermine le degré par lequel les hautes fréquences sont filtrées hors du son de réverbération. Ce paramètre permet de recréer l'effet de différentes surfaces de réflexion en coupant la grandeur des hautes fréquences dans le son.

(4) MIX (mix level): 0 - 100

Ce paramètre de niveau de mixage détermine la grandeur du mixage du son de l'effet.

[Page 2]

(1) DES (destination): RmS, MIX, INP

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) SRC (source d'entrée): 1, 1 + 2, 2

● **Early Reflection 2 (ER2)**

C'est le motif aléatoire d'un programme de première réflexion.

[Page 1]

(1) RmS (room size): 1 - 100

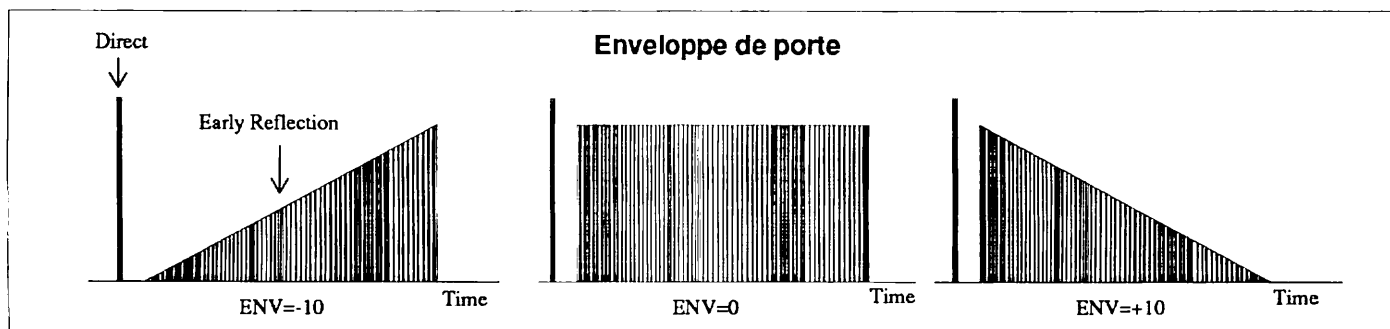
Ce paramètre de dimension de salle détermine la dimension apparente de la salle de l'effet.

(2) PDI (pre-delay): 0 - 100 ms

Ce paramètre de pré-retard détermine le temps de pré-retard ou le temps qui s'écoule entre le son direct et la première des réflexions qui fait le son de réverbération.

(3) ENV (enveloppe): -10 - +10

Ce paramètre détermine la forme de la porte.



(4) MIX (mix level): 0 - 100

Ce paramètre détermine la grandeur du mixage du son de l'effet.

[Page 2]

(1) DES (destination): RmS, ENV, MIX, INP

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %

(4) SRC (source d'entrée): 1, 1 + 2, 2

Conseil d'utilisation:

En utilisant l'enveloppe correctement, vous pouvez créer un effet de réverbération de porte puissant. La réverbération de porte est une réverbération sonore artificielle qui ajoute au son de réverbération à l'attaque ou coupe brusquement le son de réverbération. Il est souvent utilisé pour la caisse claire ou la grosse caisse.

● Multi-tap Delay (MTD)

C'est le multi-retard initial dans lequel l'intervalle tap (retard initial) peut aussi être spécifié pour changer le temps.

[Page 1]

(1) TM (delay time): 10 - 900 ms

Ce paramètre détermine le temps retard du tap final. Il peut être spécifié depuis un retard court de 10 ms à un retard long de 900 ms.

(2) INT (interval): -10 - +10

Ce paramètre d'intervalle détermine si les intervalles tap

changent et de quelle façon par rapport au temps.

Lorsque le paramètre est spécifié à 0, les intervalles sont entièrement égaux. Les intervalles tap deviennent graduellement plus courts lorsque le paramètre est spécifié aux valeurs positives et plus longs lorsqu'il est spécifié aux valeurs négatives.

(3) PTN (pattern): L --> R, L <-- R, L -- R, P -- P

Ce paramètre de motif détermine la direction du retard tap dans l'image stéréo. Avec les réglages "L --> R" et "L <-- R" le retard se déplace dans une seule direction. Et avec "L -- R", le retard se déplace de droite à gauche et revient à nouveau à droite continuellement. "P -- P" vous permet de créer un effet ping-pong dans lequel le son retard est entendu alternativement de gauche et de droite.

(4) SLO (slope): -10 - +10

Ce paramètre de pente détermine le crescendo et le décroscendo du son retard.

[Page 2]

(1) HiC (high cut): 0 - 10

Ce paramètre de coupure des hautes fréquences détermine le degré par lequel les hautes fréquences sont éliminées du son de réverbération.

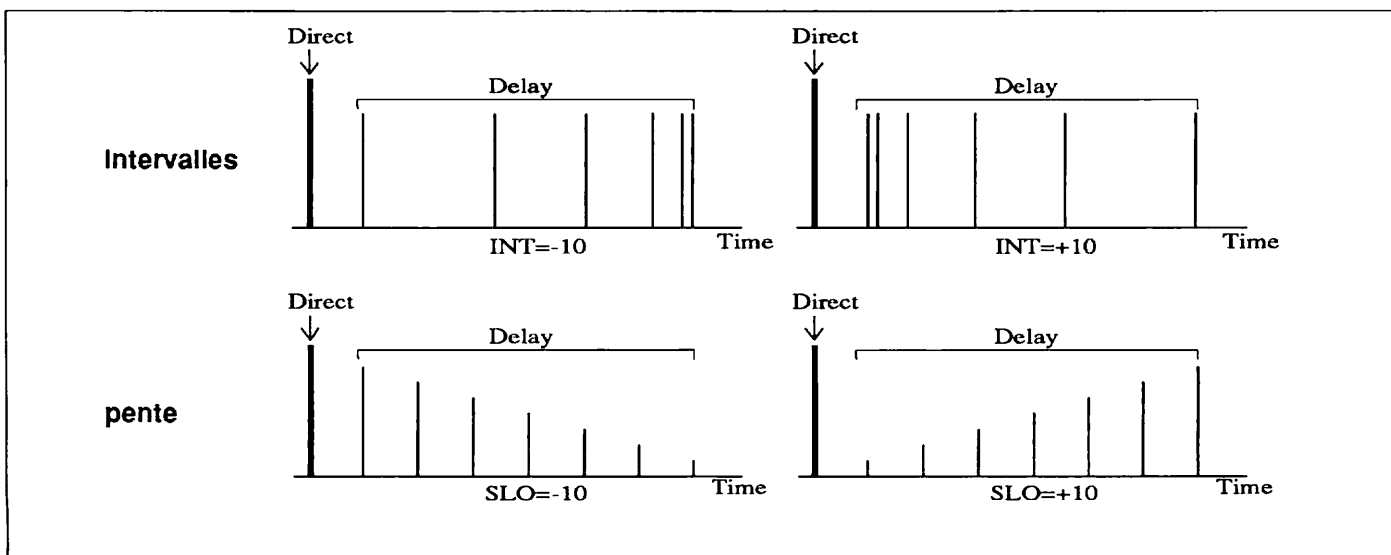
(4) MIX (mix level): 0 - 100

[Page 3]

(1) DES (destination): ITV, PTN, SLO, MIX, INP

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %



(4) SRC (source d'entrée): 1, 1 + 2, 2

● Ping-pong Delay (PPD)

C'est un effet retard spécial dans lequel les répétitions retardées sont alternées entre les canaux gauche et droite.

[Page 1]

(1) TM (delay time): 10 - 900 ms

Ce paramètre de temps retard détermine le temps retard.

(2) F.B (feedback): 0 -98

Ce paramètre de réinjection du signal détermine la grandeur des répétitions retardées dans le son.

(3) HiD (high damp): 0 - 10

Ce paramètre d'amortissement des hautes fréquences détermine quelles sont les hautes fréquences qui sont filtrées hors des répétitions retardées spécifiées dans le paramètre feedback.

(4) MIX (mix level): 0 - 100

[Page 2]

(1) DES (destination): F.B, MIX, INP, TM

(2) CTL (numéro de control change): 1 - 31, 63 - 95 (à l'exclusion de 6, 7, 70 - 79, et 91)

(3) RATIO: -100 - +100 %, Tap (lorsque DES est réglé sur TM, Tap est indiqué ici)

(4) SRC (source d'entrée): 1, 1 + 2, 2

Conseil d'utilisation:

Lorsque le ratio est spécifié sur "Tap", le temps retard peut être réglé pour correspondre à la synchronisation par laquelle le sélecteur de pédale de la 8050 est pressé par répétition. (Consultez le mode d'emploi de la 8050 pour toutes informations complémentaires).

Comparaison

En appuyant sur la touche PATCH ▲, vous pouvez contrôler le patch actuellement en cours d'édition ou le patch d'origine (le patch tel qu'il était avant d'être édité), et passer de l'un à l'autre pour les comparer.

