

V-Synth

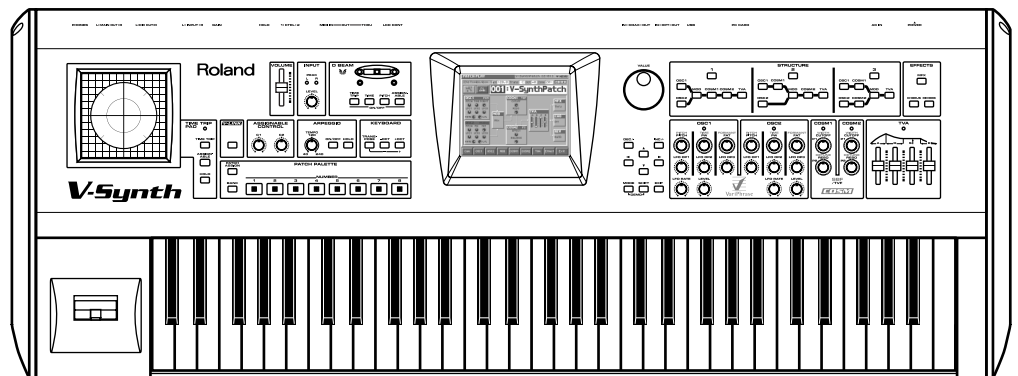
Version 2.0

MODE D'EMPLOI

Félicitations et merci d'avoir opté pour le V-Synth Roland.

Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "Instructions importantes de sécurité" (p. 2), "Consignes de sécurité" (p. 3), "Remarques importantes" (p. 4). Elles contiennent des informations vitales pour l'utilisation correcte de cet instrument. Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement le Mode d'emploi et la Liste de sons. Conservez ensuite ce manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

- * Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- * Windows® a la dénomination officielle suivante: "Système d'exploitation Microsoft® Windows®".
- * Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- * Mac OS est une marque commerciale de Apple Computer, Inc.
- * SmartMedia est une marque commerciale de Toshiba Corp.
- * OMS est une marque déposée de Opcode Systems, Inc.
- * FreeMIDI est une marque commerciale de Mark of the Unicorn, Inc.
- * Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.



Copyright © 2005 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

AVERTISSEMENT: Pour réduire le risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

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



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



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes dans la documentation accompagnant l'appareil pour l'emploi et l'entretien corrects de ce dernier.

INSTRUCTIONS RELATIVES AU RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES.

INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

ATTENTION – L'utilisation d'appareils électriques requiert certaines précautions élémentaires, dont les suivantes:

1. Lisez toutes les instructions.
2. Conservez ces instructions.
3. Respectez tous les avertissements.
4. Suivez toutes les consignes énoncées.
5. N'utilisez pas cet appareil à proximité d'eau.
6. Nettoyez l'appareil uniquement avec un chiffon sec.
7. Veillez à ne bloquer aucun orifice de ventilation de l'appareil. Respectez les consignes d'installation du fabricant.
8. N'installez pas cet appareil à proximité de sources de chauffage telles que des radiateurs, accumulateurs ou autres appareils générant de la chaleur (y compris des amplificateurs).
9. Ne modifiez jamais la protection de la fiche secteur (broche polarisée ou broche de mise à la terre). Une fiche polarisée possède deux broches, dont une plus large que l'autre. Les fiches avec mise à la terre sont dotées de trois broches, dont une de mise à la terre. La broche plus large (ou la troisième broche) sert à assurer votre protection. Si la fiche ne correspond pas à votre prise secteur, consultez un électricien afin de faire remplacer la prise obsolète.
10. Veillez à ce qu'on ne risque pas de trébucher sur ni de pincer le cordon d'alimentation, plus particulièrement à la fiche du cordon, la prise secteur et au point de sortie de l'appareil.
11. Utilisez uniquement des fixations/accessoires du type spécifié par le constructeur.
12. En cas d'orage ou si vous comptez ne pas utiliser l'appareil durant une période prolongée, débranchez-le du secteur.
13. Confiez toute réparation à un technicien qualifié. Un entretien est notamment indispensable quand le cordon ou la fiche secteur sont endommagés, quand du liquide ou des objets ont pénétré dans ce produit, quand il a été exposé à la pluie ou à une humidité excessive, lorsque ce produit ne fonctionne plus correctement ou qu'il est tombé.

Pour le Royaume Uni

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

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

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol  or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Prudence

	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

	Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⚡ prévient l'utilisateur des interdictions. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser ce produit, lisez les instructions données ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- Reliez le câble d'alimentation de ce produit à une prise de courant avec une borne de terre. 
- N'ouvrez (et ne modifiez) pas le produit. 
- N'essayez pas de réparer ce produit ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 
- Ne placez jamais ce produit dans des endroits:
 - soumis à des températures extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur), 
 - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés), 
 - à l'humidité ambiante élevée,
 - exposés aux précipitations,
 - poussiéreux,
 - soumis à de fortes vibrations.
- Utilisez ce produit uniquement avec un support ou un stand recommandé par Roland. 
- Lorsque vous utilisez ce produit avec un rack ou un support recommandé par Roland, placez-le de façon à ce qu'il reste bien horizontal et stable. Si vous n'utilisez ni support ni stand, veillez à placer ce produit dans un endroit offrant une surface bien horizontale et un soutien solide et stable. 
- Branchez uniquement ce produit à une prise de courant répondant aux spécifications énoncées dans le Mode d'emploi ou imprimées sur ce produit. 
- Servez-vous exclusivement du cordon d'alimentation fourni. 
- Evitez de tordre ou de plier excessivement le cordon d'alimentation ainsi que de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie! 

⚠ AVERTISSEMENT

- Ce produit, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque d'écoute, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste. 
- Évitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de ce produit. 
- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation de la prise et ramenez l'appareil chez votre revendeur, au service après-vente Roland le plus proche ou chez un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand:
 - le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e),
 - il y a de la fumée ou une odeur inhabituelle
 - des objets ou du liquide ont pénétré dans le produit
 - le produit a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
 - le produit semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.
- Avec de jeunes enfants, la présence d'un adulte est indispensable jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de ce produit. 
- Protégez ce produit contre tout coup ou impact important. (Ne le laissez pas tomber!) 
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de ce produit une prise murale avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et, éventuellement, entraîner une fusion. 
- Avant d'utiliser ce produit dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 

Consignes de sécurité

⚠ AVERTISSEMENT

- N'insérez JAMAIS un CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risquent d'être endommagés(es). 
- Ne placez aucun récipient contenant de l'eau (un vase, par exemple) sur ce produit. Évitez en outre l'usage d'insecticides, de parfum, d'alcool, de vernis à ongles, d'atomiseurs ou sprays à proximité de ce produit. Essayez rapidement tout liquide renversé sur ce produit avec un chiffon sec et doux. 

⚠ PRUDENCE

- Placez ce produit de sorte à lui assurer une ventilation appropriée. 
- Cet instrument ne peut être utilisé qu'avec le support pour clavier KS-12 de Roland. L'utilisation de tout autre support pourrait entraîner une instabilité et provoquer d'éventuelles blessures en cas de chute. 
- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lors du branchement (débranchement) au secteur ou à ce produit. 
- A intervalles réguliers, débranchez la prise secteur et frottez-la avec un chiffon sec pour enlever toute la poussière et autres saletés accumulées sur ses broches. Si ce produit ne va pas être utilisé durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation. Toute accumulation de poussière entre la prise murale et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie. 

⚠ PRUDENCE

- Évitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur ce produit et évitez d'y déposer des objets lourds. 
- Ne saisissez jamais le cordon secteur ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de l'instrument. 
- Avant de déplacer ce produit, débranchez le cordon secteur de la prise de courant et déconnectez tous les câbles le reliant à des appareils périphériques. 
- Avant de nettoyer cet appareil, éteignez-le et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p. 52). 
- S'il y a risque d'orage, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 
- Si vous devez retirer les vis de la protection de la carte PC, gardez-les en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne les avalent accidentellement. 

Remarques importantes

Oltre les informations des sections "Instructions importantes de sécurité" (p. 2) et "Consignes de sécurité" (p. 3), veuillez lire et suivre les conseils suivants:

Alimentation

- Ne vous servez pas de cet appareil sur le même circuit qu'un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de brancher ce produit à d'autres appareils, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.
- Bien que l'écran et les diodes s'éteignent quand vous mettez l'appareil hors tension avec son interrupteur POWER, cela ne signifie pas que ce produit soit complètement coupé de la source d'alimentation. Pour couper entièrement l'alimentation de l'appareil, mettez-le hors tension avec l'interrupteur POWER puis débranchez le cordon secteur de la prise de courant. Branchez donc ce produit à une prise de courant facile à atteindre et immédiatement accessible.

Emplacement

- L'usage de ce produit à proximité d'amplificateurs (ou de tout autre matériel contenant de grands transformateurs électriques) peut être source de bruit. Pour résoudre le problème, changez l'orientation de ce produit ou éloignez-le de la source d'interférence.

- Ce produit peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- Il peut y avoir du bruit si vous utilisez des moyens de communication sans fil (tel qu'un téléphone mobile) à proximité de ce produit. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de ce produit ou coupez-le.
- N'exposez pas ce produit directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer ce produit.
- Lorsque vous déplacez ce produit en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, il peut y avoir formation de condensation à l'intérieur. Une utilisation de ce produit dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant d'utiliser ce produit, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.
- Ne posez jamais d'objet sur le clavier. Cela pourrait provoquer des dysfonctionnements (certaines touches ne produisant plus de son, par exemple).

Entretien

- Pour nettoyer ce produit, utilisez un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour enlever des saletés plus tenaces, servez-vous d'un détergent doux et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement ce produit avec un chiffon doux et sec.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, de solvant ou d'alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou de déformation.

Réparations et données

- N'oubliez pas que toutes les données contenues dans ce produit sont perdues s'il doit subir une réparation. Conservez toujours les réglages auxquels vous tenez sur une carte de mémoire ou sur papier (si possible). Durant les réparations, les techniciens tentent, dans la mesure du possible, d'éviter toute perte de données. Cependant, il peut se révéler impossible de récupérer des données dans certains cas (notamment lorsque les circuits touchant à la mémoire elle-même sont endommagés). Roland décline toute responsabilité concernant la perte de ces données.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de ce produit. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur carte de mémoire.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données stockées dans la mémoire de l'appareil, sur une carte de mémoire ou un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) une fois qu'elles ont été perdues. Roland Corporation décline toute responsabilité concernant les pertes de données.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de ce produit. Un maniement trop brutal peut entraîner des dysfonctionnements.
- Evitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Lorsque vous branchez/débranchez des câbles, prenez la fiche en main – jamais le câble. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- Ce produit dégage une faible quantité de chaleur durant son fonctionnement.
- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout la nuit).
- Si vous devez transporter ce produit, emballez-le, si possible, dans son emballage d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (série EV, disponible en option). Si vous branchez une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager ce produit.
- Utilisez un câble Roland pour effectuer la connexion. Si vous utilisez un autre câble de connexion, notez les précautions suivantes.
 - Certains câbles de connexion contiennent des résistances. Ne vous servez pas de câbles contenant des résistances pour connecter ce produit. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Pour en savoir plus sur les caractéristiques d'un câble, veuillez contacter son fabricant.
- La sensibilité du contrôleur D Beam varie en fonction de la luminosité ambiante. S'il ne fonctionne pas comme vous l'escomptez, ajustez la sensibilité en fonction de la luminosité environnante.

Compatibilité des patches créés avec un V-Synth plus ancien

- Si les patches créés avec un V-Synth dont le système est antérieur au système 2.0 (systèmes 1.00~1.51) utilisent des formes d'onde PCM préprogrammées, ces patches ne sont pas produits correctement avec la version 2.0.

■ Patches utilisant un oscillateur PCM

Patches utilisant une des formes d'onde préprogrammées

- ✗ Non compatibles
NON reconnus par la version 2.0

Patches utilisant des formes d'onde utilisateur

- Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

■ Patches utilisant un oscillateur analogique

■ Patches utilisant un oscillateur d'entrée externe

- Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

Avant d'utiliser des cartes

Utilisation de cartes de mémoire

- Insérez prudemment la carte de mémoire jusqu'au bout: elle doit être fermement mise en place.
- Ne touchez jamais les contacts de la carte de mémoire. Veillez également à ce qu'ils restent propres.
- Les cartes de mémoire sont constituées d'éléments de précision; maniez-les donc avec précaution en veillant particulièrement à respecter les points suivants.
 - Pour éviter d'endommager les cartes avec de l'électricité statique, veillez à décharger toute électricité statique de votre propre corps avant de les manier.
 - Ne touchez pas les contacts des cartes et évitez qu'ils n'entrent en contact avec du métal.
 - Evitez de plier, de laisser tomber ou de soumettre les cartes à des chocs violents ou de fortes vibrations.
 - Ne laissez pas les cartes en plein soleil, dans des véhicules fermés ou d'autres endroits de ce type (température de stockage: -25~85° C).
 - Les cartes ne peuvent pas être mouillées.
 - Ne démontez et ne modifiez pas les cartes.

Maniement de CD-ROM

- Evitez de toucher ou de griffer la surface inférieure brillante (surface encodée) du disque. Les CD-ROM endommagés ou sales peuvent ne pas être lus correctement. Nettoyez vos disques avec un produit de nettoyage pour CD disponible dans le commerce.

Copyright

- Tout enregistrement, distribution, vente, location, interprétation en public, diffusion, etc. d'une œuvre (entière ou partielle) protégée par des droits d'auteur (composition musicale, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) est illégal sans l'accord du détenteur des droits d'auteur.
- Lors de l'échange de signaux audio avec un dispositif externe via une connexion numérique, cet appareil peut effectuer un enregistrement sans être soumis à certaines restrictions SCMS ("Serial Copy Management System"). Ce produit est effectivement conçu exclusivement pour la production musicale et n'est donc pas soumis à ces restrictions tant qu'il est utilisé pour enregistrer des données (telles que vos propres compositions) non protégées par les droits d'auteur de tiers. (SCMS est un système empêchant des copies numériques de seconde génération et ultérieures. Il est intégré aux enregistreurs MD ainsi que dans d'autres appareils audio numériques consommateur afin de protéger les droits d'auteur).
- N'utilisez jamais cet instrument à des fins qui risqueraient d'enfreindre les législations relatives aux droits d'auteur. Nous déclinons toute responsabilité pour violation de droits d'auteur résultant de l'utilisation de ce produit.

Comment lire ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi est structuré de la façon suivante.

Pour en savoir davantage sur les patches et les formes d'onde du V-Synth, veuillez consulter le fascicule avec la liste de sons ("Sound List").

Démarrage rapide (p. 19)

Ce chapitre propose une introduction élémentaire au V-Synth et donne des explications simples, faciles à comprendre, afin de permettre au débutant de découvrir rapidement de nombreuses fonctions du V-Synth. Durant la lecture du Démarrage rapide, nous vous conseillons d'effectuer les opérations décrites sur votre V-Synth. Cela vous aidera à saisir le mode de fonctionnement des opérations de base.

Référence (p. 53)

Survol du V-Synth

Ce chapitre décrit la structure du V-Synth et son fonctionnement de base. Cette lecture est essentielle pour bien comprendre le mode d'emploi du V-Synth.

Jouer en mode Patch

Ce chapitre explique comment jouer sur le V-Synth en mode Patch. Cette lecture est essentielle pour bien comprendre le mode d'emploi du V-Synth.

Créer un Patch

Ce chapitre explique comment créer des patches et décrit la fonction et la composition des paramètres de patches. Lisez ce chapitre si vous souhaitez créer des patches.

Créer un kit de batterie (mode Rhythm)

Ce chapitre explique comment créer un kit de batterie

Créer et éditer des échantillons (Mode Sample)

Ce chapitre explique comment échantillonner puis éditer et encoder les échantillons. Lisez-le si vous voulez échantillonner des sons.

Paramètres communs à tous les modes (Mode System)

Ce chapitre décrit le fonctionnement et la structure des paramètres système du V-Synth. Lisez-le selon vos besoins.

Fonctions concernant le disque (mode Disk)

Ce chapitre couvre les opérations sur disque telles que la sauvegarde et le chargement de données. Lisez-le selon vos besoins.

Transfert de données (mode USB)

Ce chapitre explique comment brancher le V-Synth à votre ordinateur et transférer des données de patches et de forme d'onde, par exemple. Lisez-le selon vos besoins.

Autres fonctions

Ce chapitre explique comment transmettre des données à un appareil MIDI externe (Data Transfer) et comment ramener tous les paramètres du V-Synth à leur réglage d'usine (Factory Reset). Lisez-le selon vos besoins.

Appendices (p. 151)

Ce chapitre contient une section de dépannage à laquelle vous pouvez faire appel si le V-Synth ne fonctionne pas selon vos attentes. Vous y trouverez également une liste de messages d'erreur que vous pouvez consulter si un de ces messages apparaît à l'écran. A cela s'ajoutent une liste de paramètres et un tableau d'équipement MIDI.

Conventions en vigueur dans ce manuel

Pour rendre les explications plus simples, nous avons utilisé les conventions typographiques suivantes:

Les termes et illustrations entre crochets droits [] représentent des boutons et des commandes en face avant. Par exemple, [MODE] représente le bouton MODE tandis que [▲], [▼], [◀] et [▶] représentent les boutons du curseur.

Les termes et illustrations entre crochets en tête de flèche < > indiquent des éléments apparaissant à l'écran (tactile) que vous pouvez toucher (actionner) du doigt. Le manuel vous priera de "toucher" l'élément indiqué de l'écran tactile.

Vous trouverez ci-dessous la signification des symboles précédant certains passages.



Il s'agit de remarques. Lisez-les.



Il s'agit de rappels ou de références. Lisez-le selon vos besoins.



Il s'agit d'astuces pour le maniement du V-Synth. Lisez-le selon vos besoins.



Renvoi à des pages de référence. Lisez-le selon vos besoins.



Les saisies d'écran imprimées dans ce manuel reposent sur les réglages d'usine. Ces réglages affichés peuvent néanmoins différer des réglages usine définitifs.



Les noms de patches des saisies d'écran imprimées dans ce manuel peuvent différer des noms d'usine définitifs.

Sommaire

Comment lire ce mode d'emploi.....	6
Caractéristiques principales.....	12
Changements de la version 2.0.....	13
Présentation	14
Façade.....	14
Face arrière	17

Démarrage rapide 19

Préparations	20
Brancher un ampli et des enceintes	20
Mise sous tension	21
Réglage du contraste de l'écran (LCD Contrast)	22
Montage de la protection de la carte PC	22
Opérations élémentaires sur l'écran tactile	23
Activer/couper le bip	23
Déplacer le curseur d'écran.....	24
Editer une valeur	25
Tester les sons	26
Sélection de patches et production de sons	26
Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)	28
Jouer avec un kit de batterie (mode Rhythm)	29
Fonctions de jeu.....	30
Manipuler les sons avec le pad Time Trip	30
Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam	31
Modifier le son en temps réel avec les commandes assignables	32
Jouer des arpèges (Arpeggio)	33
Variations du son pas à pas (Multi Step Modulator)	34
Maintenir les notes jouées (Key Hold)	35
Autres fonctions de jeu	36
Créer un patch.....	38
Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)	38
Initialisation des réglages de patch.....	40
Sélection d'un type de structure.....	41
Activer/couper chaque section	42
Réglage des oscillateurs (OSC1/2).....	43
Mixer/Moduler deux sons (Mod).....	45
Appliquer de la modélisation COSM aux oscillateurs (COSM1/2).....	46
Contrôle du volume dans le temps (TVA).....	47
Exploiter les effets du V-Synth	48
Sauvegarder vos patches.....	49
Mise hors tension.....	52

Référence 53

Survol du V-Synth	54
Structure du V-Synth	54
Structure de base	54
Polyphonie	54
Instrument multitimbral	54
Mémoire	55
Opérations élémentaires sur le V-Synth.....	56
Changer de mode de fonctionnement ([MODE]).....	56

Jouer en mode Patch.....	58
Page 'PATCH PLAY'	58
Afficher la page 'PATCH PLAY'	58
Sélectionner un patch.....	58
Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette).....	59
Sélection d'un patch par catégorie.....	59
Sélectionner des patches dans la liste.....	60
Transposer le clavier par demi-tons (Trans).....	60
Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)	61
Jouer des notes isolées (Mono)	61
Glissements de hauteur (Portamento).....	61
Jouer des arpèges (Arpeggio)	62
Maintenir un arpège	62
Jouer des arpèges à partir d'un clavier MIDI externe.....	62
Réglages de l'arpégiateur.....	63
Création d'un motif d'arpège original (Pattern Edit)	63
Faire varier le son par pas (Multi Step Modulator).....	66
Appliquer divers effets	67
Appliquer un effet avec le pad Time Trip	67
Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam	68
Appliquer des effets avec les commandes (Assignable Controller)	69
Synchroniser musique et vidéo en jouant sur le V-Synth (V-LINK).....	69
Passer en mode V-LINK.....	70
Fonctions V-LINK pilotables par le V-Synth et messages MIDI	70
Créer un patch.....	71
Effectuer les réglages de patch	71
Initialisation des réglages du patch (PATCH Init)	72
Copier les réglages de patch (PATCH Copy)	72
Nommer un patch (PATCH Name).....	73
Assigner un patch à une catégorie.....	73
Sauvegarder des patches (PATCH Write)	74
Ecouter le patch de la mémoire de destination (Compare)	75
Rassembler vos patches favoris (Patch Palette).....	75
Effacer des patches (PATCH Delete).....	76
Créer un patch intuitivement (Sound Shaper).....	76
Fonctions des paramètres de patches.....	78
Réglages communs à tout le patch (Common)	78
Modifier des formes d'onde (OSC1/OSC2).....	85
Mixer/Moduler deux sons (MOD).....	92
Appliquer divers effets à chaque note jouée (COSM1/COSM2)	92
Volume et panoramique (TVA)	93
Réglages d'enveloppe.....	94
Réglages LFO	95
Réglages d'effets d'un patch (Effect).....	96
Réglages de zone (Zone).....	98
Partage du clavier entre différents sons (Split).....	98
Créer un patch de batterie (Drum)	100
Créer un kit de batterie (mode Rhythm).....	101
Kit de batterie: description.....	101
Jouer en mode Rhythm.....	101
Créer un kit de batterie.....	102
Créer et éditer des échantillons (mode Sample).....	103
Échantillonnage	103
Réglages avant l'échantillonnage (qu'est-ce qu'un Template?)	103
Procédure d'échantillonnage.....	104
Rééchantillonnage.....	108

Configuration.....	108
Réglages des pré-effets	109
Réglages du métronome	110
Nommer un gabarit (Template Name)	111
Informations sur les échantillons	111
Importer un échantillon.....	112
Editer un échantillon.....	112
Procédure d'édition commune.....	112
Editer la région spécifiée de l'échantillon.....	114
Région à mettre en boucle (Loop Region)	116
Tempo original	117
Convertir l'échantillon en données V-Synth (Encode).....	117
Sélection du type d'encodage.....	118
Détection automatique d'événements.....	119
Effacer et ajouter des événements.....	119
Sauvegarder un échantillon	120
Paramètres communs à tous les modes (mode System).....	121
Réglage des paramètres système.....	121
Sauvegarder les réglages système (Write).....	121
Initialiser les réglages système (Init)	121
Fonctions des paramètres système.....	122
Paramètres communs à tout le système (Common)	122
Réglages de commandes (Controller)	125
Paramètres V-LINK	128
Gestion de données (mode Disk)	131
Aperçu des fonctions 'Disk Utility'	131
Opérations élémentaires.....	131
Tri des fichiers affichés dans une liste.....	132
Charger le projet d'un disque dans le V-Synth (Load Project)	132
Sauvegarder un projet sur disque (Save Project).....	132
Supprimer des fichiers superflus (Clean Project)	133
Importer des patches ou des formes d'onde (Import Files)	133
Initialiser un disque (Format)	134
Gestion des fichiers et dossiers (Tools)	135
Copier des fichiers/dossiers (Copy)	135
Déplacer des fichiers/dossiers (Move)	135
Effacer des fichiers/dossiers (Delete)	136
Renommer un fichier/dossier (Rename).....	137
Connexion à l'ordinateur via USB (mode USB).....	138
A propos des fonctions USB	138
Transfert de fichiers entre l'ordinateur et l'instrument (mode Storage)	138
Utilisateurs Windows	139
Utilisateurs Macintosh.....	141
Exemples d'utilisation du mode 'USB Storage'	142
Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur (MIDI Mode)	144
Installation et réglages du pilote.....	144
Travail avec le logiciel V-Synth Librarian.....	145
Caractéristiques de V-Synth Librarian.....	145
Installation.....	145
Système requis	145
Autres fonctions.....	146
Transfert de données à un dispositif MIDI externe (Data Transfer).....	146
Initialisation des réglages (Factory Reset)	147
Affichage Info (Info).....	147
Réglage de l'écran tactile, du pad Time Trip et du contrôleur D Beam (mode Calibration)	148
Réglage de sensibilité de l'écran tactile.....	148

Réglage de sensibilité du pad Time Trip	149
Réglage de la sensibilité du contrôleur D Beam	149

Appendices 151

Liste des paramètres 152

Paramètres de patch	152
Paramètres système	158

Liste des paramètres COSM 161

Paramètres COSM	161
Overdrive / Distortion	161
Wave Shape	161
Amp Simulator	162
Speaker Simulator	162
Resonator	162
1st order SideBandFilter	162
2nd order SideBandFilter	163
Comb Filter	163
Dual Filter	163
TVF	164
Dynamic TVF	164
Compresseur polyphonique	164
Limiteur polyphonique	164
Frequency Shifter	165
Processeur 'LoFi'	165
TB Filter	165

Liste des effets 166

Paramètres MFX	166
01: Parametric EQ (égaliseur paramétrique)	167
02: Graphic EQ (égaliseur graphique)	167
03: Resonant Filter	167
04: Isolator and Filter	168
05: Distortion / OD (Distorsion/Overdrive)	168
06: Amp Simulator (simulateur d'ampli de guitare)	169
07: Auto Wah	170
08: Humanizer	170
09: Dynamic Processor (processeur dynamique stéréo)	171
10: Tape Echo Simulator	171
11: Stereo Delay	172
12: Multi Tap Delay	172
13: Reverse Delay	173
14: Vocal Echo	173
15: Band Pass Delay	174
16: Analog Delay->Chorus	175
17: Digital Chorus	175
18: Space Chorus	176
19: Hexa Chorus	176
20: Analog Flanger	176
21: BOSS Flanger	177
22: Step Flanger	177
23: Analog Phaser	178
24: Digital Phaser	178
25: Rotary	179
26: Tremolo/ Auto Pan	179
27: Stereo Pitch Shifter	180
28: OD/DS->Cho/Flg (Overdrive/Distortion->Chorus/Flanger)	180

29: OD/DS->Delay (Overdrive/Distortion->Delay)	181
30: Cho/Flg->Delay (Chorus/Flanger->Delay).....	181
31: Enh->Cho/Flg (Enhancer-> Chorus/Flanger)	182
32: Enh->Delay (Enhancer->Delay)	182
33: Vocal Multi.....	183
34: Guitar Multi	183
35: Bass Multi	184
36: EP Multi	185
37: Keyboard Multi	185
38: Phonograph.....	186
39: Radio Tuning	187
40: Bit Rate Converter	187
41: Pseudo Stereo.....	187
Paramètres de chorus.....	188
Type de chorus	188
Paramètres de chorus	188
Paramètres Reverb	188
01: Room 1	189
02: Room 2	189
03: Room 3	190
04: Hall 1	190
05: Hall 2	191
06: Hall 3	191
07: Garage.....	192
08: PLATE.....	192
09: Non-Linear	193
10: Delay	193
Dépannage.....	194
Problèmes liés au V-Synth	194
Problèmes liés au pilote USB (Windows)	195
Problèmes liés au pilote USB (Macintosh)	197
Description des messages.....	198
Messages ERROR	198
Messages WARNING	199
Messages d'information	200
A propos du MIDI	201
Les prises MIDI.....	201
Canaux MIDI et générateurs de sons multitimbraux	201
Tableau d'équipement MIDI.....	202
Fiche technique.....	203
Index.....	204

Caractéristiques principales

Le V-Synth est un clavier synthétiseur professionnel doté d'un générateur de sons issu des plus grandes technologies Roland qui vous garantit une expressivité musicale inégalée.

Que ce soit au travers de simulations acoustiques ou de riches nappes sonores, de grooves rythmiques ou de sons d'une agressivité impossible à produire avec des synthétiseurs plus anciens, le V-Synth propose des variations sonores exceptionnelles. Le clavier à 61 touches d'une réponse superbe propose toute une palette de commandes permettant d'atteindre des sommets musicaux.

Que vous jouiez sur scène ou au studio, le V-Synth propose toujours des sons extraordinaires – et prêts à l'emploi.

■ Générateur de sons V-Synth avec des sons absolument uniques

- La génération de sons est constituée d'un oscillateur PCM doté de la fonction VariPhrase, d'oscillateurs de modélisation analogiques, de modulateurs puissants et de processeurs COSM dotés de filtres à bandes latérales ("side band"). Vous pouvez déterminer la façon dont ces sections sont reliées en sélectionnant simplement la "structure" voulue. La combinaison de ces sections, offrant chacune de vastes possibilités, produit des sons absolument inédits, impossibles à générer sur un autre synthétiseur.
- Chacun des deux oscillateurs peut adopter un des trois types suivants: PCM (VariPhrase), modélisation analogique et traitement de signaux externes. Des enveloppes dédiées sont disponibles pour les paramètres principaux de chaque oscillateur. Même si vous utilisez uniquement les oscillateurs, vous pouvez appliquer tout un éventail de modulations.
- Les oscillateurs PCM exploitent la technologie "VariPhrase" Roland. Véritable révolution pour la reproduction de formes d'onde, le VariPhrase permet de modifier indépendamment la hauteur, la vitesse et le formant des données audio en temps réel tout en conservant une qualité audio irréprochable. Cette fonction transforme une forme d'onde PCM en données audio "élastiques" que vous pouvez étirer dans la direction que vous voulez afin de créer des changements de sonorité organiques.
- Les oscillateurs de modélisation analogiques proposent un large éventail de formes d'onde de qualité exceptionnelle. La version 2.0 propose des nouveautés comme la "Super Saw" qui vous permet d'obtenir des textures sonores épaisses et légèrement désaccordées. Un oscillateur avec réinjection (feedback) permet de générer un son solo aux variations spectaculaires. Vous disposez en tout de 14 formes d'onde pour stimuler votre créativité musicale.
- Le signal de sortie des oscillateurs peut être traité par des processeurs COSM Roland. Allant bien au-delà des filtres disponibles sur les synthétiseurs typiques, ces processeurs élargissent considérablement les possibilités de traitement. Vous disposez de 16 types: un filtre TVF, la modélisation d'ampli de guitare, un processeur Lo-Fi, un filtre "side band" (à bande latérale) conférant une hauteur utilisable au bruit ou à une phrase, un "résonateur" faisant office de "caisse de résonance" etc. Vous pouvez aussi appliquer un processeur COSM à une source audio externe et vous servir du V-Synth comme filtre super puissant.

■ Fonction 'Sound Shaper' facilitant la création intuitive de sons

- La fonction "Sound Shaper" de la version 2.0 vous évite de régler chacun des innombrables paramètres disponibles. Choisissez un gabarit ("template") dans la liste pour sélectionner et exploiter les paramètres de ce modèle. Il ne vous reste alors plus qu'à actionner quelques commandes ou boutons pour obtenir les variations voulues et créer des sons réellement professionnels.

■ Patches pratiques et sans pareil

- Avec la version 2.0, les patches préprogrammés ont été entièrement refaits, à commencer par le niveau des formes d'onde afin de vous offrir des sons d'une musicalité toujours plus extraordinaire. Avec plus de possibilités et de commandes que jamais, la nouvelle version du V-Synth ouvre de nouveaux horizons dans l'univers sonore.
- Vous pouvez modifier tous les aspects sonores, y compris les formes d'onde. Vous pouvez échantillonner avec le V-Synth ou importer des fichiers WAV / AIFF d'appareils externes, ce qui fait de cet instrument un outil idéal pour le professionnel en quête d'originalité.
- La page Rhythm de la version 2.0 vous permet d'assigner différents sons V-Synth à chaque touche du clavier. Vous pouvez donc utiliser le générateur de sons du synthé comme kit de batterie et piloter différents sons simultanément. En assignant à chaque touche un son V-Synth entièrement éditable, vous disposez de tout l'arsenal sonore souhaité, allant d'une grosse caisse analogique à des boucles rythmiques VariPhrase.

■ Un clavier et des commandes au service de sons et d'une musicalité hors du commun

- Le clavier pondéré à 61 touches est sensible au toucher reconnaît l'aftertouch. Il transmet la moindre nuance de votre jeu au puissant générateur de sons du V-Synth.
- Outre le levier Pitch Bend et les commandes de pilotage, la vaste panoplie de contrôleurs du V-Synth comprend encore un pad Time Trip et un contrôleur D Beam: de quoi insuffler vie et expression à votre son.

■ Variations spectaculaires du son

- La version 2.0 propose un modulateur multi-pas vous permettant de moduler simultanément quatre paramètres parmi toute une série sur base de motifs ascendants ou descendants complètement différents. Vous pouvez programmer les motifs ascendants et descendants avec les commandes de façade et activer la fonction "Smoothing" afin de vous servir du résultat comme "LFO".
- Les formes d'onde VariPhrase peuvent être influencées par la fonction Time Trip. En traçant un cercle du doigt sur le pad Time Trip, vous pouvez arrêter la progression d'une forme d'onde tout en maintenant le son. Cela vous permet de piloter cet extrait "congelé" via le clavier comme s'il s'agissait d'un son "banal". Vous pouvez aussi créer des effets particuliers tels que le contrôle manuel de la progression des break beats.
- Toutes les fonctions liées aux changements temporels peuvent être synchronisées. Le VariPhrase, le LFO et l'enveloppe de chaque section, l'arpégiateur programmable, le modulateur multi-pas et les effets peuvent tous être contrôlés par le tempo maître.

■ Matériel à la hauteur des exigences du professionnel

- Le V-Synth propose un grand écran tactile et des commandes dédiées pour régler des paramètres. Son interface utilisateur extrêmement sophistiquée permet aussi bien une approche logique de l'édition des paramètres affichés à l'écran qu'une approche plus "analogique" consistant à actionner plusieurs commandes simultanément.
- Vous disposez de prises audio numériques optique et coaxiale. La sortie numérique accepte des fréquences d'échantillonnage de 44.1kHz, 48kHz et 96kHz.
- La prise USB peut servir à la transmission de fichiers ou à la communication MIDI. Vous pouvez archiver vos données sur ordinateur grâce à la connexion USB.
- Vous pouvez aussi archiver de grands volumes de données en vous servant d'une carte PC. Des adaptateurs pour cartes PC disponibles dans le commerce vous permettent d'utiliser des cartes CompactFlash ou SmartMedia.

■ Possibilités d'extension

- La fonction V-LINK du V-Synth lui permet de piloter simultanément des données audio et vidéo. Branchez simplement le V-Synth à un appareil vidéo compatible V-LINK et utilisez les commandes du V-Synth pour contrôler la luminosité de l'image, les teintes, la vitesse de reproduction ou l'alternance d'images.
- Le V-Synth accepte les cartes de systèmes alternatifs de la série "V-Card" (disponibles en option). Il suffit d'insérer une carte dans la fente et de mettre le V-Synth sous tension pour le transformer en un instrument complètement différent sans faire la moindre modification sur le V-Synth même.
 - La carte VC-1 "D-50" transforme le V-Synth en D-50 Roland (un grand synthétiseur numérique lancé en 1987). Vous retrouvez non seulement les patches préprogrammés mais aussi toutes les fonctions, reproduites avec grande fidélité, pour allier la sonorité si particulière du D-50 à la fiabilité du matériel actuel.

→ La VC-2 "Vocal Designer" transforme le V-Synth en un processeur de modélisation de voix humaines hors pair. En parlant dans un micro tout en jouant sur le clavier, vous pouvez produire un chœur parfaitement intelligible ainsi qu'une large gamme de sons vocaux d'une qualité absolument inédite.

Changements de la version 2.0

Oscillateurs de nouvelle génération (OSC)

"SUPER-SAW", "FEEDBACK-OSC" et "X-MOD-OSC" ont été ajoutés à la section Oscillateur (OSC).



"Waveform (forme d'onde de l'oscillateur analogique)" (p. 85)

Fonction "Sound Shaper"

La nouvelle fonction "Sound Shaper" vous permet de créer votre son de façon intuitive. Sélectionnez un groove ou un gabarit (Template) et actionnez quelques commandes ou boutons pour obtenir les variations voulues et créer des sons réellement professionnels.



"Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)" (p. 76)

Nouveaux patches préprogrammés (Preset)

Les patches préprogrammés ont été entièrement refaits en commençant par les formes d'onde mêmes afin de vous offrir des sons d'une musicalité inégalée.



Sound List (fascicule séparé)

Page "Rhythm Mode"

Le mode rythmique vous permet d'assigner un son V-Synth différent à chaque touche du clavier et de l'utiliser pour jouer de la batterie.



"Créer un kit de batterie (mode Rhythm)" (p. 101)

Modulateur multi-pas

Le modulateur multi-pas vous permet de choisir quatre paramètres parmi toute une série et d'utiliser différents motifs ascendants ou descendants pour moduler ces paramètres simultanément. Vous pouvez programmer les motifs ascendants et descendants avec les commandes de façade et activer la fonction "Smoothing" afin d'utiliser ces motifs comme "LFO".



"Faire varier le son par pas (Multi Step Modulator)" (p. 66)

Présentation

Façade

1

Curseur de volume

Détermine le volume global du signal envoyé aux sorties MAIN OUT en face arrière et PHONES. → (p. 21)

2 INPUT

Témoin [PEAK] (de crête)

Il s'allume lorsque le niveau d'entrée est trop élevé.

[LEVEL]

Détermine le niveau du signal présent aux entrées INPUT en face arrière. → (p. 105)

3 D BEAM

Vous pouvez appliquer toute une série d'effets au son d'un simple mouvement de main. → (p. 68)

Témoins (droite, gauche)

Si le contrôleur D Beam est activé, les mouvements de votre main au-dessus du contrôleur allument ces témoins.

[ON/OFF] (TIME TRIP, TIME, PITCH, ASSIGNABLE)

Active et coupe le contrôleur D Beam. L'effet voulu peut être sélectionné d'une pression sur le bouton correspondant.

TIME TRIP: Applique l'effet Time Trip.

TIME: Applique l'effet de contrôle temporel.

PITCH: Applique l'effet de contrôle de hauteur.

ASSIGNABLE: Applique l'effet choisi pour chaque son.

4 TIME TRIP PAD

En touchant la surface du pad avec le doigt, vous pouvez appliquer toute une série d'effets au son.

Témoin

Ce témoin s'allume lorsque vous touchez le pad Time Trip.

[TIME TRIP]

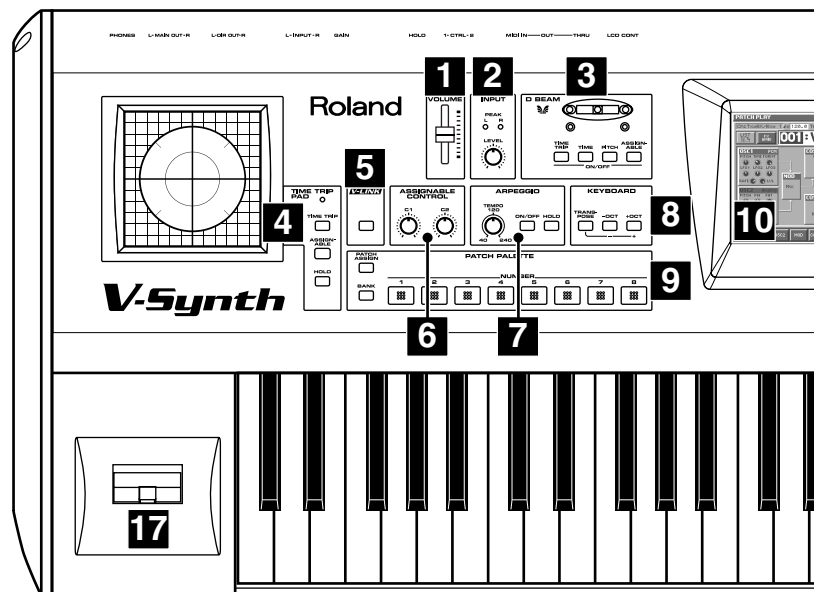
Active l'effet Time Trip.

[ASSIGNABLE]

Passé à l'effet choisi pour chaque son.

[HOLD]

Active/coupe le maintien de l'effet contrôlé par le pad Time Trip.



5 V-LINK

Active ou coupe le contrôle d'un appareil V-LINK externe.

6 ASSIGNABLE CONTROL

Vous pouvez assigner une série de paramètres et de fonctions aux deux commandes ([C1], [C2]) et les utiliser pour modifier le son en temps réel.

→ (p. 69)

7 ARPEGGIO

Cette section permet de contrôler l'arpégiateur.

[TEMPO]

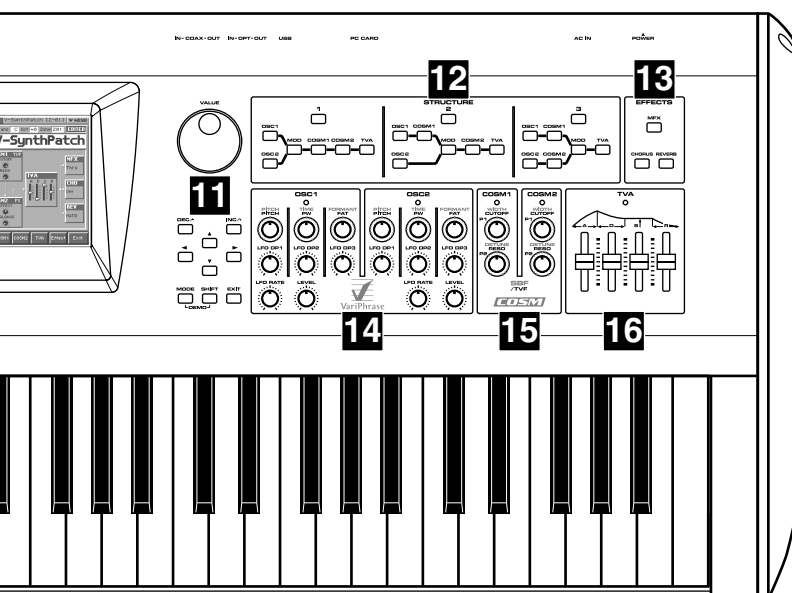
Règle le tempo des arpèges.

[ON/OFF]

Active/coupe l'arpégiateur.

[HOLD]

Active/coupe le maintien de l'arpégiateur.



8 KEYBOARD

Cette section permet de changer la plage de hauteur du clavier.

[TRANPOSE]

Transpose le clavier par demi-tons. → (p. 60)

Une pression sur ce bouton en maintenant le bouton [-OCT] ou [+OCT] enfoncé permet de déterminer la transposition voulue.

[-OCT], [+OCT]

Ces boutons transposent la hauteur du clavier d'une octave à la fois.
→ (p. 61)

9 PATCH PALETTE

Cette section permet de sauvegarder et de charger vos patches favoris.

[NUMBER] (1~8)

Ces boutons permettent de sélectionner/sauvegarder vos patches favoris.

[BANK]

Vous pouvez changer de banque de palette de patches en maintenant ce bouton enfoncé et en actionnant [NUMBER] (1~8).

[PATCH ASSIGN]

Vous pouvez sauvegarder le patch sélectionné dans la palette de patches en maintenant ce bouton enfoncé et en actionnant [NUMBER] (1~8).

10

Ecran

Cet écran affiche des informations concernant les opérations en cours.

11

Molette VALUE

Permet de modifier des valeurs. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur par incréments plus importants.
→ (p. 25)

[DEC/-], [INC/+]

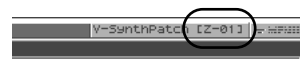
Permettent de modifier des valeurs. Si vous maintenez un bouton enfoncé en appuyant sur l'autre, vous accélérez le changement de valeur. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT] enfoncé, la valeur change par incréments plus importants.
→ (p. 25)

[▲], [▼], [◀], [▶] (boutons du curseur)

Déplacent le curseur vers le haut/bas, la gauche/droite. → (p. 24)

MEMO

Si vous maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et actionnez les boutons de curseur gauche/droite ([◀], [▶]) vous pouvez modifier l'affichage de la partie supérieure droite de la page "PATCH PLAY" ou "EDIT" (p. 98).



[MODE]

Ouvre la fenêtre "Mode Menu".

[SHIFT]

Utilisé avec d'autres boutons, ce bouton permet d'exécuter diverses fonctions.

[EXIT]

Vous ramène à la page "PLAY" ou ferme la fenêtre actuelle. Pour certaines pages d'écran, une pression sur ce bouton annule la fonction choisie.

12 STRUCTURE

Ici, vous pouvez activer/couper chaque élément de la chaîne de production de son.

[1], [2], [3]

Change le type de structure (la façon dont les sections sont connectées).

[OSC1], [OSC2], [MOD], [COSM1], [COSM2], [TVA]

Ces boutons activent/coupent la section correspondante.

Seuls les boutons concernant le type de structure sélectionné avec [1], [2] ou [3] sont actifs.

13 EFFECTS

Permet d'activer/couper les effets internes (multi-effets, chorus, reverb). Lorsqu'un effet est activé, le témoin de son bouton s'allume.

[MFX]

Active/coupe les multi-effets.

[CHORUS]

Active/coupe le chorus.

[REVERB]

Active/coupe la réverbération.

14 OSC1, OSC2

Permet de régler la section des oscillateurs.

Ces commandes sont actives si l'oscillateur est activé (témoin allumé). L'action de ces boutons varie en fonction du type d'oscillateur sélectionné.

[PITCH]

Modifie la hauteur.

[TIME]/[PW]

TIME: Modifie le temps.

PW: Modifie la largeur de l'impulsion (Pulse Width).

[FORMANT]/[FAT]

FORMANT: Modifie le formant.

FAT: Détermine l'épaisseur du son lorsque vous utilisez un oscillateur analogique.

[LFO DP1], [LFO DP2], [LFO DP3]

Ces commandes déterminent la profondeur du LFO appliqué aux paramètres des commandes situées juste au-dessus.

[LFO RATE]

Modifie la vitesse du LFO.

[LEVEL]

Modifie le volume.

15 COSM1, COSM2

Permet de régler les sections COSM.

Ces commandes sont actives lorsque l'effet COSM est activé (témoin allumé). L'action de ces commandes varie en fonction du type d'effet COSM sélectionné.

[WIDTH]/[CUTOFF]/[P1]

WIDTH: Si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter), cette commande en détermine la largeur.

CUTOFF: Règle la fréquence de coupure lorsque le filtre TVF est sélectionné.