ADVANCED PITCH2
COMPARE

Lorsque vous appuyez à nouveau sur les touches EDIT </>, vous revenez dans le mode Edit.

Conseil d'utilisation:

Lorsque le patch est sélectionné, les données de patch dans la mémoire sont copiées sur une zone mémoire séparée réservée à l'édition, qui est appelée Edit Buffer ou mémoire-tampon d'édition. Autrement dit, lorsque vous éditez les paramètres en mode Edit, vous éditez en fait le patch dans le tampon édit.

Zones et tampons de mémoire

Le 9030 dispose de deux zones mémoire (pour le stockage des données permanentes) et de trois mémoires tampons (pour le stockage provisoire des données). Lorsque les patches sont sélectionnés ou quand vous utilisez la fonction de comparaison durant l'édition, les données de patch sont transférées dans les zones et tampons mémoire. Cette section explique en détail les fonctions des deux types de stockage en mémoire.

• Zone mémoire --

L'emplacement dans lequel les données de patch sont stockées en permanence est appelé une zone mémoire. Il y a deux types de zones mémoire, la mémoire de l'utilisateur et la mémoire ROM ou mémoire morte.

Mémoire de l'utilisateur:

les données dans cette mémoire peuvent être appelées directement dans le mode Play. Elle est utilisée pour stocker les patches édités.

Mémoire ROM:

ROM est l'abréviation de "Read Only Memory". C'est la mémoire morte où les données ne peuvent être stockées ou réécrites. Cependant, vous pouvez utiliser la fonction ROM Patch Call (appel de patch en ROM) dans le mode Utility pour sélectionner un patch en ROM, puis éditer le patch normalement et le stocker dans la mémoire de l'utilisateur. (Reportez-vous page 49 pour les informations sur la fonction ROM Patch Call). Les patches sont les mêmes que ceux stockés dans la mémoire de l'utilisateur à l'usine.

• Tampon --

L'emplacement où les données des patches sont stockées est appelé un tampon. Il y a trois sortes de tampons: le tampon d'édition, le tampon de rappel et le tampon de comparaison.

Edit Buffer (tampon d'édition):

il est utilisé pour sélectionner les patches ou pour les éditer.

Recall Buffer (tampon de rappel):

si les données de patch sont en cours d'édition (et, par conséquent, sont stockées dans le tampon d'édition), alors qu'un autre patch est appelé soit de la ROM ou par sélection normale de patch, le patch actuellement dans le tampon d'édition est provisoirement stocké dans le tampon de rappel. Ces données peuvent être rappelées dans le tampon d'édition par la fonction Patch Recall (rappel de patch). (Reportez-

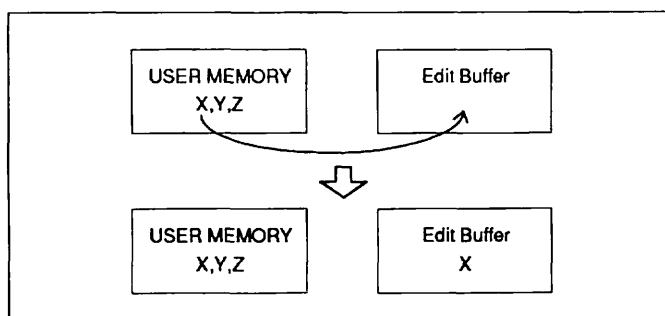
vous page 49 pour les informations complémentaires sur la fonction Patch Recall).

Tampon de comparaison:

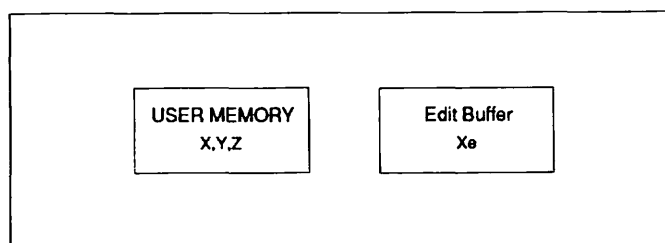
il est utilisé dans une intention de contrôle et vous permet de comparer le patch d'origine (d'avant l'édition) avec le patch édité.

Les relations entre les zones et tampons mémoire sont expliquées ci-dessous. Il serait pratique, cependant, de garder quelques points à l'esprit lorsque vous exécutez les opérations ROM Patch Call et Patch Recall.

(1) Lorsque vous sélectionnez un patch, les données de ce patch sont copiées de la mémoire de l'utilisateur dans le tampon d'édition. (Dans notre exemple, nous appellerons ces données le Patch X). Lorsque vous éditez un patch, vous êtes en fait en train d'éditer ou de réécrire les données dans le tampon d'édition. Les données éditées (dans lesquelles les valeurs des paramètres sont changées) du Patch X seront dénommées ci-après Xe.

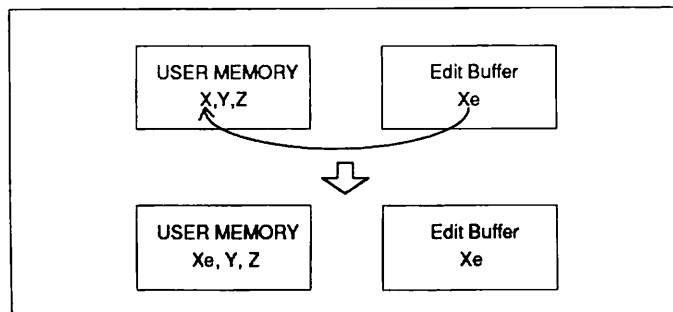


Sélection du Patch X



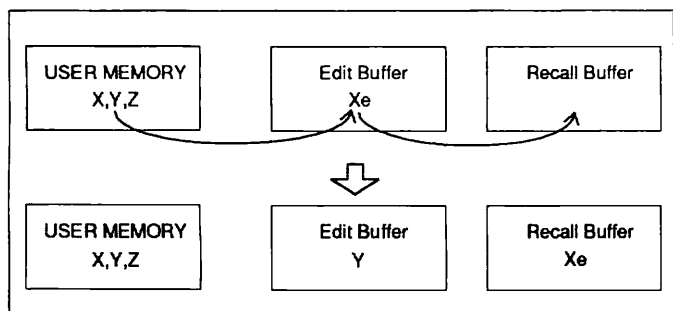
Édition du Patch X

(2) Si vous stockez le nouveau Patch Xe dans l'espace réservé à la mémoire de l'utilisateur précédemment occupé par le Patch X, les données du Patch X dans la mémoire de l'utilisateur, seront réécrites à Xe et les données d'origine du Patch X seront effacées.

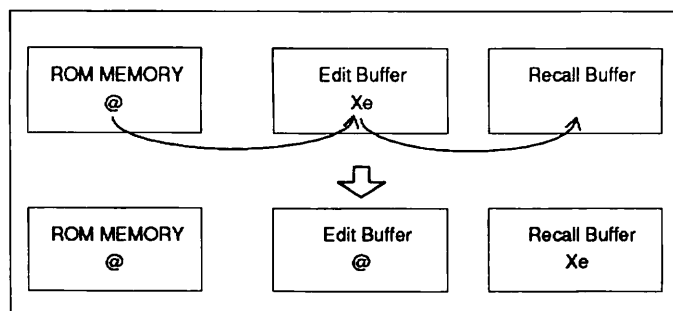


Stockage du Patch Xe

(3) Si vous arrêtez l'édition et sélectionnez un nouveau patch (que nous appellerons dans cet exemple le Patch Y), les données en cours d'édition (c-à-d., le Patch Xe), seront provisoirement stockées dans le tampon de rappel et les données du Patch Y seront copiées dans le tampon d'édition. De plus, quand un patch est appelé de la ROM, les données en cours d'édition seront provisoirement stockées dans le tampon de rappel et les données de patch en ROM (appelées ici le Patch @) seront copiées dans le tampon d'édition. (Reportez-vous page 49 pour les informations sur la fonction Patch Recall).

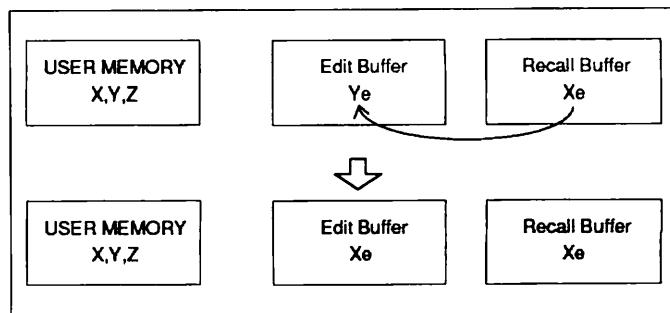


Solution du Patch Y



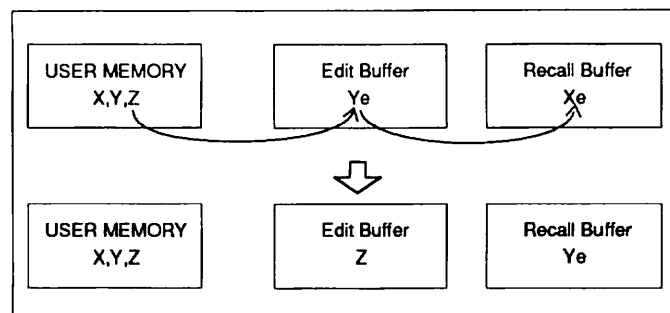
Exécution de la fonction ROM Patch Call

(4) Même après avoir édité le Patch Y dans le tampon d'édition (les données du Patch Y deviennent le Patch Ye après l'édition), vous pouvez utiliser la fonction Patch Recall pour restaurer les données du Patch Xe, qui ont été stockées dans le tampon de rappel. (Reportez-vous page 49 pour les informations sur la fonction Patch Recall). Les données du Patch Ye qui a été édité sont annulées.



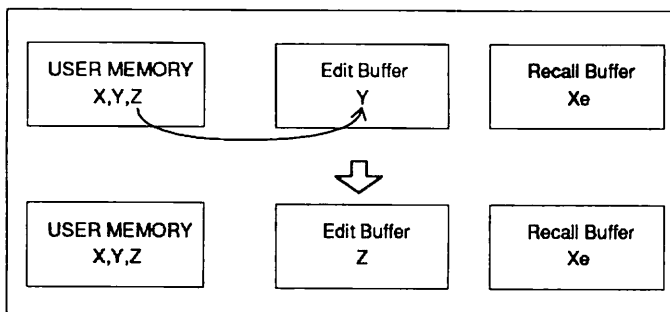
Exécution du Patch Recall

(5) Lorsque vous avez terminé l'édition du Patch Y et sélectionné le nouveau patch (le Patch Z), les données du Patch Xe dans le tampon de rappel sont annulées et les données dans le Patch Ye (qui étaient dans le tampon d'édition) prennent leur place. (Les données du Patch Xe ne pourront être restaurées).



Sélection du Patch Z

(6) Si les données dans le tampon d'édition n'ont pas été éditées, elles ne seront pas transférées, même quand un patch a été sélectionné ou appelé depuis la ROM. Dans ce cas, le résultat est que les données du Patch Xe, qui étaient déjà transférées dans le tampon de rappel, peuvent être restaurées.



Sélection du Patch Z

Mémorisation dans le mode Edit

Pour stocker le patch une fois que vous avez terminé l'édition.

Appuyez sur la touche STORE/EXECUTE. L'affichage change comme suit:

```
88 ADVANCED PITCH2
[ ] → ADVANCED PITCH2
```

Appuyez sur la touche STORE/EXECUTE afin que le patch dont le niveau Master a été changé soit stocké sur le même numéro de patch.

Pour stocker un patch sous un numéro de patch différent, appuyez d'abord sur la touche STORE/EXECUTE puis sélectionnez le numéro de patch de destination avec les touches PATCH ▼/▲. Appuyez sur la touche STORE/EXECUTE à nouveau et le patch sera stocké au nouveau numéro de patch.

Section V: Mode Utility et menu Pop-Up

Cette section explique les fonctions du mode Utility et le menu Pop Up

Mode Utility (utilitaire)

Dans le mode Utility, vous pouvez:

- Spécifier les caractéristiques et la configuration du système de lecture.
- Entrer le nom des patches.
- Exécuter diverses opérations MIDI.
- Utiliser la fonction Patch Recall.
- Appeler les patches depuis la ROM.
- Régler la luminosité de l'écran.

Conseil d'utilisation:

Tous les changements de paramètres réalisés dans le mode Utility, à l'exception des changements de nom de patch, sont automatiquement stockés directement dans la mémoire du 9030. Contrairement au mode Edit, il n'est pas nécessaire de sauvegarder ces changements manuellement.

Entrée du mode Utility

Dans le mode Play, appuyez sur la touche UTILITY/PAGE.

```
UTY1 OUTPUT MODE
▶ LINE      STEREO
```

Remarque:

Vous ne pouvez pas entrer directement le mode Utility à partir du mode Edit.

Sortie du mode Utility

Pour sortir du mode Utility et revenir au mode Play, appuyez continuellement sur la touche EXIT jusqu'à ce que l'affichage du mode Play apparaisse.

Sélection des pages d'affichage

Le mode Utility est divisé en plusieurs pages d'affichage. Appuyez continuellement sur la touche UTILITY/PAGE pour sélectionner les diverses pages.

```
UTY1 OUTPUT MODE
▶ LINE      STEREO
```



```
UTY2 PATCH NAMING
BS [ULTRA SUPER CH_]
```

Pages du mode Utility

1. Mode Output (sortie)

Cette page spécifie les caractéristiques et la configuration de lecture du 9030 pour les faire correspondre au système de reproduction.

```
UTY1 OUTPUT MODE
▶ LINE      STEREO
```

(1) (2)

(1) **LINE/AMP** -- Détermine les caractéristiques de sortie du 9030 afin qu'elles correspondent aux caractéristiques du système de reproduction. Avec un système audio conventionnel ou un système P.A., sélectionnez LINE et avec un amplificateur de guitare, sélectionnez AMP.

(2) **STEREO/MONO** -- Commute la sortie entre stéréo et mono. Les mêmes signaux sont sortis lorsque le réglage est sur mono, même quand les câbles séparés sont raccordés aux bornes OUTPUT gauche et droite.

Lorsque le mode Output est spécifié sur MONO, les signaux des sorties de modules d'effets sont mixés et sont les mêmes pour les canaux de gauche et de droite, même quand la sortie finale du module d'effets est en stéréo. Ce réglage convient particulièrement quand deux sorties des mêmes signaux sont requises, telles pour l'alimentation du même signal à un P.A. et à un système de contrôle.

Lorsque la sortie finale du module d'effets est stéréo et que le paramètre de mode de sortie ci-dessus est spécifié à STEREO, les canaux de gauche et de droite ne sont pas mixés et un câble connecté à la borne sortie L/MONO ne reçoit que la sortie du canal gauche.

Fonction des touches du panneau

- Touche **UTILITY** -- Permet de passer à la seconde page (nom de patch)
- Touches **DEC ▼/INC ▲** -- Changent les spécifications des paramètres.
- Touches **EDIT </>** -- Déplacent le curseur.

2. Dénomination d'un patch

UTY2 PATCH NAMING
BS [ULTRA SUPER CH_]

Cette page vous permet de nommer le patch qui a été précédemment sélectionné dans le mode Play. Les noms peuvent se composer de quinze caractères en longueur. Les caractères (alpha-numériques) disponibles sont mentionnés ci-dessous.

0123456789 (Space)
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (Space)
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (Space)
 @! ? \$ ¥ £ % & " ' () , . : ; + - * / = < > ^ ` { } | → ← ↑ ↓
 (Space)

Déplacez le curseur (indiqué par un trait de soulignement sur l'affichage FL) en utilisant les touches **EDIT </>** et sélectionnez les caractères en utilisant les touches **DEC ▼/INC ▲** ou la commande d'entrée des données 2.

Vous pouvez annuler ou insérer des caractères en utilisant la touche **STORE/EXECUTE**. Pour annuler ou insérer un caractère, sélectionnez la fonction appropriée (**BS/INS/DEL**; la fonction que vous aurez choisie sera affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran) en utilisant la commande d'entrée des données 1, puis appuyez sur la touche **STORE/EXECUTE** pour exécuter l'opération.

- **BS (retour arrière)** -- Annule le caractère précédent le curseur et, tous les caractères et espaces suivant le curseur se rapprochent, d'un espace, vers la gauche. Une fois que vous avez sélectionné le retour arrière, appuyez sur la touche **STORE/EXECUTE** pour exécuter l'opération.

- **INS (insertion)** -- Insère un espace à la position du curseur et tous les caractères et espaces qui suivent le curseur, se déplacent, d'un espace, vers la droite. Une fois que vous avez sélectionné l'insertion, appuyez sur la touche **STORE/EXECUTE** pour exécuter l'opération.

- **DEL (annulation)** -- Annule le caractère situé à la position du curseur et, tous les caractères et espaces suivant le curseur se rapprochent d'un espace, vers la gauche. Une fois que vous avez sélectionné l'annulation, appuyez sur la touche **STORE/EXECUTE** pour exécuter l'opération.

Fonction des touches du panneau

- Touche **UTILITY** -- Permet de passer à la page 3-1 (Sélection du canal MIDI).
- Commande d'entrée des données 1 -- Sélectionne la fonction qui sera exécutée par la touche **STORE/EXECUTE**.
- Commande d'entrée des données 2 -- Sélectionne les caractères.
- Touches **DEC ▼/INC ▲** -- Sélectionnent les caractères.
- Touches **EDIT </>** -- Déplacent le curseur.
- Touche **STORE/EXECUTE** -- Exécute les fonctions de retour arrière ou d'insertion.