P1: Permet de régler le paramètre spécifié pour un type d'effet lorsque vous sélectionnez d'autres types d'effets.

[DETUNE]/[RESO]/[P2]

DETUNE: Règle le désaccord si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter).

RESO: Détermine la résonance si vous avez sélectionné le filtre TVF.

P2: Permet de régler le paramètre spécifié pour un type d'effet lorsque vous sélectionnez d'autres types d'effets.

16 TVA

Permet de régler la section TVA.

Ces curseurs sont actifs lorsque la section TVA est activée (témoin allumé).

[A]

Modifie l'attaque.

[D]

Modifie le temps de chute (decay).

[S]

Modifie le niveau de maintien (sustain).

[R]

Modifie le relâchement (release).

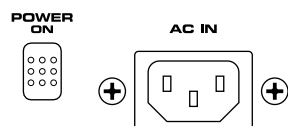
MEMO

Vous pouvez vous servir de ces curseurs pour effectuer des réglages d'enveloppe aux pages dédiées à l'enveloppe des autres sections.

17 Levier Pitch Bend/Modulation

Permet de contrôler le pitch bend ou d'appliquer du vibrato.
→ (p. 36)

Face arrière

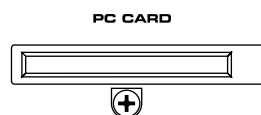


Commutateur POWER

Permet de mettre l'instrument sous/hors tension. → (p. 21, 52)

AC IN

Branchez le cordon d'alimentation fourni à cette prise. → (p. 20)



Fente PC CARD

Vous pouvez y insérer une carte de mémoire.



Pour en savoir plus sur l'installation de la protection pour carte PC fournie, voyez p. 22.



Prise USB

Cette prise USB permet de brancher un ordinateur afin de transmettre et de recevoir des fichiers de données et des messages MIDI.

Prise DIGITAL AUDIO INTERFACE (OPTICAL IN/OUT, COAXIAL IN/OUT)

(IEC60958)

Ces prises reçoivent/transmettent des signaux audio numériques (stéréo). Le signal de sortie est identique au signal envoyé aux prises MAIN OUT.



Commande LCD CONTRAST

Permet de régler le contraste de l'écran. → (p. 22)



Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Ces prises permettent de brancher d'autres appareils MIDI.



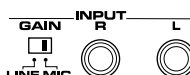
Prise CTRL 1, CTRL 2 PEDAL

Vous pouvez brancher des pédales d'expression disponibles en option (EV-5, etc.) à ces prises. En assignant une fonction à une pédale, vous pouvez vous en servir pour sélectionner ou modifier un son, voire contrôler divers autres paramètres.

→ (p. 127, 37)

Prise HOLD PEDAL

Vous pouvez y brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option et l'utiliser comme pédale forte (Hold). → (p. 37)



Prises INPUT (L, R)

Vous pouvez y brancher une source externe comme un lecteur CD pour l'échantillonner ou utiliser un signal externe comme matière première sonore.

Commutateur GAIN

Sélection du niveau d'entrée des prises INPUT.

Optez pour la position "MIC" si vous branchez un micro ou la position "LINE" si vous branchez un appareil de niveau ligne.



Prises DIRECT OUT (L, R)

Cette sortie transmet un signal stéréo non traité par les effets internes. Vous pouvez y brancher un processeur d'effet ou d'autres appareils externes.

Prises MAIN OUT (L (MONO), R)

Ces sorties envoient le signal audio stéréo à un mélangeur/amplificateur. Pour une sortie mono, branchez uniquement la prise "L".

→ (p. 20)

Prise PHONES

Cette prise permet de brancher un casque (vendu séparément).

→ (p. 20)

Qu'est-ce que le VariPhrase?

Qu'est-ce que VariPhrase?

Le VariPhrase a les avantages suivants:

- 1 Changements de la hauteur, de la durée et du timbre ("formant") en temps réel.
- 2 Synchronisation avec le tempo et adaptation de la hauteur faciles.
- 3 Un seul échantillon couvre une plage de notes bien plus large que les échantillonneurs numériques traditionnels.
- 4 Conserve la qualité du son tout en proposant les trois avantages mentionnés ci-dessus.

Le VariPhrase surmonte la plupart des problèmes des échantillonneurs et enregistreurs numériques traditionnels en matière de phrases audio.

Problèmes typiques rencontrés par les échantillonneurs et les enregistreurs numériques

- Tout changement de tempo modifie la hauteur.
- Tout changement de hauteur modifie la vitesse (tempo) et le timbre (formant) de la phrase.
- Le contrôle des phrases audio reste rudimentaire. Il est impossible de ne modifier qu'un extrait d'un échantillon en temps réel.
- La plupart des échantillonneurs requièrent de nombreux échantillons pour couvrir, de façon réaliste, des plages de notes plus conséquentes.
- Si les échantillons n'utilisent pas le même tempo, il est impossible de jouer des accords utilisables.
- Les changements de hauteur ou de tempo sur les échantillonneurs numériques ont tendance à dégrader la qualité audio.

Le VariPhrase résout tous ces problèmes.

Démarrage rapide

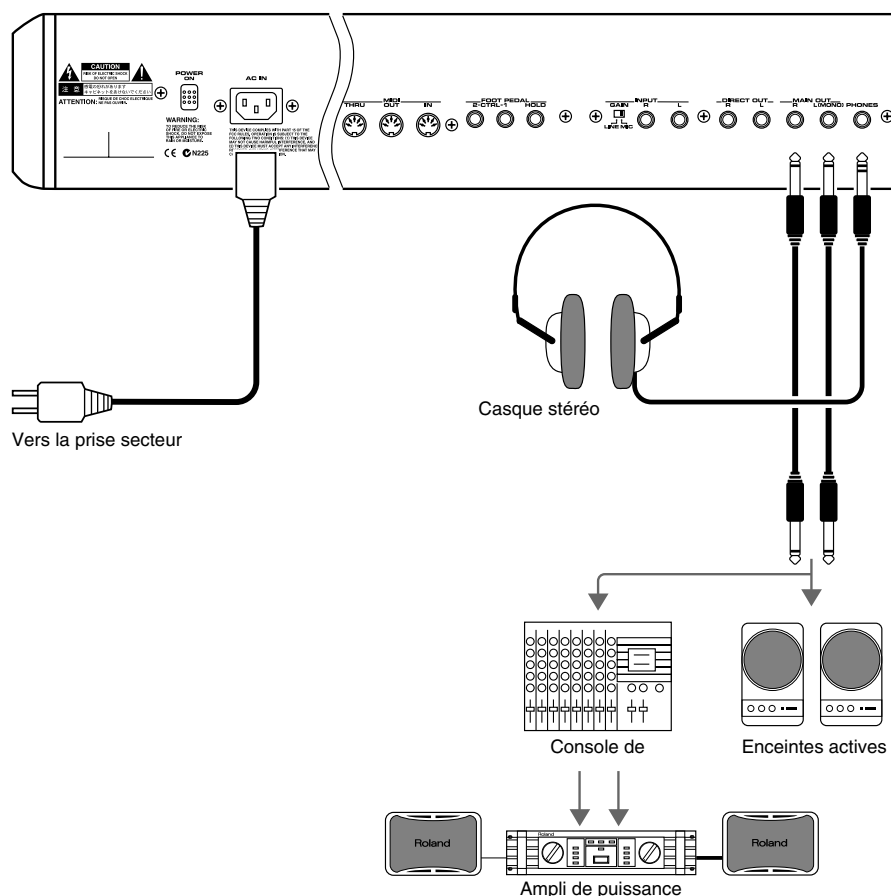
Préparations

Brancher un ampli et des enceintes

Comme le V-Synth ne contient ni ampli ni haut-parleurs, branchez-le à un ampli de clavier, des enceintes actives ou une chaîne stéréo; vous pouvez également l'écouter avec un casque.

Nous allons vous donner quelques exemples de connexions faisant principalement appel aux prises MAIN OU **T**.

- 1 Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est HORS tension.
- 2 Après avoir branché le cordon d'alimentation fourni au V-Synth, branchez l'autre extrémité à une prise secteur.
- 3 Branchez le V-Synth à votre système d'amplification.



Servez-vous de câbles audio pour brancher le matériel audio (ampli, enceintes actives etc.). Si vous utilisez un casque, branchez-le à la prise PHONES.

Pour en savoir plus sur les réglages à effectuer lors de la connexion du V-Synth à un ordinateur, voyez "Connexion à l'ordinateur via USB (mode USB)" (p. 138).

NOTE

Pour éviter tout dysfonctionnement et pour ne pas endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

IDÉE

Pour tirer le meilleur parti de votre V-Synth nous vous recommandons d'utiliser de préférence un système d'amplification stéréo. Si votre système est mono, branchez-le à la prise MAIN OUT L (MONO) du V-Synth.

NOTE

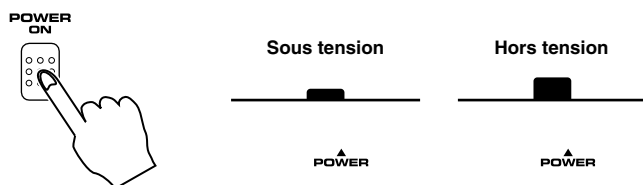
Les câbles audio et le casque ne sont pas fournis avec le V-Synth. Nous vous invitons à vous les procurer.

Mise sous tension

1 Avant de mettre le V-Synth sous tension, vérifiez les points suivants:

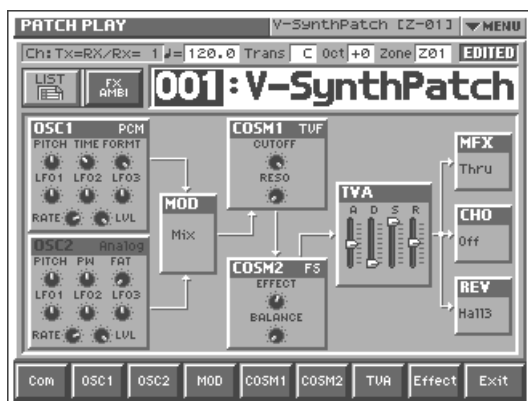
- Tous les appareils sont-ils connectés convenablement?
- Les commandes de volume du V-Synth et de tous les appareils branchés sont-elles réglées au minimum?

2 Pour mettre le V-Synth sous tension, appuyez sur le commutateur POWER, situé en face arrière.

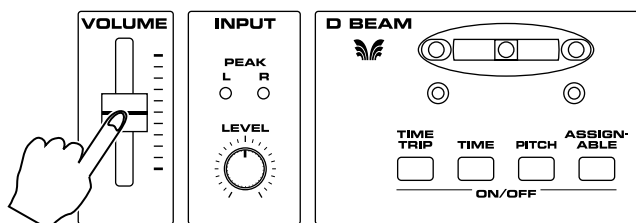


3 Mettez l'ampli ou les enceintes actives branchées sous tension.

4 Attendez que le V-Synth démarre. Après un démarrage normal, la page suivante apparaît.



5 Réglez le volume de l'ampli ou des enceintes. Tout en jouant sur le clavier du V-Synth, relevez progressivement le curseur de volume du V-Synth pour atteindre le niveau voulu.



NOTE

Une fois les connexions établies (p. 20), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous modifiez cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager certains éléments comme les enceintes.

NOTE

Pour garantir le bon fonctionnement du levier Pitch Bend, veuillez à ne pas le toucher durant la mise sous tension du V-Synth.



NOTE

Ce produit est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que le produit fonctionne normalement.

MEMO

Durant le démarrage du V-Synth, l'écran affiche "Processing...".

NOTE

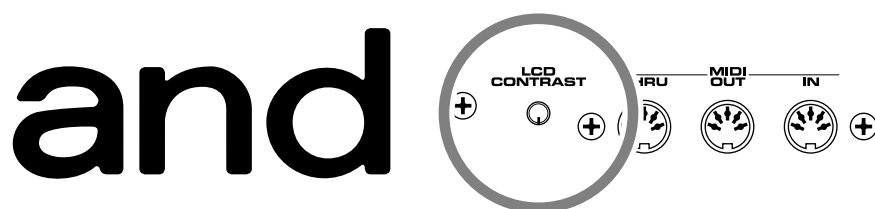
Choisissez un volume raisonnable afin d'éviter d'endommager votre ampli, vos enceintes ou votre ouïe.

IDEE

Afin d'obtenir la meilleure qualité audio, nous vous conseillons de régler le volume du V-Synth au maximum et d'ajuster ensuite le volume sur votre ampli ou vos enceintes actives.

Réglage du contraste de l'écran (LCD Contrast)

Il est possible que vous ayez du mal à lire les informations affichées à l'écran LCD du V-Synth juste après sa mise sous tension ou après un usage prolongé. En outre, votre angle de vision ou les conditions d'éclairage ambiant affectent peut-être aussi l'écran. Dans ces cas-là, utilisez la commande LCD CONTRAST située en face arrière pour régler le contraste d'affichage.



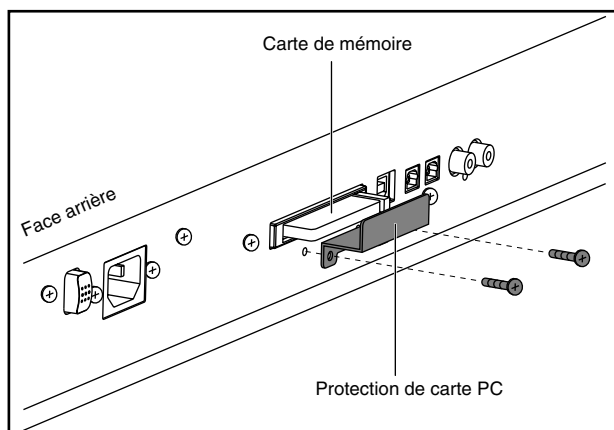
Montage de la protection de la carte PC

Pour éviter le vol de la carte de mémoire (PC), le V-Synth est livré avec une protection de carte. Pour monter la protection, procédez comme suit.

- 1** Servez-vous d'un tournevis pour enlever les vis situées sous la fente PC CARD.
- 2** Insérez une carte de mémoire (PC) dans la fente PC CARD.
- 3** Servez-vous des vis pour fixer la protection comme illustré ci-dessous.

** N'insérez et n'extrayez jamais de carte de mémoire tant que l'instrument est sous tension. Vous risqueriez de corrompre les données de l'appareil ou de la carte de mémoire.*

** Insérez prudemment la carte de mémoire jusqu'au bout: elle doit être fermement mise en place.*



Opérations élémentaires sur l'écran tactile

Le V-Synth est doté d'un écran tactile. Cet écran vous permet d'effectuer des opérations en le touchant légèrement.

* L'écran tactile réagit à un toucher léger. Si vous le touchez avec une force excessive ou un objet dur, vous risquez de l'endommager. Veillez à ne pas le marteler et à le toucher exclusivement du doigt.

Activer/couper le bip

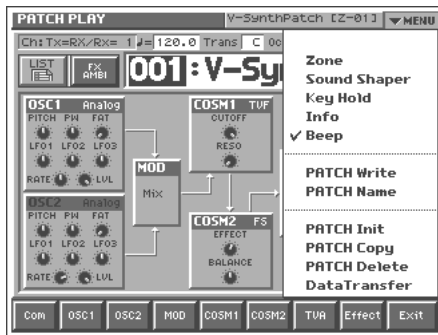
Vous pouvez activer ou couper le bip audible lorsque vous touchez un point valide de l'écran.

* A la sortie d'usine, le bip est activé.

1

Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.

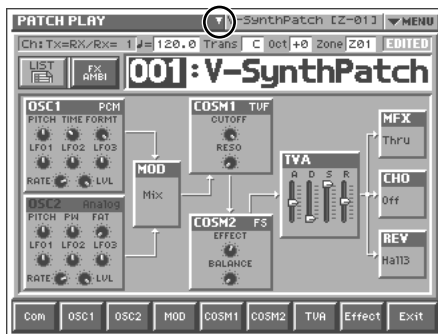


2

Dans le menu déroulant, touchez <Beep> pour cocher l'option (✓).

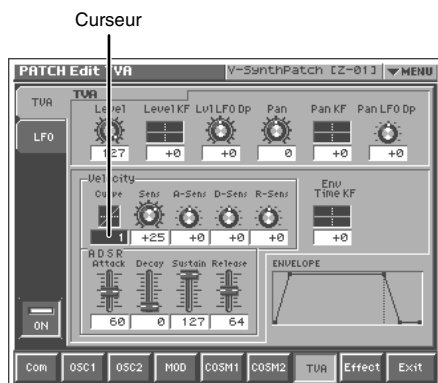
Avec ce réglage, le bip est activé. Si vous recommencez l'opération, vous supprimez la coche et le bip devient inaudible.

* Quand vous coupez le bip, un symbole "▽" apparaît dans la zone de titre, dans le haut de l'écran, chaque fois que vous touchez un point valide sur l'écran tactile.



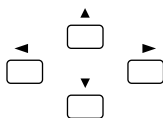
Déplacer le curseur d'écran

Un écran ou une fenêtre affiche plusieurs paramètres ou options. Pour éditer la valeur d'un paramètre, il faut amener le curseur sur la valeur. Le curseur d'écran est un rectangle noir; la valeur de paramètre ou l'option sélectionnée avec le curseur est contrastée (les couleurs sont inversées).



Boutons du curseur

Appuyez sur [▲], [▼], [◀] ou [▶] (boutons du curseur) pour déplacer le curseur.



[▲]: déplace le curseur vers le haut.

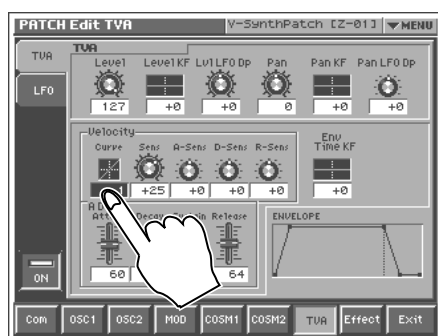
[▼]: déplace le curseur vers le bas.

[◀]: déplace le curseur vers la gauche.

[▶]: déplace le curseur vers la droite.

Ecran tactile

Touchez directement une valeur de paramètre pour y amener le curseur.



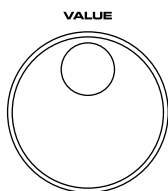
Editer une valeur

Pour modifier une valeur, vous pouvez utiliser la molette VALUE, [INC/+][DEC/-] ou opérer un glissement dans l'écran tactile.

- Pour chaque écran du V-Synth, vous pouvez sélectionner un paramètre avec le curseur (voyez plus haut) et en modifier la valeur.
- Chaque paramètre dispose d'une plage de valeurs déterminée. Il est impossible de choisir une valeur inférieure à la valeur minimum ou supérieure à la valeur maximum.

Molette VALUE

Tournez la molette VALUE dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la valeur et dans le sens inverse pour la diminuer. Maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur plus rapidement.



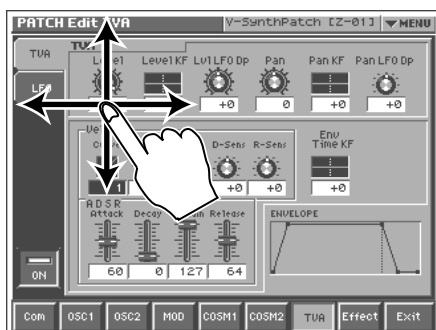
[INC/+] et [DEC/-]

Appuyez sur [INC/+] pour augmenter la valeur choisie et sur [DEC/-] pour la diminuer. Maintenez le bouton enfoncé pour effectuer un changement continu. Pour augmenter la valeur plus rapidement, maintenez [INC/+] enfoncé et appuyez sur [DEC/-]. Pour diminuer la valeur plus rapidement, maintenez [DEC/-] enfoncé et appuyez sur [INC/+].



Ecran tactile

Touchez une valeur de paramètre et faites glisser le doigt vers le haut (bas) ou vers la droite (gauche). Un glissement vers le haut ou vers la droite augmente la valeur tandis qu'un glissement vers le bas ou vers la gauche la diminue.



Tester les sons

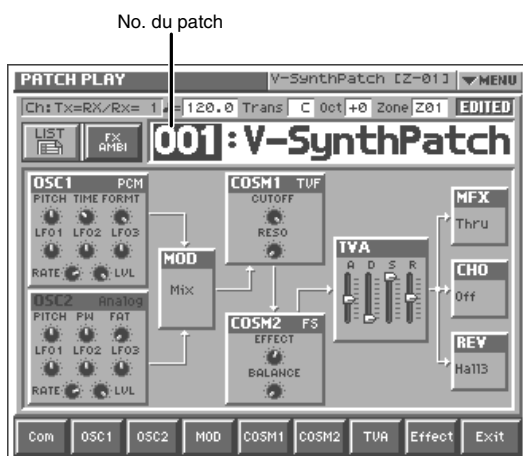
Sélection de patches et production de sons

Le V-Synth propose une vaste palette de sons internes comprenant notamment des sons de base appelés **patches**. Sélectionnez quelques patches afin de vous faire une idée de la diversité des sons disponibles sur le V-Synth.

1

Affichez la page "PATCH PLAY".

Si la page "PATCH PLAY" (illustrée ci-dessous) n'est pas affichée, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'elle apparaisse.

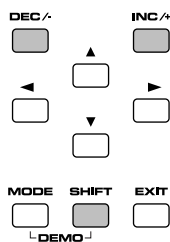
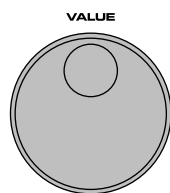


2

Jouez sur le clavier pour écouter le patch sélectionné.

3

Pour changer de patch, touchez le numéro de patch afin de le contraster et tournez alors la molette VALUE ou appuyez sur [INC/+][DEC/-]. Pour accélérer le changement, maintenez [SHIFT] en effectuant ces opérations.



IDÉE

Vous pouvez également toucher le numéro de patch et faire glisser votre doigt vers le haut ou vers le bas (ou vers la gauche ou vers la droite) pour changer de patch.



Pour en savoir plus sur les patches usine du V-Synth, voyez la liste de sons ("Sound List").

Sélectionner des patches dans la liste

Vous pouvez sélectionner le patch voulu dans la liste.

1

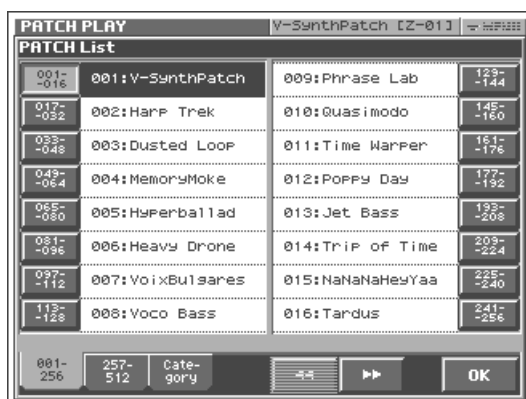
Affichez la page "PATCH PLAY".

Si la page "PATCH PLAY" n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] pour l'afficher.

2

Touchez <List> dans le coin supérieur gauche de l'écran.

La fenêtre "PATCH List" apparaît.



3

Sélectionnez un patch dans la liste.

Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en le touchant à l'écran.

4

Pour avoir accès à d'autres patches, touchez <017-032>~<241-256>, de part et d'autre de l'écran. Pour avoir accès à des patches d'un numéro plus élevé, touchez <257-512>, dans le bas de l'écran.

5

Touchez <OK>.

Le patch est sélectionné et la fenêtre "PATCH List" se referme.



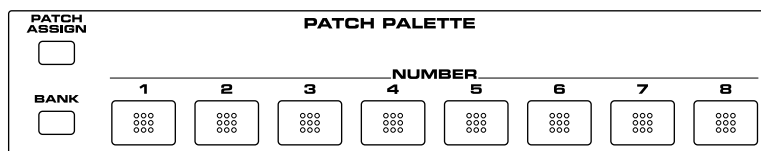
"Sélection d'un patch par catégorie" (p. 59)

IDÉE

Si vous jouez sur le clavier après avoir sélectionné un patch dans la liste, vous entendrez le patch. C'est une façon simple d'écouter un patch.

Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)

Si vous consignez vos patches favoris dans la palette de patches, vous pouvez les sélectionner instantanément d'une simple pression sur NUMBER [1]~[8]. Chaque palette peut contenir huit patches, correspondant aux boutons [1]~[8]. En y ajoutant les boutons [BANK] pour choisir une palette parmi huit, vous pouvez consigner jusqu'à 64 patches.



- 1 Affichez la page "PATCH PLAY".
- 2 Appuyez sur NUMBER [1]~[8] pour choisir un patch.
- 3 Pour changer de banque au sein de la palette de patches, maintenez [BANK] enfoncé et appuyez sur NUMBER [1]~[8].

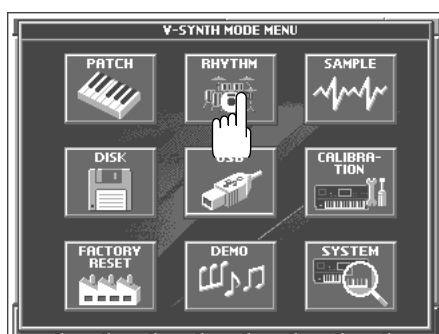


Pour savoir comment consigner un patch dans la palette, voyez "Rassembler vos patches favoris (Patch Palette)" (p. 75).

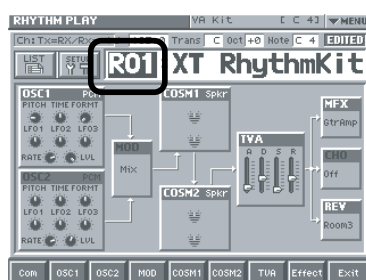
Jouer avec un kit de batterie (mode Rhythm)

Le mode rythmique vous permet d'assigner un son V-Synth différent à chaque touche du clavier, et d'utiliser le V-Synth comme boîte à rythme.

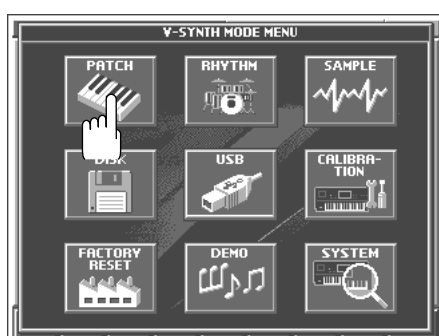
- 1 Appuyez sur [MODE].
- 2 Dans la fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" qui apparaît, touchez <RHYTHM>.



- 3 Utilisez le clavier ou un dispositif MIDI externe pour jouer de la batterie.
- 4 Pour changer de kit de batterie, touchez le numéro de patch pour le contraster puis actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC/+][DEC/-].



- 5 Pour quitter le mode RHYTHM, appuyez sur [MODE] puis touchez <PATCH> dans la fenêtre V-SYNTH MODE MENU qui apparaît.



Pour en savoir davantage sur l'édition des paramètres du mode Rhythm, voyez "Créer un kit de batterie (mode Rhythm)" (p. 101).

Fonctions de jeu

Le V-Synth propose d'innombrables commandes et fonctions permettant de modifier votre jeu et d'atteindre de nouveaux sommets en matière d'expressivité. Vous trouverez notamment le pad Time Trip, le contrôleur D Beam et l'arpégiateur. Prenez le temps de vous familiariser avec les fonctions de jeu du V-Synth.

Manipuler les sons avec le pad Time Trip

Vous pouvez appliquer toute une série d'effets au son en touchant simplement le pad Time Trip situé à gauche en face avant.

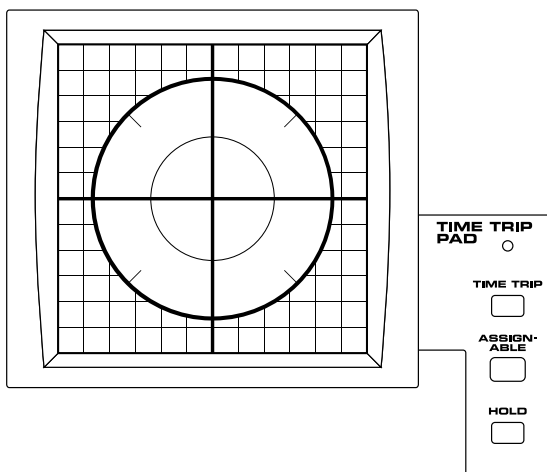
1

Affichez la page "PATCH PLAY".

Si la page "PATCH PLAY" n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] pour l'afficher.

2

Sélectionnez la fonction que vous souhaitez contrôler avec le pad Time Trip et appuyez sur le bouton TIME TRIP PAD pour cette fonction.



[TIME TRIP]: Applique l'effet Time Trip.

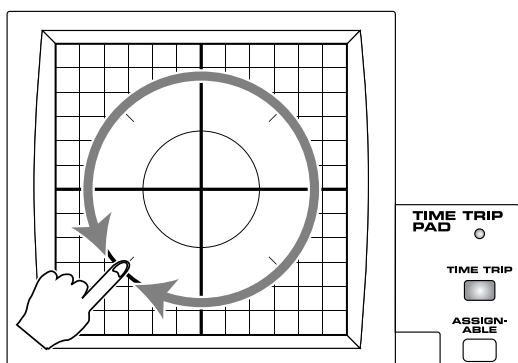
[ASSIGNABLE]: Applique l'effet spécifié pour chaque patch.

3

En jouant sur le clavier, placez le doigt sur le pad Time Trip et déplacez-le comme suit.

Si [TIME TRIP] est activé

L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt en cercle sur le pad Time Trip.



MEMO

Qu'est-ce que la fonction Time Trip?

La fonction VariPhrase permet notamment de changer l'emplacement et la vitesse de reproduction d'une forme d'onde en temps réel. La fonction Time Trip propose un contrôle manuel de l'emplacement et de la vitesse de reproduction de la forme d'onde. Pour les patches faisant appel au VariPhrase, réglez la fonction du pad Time Trip sur "TIME TRIP" pour l'activer. Jouez sur le clavier et touchez le pad Time Trip: la forme d'onde en cours s'arrête à cet endroit de la reproduction. En traçant un cercle du doigt à partir de ce point, vous avancez la reproduction dans la direction conventionnelle si vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse si vous tournez dans le sens contraire. A la différence du "scratching" sur une platine, cette fonction vous permet de contrôler la reproduction sans modifier la hauteur: le son est donc produit avec la hauteur jouée sur le clavier.

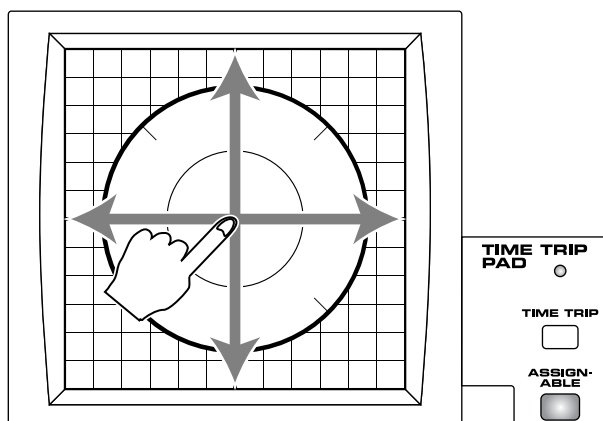
Vous pouvez vous servir du contrôleur D Beam pour produire des effets analogues.

NOTE

Le pad Time Trip a de l'effet si PCM est sélectionné pour l'oscillateur (OSC1/OSC2) et si le commutateur "Time Trip Sw (commutateur Time Trip)" (p. 86) est activé (ON).

Si [ASSIGNABLE] est activé

L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt vers le haut/le bas/la gauche/la droite sur le pad Time Trip.

**IDÉE**

Les réglages du pad Time Trip sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer de superbes réglages Time Trip pour chaque patch.



Pour en savoir plus sur l'utilisation du pad Time Trip, voyez "Appliquer un effet avec le pad Time Trip" (p. 67).

Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam

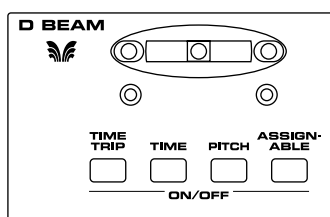
Vous pouvez appliquer divers effets au patch sélectionné en déplaçant simplement la main au-dessus de la paire de contrôleurs D Beam situés à gauche de l'écran.

1**Affichez la page "PATCH PLAY".**

Si la page "PATCH PLAY" n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] pour l'afficher.

2

Sélectionnez la fonction que vous souhaitez piloter avec les contrôleurs D Beam et appuyez sur le bouton D BEAM pour cette fonction afin d'activer les contrôleurs.



[TIME TRIP]: Applique l'effet Time Trip.

[TIME]: Applique l'effet de contrôle temporel.

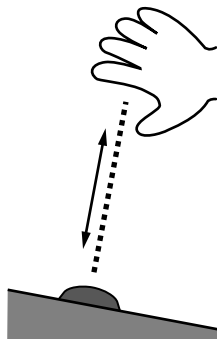
[PITCH]: Applique l'effet de contrôle de hauteur.

[ASSIGNABLE]: Applique l'effet spécifié pour chaque patch.

MEMO

Pour actionner les contrôleurs D Beam, il suffit de déplacer la main à la verticale des contrôleurs. Vous pouvez les utiliser pour piloter divers effets, en fonction de leur assignation.

- 3 Déplacez doucement la main de haut en bas au-dessus de chaque contrôleur D Beam tout en jouant sur le clavier.



Les effets sont appliqués au son en fonction du bouton actionné à l'étape 2.

- 4 Pour couper le contrôleur D Beam, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 2 afin d'éteindre son témoin.

MEMO

Le témoin D BEAM s'allume pour indiquer que le contrôleur D Beam correspondant réagit. Si votre main quitte la zone de détection du contrôleur D Beam, le témoin D BEAM ne s'allume pas.

IDÉE

Les réglages des contrôleurs D Beam sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages D Beam optimaux pour chaque patch.



Pour en savoir plus sur l'utilisation des contrôleurs D Beam, voyez "Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam" (p. 68).

Modifier le son en temps réel avec les commandes assignables

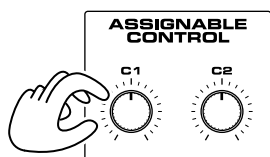
Si vous tournez les commandes ASSIGNABLE CONTROL tout en jouant sur le clavier, vous pouvez piloter diverses fonctions assignées préalablement à ces commandes.

- 1 Affichez la page "PATCH PLAY".

Si la page "PATCH PLAY" n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] pour l'afficher.

- 2 Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes ASSIGNABLE CONTROL ([C1], [C2]).

Le son change selon la fonction assignée à chaque commande.



IDÉE

Les réglages des commandes assignables sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages de commandes assignables optimaux pour chaque patch.

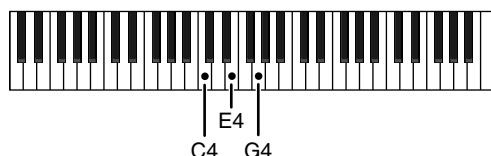


Pour en savoir plus sur l'utilisation des commandes assignables, voyez "Appliquer des effets avec les commandes (Assignable Controller)" (p. 69).

Jouer des arpèges (Arpeggio)

Le V-Synth propose un arpégiateur automatique. Lorsque vous l'activez, il produit automatiquement des arpèges quand vous jouez sur le clavier.

Par exemple, si vous enfoncez les touches d'un accord en Do majeur, le V-Synth en fait un arpège Do → Mi → Sol → Do → Mi → Sol...



1

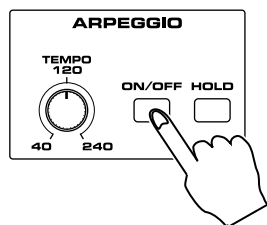
Affichez la page "PATCH PLAY".

Si la page "PATCH PLAY" n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] pour l'afficher.

2

Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour allumer son témoin.

L'arpégiateur est activé.



3

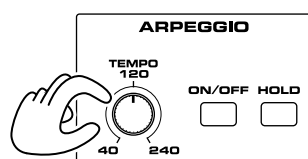
Jouez sur le clavier.

Le V-Synth transforme les notes jouées en arpèges.

4

Pour changer le tempo de la reproduction de l'arpégiateur, tournez la commande ARPEGGIO [TEMPO].

Une rotation vers la droite accélère le tempo tandis qu'une rotation vers la gauche le ralentit.



5

Coupez l'arpégiateur et appuyez une fois de plus sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour éteindre le témoin.

IDÉE

Les réglages d'arpégiateur peuvent être sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages d'arpège optimaux pour chaque patch.



Pour en savoir plus sur l'utilisation de l'arpégiateur, voyez "Jouer des arpèges (Arpeggio)" (p. 62).

Variations du son pas à pas (Multi Step Modulator)

La fonction "Multi Step Modulator" module la valeur de divers paramètres selon une séquence de seize pas. Sur le V-Synth, les motifs de cette séquence sont gérés sous forme de "pistes". Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre pistes simultanément contenant chacune une séquence différente. Utilisez les commandes en façade pour modifier les motifs des séquences.

1 Affichez la page "PATCH PLAY".

Si la page "PATCH PLAY" n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] pour l'afficher.

2 Dans le bas de l'écran, touchez <Com>.

3 A gauche de l'écran, touchez <Step Mod>.

La page "Multi Step Modulator" apparaît.

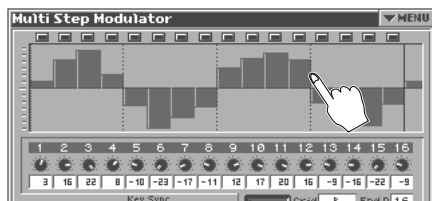


4 Dans le haut de la page, activez le commutateur <Step Switch> (ON).

Le modulateur multi-pas est appliqué au patch utilisé.

5 Jouez sur le clavier et entrez les pas 1~16.

Si vous touchez <▼ MENU> et sélectionnez "Hand Draw", vous pouvez "dessiner" directement le graphique du doigt.



6 Pour quitter le séquenceur de pas, coupez le commutateur <Step Switch> dans le haut de l'écran.



Pour en savoir plus sur l'utilisation de l'arpégiateur, voyez "Faire varier le son par pas (Multi Step Modulator)" (p. 66).

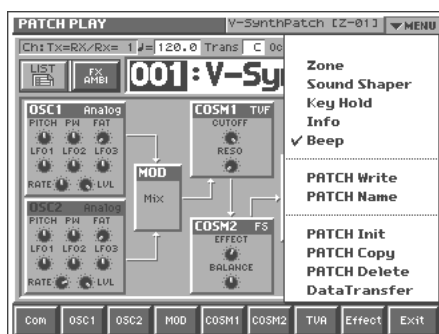
Maintenir les notes jouées (Key Hold)

La fonction Key Hold change la façon dont le patch est joué lorsque vous appuyez sur une touche du clavier. Quand Key Hold est activé, le patch résonne (ou s'arrête) chaque fois que vous appuyez sur une touche. Le patch résonne donc chaque fois que le V-Synth reçoit un message de note enclenchée et s'arrête à la réception du message de note enclenchée suivant.

1

Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



2

Touchez <Key Hold> dans le menu déroulant.

La fenêtre "Key Hold" apparaît.



3

Activez le commutateur <Hold Switch>.

4

Jouez sur le clavier.

Le patch résonne en fonction de la touche enfoncée. Si vous appuyez de nouveau sur la même touche, le patch s'arrête.

* Si vous ne savez plus quelle touche vous avez enfoncée quand la fonction Key Hold est activée, le patch continue à résonner. Dans ce cas, appuyez sur la touche désignée comme "Panic Key" dans la fenêtre "Key Hold". Toutes les notes produites par la fonction Key Hold s'arrêtent.

* Si vous changez l'assignation "Panic Key", sauvegardez votre changement; voyez "Sauvegarder les réglages système (Write)" (p. 121).

MEMO

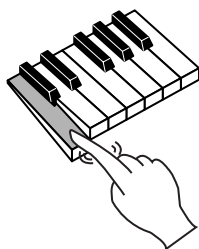
La fonction Key Hold est coupée lors de la mise sous tension du V-Synth.

Autres fonctions de jeu

Vous disposez en outre des fonctions de jeu suivantes. Sélectionnez divers patches et testez ces fonctions.

Dynamique/Aftertouch

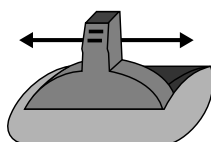
La force exercée sur les touches (la dynamique) peut modifier le volume ou le timbre d'un son. L'aftertouch (une pression supplémentaire après avoir joué une note) peut également modifier le son.



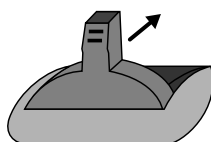
Levier Pitch Bend/Modulation

Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour diminuer (ou à droite pour augmenter) temporairement la hauteur des notes jouées. Cet effet s'appelle **pitch bend**. Vous pouvez aussi obtenir un effet de vibrato en éloignant le levier de vous. Cet effet s'appelle **modulation**.

Si vous éloignez le levier en le poussant simultanément vers la gauche ou vers la droite, vous pouvez appliquer les deux effets à la fois.



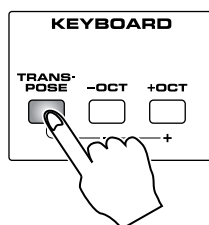
Pitch Bend



Modulation

Transposition

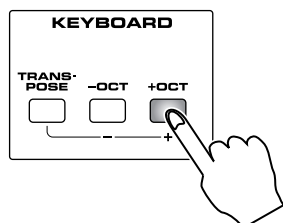
Pour modifier la plage de hauteur du clavier par demi-tons (G-F#: -5~+6 demi-tons), appuyez sur [TRANSPOSE] de sorte à allumer son témoin. Déterminez la quantité de transposition en maintenant le bouton [TRANSPOSE] enfoncé et en appuyant sur [+OCT] ou [-OCT].



Pour en savoir plus, voyez "Transposer le clavier par demi-tons (Trans)" (p. 60).

Transposition par octave (Octave Shift)

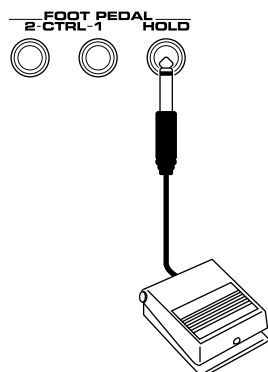
[+OCT] et [-OCT] permettent de transposer la hauteur du clavier par octaves. (-3~+3 octaves).



Pour en savoir plus, voyez "Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)" (p. 61).

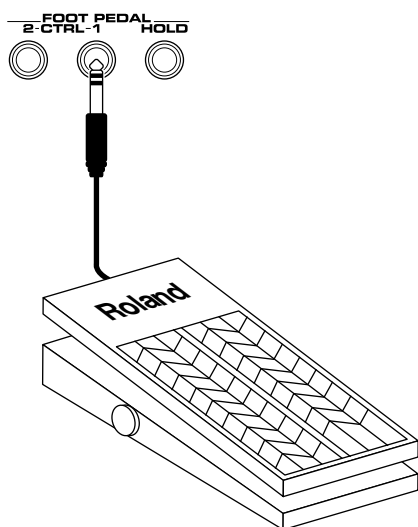
Pédale forte (Hold Pedal)

Si vous branchez une pédale (de la série DP) à la prise HOLD PEDAL située en face arrière, vous pouvez l'actionner pour maintenir ("hold") les notes après le relâchement des touches.



Pédale de contrôle (CTRL)

Si vous branchez une pédale d'expression (EV-5, etc.) au connecteur CTRL 1 ou CTRL 2 PEDAL situé en face arrière, vous pouvez vous servir de la pédale pour contrôler le volume ou le timbre des sons joués.



NOTE

Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-5, disponible en option). Si vous branchez une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'instrument.



Vous pouvez déterminer la façon dont le son de chaque patch change lorsque vous actionnez une pédale d'expression. Pour en savoir plus, voyez "Pedal 1, 2 Assign" (p. 127).

Créer un patch

Cette section décrit la procédure de base pour créer un patch sur le V-Synth. Il y a en gros deux manières de créer un patch.

Créer un patch de façon intuitive à partir d'un gabarit (fonction Sound Shaper)

Vous pouvez facilement créer un patch en sélectionnant un groupe et un gabarit (Template).

 Voyez "Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)" (p. 38).

Créer un patch intégralement

Cette section décrit la procédure de base pour créer un patch sur le V-Synth.

 Voyez "Initialisation des réglages de patch" (p. 40).

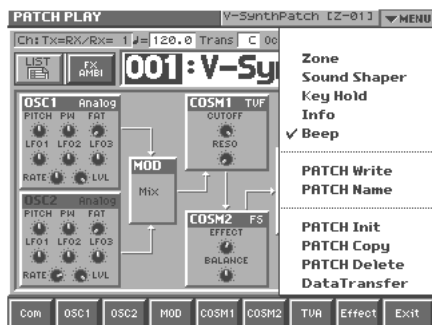
Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)

La fonction "Sound Shaper" vous permet de créer un patch simplement en choisissant un groupe et un gabarit (Template) puis en actionnant les commandes et les boutons pour éditer divers aspects du son.

1 Affichez la page "PATCH PLAY".

2 Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3 Touchez <Sound Shaper> dans le menu déroulant.

La fenêtre suivante apparaît.



Choisissez le groupe ("Group") et le gabarit ("Template") qui se rapprochent le plus du son que vous voulez créer. Utilisez la liste de gauche pour sélectionner un groupe et celle de droite pour choisir le gabarit. Touchez ensuite <Enter>.

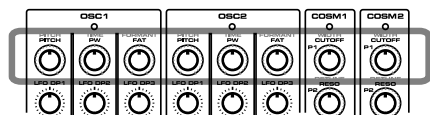
4

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.

Tout en jouant sur le clavier, réglez le son avec les huit commutateurs et commandes.



- Les commandes du V-Synth illustrées ci-dessous correspondent aux commandes affichées à l'écran.



- Certains boutons font fonction de commutateurs tandis que d'autres permettent de sélectionner un élément dans une liste.

5

Dans le bas de l'écran, touchez l'onglet <FX> pour régler les effets.



Vous disposez des effets MFX (multi-effets), chorus et réverb.

- Vous pouvez activer/couper les effets avec les boutons.
- Si vous voulez changer le type d'un effet, touchez le nom de l'effet pour le contraster puis actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC/+][DEC/-].
- Quand vous utilisez le Sound Shaper, vous ne pouvez éditer que les paramètres principaux des effets avec les boutons d'écran.

6

Dans le coin inférieur droit de l'écran, touchez <Write> pour ouvrir la fenêtre "Patch Write" et sauvegarder le patch créé.



Pour sauvegarder le patch, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder les patches (PATCH Write)" (p. 51).

MEMO

Pour chaque gabarit, les paramètres les mieux adaptés sont automatiquement assignés aux huit commutateurs et commandes.



Pour en savoir plus sur les effets, voyez "Liste des effets" (p. 166).



Pour en savoir plus sur la fonction Sound Shaper, voyez "Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)" (p. 76).

Initialisation des réglages de patch

Cette section décrit la procédure de base pour créer un patch intégralement sur le V-Synth.

Nous allons commencer par ramener les paramètres du patch actuel à leur réglage par défaut.