Conseil d'utilisation:

Lorsque vous voulez changer le nom d'un patch, sélectionnez le patch dans le mode Play puis appelez cette page. (Vous ne pouvez changer que les noms des patches qui sont dans le tampon d'édition).

Remarque:

La dénomination de patch est un des paramètres de patch. Par conséquent, il est nécessaire de stocker le patch en mémoire afin de confirmer le changement de nom de patch. Lorsque le nom de patch a été changé, revenez au mode Play

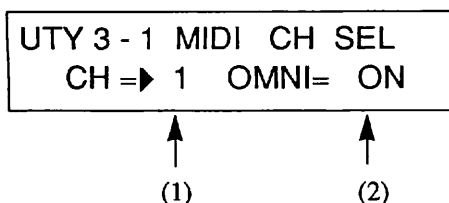
(" [] " est alors affiché sur l'écran FL, pour vous indiquer que le patch est en cours d'édition), puis stockez le tout en mémoire. Reportez-vous page 17 pour les informations sur la mémorisation.

3. Installation MIDI/Remote

Cette page vous permet de faire les réglages pour MIDI et le terminal à distance ZOOM. (Ces deux réglages ne peuvent se faire séparément). Comme il y a de nombreux paramètres à spécifier dans cette page, la page est en réalité divisée en 6 petites sous-pages (3-1 à 3-6). Les touches EDIT < / > sont utilisées pour passer d'une sous-page à l'autre.

3-1 Sélection du canal MIDI (MIDI CH SEL)

C'est la page d'affichage pour le réglage du canal de réception MIDI.



(1) **Canal MIDI** -- Détermine le canal MIDI sur lequel la 8050 transmet ou reçoit les messages de Program Change (changement de programme) et de Control Change (changement de contrôle). La plage est de 1 à 16.

(2) **OMNI ON/OFF** -- Lorsqu'OMNI est spécifié sur ON, les messages sur tous les canaux MIDI sont reçus quels que soient les réglages des canaux MIDI.

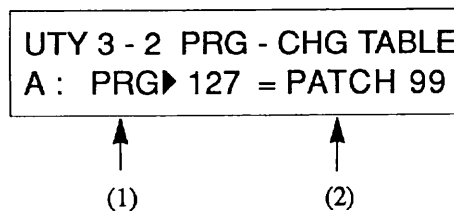
Faites correspondre le canal de transmission MIDI de votre contrôleur MIDI avec le canal de réception MIDI de votre 9030 ou spécifiez OMNI sur ON lorsque vous commandez votre 9030 à distance depuis la 8050 ou un autre équipement MIDI.

Fonction des touches du panneau

- Touche **UTILITY** -- Permet de passer à la page 4 (Patch Recall)
- Touches **DEC ▼/INC ▲** -- Spécifient les valeurs des paramètres.
- Touches **EDIT < / >** -- Déplacent le curseur. Si vous appuyez sur la touche EDIT > lorsque le curseur est sur le paramètre OMNI, l'affichage 3-2 sera appelé.

3-2 Réglage de la table de Program Change (changement de programme)

Cette page est utilisée pour spécifier la table de Program Change.



La table de Program Change est une caractéristique de commande à distance très pratique du 9030, qui vous permet d'affecter un numéro de Program Change MIDI (0 - 127) à un numéro de patch (1 - 99) du 9030.

(1) **Numéro de Program Change** -- Détermine le numéro de Program Change qui est affecté à un patch du 9030.

(2) **Numéro de patch** -- Détermine le numéro de patch du 9030 auquel le numéro de Program Change a été affecté.

Fonction des touches du panneau

- Touche **UTILITY** -- Permet de passer à la page suivante (Patch Recall)
- Touches **DEC ▼/INC ▲** -- Spécifient les valeurs des paramètres.
- Touches **EDIT < / >** -- Déplacent le curseur. Si vous appuyez sur la touche EDIT < lorsque le curseur est sur le paramètre PRG, l'affichage 3-1 sera appelé; Si vous appuyez sur la touche EDIT > lorsque le curseur est sur un paramètre de patch, la page 3-3 sera appelée. (Sélection de banque de table).

Conseil d'utilisation:

Il est possible de spécifier facilement la table de Program Change avec le menu Pop Up. Reportez-vous page 50 pour les informations complémentaires.

3-3 Sélection de banque de table

Dans cet affichage, la table de Program Change est sélectionnable à partir de quatre banques, A à D.

UTY3 - 3 TABLE BANK
TABLE BANK=▶A :



(1)

Vous pouvez créer quatre tables séparées de Program Change, étiquetées de A à D, pour la sélection pratique des différentes affectations de Program Change/patch. Pour appeler l'une des banques afin d'effectuer les réglages ou de les utiliser normalement, appuyez sur les touches DEC ▼/INC ▲.

(1) Nom de banque -- Pour sélectionner le nom d'une banque (A - D).

Conseil d'utilisation:

Cette fonction est particulièrement pratique lors de la programmation de plusieurs banques, dont chacune est conçue pour une application de performance ou d'enregistrement différentes. Une fois la programmation des banques terminée, sélectionnez seulement celle dont vous avez besoin et le 9030 reconfigurera entièrement les affectations de Program Change (changement de programme)/patch.

Fonction des touches du panneau

- **Touche UTILITY** -- Permet de passer à la page 4 (Patch Recall)
- **Touches DEC ▼/INC ▲** -- Spécifient les valeurs des paramètres.
- **Touches EDIT < / >** -- Déplacent le curseur. Si vous appuyez sur la touche EDIT < , la page d'écran 3-2 apparaîtra et si vous appuyez sur la touche EDIT > , la page 3-4 sera appelée (mode de réglage).

3-4 Réglage du mode MIDI/Remote

Cette page vous permet de sélectionner la borne, MIDI ou Remote (à distance), par laquelle le 9030 sera commandé à distance.

UTY 3-4 MIDI / RMT MODE
▶ MIDI OUT MODE

Trois modes sont disponibles dans cette page, qui sont décrits ci-dessous. La fonction de la borne MIDI OUT change selon le mode qui est sélectionné.

- **MODE MIDI OUT** -- Dans ce mode, le 9030 peut être commandé à distance par les données reçues via la borne MIDI IN. (La borne REMOTE ne peut être utilisée). Dans ce cas, la borne MIDI OUT fonctionne normalement (comme borne MIDI OUT). Cependant, ces données reçues ne sont pas sorties. Les données du système exclusif peuvent être transmises via la borne MIDI OUT.
- **MODE MIDI THRU** -- Dans ce mode, le 9030 est commandé à distance par les données reçues via la borne MIDI IN. (La borne REMOTE ne peut être utilisée). Dans ce cas, la borne MIDI OUT fonctionne comme une borne MIDI THRU. Les données générées à partir du 9030 ne peuvent être transmises.
- **MODE REMOTE** -- Dans ce mode, le 9030 est commandé à distance par les données reçues via la borne REMOTE. (La commande Remote via les bornes MIDI est impossible dans ce mode). La borne MIDI OUT fonctionne comme une borne MIDI THRU, sortant les signaux reçus via la borne REMOTE.

Fonction des touches du panneau

- **Touche UTILITY** -- Permet de passer à la page suivante (Patch Recall)
- **Touches DEC ▼/INC ▲** -- Spécifient les valeurs des paramètres.
- **Touches EDIT < / >** -- En appuyant sur la touche EDIT < , vous reviendrez à la page 3-3 et si vous appuyez sur la touche EDIT > , la page 3-5 sera appelée (MIDI Bulk Dump).

3-5 MIDI Bulk Dump

Cette fonction bulk Dump (transfert de masse) peut être exécutée depuis cette page.

```
UTY3 - 5  BULK DUMP
▶ PATCH MEM  OK?
```

Bulk Dump est une fonction de transfert de masse qui vous permet de transmettre, via MIDI, tous les réglages des patches et toutes les données de réglages MIDI du 9030.

Conseil d'utilisation:

Lorsqu'un Bulk Dump est exécuté, les messages du système exclusif MIDI sont transmis via la borne MIDI OUT. Si vous disposez d'un séquenceur ou d'un programme de logiciel pour ordinateur qui puisse enregistrer les messages du système exclusif, vous pouvez sauvegarder tous les réglages du 9030 sur une disquette. La fonction Bulk Dump peut aussi être utilisée pour copier les données dans un autre 9030.

Sélectionnez le type de donnée à sortir en utilisant les touches DEC ▼/INC ▲ et exécutez le Bulk Dump en appuyant sur la touche STORE/EXECUTE. Vous aurez le choix entre:

- ALL -- Tous les réglages du 9030
- Patch -- Toutes les mémoires de patch de 1 à 99 (y compris les noms de patches)
- SYSTEM -- Les réglages du mode Utility, sauf les noms de patches
- EDIT BUFFER -- Les données du tampon d'édition (y compris les noms de patches)

Fonction des touches du panneau

- Touche UTILITY -- Permet de passer à la page suivante (Patch Recall)
- Touches DEC ▼/INC ▲ -- Spécifient les valeurs des paramètres.
- Touches EDIT </> -- En appuyant sur la touche EDIT <, vous reviendrez à la page 3-4 et si vous appuyez sur la touche EDIT >, la page 3-6 sera appelée (MIDI Bulk Load).