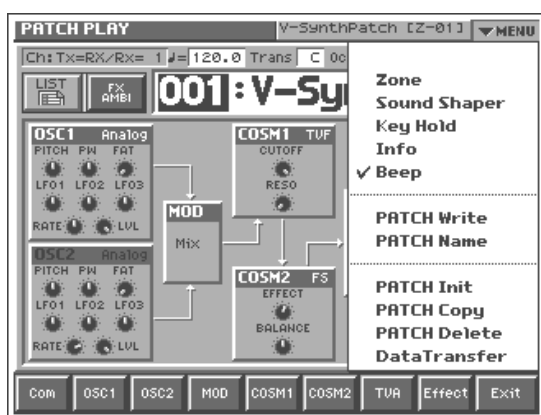
1

Affichez la page "PATCH PLAY".

2

Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3

Touchez <PATCH Name> dans le menu déroulant.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



4

Touchez <EXECUTE>.

L'initialisation est effectuée et vous retrouvez la page "PATCH PLAY".

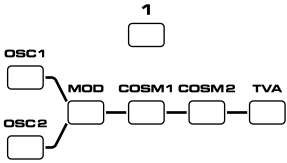
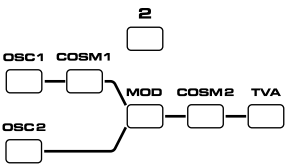
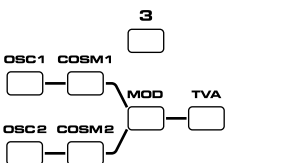
Sélection d'un type de structure

Les sons du V-Synth sont produits par six éléments (sections). Voici comment sélectionner le type de structure déterminant la façon dont ces éléments sont combinés.

Nom de section	Fonction
OSC1, OSC2	Cette section génère le son de base du patch. Le son est produit par des formes d'onde internes préprogrammées, échantillonnées ou calculées par modélisation analogique. Il est également possible d'utiliser une source audio externe.
MOD	Cette section mixe et module les deux signaux audio.
COSM1, COSM2	Cette section applique les traitements les plus divers dont le filtrage. Elle diffère des effets car ceux-ci sont appliqués au mixage final alors que COSM s'applique à chaque note individuelle.
TVA	Cette section crée les changements de volume dans le temps et détermine la position stéréo (Pan).

1

Appuyez sur STRUCTURE [1]~[3] pour sélectionner un type de structure.

Type de structure	Description
	Voici la structure la plus "conventionnelle" du V-Synth. Les sons venant des OSC1 et OSC2 sont mixés par MOD, traités par COSM1 pour définir leur caractère tonal (avec un filtre SBF, par exemple) puis envoyés à COSM2 pour y être peaufinés (avec un filtre TVF, par exemple).
	Cette structure propose une connexion asymétrique d'OSC1 et OSC2. Elle est efficace à condition que le modulateur ait un autre réglage que "MIX". Généralement, OSC1 et COSM1 servent à créer le son de base tandis que le son d'OSC2 et les réglages MOD ajoutent de la variation; le filtre TVF de COSM2 permet ensuite de régler le timbre.
	Cette structure assigne OSC1 à COSM1 et OSC2 à COSM2. Vous pouvez vous servir d'une commande comme le pad Time Trip pour passer du son créé par OSC1 et COSM1 au son créé par OSC2 et COSM2.



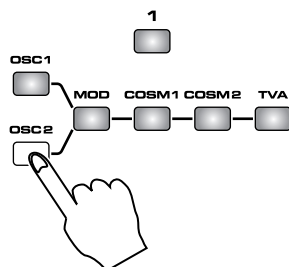
Lorsque vous avez choisi un type de structure, le bouton correspondant s'allume en face avant du V-Synth.

Activer/couper chaque section

Une fois le type de structure sélectionné, vous pouvez activer ou couper chaque section de la structure.

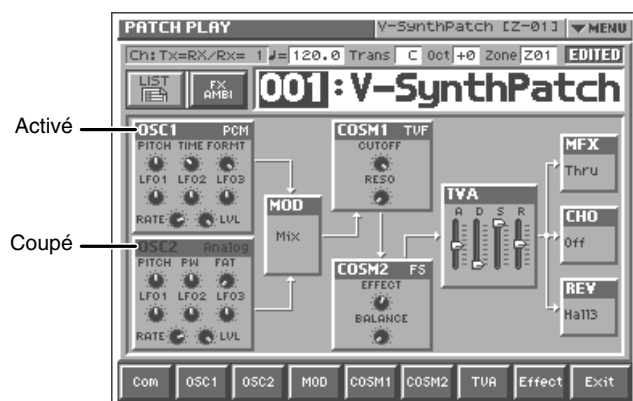
1

Activez (témoin allumé) ou coupez (témoin éteint) les boutons des diverses sections en fonction de vos besoins.



Attention: si vous coupez "OSC1" et "OSC2", il n'y a plus de section génératrice de son et vous n'entendez rien.

Le réglage activé/coupé de chaque section apparaît aussi à la page "PATCH PLAY". Les sections dont les noms sont affichés en blanc sont actives tandis que celles affichées en noir sont coupées.



Réglage des oscillateurs (OSC1/2)

Les sections oscillateurs produisent le son de base, en reproduisant une forme d'onde interne PCM, une forme d'onde échantillonnée ou une forme d'onde générée par modélisation analogique.

Sélection d'une forme d'onde

1

Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <OSC1> (ou <OSC2>).

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci. Si vous sautez à une page différente, touchez l'onglet <OSC Type> du côté gauche de l'écran.

Oscillateur analogique



Oscillateur PCM



2

Touchez soit <ANALOG> soit <PCM> pour sélectionner le type d'oscillateur.

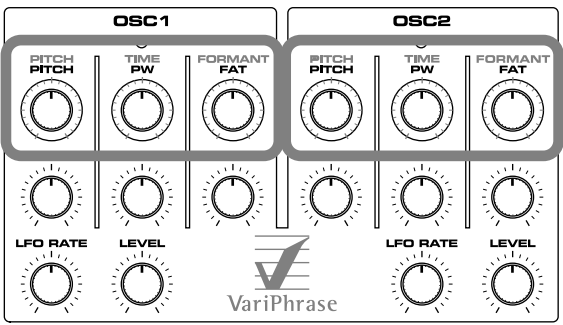
3

Dans le cadre Waveform, sélectionnez la forme d'onde voulue.

Effectuez votre choix tout en jouant sur le clavier afin d'écouter les sons.

Modifier le volume et le son

1 Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes suivantes pour modifier les caractéristiques du son.



Commande			
Fonctions avec l'oscillateur PCM	Modifie la hauteur.	TIME: Change la vitesse de reproduction.	FORMANT: Modifie le formant (caractéristiques vocales).
Fonctions avec l'oscillateur analogique		PW: Modifie la largeur de l'impulsion (Pulse Width).	FAT: Modifie la richesse du son.

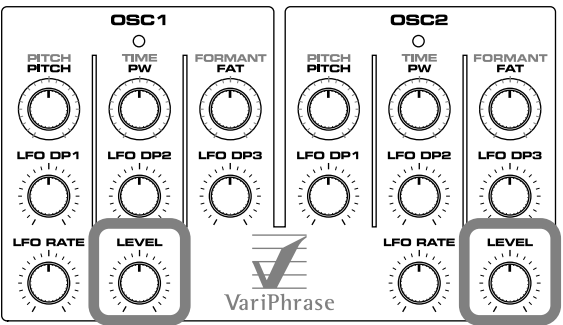
NOTE

Selon le type d'encodage de la forme d'onde PCM, le paramètre Formant peut rester sans effet. Pour en savoir plus, voyez "Sélection du type d'encodage" (p. 118).

NOTE

Selon le type de la forme d'onde analogique, le paramètre PW ou FAT peut rester sans effet. Pour en savoir plus, voyez "Waveform (forme d'onde de l'oscillateur analogique)" (p. 85).

2 Tournez la commande [LEVEL] pour régler le volume.



Pour en savoir plus sur les réglages d'oscillateur, voyez "Modifier des formes d'onde (OSC1/OSC2)" (p. 85).

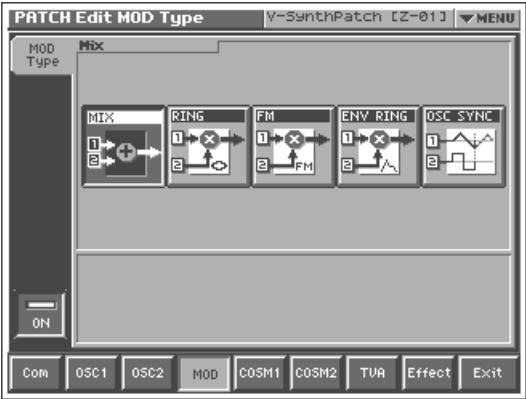
Mixer/Moduler deux sons (Mod)

Le modulateur mixe et module les deux signaux audio.

Sélection d'un type de modulateur

- 1
- Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Mod>.

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



- 2
- Dans le cadre Modulator Type, sélectionnez le type de modulateur que vous comptez utiliser.

Type de modulateur	Description
MIX	Somme de OSC1 et OSC2.
RING	Se sert d'OSC2 pour appliquer une modulation en anneau à OSC1.
FM	Se sert d'OSC2 pour appliquer de la modulation de fréquence (FM) à OSC1.
ENV RING	Se sert de l'enveloppe d'OSC2 pour contrôler le volume d'OSC1.
OSC SYNC	Synchronise la production de forme d'onde d'OSC1 sur celle d'OSC2.

NOTE
OSC SYNC n'est disponible que lorsqu'OSC2 est un oscillateur "analogique".

 Pour en savoir plus sur les réglages de modulateur, voyez "Mixer/Moduler deux sons (MOD)" (p. 92).

Appliquer de la modélisation COSM aux oscillateurs (COSM1/2)

Les sections COSM permettent de modifier le son de diverses manières, y compris par filtrage. Ces sections diffèrent des effets car ceux-ci sont appliqués au mixage final alors que la technologie COSM s’applique à chaque note individuelle.

Sélection d’un type de modélisation COSM

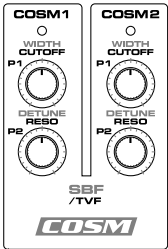
- 1
- Dans la partie inférieure de l’écran, touchez <COSM1> (ou <COSM2>).
Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



- 2
- Appuyez sur le bouton du type de modélisation COSM voulu pour le sélectionner.
Effectuez votre choix tout en jouant sur le clavier afin d’écouter les sons.

Modifier le son

- 1
- Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes suivantes pour modifier le son.



Commande	SBF	TVF	Divers
	WIDTH: Si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter), cette commande en détermine la largeur.	CUTOFF: Si vous avez sélectionné le filtre TVF, cette commande en détermine la fréquence de coupure.	P1: Cette commande offre un contrôle en temps réel des paramètres sélectionnés pour d’autres effets COSM.
	DETUNE: Si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter), cette commande règle le désaccord.	RESO: Si vous avez sélectionné le filtre TVF, cette commande règle la résonance.	P2: Cette commande offre un contrôle en temps réel des paramètres sélectionnés pour d’autres effets COSM.



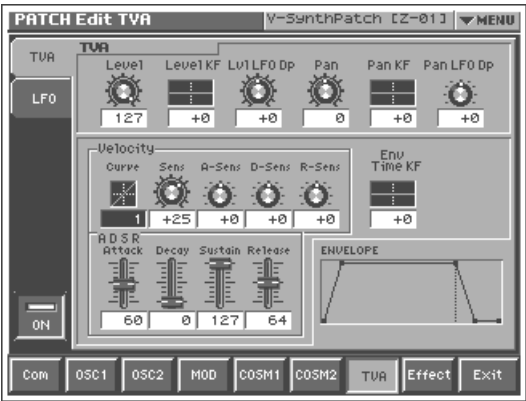
Pour en savoir plus sur les réglages COSM, voyez “Appliquer divers effets à chaque note jouée (COSM1/COSM2)” (p. 92).

Contrôle du volume dans le temps (TVA)

Vous pouvez déterminer la manière dont le volume du patch évolue et en modifier l’attaque ou la chute.

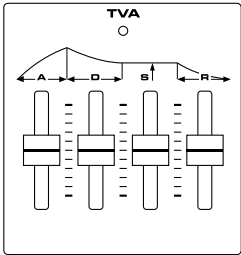
- 1
- Dans la partie inférieure de l’écran, touchez <TVA>.

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



- 2
- Servez-vous des curseurs TVA situés dans le coin inférieur droit du panneau avant afin de déterminer l’évolution du volume de chaque note.

Dans le coin inférieur droit de l’écran, “ENVELOPE” affiche une représentation graphique de l’enveloppe générée par les réglages actuels.



Curseur	Fonction
[A]	Temps d’attaque Détermine le temps nécessaire pour que le volume de chaque note atteigne son apogée. Ce temps augmente plus vous relevez le curseur.
[D]	Decay (temps de chute) Détermine le temps nécessaire pour que le volume de la note passe de son apogée au niveau de maintien (sustain). Si le niveau de maintien est identique au niveau maximum, ce paramètre est sans effet.
[S]	Niveau de sustain Détermine le niveau auquel le son est maintenu après être passé par le niveau maximum. Tant que vous maintenez une touche enfoncée, la note est maintenue à ce niveau.
[R]	Temps de relâchement Détermine le temps nécessaire pour que le volume de la note atteigne le niveau zéro après le relâchement de la touche du clavier.

Si, par exemple, vous utilisez une attaque assez brève et un temps de relâchement assez long, le volume de la note pourrait avoir une enveloppe semblable à celle d’un son de piano. Si le niveau de maintien (sustain) est au maximum, vous obtenez une enveloppe de son d’orgue tandis qu’une attaque plus longue peut évoquer un son de cordes.

 Pour en savoir davantage sur les réglages de volume, voyez “Volume et panoramique (TVA)” (p. 93).

Exploiter les effets du V-Synth

Comme les effets du V-Synth ont un impact important sur le son, activez-les afin d'écouter les changements effectués. En fait, il suffit parfois de changer les réglages d'effet pour obtenir le son voulu.

Le V-Synth propose en permanence trois effets distincts. Vous pouvez éditer les réglages de chaque effet indépendamment.

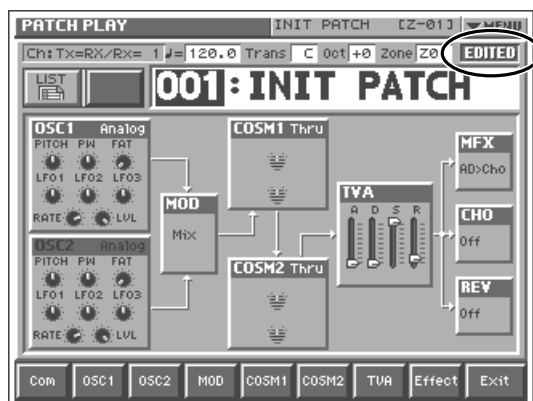
MFX (multi-effets)	Le V-Synth dispose de 41 multi-effets différents, dont la distorsion et une simulation de haut-parleur rotatif.
Chorus	Le chorus rend le son des patches plus intense et plus spacieux.
Reverb	La réverbération confère une atmosphère au son en évoquant divers environnements tels que des salles de concerts ou des auditoriums.



Pour en savoir davantage sur les réglages d'effets, voyez "Réglages d'effets d'un patch (Effect)" (p. 96).

Sauvegarder vos patches

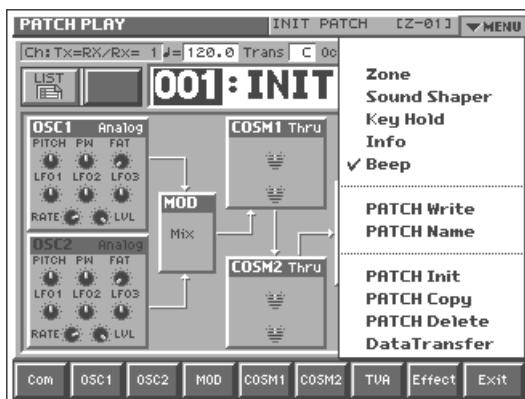
Lorsque vous éditez les réglages d'un patch, la page "PATCH PLAY" affiche <EDITED> pour vous rappeler que les réglages du patch ont été modifiés. Si <EDITED> est affiché, ne changez pas de patch et ne coupez pas l'alimentation tant que vous n'avez pas sauvegardé vos changements sous peine de les perdre. Pour conserver le patch dont vous avez modifié les réglages, attribuez un nom au patch et **sauvegardez-le**.



Nommer les patches (PATCH Name)

Avant de sauvegarder le patch, attribuez-lui un nouveau nom.

- 1 Assurez-vous que le patch à nommer est sélectionné.
- 2 Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.
Un menu déroulant apparaît.



Créer un patch

3 Touchez <PATCH Name> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Name" apparaît.



4 Entrez un nom dans le cadre de texte en touchant les caractères voulus. A titre d'exemple, entrons le nom "My Patch1" pour le patch actuel.

4-1. Touchez <Clear> pour effacer tous les caractères du cadre de texte.

4-2. Touchez <Shift> pour passer en majuscule puis <M> pour entrer "M".

4-3. Touchez <Shift> pour passer en minuscule puis <y> pour entrer "y".

4-4. Touchez <-> pour déplacer le curseur d'un caractère vers la droite.

4-5. Touchez <Shift> pour passer en majuscule puis touchez <P> pour entrer "P".

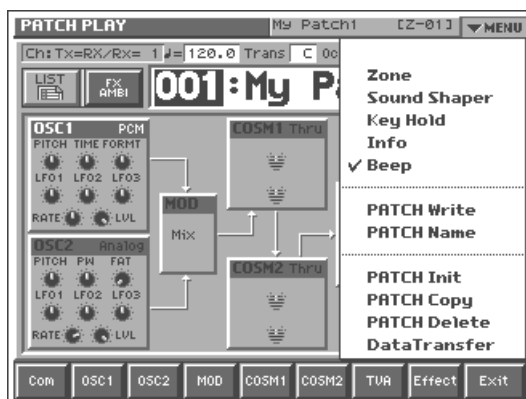
4-6. Touchez <Shift> pour passer en minuscule puis touchez successivement <a><t><c><h><1>.

5 Lorsque vous avez fini d'entrer le nom, touchez <OK> pour refermer la fenêtre "PATCH Name".

Sauvegarder les patches (PATCH Write)

Après avoir nommé le patch, sauvegardez-le comme suit.

- 1 Assurez-vous que le patch à sauvegarder est sélectionné.
- 2 Touchez <▼ MENU> dans le coin supérieur gauche de l'écran.
Un menu déroulant apparaît.



- 3 Touchez <PATCH Write> dans le menu déroulant.
La fenêtre "PATCH Write" apparaît.



- 4 Choisissez la destination pour la sauvegarde. Tournez la molette VALUE pour sélectionner un numéro de patch non utilisé.

* Le patch sélectionné (comme destination de sauvegarde) sera effacé par le nouveau patch.

- Pour changer de patch plus rapidement, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et tourner la molette VALUE.
- En touchant <Compare>, vous pouvez jouer sur le clavier pour écouter le patch de destination choisi.
- Vous pouvez toucher <List> pour afficher la fenêtre "PATCH List" et y sélectionner le patch de destination.

- 5 Touchez <Execute>.

NOTE

A la sortie d'usine, le V-Synth contient déjà toute une série de patches. En sauvegardant vos propres patches, vous écrasez les sons d'usine. Pour retrouver les patches originaux, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 147).

Mise hors tension

1

Avant de mettre l'instrument hors tension, vérifiez les points suivants:

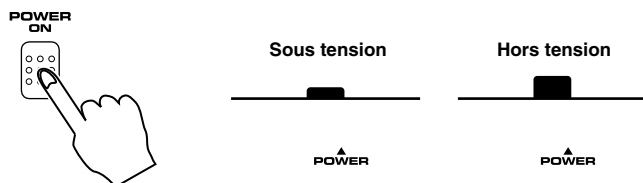
- Les commandes de volume du V-Synth et de tous les appareils audio branchés sont-elles réglées au minimum?
- Avez-vous sauvegardé les données de son ou autres que vous avez créées sur le V-Synth (p. 51)?

2

Mettez les appareils audio périphériques hors tension.

3

Pour mettre le V-Synth hors tension, appuyez sur le commutateur POWER, situé en face arrière.



* Pour couper entièrement l'alimentation de l'appareil, mettez-le hors tension avec l'interrupteur POWER puis débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Voyez p. 4.

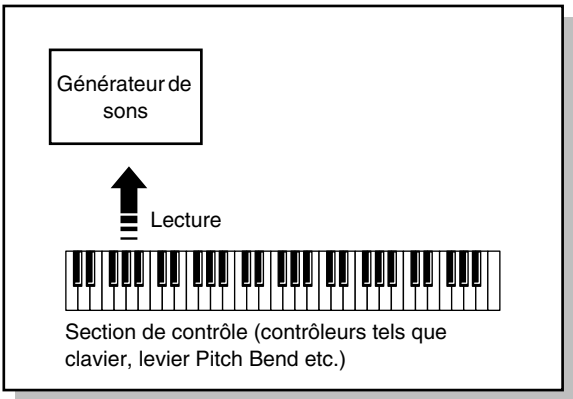
Référence

Survol du V-Synth

Structure du V-Synth

Structure de base

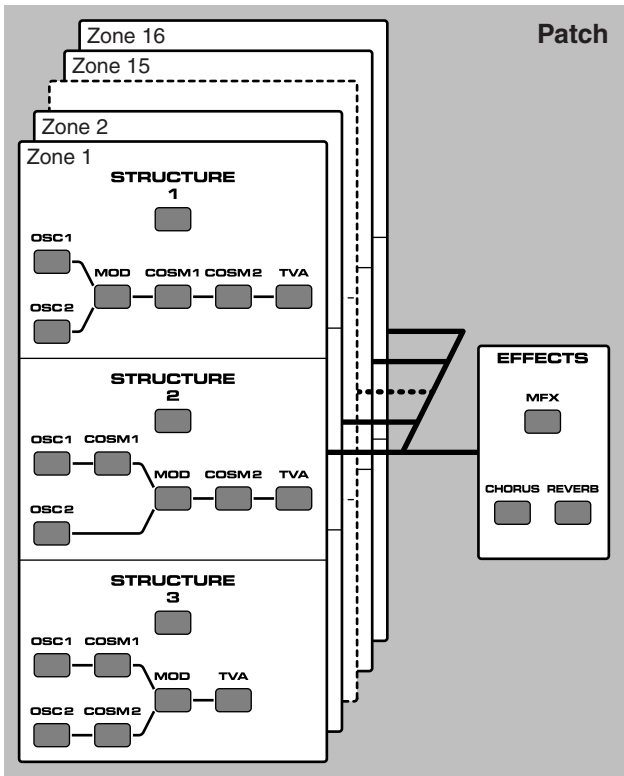
En gros, le V-Synth est constitué de la **section de contrôle** et de la **section du générateur de son**.



La partie droite du panneau avant du V-Synth propose les commandes de la section du générateur de sons. Les commandes situées dans la partie gauche dépendent principalement de la section de contrôle.

Générateur de sons

Les sons que vous utilisez sur le V-Synth sont appelés **patches**. Chaque patch repose sur une **structure** (un agencement de six sections), est divisé en **zones** (permettant de définir 16 configurations individuelles pour 16 plages de notes) et peut faire appel à trois **effets**.



Nom de section	Fonction
OSC1, OSC2	Cette section génère le son de base du patch. Le son est produit par des formes d'onde internes préprogrammées, échantillonnées ou calculées par modélisation analogique. Il est également possible d'utiliser une source audio externe.
MOD	Cette section mixe et module les deux signaux audio.
COSM1, COSM2	Cette section applique les traitements les plus divers dont le filtrage. Elle diffère des effets car ceux-ci sont appliqués au mixage final alors que COSM s'applique à chaque note individuelle.
TVA	Cette section crée les changements de volume dans le temps et détermine la position stéréo (Pan).

Effets	Fonction
MFx	Les multi-effets sont des effets à usage multiple qui modifient complètement la nature du son du patch. Vous trouverez 41 types d'effets différents. Choisissez le type qui répond à vos besoins.
CHORUS	Applique un effet chorus pour conférer plus de profondeur et d'épaisseur au son.
REVERB	Applique un effet de réverbération pour conférer une dimension spatiale au son.

Section de contrôle

La section de contrôle comprend le clavier, le levier Pitch bend/modulation, le pad Time Trip, les contrôleurs D Beam, les commandes C1/C2, l'arpégiateur et les pédales branchées en face arrière. Lorsque vous actionnez ces commandes, elles transmettent des données de jeu au générateur de sons pour que le V-Synth produise du son.

Polyphonie

La polyphonie maximum du V-Synth varie en fonction des types d'oscillateur (OSC) et de la technologie COSM utilisés par le patch.

MEMO

Un changement de type d'effet ou l'activation/coupure des effets n'affecte pas la polyphonie disponible.

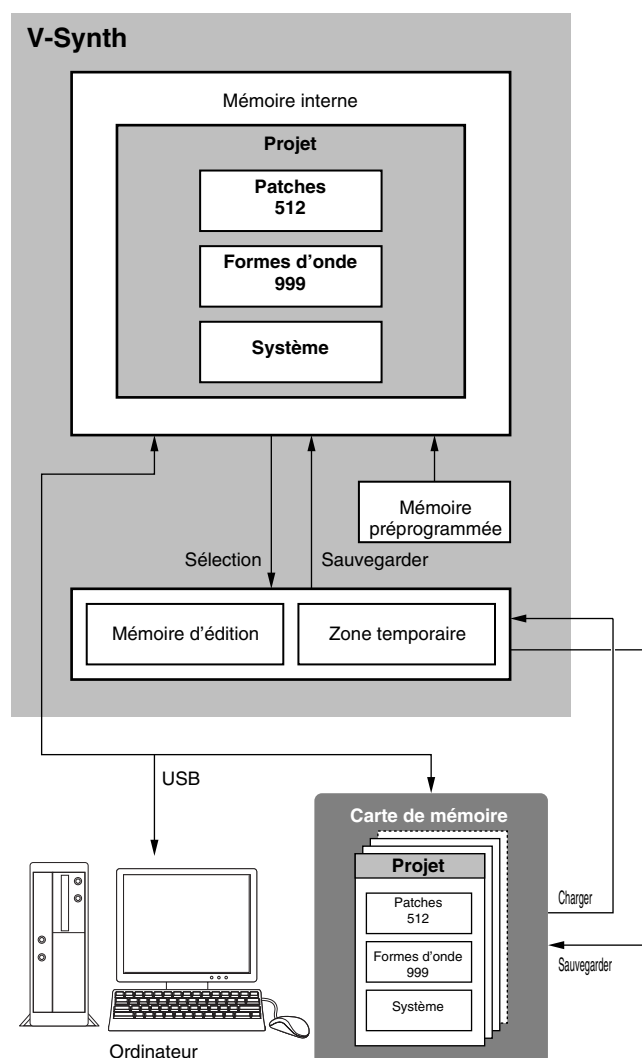
Instrument multitimbral

Le V-Synth est multitimbral car il permet de produire jusqu'à 16 parties simultanément et reconnaît des données de jeu multitimbrales venant d'appareils externes. Vous pouvez utiliser le V-Synth pour reproduire un morceau créé sur séquenceur ou l'intégrer dans un ensemble. Sur le clavier, vous ne pouvez jouer qu'avec le patch assigné à la partie 1. La fenêtre "PATCH Information" indique le patch assigné à chaque partie (p. 147).

Un module ou générateur de sons qui vous permet de contrôler plusieurs sons (parties) indépendamment est dit **multitimbral**.

Mémoire

Structure de la mémoire



Projet

La plus grande unité de mémoire utilisée par le V-Synth est le **projet**. Un projet peut contenir jusqu'à 512 patches, 999 formes d'onde et divers réglages système. Le V-Synth se sert d'un projet à la fois.

Mémoire interne

La **mémoire interne** du V-Synth permet de sauvegarder un projet. À la sortie d'usine du V-Synth, sa mémoire contient déjà des données de patches et de formes d'onde mais vous pouvez écraser ces données. La fonction **Factory Reset** permet de retrouver le contenu de la mémoire tel qu'il sort d'usine.

Zone de travail/zone temporaire

Lors de la mise sous tension du V-Synth ou lorsque vous chargez un projet en mode Disk, les données du projet sont placées dans une mémoire atelier appelée **zone de travail**.

L'échantillonnage et l'édition des échantillons affectent les données de la zone de travail.

Lorsqu'elles sont prêtes, les données du patch sont ensuite transférées (de la zone de travail) dans une mémoire appelée **zone temporaire**. Cela signifie qu'après l'édition d'un patch, vous pouvez toujours retrouver l'état antérieur du patch en rechargeant ses données. Comme les données d'échantillon et de patch éditées disparaissent irrémédiablement dès que vous coupez l'alimentation, n'oubliez surtout pas de les **sauvegarder** (SAVE/WRITE) pour conserver vos changements.

Cartes de mémoire

La mémoire interne ne peut contenir qu'un seul projet mais vous pouvez faire appel à des cartes disponibles dans le commerce pour sauvegarder d'autres projets.

Mémoire d'échantillonnage

Le volume de mémoire disponible pour l'échantillonnage dépend du projet chargé dans la zone de travail. Avec le projet usine, vous disposez d'une mémoire d'échantillonnage d'environ 115 secondes (stéréo)/230 secondes (mono). Si vous effacez les formes d'onde d'usine, vous pouvez obtenir une mémoire d'échantillonnage allant maximum jusqu'à 280 secondes (stéréo)/560 secondes (mono). Cependant, comme vous ne pouvez sauvegarder qu'environ 56 secondes (stéréo)/113 secondes (mono) en mémoire interne, il vous faut une carte de mémoire disponible dans le commerce pour sauvegarder un volume d'échantillons plus important.

* Les valeurs données ci-dessus sont valables pour des échantillons avec un type d'encodage "LITE" (p. 118).

MEMO

Si vous avez effacé les formes d'onde usine, vous pouvez utiliser la fonction **Factory Reset** (p. 147) pour les récupérer.

Mémoire préprogrammée (Preset)

La mémoire **Preset** conserve les données contenues dans la mémoire interne à la sortie d'usine. Si, après avoir effacé la mémoire interne, vous souhaitez retrouver les patches ou les formes d'onde usine originales, vous pouvez soit faire appel à la fonction **Factory Reset** ou passer en mode **Disk** et importer les données usine de la mémoire **Preset**.

USB

Si vous branchez le V-Synth à votre ordinateur avec un câble USB, vous pouvez archiver les projets, patches et formes d'onde se trouvant dans la mémoire interne du V-Synth ou sur carte de mémoire sur le disque dur (ou autre support) de votre ordinateur.

De plus, les données de forme d'onde créées sur le V-Synth peuvent être utilisées par des logiciels tournant sur ordinateur et, inversement, les données créées par ces logiciels peuvent être exploitées par le V-Synth.

Opérations élémentaires sur le V-Synth

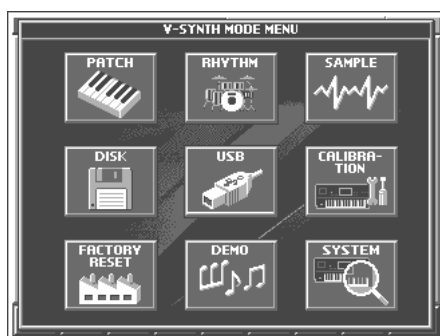
Changer de mode de fonctionnement ([MODE])

Le V-Synth dispose de neuf modes de fonctionnement: les modes Patch, Rhythm, Sample, System, Disk, USB, Calibration, Factory Reset et Demo Play. Pour avoir accès à une fonction déterminée du V-Synth, il faut choisir le mode adéquat.

Voici comment changer de mode.

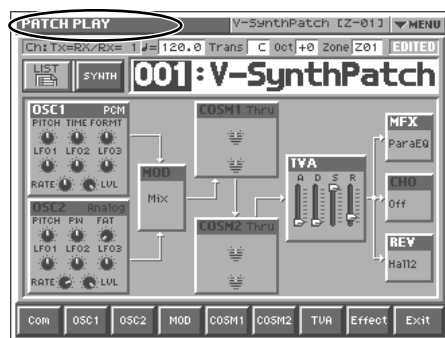
1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" apparaît.

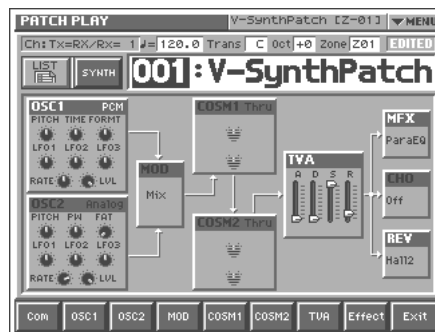


2. Touchez l'écran tactile pour sélectionner le mode voulu.

Lorsque vous sélectionnez un mode, l'écran correspondant à ce mode s'affiche. Le mode sélectionné est indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque écran.

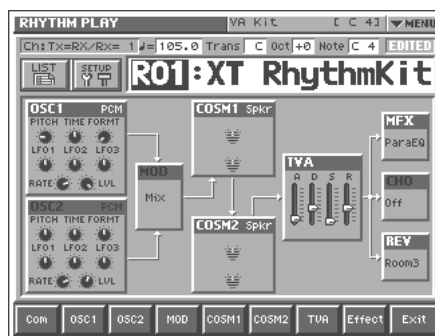


Mode Patch (p. 58, 71)



Ce mode permet de jouer avec un seul patch sur le clavier et d'en modifier les paramètres.

Mode Rhythm (p. 101)



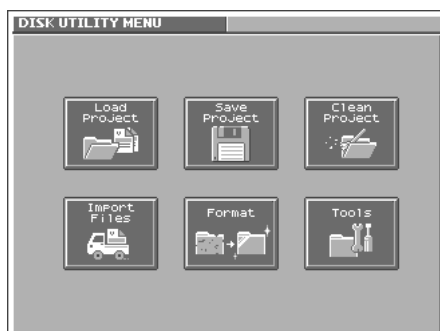
Ce mode permet de jouer avec un kit de batterie sur le clavier et d'en modifier les paramètres.

Mode Sample (p. 103)



Ce mode permet d'échantillonner les formes d'onde constituant la base des sons que vous créez et d'éditer les échantillons.

Mode Disk (p. 131)



Ce mode permet de réaliser des opérations sur disques telles que la sauvegarde ou le chargement de données.

Mode USB (p. 138)



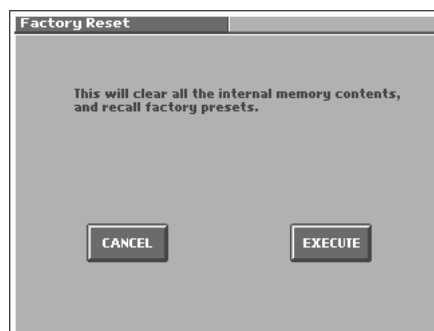
Ce mode permet de relier le V-Synth à votre ordinateur et d'échanger des données de patches ou de formes d'onde.

Mode Calibration (p. 148)



Ce mode permet d'ajuster la réaction de l'écran tactile et des contrôleurs D Beam.

Mode Factory Reset (p. 147)



Ce mode permet d'initialiser les paramètres pour retrouver les réglages usine.

Mode Demo

Le mode de démonstration (Demo) présente les possibilités qu'offre le V-Synth.

Mode System (p. 121)



Ce mode permet de définir des paramètres globaux du V-Synth, notamment la façon dont il est accordé ou dont il gère les messages MIDI reçus.

Jouer en mode Patch

Le mode Patch vous permet de jouer sur le clavier en vous servant d'un seul son (patch ou kit de batterie).

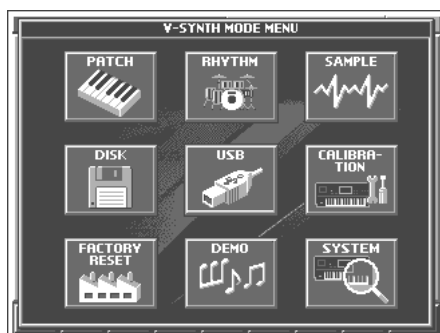
Page 'PATCH PLAY'

Afficher la page 'PATCH PLAY'

Pour afficher la page "PATCH PLAY", procédez comme suit.

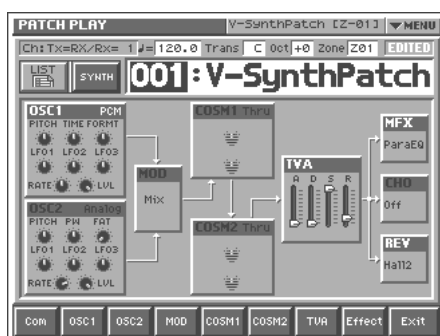
1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" apparaît.

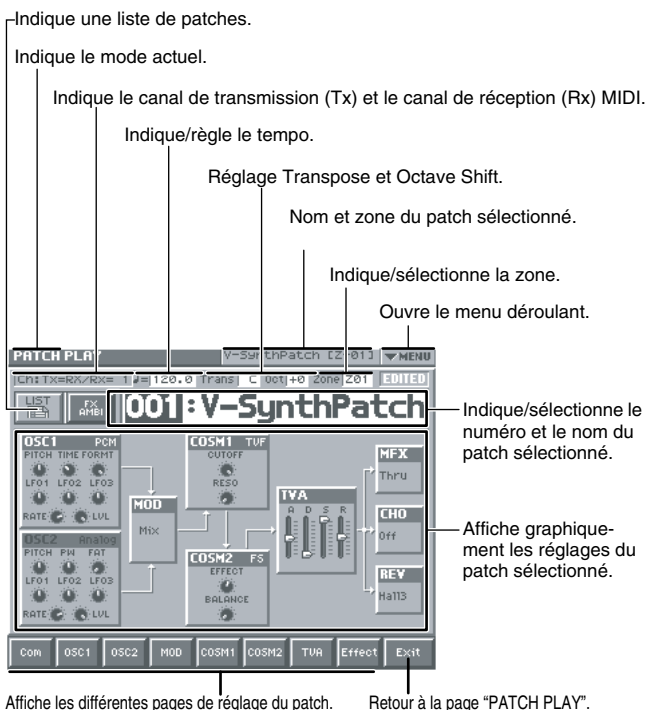


2. Touchez <PATCH>.

Vous passez en mode Patch et la page "PATCH PLAY" apparaît.



Fonctions de la page "PATCH PLAY"



Affiche les différentes pages de réglage du patch.

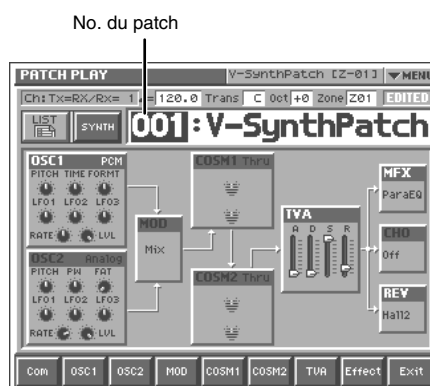
Retour à la page "PATCH PLAY".

Sélectionner un patch

Le V-Synth met 512 patches à votre disposition.

Vous pouvez remplacer tous ces patches.

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 58).



2. Amenez le curseur sur le numéro de patch en vous servant des boutons de curseur ou en touchant le numéro du patch à l'écran.
3. Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un numéro de patch. Vous pouvez aussi glisser le doigt sur l'écran.

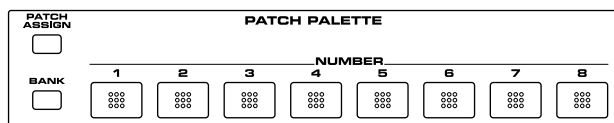
Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)

Vous pouvez rassembler les patches que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant dans la palette de patches. Cette possibilité vous permet de sélectionner rapidement vos patches favoris de la mémoire interne.



Pour savoir comment consigner un patch dans la palette, voyez “Rassembler vos patches favoris (Patch Palette)” (p. 75).

1. Affichez la page “PATCH PLAY” (p. 58).
2. Appuyez sur NUMBER [1]~[8] pour choisir un patch.



3. Pour changer de banque au sein de la palette de patches, maintenez [BANK] enfoncé et appuyez sur NUMBER [1]~[8].

Lorsque vous appuyez sur [BANK], le témoin du bouton de la banque sélectionnée (NUMBER [1]~[8]) clignote.

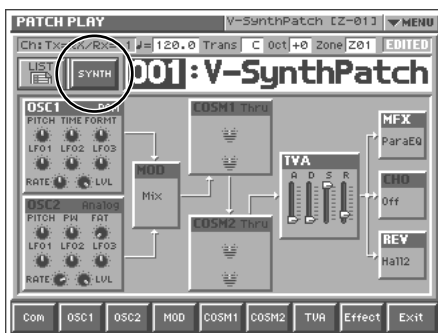


Si vous continuez à appuyer sur [PATCH ASSIGN] ou [BANK], la fenêtre PATCH PALETTE apparaît. Cette fenêtre permet de voir les patches consignés dans la banque sélectionnée.

Sélection d'un patch par catégorie

Le V-Synth propose une fonction “Patch Search” (recherche de patches) vous permettant de spécifier le type (la catégorie) du patch voulu afin de le localiser plus rapidement. Vous avez le choix parmi 16 catégories.

1. Affichez la page “PATCH PLAY”.
 2. Touchez le bouton de catégorie dans la partie supérieure gauche de l'écran.
- La fenêtre “PATCH List” apparaît et les catégories sont affichées de part et d'autre de l'écran.



Change de page

3. Touchez la catégorie voulue et sélectionnez un patch dans la liste.

Vous pouvez passer à une autre page au sein de la même catégorie en touchant un des boutons de changement de page dans le bas de l'écran.

Catégorie		Sommaire
SYNTH	Synth	Synthé
LEAD	Lead	Solo
PAD/STRING	Pad/Strings	Nappes/Cordes
VOX/CHOIR	Vox/Choir	Voix/Chœur
PIANO/KBD	Piano/Keyboards	Piano/Claviers
BASS/GUITAR	Bass/Guitar	Basse/Guitare
WINDS	Winds	Vents
BELL/MALLET	Bell/Mallet/Hit	Cloche/Mailloche/Hit
MELO SEQ	Melodic Sequence	Séquences mélodiques
RHY SEQ	Rhythmic Sequence	Séquences rythmiques
ARPEG	Arpeggio	Arpège
FX/AMBI	FX/Noise/Ambient	Effet/Bruit/Ambiance
ETHNIC	Ethnic	Ethnique
DRUM/PERC	Drum/Percussion	Batterie/Percussion
COMBI/OTHERS	Combination/Others	Combinaisons de zones/Autres
NO ASSIGN	No Assign	Pas d'assignation



“Assigner un patch à une catégorie” (p. 73)

Sélectionner des patches dans la liste

Vous pouvez afficher une liste de patches et y sélectionner un patch.

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 58).
2. Touchez <List> dans le coin supérieur gauche de l'écran. La fenêtre "PATCH List" apparaît.



3. Sélectionnez un patch dans la liste.

Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en le touchant à l'écran.

IDÉE

Si vous jouez sur le clavier après avoir sélectionné un patch dans la liste, vous entendrez le patch. C'est une façon simple d'écouter un patch.

4. Pour avoir accès à d'autres patches, touchez <017-032>~<241-256>, de part et d'autre de l'écran. Pour avoir accès à des patches d'un numéro plus élevé, touchez <257-512>, dans le bas de l'écran.

5. Touchez <OK>.

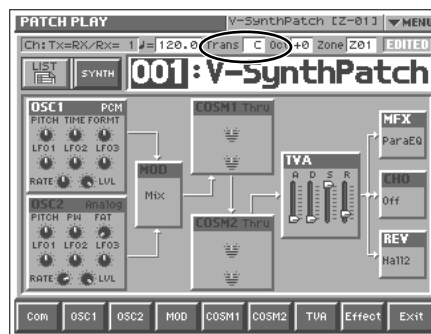
Le patch est sélectionné et la fenêtre "PATCH List" se ferme.

Transposer le clavier par demi-tons (Trans)

Transpose change la hauteur du clavier par demi-tons.

Cette fonction vient à point pour jouer des instruments à transposition comme la trompette ou la clarinette en suivant une partition imprimée.

1. Appuyez sur [TRANPOSE] pour allumer le témoin. Active la transposition.
2. En maintenant [TRANPOSE] enfoncé, appuyez sur [+OCT] ou [-OCT] pour transposer le clavier. Une pression sur [+OCT] en maintenant [TRANPOSE] enfoncé augmente la hauteur du clavier d'un demi-ton. Une pression sur [-OCT] en maintenant [TRANPOSE] enfoncé diminue la hauteur du clavier d'un demi-ton. Le réglage de transposition s'affiche en face de "Trans" à la page "PATCH PLAY".



IDÉE

Vous pouvez également amener le curseur sur "Trans" à la page "PATCH PLAY" et tourner la molette VALUE ou utiliser [INC/+][DEC/-] pour effectuer ce réglage. Vous pouvez aussi glisser le doigt sur l'écran.

3. Pour couper la transposition, appuyez une fois de plus sur [TRANPOSE] pour éteindre son témoin.

Le réglage de transposition effectué est maintenu.

NOTE

Il existe un réglage de transposition global (paramètre Setup) pour tout le V-Synth. Le nouveau réglage reste d'application lorsque vous changez de patch.

Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)

La fonction **Octave Shift** transpose la hauteur du clavier par octaves (-3~+3 octaves).

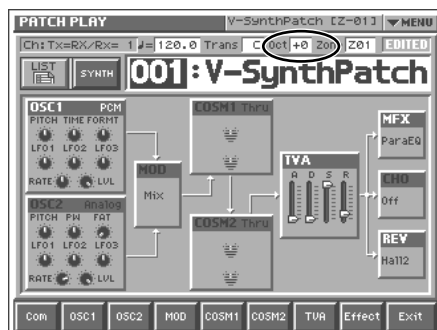
Pour jouer une partie de basse plus facilement de la main droite, vous pouvez transposer le clavier d'une ou deux octaves vers le bas.

1. Appuyez sur [+OCT] ou [-OCT] pour allumer son témoin.

Une pression sur [+OCT] transpose le clavier d'une octave vers le haut.

Une pression sur [-OCT] transpose le clavier d'une octave vers le bas.

Le réglage de transposition par octaves s'affiche en face de "Oct" à la page "PATCH PLAY".



IDÉE

Vous pouvez également amener le curseur sur "Oct" à la page "PATCH PLAY" et tourner la molette VALUE ou utiliser [INC/+][DEC/-] pour effectuer ce réglage. Vous pouvez aussi glisser le doigt sur l'écran.

NOTE

Il existe un seul réglage Octave Shift (paramètre Setup) pour tout le V-Synth. Le nouveau réglage reste d'application lorsque vous changez de patch.

2. Pour couper la fonction Octave Shift, appuyez sur le bouton [+OCT] ou [-OCT] qui n'a pas été utilisé à l'étape 1. Le témoin s'éteint.