Remarque:

Afin d'exécuter le Bulk Dump, le paramètre du mode MIDI/Remote (page 47) doit être spécifié sur MIDI OUT MODE. Le message d'erreur suivant sera affiché lorsque ce réglage n'est pas fait.

```
UTY3-5  BULK DUMP
Set to MIDI OUT MODE
```

3-6 Chargement des données MIDI Bulk

Cette fonction vous permet de charger les données via Bulk Dump dans la mémoire interne du 9030.

```
UTY3-6  BULK LOAD
Now wai t i ng
```

Il n'y a pas de paramètre particulier à spécifier dans cet affichage. Le 9030 reçoit seulement les messages du système exclusif depuis la borne MIDI IN lorsque cet écran est appelé.

Conseil d'utilisation:

Cette fonction est utilisée pour recharger les données dans le 9030, qui ont été précédemment enregistrées sur un séquenceur ou un ordinateur. Cet écran doit aussi être utilisé lors des transferts de données bidirectionnels avec un ordinateur ou lors de la réception de données en provenance d'un autre 9030.

Fonction des touches du panneau

- Touche UTILITY -- Permet de passer à la page suivante (Patch Recall)
- Touches EDIT </> -- En appuyant sur la touche EDIT <, vous reviendrez à la page 3-5 et si vous appuyez sur la touche EDIT >, la page 3-1 sera appelée.

Remarque:

Pour exécuter l'opération Bulk Load, le paramètre du mode MIDI/Remote (page 47) doit être spécifié sur MIDI OUT MODE. Le message d'erreur suivant est affiché lorsque le réglage n'a pas été effectué.

```
UTY3-6  BULK LOAD
Set to MIDI OUT MODE
```

4. Patch Recall

Cette fonction Patch Recall (rappel de patch) est utilisée pour appeler un patch depuis le tampon de rappel. (Reportez-vous page 41 pour les informations complémentaires sur le tampon de rappel).

UTY4 PATCH RECALL
EDIT RECALL OK?

Les patches suivants peuvent être rappelés par cette fonction:

- Le patch qui a été édité en dernier avant la sélection d'un nouveau patch dans le mode Play.
- Le patch qui a été édité en dernier avant la sélection d'un patch de ROM. (Reportez-vous page 41).

Fonction des touches du panneau

- Touche UTILITY -- Permet de passer à la page 5 (ROM Patch CALL)
- Touche STORE/EXECUTE -- Exécute le rappel de patch.

Conseil d'utilisation:

Cette fonction est pratique lorsque vous avez sélectionné un nouveau patch mais que vous avez oublié de stocker le patch précédent que vous éditiez. Vous pouvez désirer stocker le patch dans la mémoire comme les patches dans le tampon de rappel sont transférés dans le tampon d'édition lorsque la fonction Patch Recall est exécutée. Lorsqu'il y a un patch d'édité dans le tampon d'édition, le message "Are you sure?" est affiché pour confirmation. Appuyez sur la touche STORE/EXECUTE à nouveau pour que la fonction Patch Recall soit exécutée.

5. ROM Patch Call (Appel des patches de ROM)

Il y a 99 différents patches disponibles dans la ROM (mémoire morte) du 9030. Les données dans la ROM sont permanentes; vous pouvez les lire mais pas les réécrire. Les patches de ROM ne peuvent pas être appelés par des opérations normales. A partir de cet écran, vérifiez la sonorité des patches une par une, puis transférez les patches individuellement dans le tampon d'édition.

Conseil d'utilisation:

Les patches en ROM sont les mêmes que celles qui sont chargées dans la mémoire interne à l'usine. Même si vous

éditez par erreur un patch que vous utilisez souvent, à partir de cet écran, vous pouvez restaurer le patch d'origine.

UTY5 ROM PATCH CALL
01 DOUBLE WAH ?

Sélectionnez le patch en utilisant les touches DEC ▼/INC ▲ et en le chargeant réellement avec la touche STORE/EXECUTE. L'opération revient automatiquement au mode Play une fois le chargement terminé. (Le symbole "□" s'affiche sur l'écran, indiquant que le patch est en cours d'édition).

Fonction des touches du panneau

- Touche UTILITY -- Permet de passer à la page 6 (réglage de la luminosité de l'écran)
- Touches DEC ▼/INC ▲ -- Sélectionne le patch à lire dans la ROM.
- Touche STORE/EXECUTE -- Charge le patch sélectionné.

Remarque:

Le patch qui est appelé par cette opération est transféré dans le tampon d'édition. Si vous désirez conserver ce patch ou l'éditer, vous devez le stocker en mémoire.

6. Réglage de la luminosité de l'écran (DISPLAY DIMMING)

Cet écran vous permet de régler la luminosité de l'affichage FL. Changez le réglage lorsque les conditions d'éclairage en studio ou sur scène rendent l'écran difficile à lire.

UTY6 DISPLAY DIMMING
DIMMING⇒60%

La luminosité de l'affichage FL peut être ajustée en utilisant les touches DEC ▼/INC ▲. La valeur peut être changée en cinq phases de 20 %, de 20 % à 100 %.

Fonction des touches du panneau

- Touche UTILITY -- Renvoie à la page 1.
- Touches DEC ▼/INC ▲ -- Ajuste la luminosité

PoP-Up Menu

Qu'est-ce que le menu Pop-Up?

Le menu Pop-Up est un menu qui vous laisse affecter les réglages de diverses fonctions, telles le monitoring du Control Change (changement de contrôle) et des numéros de Program Change (changement de programme) sur des touches directes pour que vous puissiez les appeler immédiatement. Il est indépendant des autres fonctions du 9030.

1. Mémorisation du numéro de Program Change

C'est un menu Pop-Up qui enregistre ou mémorise les numéros de Program change, en provenance d'un équipement MIDI externe comme la 8050, dans la table de Program Change. De cette manière, les patches peuvent être facilement affectés à la table de Program Change. (Reportez-vous page 46).

Afin d'utiliser cette fonction, les équipements MIDI comme la 8050 ou un synthétiseur doivent être connectés sur la borne REMOTE IN ou sur la borne MIDI IN du 9030. (Reportez-vous pages 52 - 54).

Une fois que vous aurez sélectionné le patch à enregistrer dans la table de Program Change en appuyant sur la touche PRG-CHG LEARN (touche DEC ▼) dans le mode Play, continuez alors à maintenir la touche enfoncée. L'affichage changera comme indiqué ci-dessous lorsque vous maintiendrez la touche PRG-CHG LEARN (touche DEC ▼) enfoncée.

```
PRG-CHG LEARN
A: waiting =PATCH88
```

Le numéro de patch sélectionné est indiqué dans le coin inférieur droit de l'écran et "waiting" (en attente) est affiché dans le coin inférieur gauche. (Ce message vous informe donc que le 9030 attend le numéro de Program Change). Tout en appuyant sur la touche PRG-CHG LEARN (touche DEC ▼), le message de Program Change est transmis depuis la 8050 ou l'équipement MIDI connecté. Le numéro de Program Change qui est reçu, est indiqué dans le coin gauche de l'écran.

```
PRG-CHG LEARN
A: PRG 127 = PATCH88
```

Le numéro de Program Change est maintenant mémorisé. (Dans cet exemple, le numéro de patch 88 est affecté au numéro de Program Change 127). Relâchez la touche PRG-CHG LEARN (touche DEC ▼) pour revenir au mode Play.

Remarque:

Ce réglage n'est efficace que pour les banques de tables qui ont été sélectionnées dans le mode Utility. (Reportez-vous page 47).

2. Monitoring du numéro de Control Change (CTL-CHG MONITOR)

Ce menu Pop-Up vous permet de visualiser les messages de Control Change (changement de contrôle) reçus depuis un contrôleur externe tels une 8050 ou un équipement MIDI connecté. Cette fonction est pratique lors de la sélection de la source de modulation en temps réel.

Afin d'utiliser cette fonction, un équipement MIDI comme la 8050 ou un synthétiseur doit être connecté à la borne REMOTE IN ou à la borne MIDI IN du 9030 .

Appuyez sur la touche CTL-CHG MONITOR (INC ▲) dans le mode Play et gardez-la enfoncée. Pendant que la touche est enfoncée, l'affichage change comme indiqué ci-dessous.

```
CTL - CHG MONITOR
CH - - CTL- - VAL- - -
```

Transmettez le message de Control change depuis la 8050 ou l'équipement MIDI connecté tout en maintenant la touche CTL-CHG MONITOR enfoncée sur le 9030. Le canal MIDI, le numéro de contrôle et la valeur du message de Control Change transmis sont indiqués au bas de l'écran.

```
CTL - CHG MONITOR
CH -1 CTL64 VAL127
```

Remarque:

Les numéros de Control Change peuvent être monitorés entre 0 et 95. Les numéros de Control Change. Les codes de 96 à 127 sont ignorés. Les numéros de Control Change de 32 à 64 sont indiqués comme étant de 0 à 31. Lorsque que des données de deux octets sont reçues, seules les données supérieures de 0 à 31 sont indiquées comme valeur pour le numéro de Control Change. (Les données de 32 à 64 sont des données inférieures). Une flèche → apparaît à droite de la valeur pour indiquer que la donnée est composée de deux bytes.

Fonction d'auto-introduction

Cette fonction est un sous-programme automatique par lequel le 9030 "s'introduit" tout seul.

Pour lancer la fonction d'auto-introduction:

Mettez sous tension tout en enfonçant simultanément les deux touches PATCH ▼/▲ .

L'auto-introduction apparaît sur l'écran.

Pour arrêter l'auto-introduction:

Appuyez sur la touche EXIT. L'auto-introduction s'arrête et l'opération revient au mode Play.

Section VI: Exemples d'applications -- Commande à distance et modulation en temps réel

La commande à distance et la modulation en temps réel du 9030 peuvent être accomplies en utilisant un équipement MIDI comme la 8050 (en option) ou les autres instruments MIDI.

Commande du 9030 à partir de la 8050

Avec la commande au pied 8050, vous pouvez passer parmi les patches de la 9030 et dériver des modules d'effets spécifiques par commande au pied. Vous pouvez aussi contrôler les paramètres d'effets du 9030 en temps réel en raccordant la pédale d'expression FP01 à la 8050.

Réglages et connexions de l'équipement

1. Raccorder la 8050 et le 9030.

Connectez la borne REMOTE OUT de la 8050 à la borne REMOTE IN du 9030 avec le câble (RC05) fourni avec la 8050. Comme la 8050 est alimentée par le 9030 via la borne REMOTE, un adaptateur est inutile.

2. Réglez la 8050 comme indiqué ci-dessous.

- Canal de transmission MIDI: 1
- Mode: Standard
- Numéro de Control Change de la pédale d'expression 1 : 7
- Numéro de Control Change de la pédale d'expression : 1
- Numéro de Control Change de la pédale BYPASS: 91

Ces réglages sont programmés à l'usine. Vous n'avez pas besoin de les refaire s'ils n'ont pas été changés.

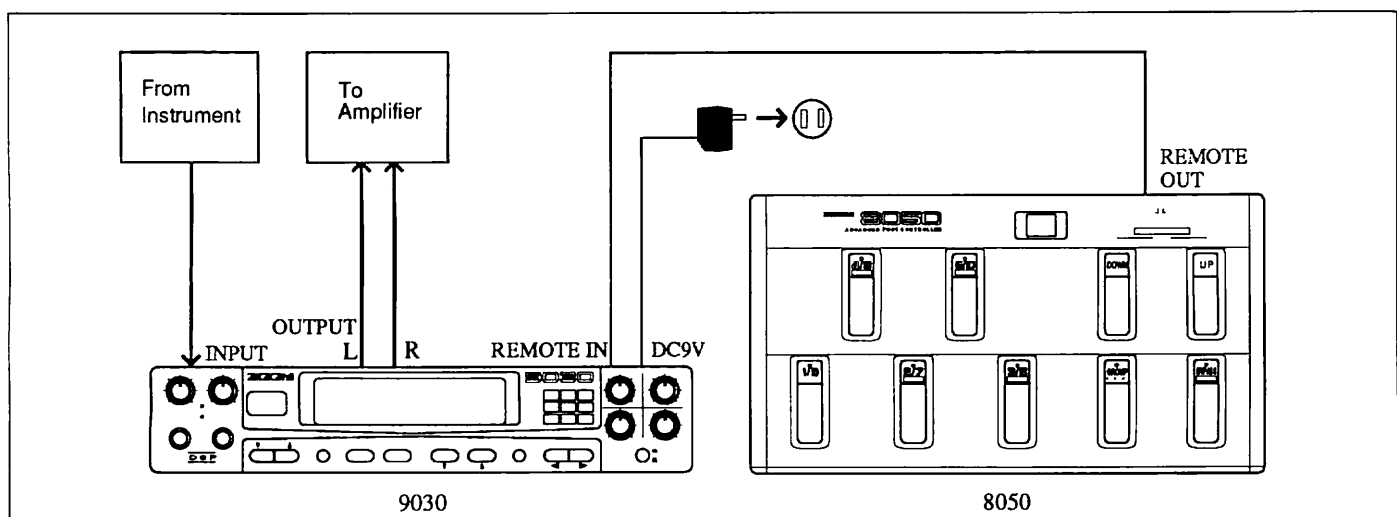
3. Le numéro de canal de réception MIDI du 9030 et de canal de transmission MIDI de la 8050 doit être identique.

Pour sélectionner le canal MIDI, appelez la page dans le mode Utility et réglez le canal MIDI sur 1 ou OMNI sur ON.

Lorsque le canal MIDI est réglé sur 1, l'écran ci-dessous apparaît.

UTY 3 - 1 MIDI CH SEL
CH => 1 OMNI= OFF

Lorsque le canal MIDI est réglé sur OMNI ON, l'écran de la page suivante apparaît.



```
UTY 3 - 1 MIDI CH SEL
CH = 1 OMNI⇒ON
```

4. Réglez le 9030 afin qu'il soit commandé depuis la borne REMOTE.

Appelez la page de mode MIDI/Remote dans le mode Utility et sélectionnez "REMOTE MODE"

```
UTY 3 - 4 MIDI/ RMT MODE
▶ REMOTE MODE
```

5. Revenez au mode Play en appuyant sur la touche EXIT.

Sélection de patch du 9030 à partir de la 8050

Cette section explique comment sélectionner un patch du 9030 à partir de la 8050.

1. Enregistrez auparavant le patch et le numéro de programme à utiliser dans la table de Program Change du 9030.

Conseil d'utilisation:

Utilisez la fonction de Program Change Learn (PRG-CHG LEARN) du menu Pop-Up pour affecter les valeurs. (Reportez-vous page 50).

2. Transmettez le message de Program Change en utilisant les sélecteurs au pied UP/DOWN de BANK, les sélecteurs au pied de GROUP et les sélecteurs numériques au pied 1 à 5 de la 8050.

Le 9030 commute le patch approprié selon l'affectation dans la table Program Change sélectionnée.

Dérivation de tous les effets à partir de la 8050

Vous pouvez également dériver tous les effets du 9030 en utilisant la pédale BYPASS de la 8050.

1. Appuyez sur la pédale BYPASS de la 8050.

Tous les effets du 9030 sont maintenant dérivés. Cette

opération est exactement la même que lorsque vous appuyez sur la touche BYPASS du 9030. Lorsque vous appuyez sur la pédale BYPASS de la 8050, le numéro de Control Change 91 est envoyé au 9030. Ce numéro de Control Change est compatible avec la fonction BYPASS (dérivation) du 9030 et peut être utilisé de cette manière.

2. Appuyez à nouveau sur la pédale BYPASS de la 8050.

La fonction de dérivation d'effet est relâchée.

Mise hors circuit de chaque module d'effet depuis la 8050

Vous pouvez mettre chaque module d'effets du 9030 hors circuit indépendamment en utilisant le mode EXTENDED de la 8050.

1. Réglez la 8050 sur le mode Extended et sélectionnez le groupe CONT avec les sélecteurs au pied de GROUP.

Maintenant, tous les sélecteurs numériques peuvent être utilisés comme commande au pied. Le numéro de commande de chaque pédale de la 8050 a été pré-programmé en usine pour mettre hors-circuit un module d'effets spécifique du 9030 selon les affectations indiquées ci-dessous.

Sélecteur au pied numérique 1 --
COMP (numéro de Control Change 70)

Sélecteur au pied numérique 2 --
DST (numéro de Control Change 72)

Sélecteur au pied numérique 3 --
EFF1/SFX (numéro de Control Change 75)

Sélecteur au pied numérique 4 --
EFF2 (numéro de Control Change 76)

Sélecteur au pied numérique 5 --
REV (numéro de Control Change 77)

2. Appuyez plusieurs fois sur les sélecteurs numériques 1 à 5 de la 8050 tout en jouant sur l'instrument musical connecté.

Notez que les divers modules d'effets du 9030 sont mis sous/hors tension par pression des pédales.

Conseil d'utilisation:

Vous pouvez aussi dériver d'autres modules d'effets en changeant le numéro de Control Change de la pédale BYPASS de la 8050.

Modulation en temps réel à partir de la 8050

Les paramètres d'effets du 9030 peuvent être changés constamment en temps réel en connectant la pédale d'expression FP01 aux bornes EXP. PEDAL 1 et 2 de la 8050.