Jouer des notes isolées (Mono)

Le réglage MONO est efficace lorsque vous jouez un patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 58).

2. Dans le bas de l'écran, touchez <Com>.

3. Touchez l'onglet <General> du côté gauche de l'écran.

La page "Patch Edit Com General" apparaît.



4. Dans la section "Mono/Poly", touchez < >.

Vous pouvez alors jouer en mono.

Glissements de hauteur (Portamento)

Le Portamento est un effet qui produit un glissement de hauteur progressif d'une note à la suivante. En mode monophonique (MONO), l'effet Portamento produit un effet semblable au glissement d'une note à l'autre sur un violon.

1. Affichez la page "PATCH Edit Com General" (p. 61).



2. Dans la section "Portamento", touchez le commutateur on/off pour le régler sur "ON".

Vous pouvez jouer avec l'effet portamento.

IDÉE

Pour changer le réglage portamento, changez les paramètres suivants à l'écran de l'étape 2.

Mode (Portamento Mode), **Type** (Portamento Type), **Time** (Portamento Time), **Time Velo Sens** (Portamento Time Velocity Sens)



Voyez p. 78 pour les divers paramètres.

Jouer des arpèges (Arpeggio)

Le V-Synth est pourvu d'un **arpégiateur** générant des arpèges automatiquement. Lorsque l'arpégiateur est activé, les notes jouées sont automatiquement produites sous forme d'arpèges.

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 58).
2. Appuyez sur **ARPEGGIO [ON/OFF]** pour allumer son témoin.
L'arpégiateur est activé.
3. Jouez sur le clavier.
Le V-Synth transforme les notes jouées en arpèges.
4. Pour régler le tempo de l'arpège, tournez **ARPEGGIO [TEMPO]**.
Une rotation de la commande vers la droite accélère le tempo tandis qu'une rotation vers la gauche le ralentit.
5. Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur **ARPEGGIO [ON/OFF]** pour éteindre le témoin.

Maintenir un arpège

Avec la technique suivante, vous pouvez produire des arpèges même en relâchant les touches.

1. Appuyez sur **ARPEGGIO [ON/OFF]** pour activer l'arpégiateur.
2. Appuyez sur **ARPEGGIO [HOLD]** pour allumer son témoin.
3. Jouez sur le clavier.
4. Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.
5. Pour annuler le maintien d'arpège (Arpeggio Hold), appuyez une fois de plus sur **ARPEGGIO [HOLD]**.

Avec une pédale Hold

Si vous jouez un arpège en enfonçant la pédale Hold, l'arpège continue à être produit même si vous relâchez les touches du clavier.

1. Vous pouvez brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option à la prise **HOLD PEDAL**.
2. Appuyez sur **ARPEGGIO [ON/OFF]** pour activer l'arpégiateur.
3. Jouez sur le clavier tout en appuyant sur la pédale Hold.
4. Pour jouer un autre accord, relâchez la pédale puis enfoncez-la de nouveau en jouant l'accord suivant.

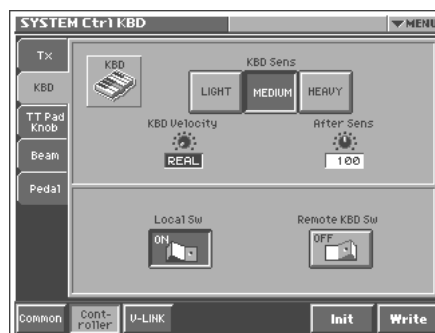
Jouer des arpèges à partir d'un clavier MIDI externe

Vous pouvez aussi vous servir du clavier d'un instrument MIDI externe pour jouer des arpèges.

1. Reliez la prise **MIDI IN** du V-Synth à la prise **MIDI OUT** du clavier externe avec un câble MIDI.
2. Appuyez sur **[MODE]**.
La fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" apparaît.



3. Touchez **<System>**.
4. Dans le bas de l'écran, touchez **<Controller>**.
5. Touchez l'onglet **<KBD>** du côté gauche de l'écran.
La page "SYSTEM Ctrl KBD" apparaît.



6. Dans la section "Remote KBD Sw", touchez le commutateur on/off pour le régler sur "ON".
7. Jouez sur le clavier MIDI externe.

Réglages de l'arpégiateur

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 58).
2. Dans le bas de l'écran, touchez <Com>.
3. Touchez l'onglet <Arpeggio> du côté gauche de l'écran.
La page "PATCH Edit Com Arpeggio" apparaît.



Cette page vous permet de régler les paramètres d'arpégiateur suivants.

Arpeggio Switch: Active/coupe l'arpégiateur.

Hold: Alterne entre le maintien (Hold On) ou non (Hold Off) des arpèges.

Patch Tempo: Détermine le tempo d'un arpège.

Octave Range: Définit la plage des arpèges en octaves.

KBD Velo: Spécifie la dynamique du clavier.

Duration: Fait varier la force et la longueur des notes accentuées pour modifier le rythme (groove) du jeu.

Motif: Détermine la façon dont l'arpège est produit.

Shuffle Rate: Crée des shuffles en modifiant le timing de production des notes.

Shuffle Resolution: Détermine le timing des notes sous forme de valeurs de notes.



Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez "Arpeggio" (p. 81).



Les réglages d'arpégiateur peuvent être sauvegardés avec les réglages de chaque patch. Cela vous permet de créer des patches contenant les réglages les plus efficaces.

Création d'un motif d'arpège original (Pattern Edit)

Vous pouvez créer vos propres **motifs d'arpèges** et déterminer la façon dont un arpège est produit. Cette fonction rend l'usage des arpèges encore plus intéressante.

Un motif d'arpège est un ensemble de données pouvant compter jusqu'à 32 étapes (horizontalement) x 16 lignes (verticalement).

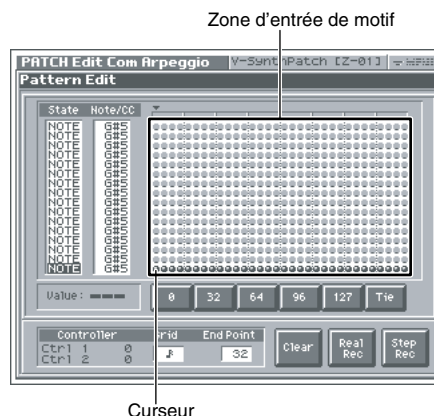


Vous pouvez sauvegarder un motif d'arpège avec les réglages du patch. Cela signifie que vous pouvez concevoir un patch spécialement pour un motif d'arpège.

Fenêtre "Pattern Edit"

1. Affichez la page "PATCH Edit Com Arpeggio" (p. 63).
2. Touchez <Pattern Edit>.

La fenêtre "Pattern Edit" apparaît.



State

Détermine l'état de chaque ligne.

NOTE: Hauteur de la note

CTRL: Commande de contrôle

Note/CC (note/commande de contrôle)

Détermine le numéro de note ou de commande de contrôle assigné à chaque ligne. Si "Status" est réglé sur "NOTE", il s'agit d'un numéro de note (C-1~G9). Si "Status" est réglé sur "CTRL", il s'agit d'un numéro de commande de contrôle (0~127).

Zone d'entrée de motif

Cette zone permet d'entrer (ou d'éditer) des notes ou des commandes de contrôle. Les symboles ont la signification suivante:

●: Note

=: Liaison (Tie)

○: Commande de contrôle

Value

Indique la valeur de dynamique (velocity) de la note ou la valeur de la commande de contrôle sélectionnée dans la zone d'entrée de motif.

0, 32, 64, 96, 127, Tie/Clr

Entrée de notes: Lorsque vous touchez un de ces boutons, une note ayant la dynamique affichée sur ce bouton est entrée à l'emplacement du curseur dans la zone d'entrée de motif. Lorsque vous touchez <Tie>, une liaison est entrée à l'emplacement du curseur.

Entrée de commandes de contrôle: Une commande de contrôle ayant la valeur affichée sur ce bouton est entrée à l'emplacement du curseur dans la zone d'entrée de motif. Lorsque vous touchez <Clr>, la commande de contrôle sélectionnée est supprimée ("clear"). Durant l'édition, ces boutons modifient la valeur de dynamique de la note sélectionnée dans la zone d'entrée de motif ou la valeur de la commande de contrôle.



Vous pouvez aussi vous servir de la molette VALUE ou de [INC/+][DEC/-] pour entrer la valeur de toucher de la note ou la valeur de la commande de contrôle.

Controller

Quand vous actionnez le pad Time Trip (TTPadX/Y), les contrôleurs D Beam (DBeamL/R) ou des commandes assignables (Ctrl_1/2), la valeur apparaît ici.

Grid

Détermine la valeur de note qui correspond à "un pas" du motif d'arpège.

♪ (noire), ♪ (croche), ♪ (croche pointée), ♪ (double croche), ♪ (double croche pointée), ♪ (triple croche)

End Point

Détermine la longueur du motif en nombre de pas (1~32).

Clear

Efface les données du motif (p. 65).

Real Rec (enregistrement en temps réel)

Enregistre un motif en temps réel (p. 64).

Step Rec (enregistrement pas à pas)

Enregistre un motif pas à pas (p. 65).

Enregistrer un motif en temps réel (Real Rec)

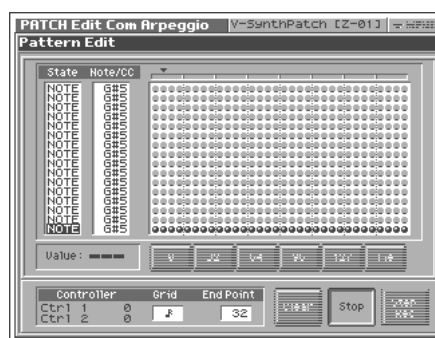
Cette méthode permet d'enregistrer un motif en temps réel comme vous pourriez le faire sur un séquenceur. Vous jouez sur le clavier du V-Synth et vos opérations sont enregistrées telles quelles.

1. Définissez les paramètres Grid (résolution) et End Point (longueur) du motif d'arpège.

Amenez le curseur sur chaque cadre de valeur et entrez la valeur.

2. Touchez <Real Rec>.

Le V-Synth est en mode d'attente d'enregistrement en temps réel et le métronome fonctionne.



3. Si vous souhaitez modifier le tempo, tournez ARPEGGIO [TEMPO].

Tournez la commande vers la droite pour accélérer le tempo ou vers la gauche pour le ralentir.

4. En suivant le métronome, jouez sur le clavier du V-Synth et actionnez les commandes.

Vous pouvez enregistrer en boucle sur la longueur (nombre de pas) choisie à l'étape 1. A chaque nouveau passage, vous pouvez ajouter des notes et des commandes de contrôle pour étoffer le motif.



Vous pouvez entrer maximum 16 notes (d'une hauteur donnée) et commandes de contrôle dans un seul motif. Les notes suivantes (17ème et plus) ayant une hauteur différente ou les commandes de contrôle suivantes ne sont pas enregistrées.

5. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement en temps réel, touchez <Stop>.

Le métronome s'arrête.

6. Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur et jouez sur le clavier pour écouter le motif enregistré en temps réel.

Faire varier le son par pas (Multi Step Modulator)

La fonction "Multi Step Modulator" module la valeur de divers paramètres selon une séquence de seize pas. Sur le V-Synth, les motifs de cette séquences sont gérés sous forme de "pistes". Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre pistes simultanément contenant chacune une séquence différente. Utilisez les commandes en façade pour modifier les motifs des séquences.

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 58).
2. Dans le bas de l'écran, touchez <Com>.
3. Touchez <Step Mod> à gauche de l'écran.



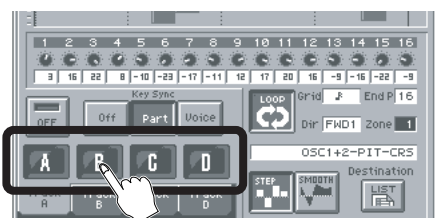
La page "Multi Step Modulator" apparaît.



4. Activez le commutateur <Step Switch>  (ON) à l'écran.
Le modulateur multi-pas est appliqué au patch utilisé.

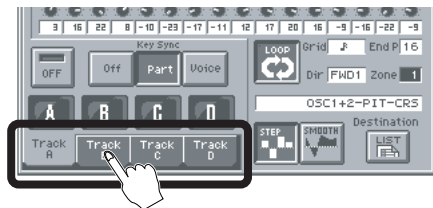
5. Appuyez sur <A>~<D> pour activer/couper les pistes.

* Si vous coupez toutes les pistes, vous n'obtiendrez aucun effet même si le commutateur <Step Switch> est activé.



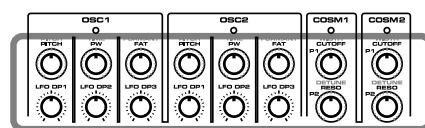
6. Effectuez les réglages pour la piste.

Touchez un des onglets correspondant à une piste activée (ON) à l'étape 5.



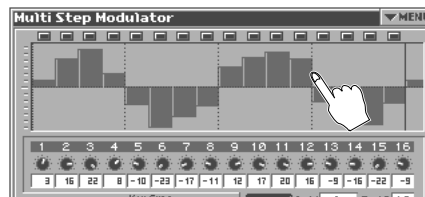
7. Jouez sur le clavier pour entendre le son et entrez les pas 1~16.

Les commandes du V-Synth, illustrées ci-dessous, correspondent aux commandes 1~16.



IDÉE

Si vous touchez <▼ MENU> et sélectionnez "Hand Draw", vous pouvez "dessiner" directement le graphique du doigt.



IDÉE

Si vous touchez <SMOOTH>, les changements du graphique deviennent plus progressifs. Une courbe remplace les escaliers, ce qui produit un effet évoquant un LFO.

IDÉE

La barre représentant le pas 17 à l'extrême droite est la même que celle représentant le pas 1 à l'extrême gauche. C'est pratique lorsque vous créez une séquence à mettre en boucle.

IDÉE

Le paramètre modulé par chaque piste dépend du patch. Vous pouvez toucher Destination <List> à l'écran pour changer le paramètre assigné.

8. Effectuez des réglages similaires pour les autres pistes activées à l'étape 5.

9. Pour arrêter la séquence de pas, coupez le commutateur <StepSwitch>  (OFF) à l'écran.

IDÉE

Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez "Multi Step Modulator" (p. 82).

Appliquer divers effets

Le V-Synth met de nombreux moyens à votre disposition pour rendre votre jeu plus expressif, comme le pad Time Trip, les contrôleurs D Beam et les commandes assignables.

Appliquer un effet avec le pad Time Trip

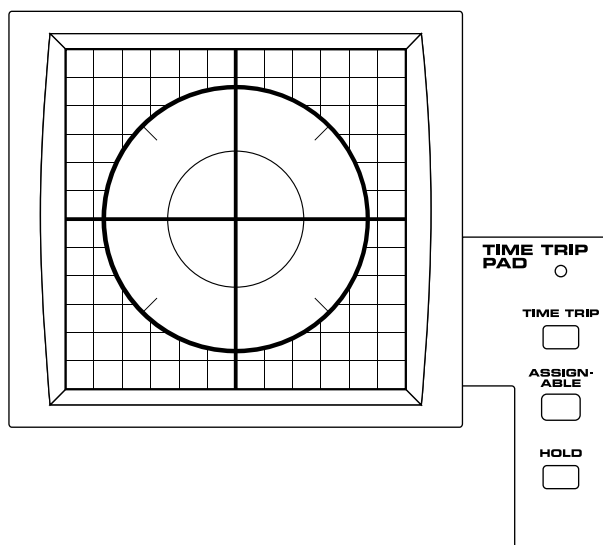
Vous pouvez appliquer toute une palette d'effets au son en touchant simplement le pad Time Trip situé en face avant, à gauche.

Qu'est-ce que la fonction Time Trip?

La fonction VariPhrase permet notamment de changer l'emplacement et la vitesse de reproduction d'une forme d'onde en temps réel. La fonction Time Trip propose un contrôle manuel de l'emplacement et de la vitesse de reproduction de la forme d'onde. Pour les patches faisant appel au VariPhrase, réglez la fonction du pad Time Trip sur "TIME TRIP" pour l'activer. Jouez sur le clavier et touchez le pad Time Trip: la forme d'onde en cours s'arrête à cet endroit de la reproduction. En traçant un cercle du doigt à partir de ce point, vous avancez la reproduction dans la direction conventionnelle si vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse si vous tournez dans le sens contraire. A la différence du "scratching" sur une platine, cette fonction vous permet de contrôler la reproduction sans modifier la hauteur: le son est donc produit avec la hauteur jouée sur le clavier.

Vous pouvez vous servir du contrôleur D Beam pour produire des effets analogues.

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 58).
2. Sélectionnez la fonction que vous souhaitez contrôler avec le pad Time Trip et appuyez sur le bouton TIME TRIP PAD pour cette fonction.



[TIME TRIP]: Applique l'effet Time Trip.

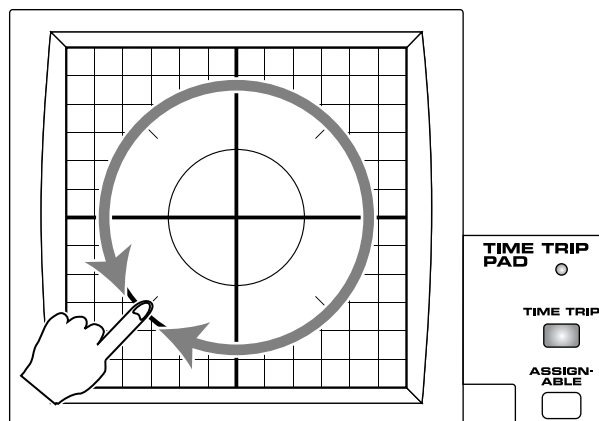
[ASSIGNABLE]: Applique l'effet spécifié pour chaque patch. Si [ASSIGNABLE] est activé, l'effet est appliqué par contrôle matriciel. Cela implique que les réglages de contrôle matriciel doivent être faits séparément. Réglez le contrôle matriciel **Source** sur "PAD-X" ou "PAD-Y" et choisissez le paramètre devant être contrôlé sous **Destination**. Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez "Matrix Ctrl" (p. 80).

En réglant le paramètre **Source** du contrôle matriciel sur "TRIP-R", vous pouvez appliquer simultanément l'effet Time Trip et l'effet du contrôle matriciel. Pour cela, activez [TIME TRIP].

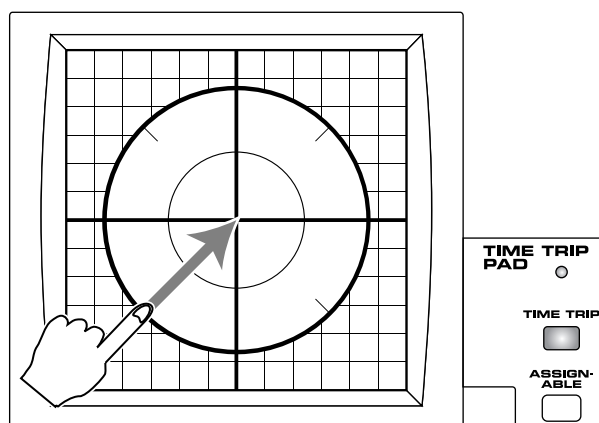
3. En jouant sur le clavier, placez le doigt sur le pad Time Trip et déplacez-le comme suit.

Si [TIME TRIP] est activé

L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt en cercle sur le pad Time Trip.



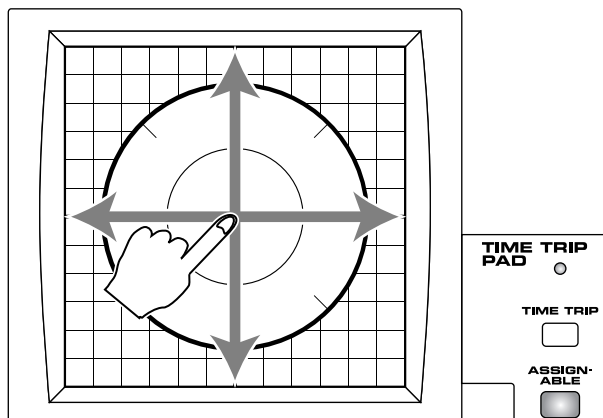
Si vous utilisez en plus le contrôle matriciel, l'effet est appliqué lorsque vous déplacez le doigt de la circonférence du pad Time Trip vers le centre.



Jouer en mode Patch

Si [ASSIGNABLE] est activé

L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt vers le haut/le bas/la gauche/la droite sur le pad Time Trip.



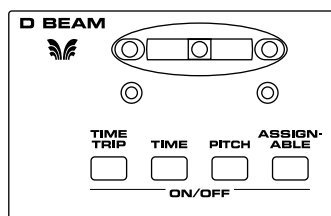
IDÉE

- En appuyant sur TIME TRIP PAD [HOLD], l'effet est maintenu même si vous ôtez le doigt du pad Time Trip.
- Les réglages du pad Time Trip sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages Time Trip adaptés à chaque patch.

Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam

Pour actionner les **contrôleurs D Beam**, il suffit de déplacer la main au-dessus des contrôleurs. Vous pouvez les utiliser pour piloter divers effets, en fonction de leur assignation. Vous pouvez aussi créer des effets spéciaux entraînant un changement instantané de son, impossible à réaliser avec une commande rotative ou le levier pitch bend.

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 58).
2. Sélectionnez la fonction que vous souhaitez piloter avec les contrôleurs D Beam et appuyez sur le bouton D BEAM pour cette fonction afin d'activer les contrôleurs.



[TIME TRIP]: Applique l'effet Time Trip.

[TIME]: Applique l'effet de contrôle temporel.

[PITCH]: Applique l'effet de contrôle de hauteur.

[ASSIGNABLE]: Applique l'effet spécifié pour chaque patch.

En activant [ASSIGNABLE], vous pouvez appliquer l'effet spécifié par chaque patch. Dans ce cas, cependant, et à la différence des trois autres fonctions, une simple pression pour activer le bouton n'applique pas d'effet en soi. Il faut également effectuer des réglages de contrôle matriciel. Réglez le contrôle matriciel **Source** sur "BEAM-L" ou "BEAM-R" et choisissez le paramètre devant être contrôlé sous **Destination**. Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez "Matrix Ctrl" (p. 80).

3. Tout en jouant sur le clavier pour produire des notes, faites des mouvements verticaux de la main au-dessus du contrôleur D Beam.

Les effets sont appliqués au son en fonction du bouton actionné à l'étape 2.

4. Pour couper les contrôleurs D Beam, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 2 afin d'éteindre son témoin.

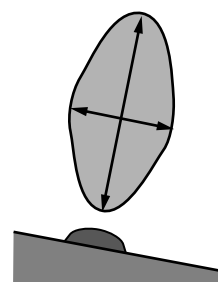
IDÉE

- Les réglages des contrôleurs D Beam sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages D Beam adaptés à chaque patch.
- En assignant un numéro de commande MIDI au contrôleur D Beam, vous pouvez vous en servir pour piloter un appareil MIDI externe. Pour en savoir plus, voyez "Beam" (p. 127).

Plage utile du contrôleur D Beam

Le schéma suivant indique la zone dans laquelle les contrôleurs D Beam réagissent aux mouvements. Les mouvements de la main hors de cette zone ne produisent aucun effet.

Le témoin D BEAM s'allume pour indiquer que les contrôleurs D Beam réagissent. Si votre main quitte la zone de réaction des contrôleurs D Beam, le témoin D BEAM ne s'allume pas.



NOTE

La zone de réaction des contrôleurs D Beam est considérablement réduite lorsque vous utilisez l'appareil en plein soleil. Ne l'oubliez pas lorsque vous vous servez des contrôleurs D Beam à l'extérieur.