1. Connectez la FP01 aux deux bornes de la 8050.

La 8050 est programmée en usine de manière à ce que le numéro 1 de Control Change soit sorti lorsque la pédale d'expression raccordée à la borne EXP. PEDAL est activée.

2. Réglez le 9030 au mode Edit et appelez la dernière page du type d'effet auquel vous désirez appliquer la modulation en temps réel.

Dans l'exemple ci-dessous, le type d'effet Reverb 2 (Rv2) a été sélectionné depuis le module d'effets REV.

typ	DES	CTL (%)	SRC
Rv2	RvT	15 +50	2

3. Changez les paramètres CTL (numéro de control change) et DES (destination) comme indiqué ci-dessous.

typ	DES	CTL (%)	SRC
Rv2	MIX	1 +50	2

Maintenant le paramètre MIX (niveau d'effet) peut être contrôlé par la FP01 (via le numéro de Control Change 1).

4. Revenez au mode Play en appuyant sur la touche EXIT et stockez le patch pour un rappel ultérieur, si vous le désirez.

Conseil d'utilisation:

Les 9030 et 8050 peuvent être utilisés ensemble dans une grande variété d'applications. Essayez diverses configurations d'affectations et découvrez pour votre plaisir, d'autres effets intéressants.

Commande du 9030 à avec un synthétiseur

Cette section explique comment utiliser un clavier ou un synthétiseur MIDI pour commander à distance le 9030 et comment appliquer la modulation en temps réel à ses paramètres d'effets.

Connexions

1. Connectez le 9030 et le synthétiseur.

Connectez la borne MIDI OUT du synthétiseur à la borne MIDI IN du 9030 avec un câble MIDI. Raccordez les câbles audio comme vous le feriez normalement en appliquant les effets du 9030 aux sorties du synthétiseur.

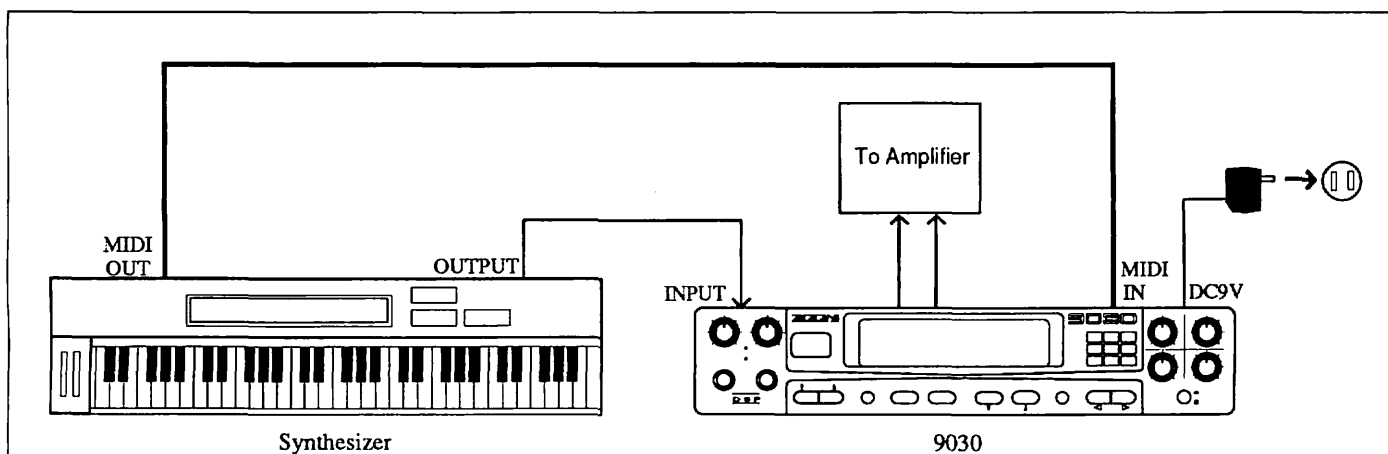
Réglage de l'équipement

1. Réglez le synthétiseur comme indiqué ci-dessous.

Canal de transmission MIDI: 1

Validation de transmission de Programme Change: ON

Validation de transmission de Control Change: ON



2. Faites correspondre le canal de réception MIDI du 9030 avec le canal de transmission du synthétiseur.

Appelez la page de mode MIDI/Remote dans le mode Utility et réglez le canal MIDI sur 1 ou réglez OMNI sur ON.

3. Réglez le 9030 afin de pouvoir le commander depuis la borne MIDI.

Réglez le mode MIDI/Remote dans le mode Utility comme indiqué ci-dessous.

```
UTY 3 - 4 MIDI/ RMT MODE
▶ MIDI OUT MODE
```

4. Revenez au mode Play en appuyant sur la touche EXIT.

Sélection de patch du 9030 à partir du synthétiseur

1. Changez le programme sonore ou la voix sur le synthétiseur.

Lorsque vous sélectionnez un programme sur le synthétiseur, un message de Programme Change est sorti à la borne MIDI OUT, qui change le patch sur le 9030 pour celui qui est enregistré dans la table de Programme Change.

Remarque:

Le numéro de programme sonore du synthétiseur et le numéro de Programme Change réel qui est sorti, peuvent être différents. Reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil pour plus d'informations.

Modulation en temps réel avec la molette de modulation

Les paramètres d'effets du 9030 peuvent être changés en temps réel avec la molette de modulation du synthétiseur.

1. Réglez le 9030 sur le mode Edit et appelez la dernière page du type d'effet auquel vous désirez appliquer la modulation en temps réel.

Dans l'exemple ci-dessous, le type d'effet Reverb 2 (Rv2) a été sélectionné depuis le module d'effets REV.

```
t y p DES CTL (%) SRC
Rv2 RvT 15 +50 2
```

3. Changez les paramètres CTL (numéro de Control Change) et DES (destination) comme indiqué ci-dessous.

Comme le numéro de Control Change de la molette de modulation est habituellement 1, réglez le paramètre CTL sur 1 et le paramètre DES sur "MIX".

```
t y p DES CTL (%) SRC
Rv2 MIX 1 +50 2
```

Maintenant le paramètre MIX (niveau d'effet) peut être contrôlé par la molette de modulation.

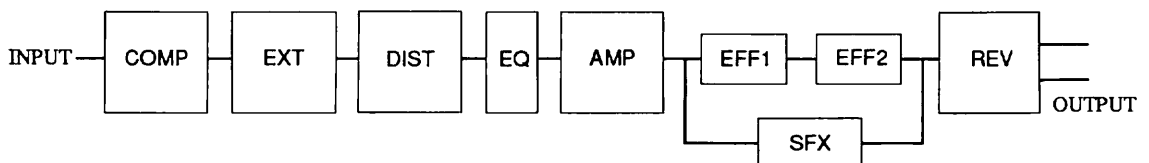
3. Revenez au mode Play en appuyant sur la touche EXIT et stockez le patch pour un rappel ultérieur, si vous le désirez.

9030

SPECIFICATIONS

Effect Programs:	47 programs
Patch Memory:	99 (programmable)
Sampling Quantization:	16bit
Input	
(Front) :	1/4" x 1 (-10 to -40dBm/470k Ω)
(Rear) :	1/4" x 1 (-10 to -40dBm/100k Ω)
	* The front is prior to the rear.
Output:	1/4" x 2 (-10dBm)
External Connection	
(Send):	1/4" x 1 (-10dBm)
(Return):	1/4" x 1 (-10dBm)
Display:	20 characters x 2 Lines VFD Patch Number; 7 segment LED x 2 Effect; LED x 9 Input Indicator; LED x 2
Control In/Out:	MIDI In MIDI Out Remote In
Power Supply:	DC 9V 1A AC adaptor AD0002
Dimensions:	220 (W) x 187 (D) x 46 (H) mm
Weight:	1.2kg
Accessory:	AC Adaptor AD0002

BLOCK DIAGRAM



* SFX and EFF1 + EFF2 can not used simultaneously.

* Specifications are subject to change without notice.

9030

MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1) CHANNEL VOICE MESSAGES

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	CONTROL CHANGE
			ccc cccc : Control No. vvv vvvv : Control Value
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	PROGRAM CHANGE
			ppp pppp : Program Number

NOTE:

* nnnn = MIDI Channel Number (0000 - 1111)

These messages are transmitted in Remote Mode only.

2. RECOGNIZED DATA

1) CHANNEL VOICE MESSAGES

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	CONTROL CHANGE ccc cccc : Control No. (1-5, 8-31, 33-37, 40-69, 80-90, 92-95) vvv vvvv : Real time modulation control Value (See NOTE 1)
	0000 0111	0vvv vvvv	Master Output Level vvv vvvv : Level
	0100 0110	0vvv vvvv	Compressor vvv vvvv : Comp ON/OFF (See NOTE 2)
	0100 0111	0vvv vvvv	External Effect vvv vvvv : EXT ON/OFF (See NOTE 2)
	0100 1000	0vvv vvvv	Distortion vvv vvvv : DIST ON/OFF (See NOTE 2)
	0100 1001	0vvv vvvv	Equalizer vvv vvvv : EQ ON/OFF (See NOTE 2)
	0100 1010	0vvv vvvv	Amp Simulator vvv vvvv : AMP ON/OFF (See NOTE 2)
	0100 1011	0vvv vvvv	Effect1 vvv vvvv : EFF1 ON/OFF (See NOTE 2)
	0100 1100	0vvv vvvv	Effect2 vvv vvvv : EFF2 ON/OFF (See NOTE 2)
	0100 1101	0vvv vvvv	Reverb vvv vvvv : REV ON/OFF (See NOTE 2)
	0100 1110	0vvv vvvv	Special Effects vvv vvvv : SFX ON/OFF (See NOTE 2)
	0101 1011	0vvv vvvv	All bypass vvv vvvv : Bypass ON/OFF (See NOTE 3)
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	PROGRAM CHANGE ppp pppp : Program Number (See NOTE 4)

NOTE:

* nnnn = MIDI Channel Number (0000 - 1111)

- CONTROL CHANGE message is recognized only when the control number is matched with Control numbers selected by panel.
- Effect module ON/OFF function is always recognized in BASIC Channel.
When value vvvvvvv is 0, module is turned off.
When value vvvvvvv is 127, module is turned on.
- Bypass function is always recognized in BASIC Channel.
When value vvvvvvv is 0, Bypass is turned off.
When value vvvvvvv is 127, Bypass is turned on.
- Relationship between MIDI Program No. and Patch No. is assignable.

3.SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

All System Exclusive Messages are recognized in BULK LOAD MENU only.

1) Identity Request

BYTE DESCRIPTION

1111 0000	Exclusive Status
0111 1110	Universal System Exclusive Non-Real Time Header
0nnn nnnn	Channel nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	General Information (Sub-ID #1)
0000 0001	Identity Request (Sub-ID #2)
1111 0111	EOX

NOTE:

* Recognized only.

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, Identity Reply Message is transmitted with Basic Channel.

(Rule of Universal System Exclusive Message Communication)

2) Identity Reply

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	Exclusive Status
0111 1110	Universal System Exclusive Non-Real Time Header
0nnn nnnn	Channel nnn nnnn : channel 00H-0FH
0000 0110	General Information (Sub-ID #1)
0000 0010	Identity Reply (Sub-ID #2)
0101 0010	ZOOM ID 52H
0000 0011	DEVICE ID 03H (ZOOM 9030)
0000 0000	Reserved of MSB of device code
0000 0000	Reserved of MSB of device code
0000 0000	Reserved of MSB of device code
0sss ssss	1st character of Software Revision Code
0sss ssss	2nd character of Software Revision Code
0sss ssss	3rd character of Software Revision Code
0sss ssss	4th character of Software Revision Code
1111 0111	EOX

NOTE:

- * Transmitted when Identity Request Message is recognized.
Software revision code is 4-digits ASCII characters.

3) Patch Dump

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID 52H
0nnn nnnn	CHANNEL nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0011	DEVICE ID 03H : device No. (ZOOM 9030)
0010 0001	FUNCTION ID 21H : Patch Dump
0vvv vvvv	
:	Patch Data in Edit Buffer (148bytes) (See NOTE 2)
0vvv vvvv	
1111 0111	EOX

NOTE:

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.
2. 8-7 Conversion technique is used while Patch Data is transmitted.

4) Patch Dump Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID 52H
0nnn nnnn	CHANNEL nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0011	DEVICE ID 03H : device No. (ZOOM 9030)
0001 0001	FUNCTION ID 11H : Patch Dump Request
1111 0111	EOX

NOTE:

* Recognized only.
When this message is recognized, Patch Dump Message will be transmitted.

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, Patch Dump Message is transmitted with Basic Channel.

5)Write Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID 52H
0nnn nnnn	CHANNEL nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0011	DEVICE ID 03H : device No. (ZOOM 9030)
0001 0010	FUNCTION ID 12H : Write Request
0ppp pppp	PATCH No. ppp pppp : 1 - 99
1111 0111	EOX

NOTE:

* Recognized only.

When this message is recognized, 9030 stores the Patch Data in Edit Buffer into Patch memory #<PATCH No.> .

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.

6)Write Completed

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID 52H
0nnn nnnn	CHANNEL nnn nnnn : channel 00H-0FH
0000 0011	DEVICE ID 03H : device No. (ZOOM 9030)
0001 0100	FUNCTION ID 14H : Write Completed
1111 0111	EOX

NOTE:

* When Write operation is completed for Write Request Message, this message is transmitted.

7) All Patches Dump

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID 52H
0nnn nnnn	CHANNEL nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0011	DEVICE ID 03H : device No. (ZOOM 9030)
0010 0010	FUNCTION ID 22H : All Patches Dump
0vvv vvvv	
:	whole of Patch Data in Memory (14743bytes) (See NOTE 2)
0vvv vvvv	
1111 0111	EOX

NOTE:

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.
2. 8-7 Conversion technique is used while Patch Data is transmitted.

8) All Patch Dump Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID 52H
0nnn nnnn	CHANNEL nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0011	DEVICE ID 03H : device No. (ZOOM 9030)
0001 0011	FUNCTION ID 13H : All Patch Dump Request
1111 0111	EOX

NOTE:

- * Recognized only.
When this message is recognized, All Patch Dump Message will be Transmitted.
1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, All Patch Dump Message is transmitted with Basic Channel.

9) System data Dump

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID 52H
0nnn nnnn	CHANNEL nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0011	DEVICE ID 03H : device No. (ZOOM 9030)
0010 0010	FUNCTION ID 23H : System data Dump
0vvv vvvv	
:	system data (516bytes) (NOTE 2)
0vvv vvvv	
1111 0111	EOX

NOTE:

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.
2. System Data Dump Includes Output Mode, MIDI channel, OMNI On/Off, Program Change Table and Dimming Level.

10) System Data Dump Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID 52H
0nnn nnnn	CHANNEL nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0011	DEVICE ID 03H : device No. (ZOOM 9030)
0001 0011	FUNCTION ID 16H : System data Dump Request
1111 0111	EOX

NOTE:

- * Recognized only.
When this message is recognized, System data Dump Message will be Transmitted.
1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, System Data Dump Message is transmitted with Basic Channel.

11)Dump Processed

BYTE DESCRIPTION

1111 0000	EXCLUSIVE STATUS	
0101 0010	ZOOM ID	52H
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH
0000 0011	DEVICE ID	03H : device No. (ZOOM 9030)
0001 0101	FUNCTION ID	15H : Dump Processed
1111 0111	EOX	

NOTE:

* When transmitted Patch Dump or All Patch Dump is processed successfully, this message is transmitted.

* 8-7 Conversion

To transmit 8bit-byte data in MIDI SysEx, any data bytes should be 7bit-byte data.

First, strip out bit7(MSB) from source 7 bytes of data, and built 1 byte data attaching MSB=0.

Then send this byte first, and send 1st - 7th data without MSB. These 8 bytes are combined to 1 block.(Fig.1)

If stream of data is less than 7 bytes, stream bytes + 1 will be a size of the block. (Fig.2)

Fig.1

~~A~~AAAAaaaa ~~B~~BBBBbbbb ~~C~~CCCCcccc ~~D~~DDDDdddd ~~E~~EEEEeeee ~~F~~FFFFffff ~~G~~GGGggggg

↓

0GFEDCBA 0AAAAaaaa 0BBBBbbbb 0CCCCcccc 0DDDDdddd 0EEEEeeee 0FFFFffff 0GGGggggg

Fig.2

~~A~~AAAAaaaa ~~B~~BBBBbbbb ~~C~~CCCCcccc

↓

00000CBA 0AAAAaaaa 0BBBBbbbb 0CCCCcccc

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
Mode Default Messages Altered	1, 3 × *****	1, 3 ×	Memorized
Note Number True voice	× *****	×	
Velocity Note ON Note OFF	× ×	× ×	
After Key's Touch Ch's	× ×	× ×	
Pitch Bend	×	×	
Control Change	○	○ 1-5, 8-31, 33-37, 40-69, 80-90, 92-95 7 70-78 91	Real time modulation control Master Output level Effect module on/off All bypass
Prog Change True #	○ (0-127) *****	○ (0-127) *****	
System Exclusive	○	○	
System Song Pos Song Sel Common Tune	× × ×	× × ×	
System Clock Real Time Commands	× ×	× ×	
Aux Local ON/OFF All Notes OFF Mes- Active Sense sages Reset	× × × ×	× × × ×	
Notes			

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

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, MONO

o : Yes
x : No



High-Tech Tools for Artistic Expression

ZOOM CORPORATION

UBE Bldg. 3-3-12 Kanda Kaji-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101 Japan

Tel: (03)5256-1741. Fax: (03)5256-1743

385 Oyster Point Boulevard #7, South San Francisco, California 94080, USA

Tel: (415)873-5885. Fax: (415)873-5887.