Appliquer des effets avec les commandes (Assignable Controller)

Vous pouvez actionner les commandes ASSIGNABLE CONTROL pour modifier le son en temps réel.

Les commandes assignables se servent du contrôle matriciel pour appliquer des effets au son. Il faut donc effectuer des réglages de contrôle matriciel au préalable. Réglez le contrôle matriciel **Source** sur "KNOB1" ou "KNOB2" et choisissez le paramètre devant être contrôlé sous **Destination**. Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez "Matrix Ctrl" (p. 80).

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 58).

2. Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes ASSIGNABLE CONTROL ([C1], [C2]).

Le son change selon la fonction assignée à chaque commande.

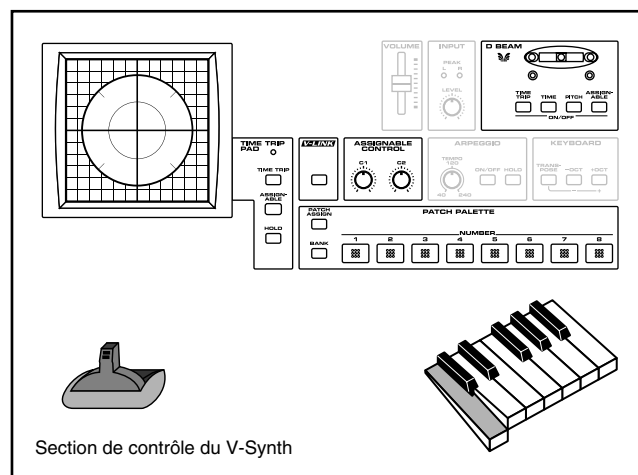


IDÉE

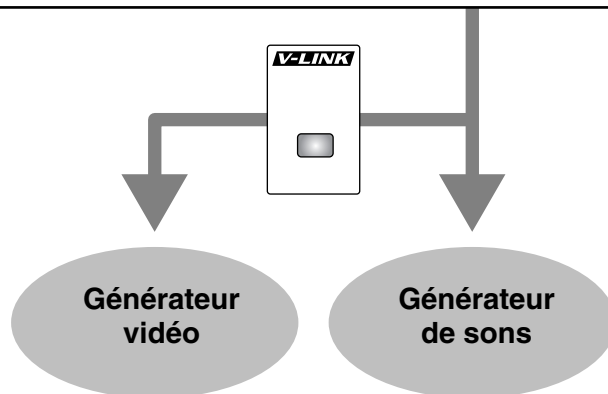
- Les réglages des commandes assignables sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages pour commandes assignables adaptés à chaque patch.
- En assignant un numéro de commande MIDI aux commandes assignables, vous pouvez actionner [C1] ou [C2] pour piloter un appareil MIDI externe. Pour en savoir plus, voyez "Knob 1, 2 Assign (V-LINK Knob1, 2 Assign)" (p. 129).

Synchroniser musique et vidéo en jouant sur le V-Synth (V-LINK)

Le V-Synth vous permet d'utiliser le levier pitch bend/modulation, le pad Time Trip, les contrôleurs D Beam et les commandes C1/C2 pour piloter un appareil vidéo externe compatible V-LINK. Votre jeu sur le V-Synth permet dès lors de piloter non seulement du son mais aussi des images afin de produire des effets sonores et vidéo liés à votre exécution.



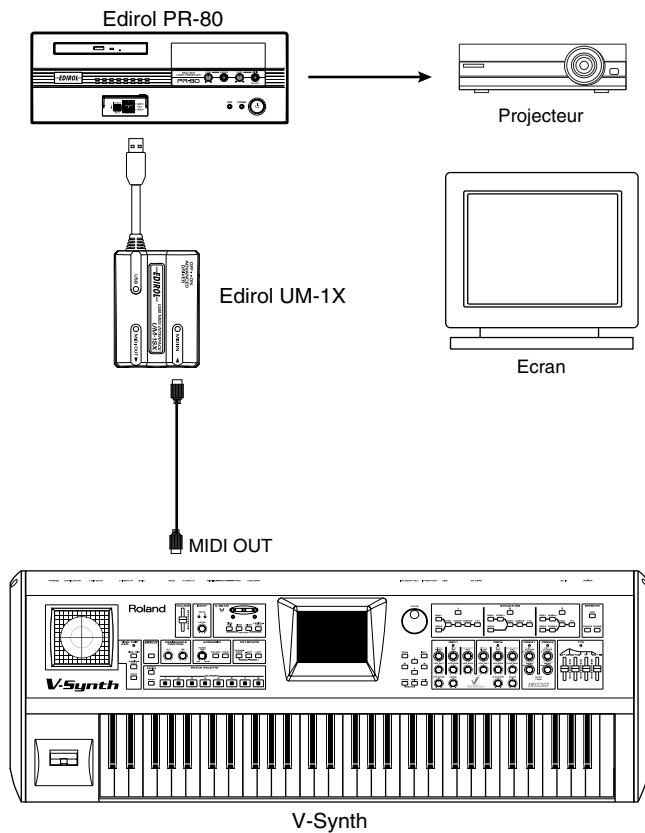
Section de contrôle du V-Synth



V-LINK (**V-LINK**) est une fonction qui permet de réunir musique et images. En branchant deux appareils compatibles V-LINK (ou plus) via MIDI, vous bénéficiez d'une vaste palette d'effets visuels liés aux éléments d'expression du jeu musical.

Jouer en mode Patch

Exemple de connexions



Fonctions V-LINK pilotables par le V-Synth et messages MIDI

Vous pouvez assigner les fonctions suivantes aux commandes du V-Synth afin de piloter un appareil vidéo compatible V-LINK.

Fonction V-LINK	Message MIDI transmis
Vitesse de reproduction	CC 10 (Panpot)
Dissolve Time (temps de chevauchement des clips vidéo)	CC 5 (Portamento Time)
Audio (volume de la reproduction audio)	CC 7 (Volume)
Color Cb (signal de différence de couleur)	CC 72 (Release)
Color Cr (signal de différence de couleur)	CC 71 (Resonance)
Brillance	CC 74 (Cutoff)
VFX1 (effets visuels 1)	CC 1 (Modulation)
VFX2 (effets visuels 2)	CC 91 (Reverb)
VFX3 (effets visuels 3)	CC 94 (Celeste)
VFX4 (effets visuels 4)	CC 95 (Phaser)
Fade Out	CC 73 (Attack)
T Bar	CC 11 (Expression)
Dual Stream	CC 64 (Hold 1)
Time Trip	CC 92 (Tremolo) CC 93 (Chorus)
Palette1~8 (sélection d'une palette)	CC00 (sélection de banque): 00H~07H
Clip1~8 (sélection d'un clip vidéo)	No. de programme: 00H~07H

Passer en mode V-LINK

1. Appuyez sur [V-LINK] pour allumer le témoin.

Une page "PATCH PLAY" semblable à la suivante apparaît et le V-Synth passe en mode V-LINK.



Cette page affiche l'assignation des fonctions V-LINK aux diverses commandes.



Pour en savoir plus sur l'assignation des fonctions V-LINK aux commandes, voyez "Paramètres V-LINK" (p. 128).

2. Pour quitter le mode V-LINK, appuyez une fois de plus sur [V-LINK] de sorte à éteindre le témoin.

Créer un patch

Le V-Synth vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres. Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**. Ce chapitre explique comment créer des patches et décrit les fonctions des paramètres de patch.

Effectuer les réglages de patch

Commencez avec un patch existant et éditez-le pour en créer un nouveau. Le son d'un patch repose sur six sections de paramètres (p. 41). Pour éditer un patch, il faut que vous connaissiez le rôle que joue chaque section dans la genèse du son global.

Cinq astuces pour éditer des patches

● Utilisez la fonction Sound Shaper (p. 76)

La fonction Sound Shaper facilite la création intuitive du son. Il suffit de choisir un groupe et un gabarit (Template) puis d'actionner les commandes pour éditer divers aspects (paramètres) du son.

● Sélectionnez un patch ressemblant à celui que vous avez en tête.

Il est difficile de créer le son voulu si vous sélectionnez et éditez un patch au hasard. C'est pourquoi il vaut mieux partir d'un patch ressemblant à celui qu'il vous faut.

● Vérifiez la structure.

La structure est un paramètre important car il détermine la façon dont les six sections sont combinées. Avant de vous lancer dans l'édition, prenez le temps de bien saisir la façon dont les sections sont reliées (p. 41).

● Choisissez la ou les sections que vous voulez utiliser.

Lors de la création d'un patch, il est important de savoir quelle(s) section(s) vous comptez utiliser. A la page Edit de chaque section, servez-vous du commutateur on/off pour sélectionner (On) ou couper (Off) la section en question. Vous pouvez aussi vous servir des boutons on/off de la partie STRUCTURE en face avant du V-Synth.

● Coupez les effets.

Comme les effets du V-Synth ont un impact important sur le son, coupez-les afin d'évaluer avec précision les changements effectués. Vous n'entendez plus que le son original du patch, ce qui vous permet de mieux percevoir le résultat de vos modifications. En fait, il suffit parfois de changer les réglages d'effet pour obtenir le son voulu.

1. Affichez la page "PATCH PLAY" et sélectionnez le patch à modifier (p. 58).



Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 72).

2. Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Touchez un des boutons dans le bas de l'écran pour sélectionner le groupe d'édition contenant les paramètres à régler.



A la page "PATCH PLAY", vous pouvez toucher la zone de l'écran des diverses sections afin d'afficher leur écran d'édition.

3. Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner la page d'édition voulue.



Pour en savoir plus sur la répartition des paramètres, voyez "Paramètres de patch" (p. 152).

4. Lorsqu'une page d'édition est affichée, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.



Pour en savoir plus sur le mode d'utilisation de l'écran tactile, voyez la section "Opérations élémentaires sur l'écran tactile" (p. 23).

5. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur le cadre de valeur du paramètre. Tournez ensuite la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+] [DEC/-] pour modifier la valeur. Vous pouvez aussi modifier une valeur d'un glissement de doigt sur l'écran.

6. Répétez les étapes 2-5 pour achever le patch.

7. Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les avec la fonction Save (p. 73). Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page "PATCH PLAY".

Si vous retournez à la page "PATCH PLAY" sans sauvegarder les changements, "EDITED" s'affiche pour vous rappeler que les réglages du patch ont été modifiés.



Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre patch alors que l'écran affiche "EDITED", les changements apportés au patch seront perdus.

Créer un patch

Initialisation des réglages du patch (PATCH Init)

“Initialiser” signifie ramener les réglages du patch actuel à ses valeurs par défaut.

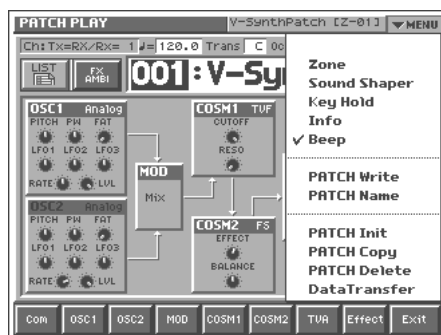


L'initialisation n'affecte que le patch se trouvant dans la zone temporaire; les patches de la mémoire interne et de la zone de travail ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du V-Synth à leur valeur usine, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 147).

1. Affichez la page “PATCH PLAY” et sélectionnez le patch à initialiser (p. 58).

2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <PATCH Init> dans le menu déroulant.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



4. Touchez <EXECUTE>.

L'initialisation est effectuée et vous retrouvez la page “Patch Edit”.

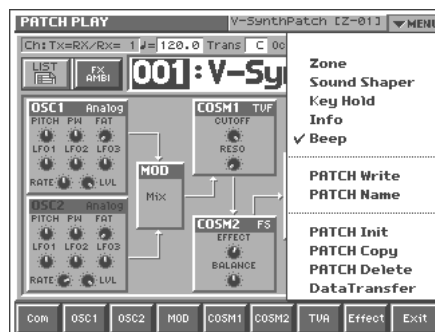
Copier les réglages de patch (PATCH Copy)

Cette opération copie les réglages de n'importe quel patch dans le patch actuellement sélectionné. Cette fonction permet de simplifier et d'accélérer le processus d'édition.

1. Affichez la page “PATCH PLAY” et sélectionnez le patch de destination (Dest Patch, p. 58).

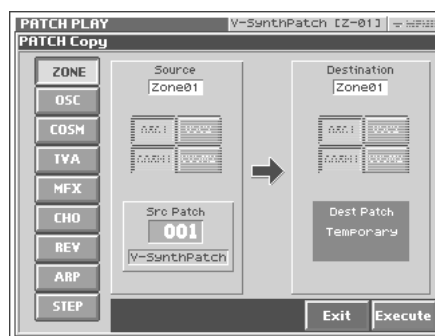
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <PATCH Copy> dans le menu déroulant.

La fenêtre “PATCH Copy” apparaît.



4. Touchez un bouton dans la partie gauche de l'écran pour sélectionner ce que vous voulez copier.

<ZONE>: Copie les réglages du patch pour une zone.

<OSC>: Copie les réglages d'oscillateur. Précisez l'oscillateur source et l'oscillateur de destination (OSC1/OSC2).

<COSM>: Copie les réglages des paramètres COSM. Spécifiez la section COSM source et de destination (COSM1/COSM2).

<TVA>: Copie les réglages des paramètres TVA.

<MFX>: Copie les réglages MFX.

<CHO>: Copie les réglages chorus.

<REV>: Copie les réglages de réverbération.

<ARP>: Copie les réglages d'arpégiateur.

<STEP>: Copie les réglages du modulateur multi-pas.

5. Précisez la zone source et la zone de destination (Zone 01~16). Amenez le curseur sur “Zone***” et effectuez votre choix.

6. Amenez le curseur sur “Src Patch” et sélectionnez le numéro du patch source.



Pour la copie des paramètres de zone, d'oscillateur, d'effet COSM et TVA, vous pouvez sélectionner le patch en cours comme source en réglant “SrcPatch” sur “TEMP”.

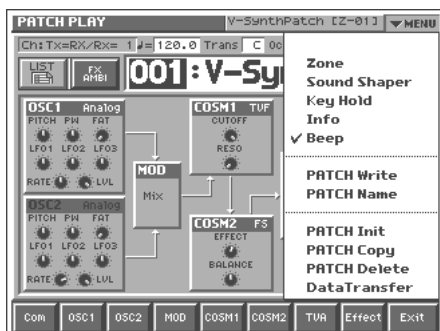
7. Touchez <Execute> pour effectuer la copie.

Nommer un patch (PATCH Name)

Avant de sauvegarder le patch, attribuez-lui un nouveau nom.

1. Assurez-vous que le patch à nommer est sélectionné.
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <PATCH Name> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Name" apparaît.



4. Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.

Les touches affichées à l'écran ont les fonctions suivantes.

<←><→>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.

<Shift>: Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.

<Insert>: Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.

<Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.

<Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.

<Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.

IDÉE

Vous pouvez aussi déplacer le curseur en appuyant sur les boutons de curseur [◀] [▶]. Une pression sur [▲] transforme le caractère situé à l'emplacement du curseur en majuscule tandis qu'une pression sur [▼] le transforme en minuscule.

5. Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom du patch.

* Vous perdez le patch édité si vous changez de patch ou coupez l'alimentation sans le sauvegarder. Pour conserver le patch dont vous avez modifié les réglages, attribuez-lui un nom et sauvegardez-le (p. 74).

Assigner un patch à une catégorie

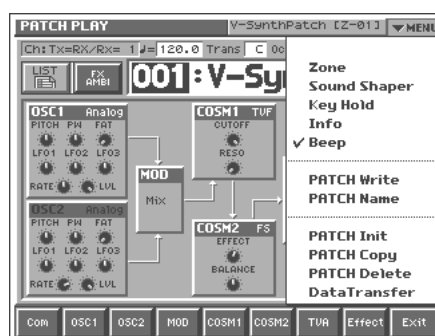
En assignant vos patches à des catégories, vous pouvez les rechercher par catégorie dans la fenêtre "PATCH List".

MEMO

Si un patch n'est assigné à aucune catégorie, son nom de catégorie est "No Assign".

1. Vérifiez que le patch à catégoriser est sélectionné.
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <PATCH Name> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Name" apparaît.



4. Touchez l'onglet <Category> dans le bas de l'écran.



5. Sélectionnez une catégorie dans la liste.
6. Touchez <OK> pour confirmer la catégorie.

Créer un patch



Vous pouvez aussi assigner une catégorie en touchant <Category> à la page "Patch Write".



- *1 Vous perdez le patch édité si vous changez de patch ou coupez l'alimentation sans le sauvegarder. Pour conserver le patch dont vous avez modifié les réglages, attribuez-lui un nom et sauvegardez-le (p. 74).

Sauvegarder des patches (PATCH Write)

Si vous mettez l'appareil hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le en mémoire interne.

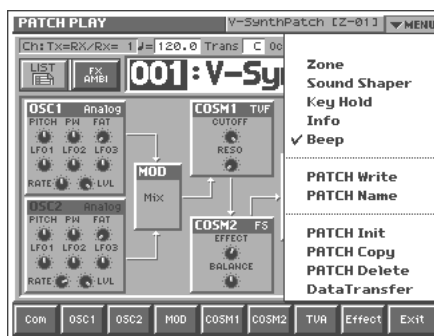
Lorsque vous modifiez les réglages d'un patch, la page "PATCH PLAY" affiche la mention "EDITED". Une fois le patch sauvegardé en mémoire interne, la mention "EDITED" disparaît.



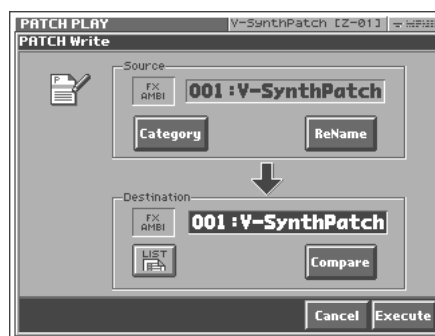
Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire d'arrivée par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les données programmées à la sortie d'usine avec la fonction Factory Reset (p. 147).

1. Assurez-vous que le patch à sauvegarder est sélectionné.
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <PATCH Write> dans le menu déroulant.
- La fenêtre "PATCH Write" apparaît.



4. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le numéro du patch de destination.

IDEE

- En touchant <Compare>, vous pouvez vérifier le contenu du patch d'arrivée.
- Vous pouvez toucher <List> pour afficher la fenêtre "PATCH List" et y sélectionner le patch de destination.



5. Touchez <Execute> pour effectuer la sauvegarde.

Ecouter le patch de la mémoire de destination (Compare)

Avant de sauvegarder un patch, vous pouvez écouter les données du patch de destination pour vous assurer qu'il s'agit bien d'un patch que vous ne voulez pas conserver. Cette fonction peut sauver des chefs-d'œuvre en passe d'être irrévérablement effacés.

1. Suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder des patches (PATCH Write)" jusqu'à l'étape 4 pour sélectionner le patch de destination.
2. Touchez <Compare> pour l'activer.
Vous pouvez alors jouer avec le son du patch de destination pour la sauvegarde.



3. Jouez sur le clavier pour écouter le contenu du patch d'arrivée et vérifiez qu'il s'agit bien d'un patch que vous voulez effacer.

NOTE

Lorsqu'il est écouté avec la fonction Compare, le patch peut avoir un son légèrement différent.

4. Si vous voulez changer de patch de destination, servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner un nouveau numéro.
5. Touchez <Execute> pour effectuer la sauvegarde.

Rassembler vos patches favoris (Patch Palette)

Vous pouvez rassembler les patches que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant dans la palette de patches. Cette possibilité vous permet de sélectionner rapidement des patches venant de la mémoire interne. Vous pouvez consigner jusqu'à 64 patches (8 patches x 8 banques) dans la palette.



Pour savoir comment sélectionner les patches consignés dans la palette, voyez "Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)" (p. 59).

1. Affichez la page "PATCH PLAY" et sélectionnez le patch à consigner (p. 58).
2. Maintenez [BANK] enfoncé et appuyez sur un bouton NUMBER [1]~[8] pour sélectionner une banque.

Lorsque vous appuyez sur [BANK], le témoin du bouton de la banque sélectionnée (NUMBER [1]~[8]) clignote.

IDEE

Si vous continuez à appuyer sur [PATCH ASSIGN] ou [BANK], la fenêtre PATCH PALETTE apparaît. Cette fenêtre permet de voir les patches consignés dans la banque sélectionnée.

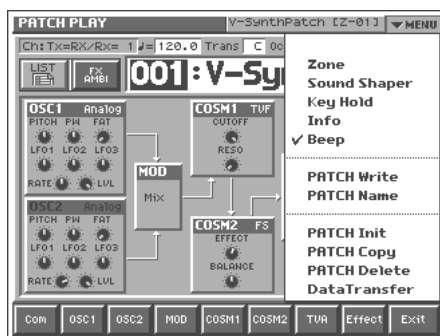
3. Maintenez [PATCH ASSIGN] enfoncé et appuyez sur un bouton NUMBER [1]~[8] pour sélectionner une des mémoires de la banque.
Lorsque "Completed!" apparaît à l'écran, l'opération est terminée.

Effacer des patches (PATCH Delete)

Effacez les patches superflus de la mémoire interne.

1. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



2. Touchez <PATCH Delete> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Delete List" apparaît.



3. Dans cette liste, sélectionnez le patch à effacer.

Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en le touchant à l'écran.

IDÉE

Chaque page de la fenêtre "PATCH Delete List" affiche un groupe de 16 patches. Pour avoir accès à d'autres patches, touchez <017-032>~<241-256>, de part et d'autre de l'écran. Pour avoir accès à des patches d'un numéro plus élevé, touchez <257-512>, dans le bas de l'écran.

4. Touchez <Execute>.

Le patch choisi est effacé.

5. Pour effacer d'autres patches, répétez les étapes 3 et 4.

6. Appuyez sur [EXIT].

La fenêtre "PATCH Delete List" se referme.

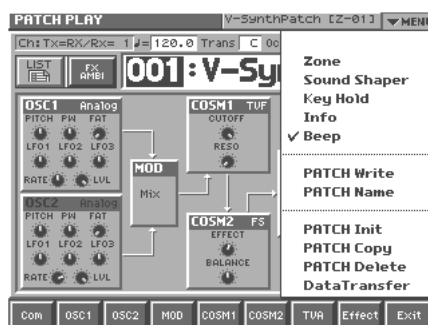
Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)

La fonction Sound Shaper permet créer un son en choisissant un groupe et un gabarit (Template) correspondant au son à créer; il suffit ensuite d'actionner les commandes pour éditer divers aspects (paramètres) du son.

1. Affichez la page "PATCH PLAY".

2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <Sound Shaper> dans le menu déroulant.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



Choisissez le groupe ("Group") et le gabarit ("Template") qui se rapprochent le plus du son que vous voulez créer.

Choisissez le groupe dans la liste gauche et le gabarit dans la liste droite puis touchez <Enter>.

4. Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît. Jouez sur le clavier pour écouter le son et utilisez les huit commutateurs et commandes pour le modifier.

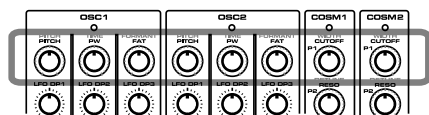


MEMO

Les huit commutateurs et commandes sont automatiquement assignés aux paramètres les plus appropriés pour chaque gabarit (Template).

MEMO

Les commandes du V-Synth correspondent aux commandes affichées à l'écran.



MEMO

Certains boutons font fonction de commutateurs tandis que d'autres permettent de sélectionner un élément dans une liste.

MEMO

Vous pouvez appuyer sur le bouton de pad () situé dans le bas de l'écran pour ouvrir la page "Virtual Pad".

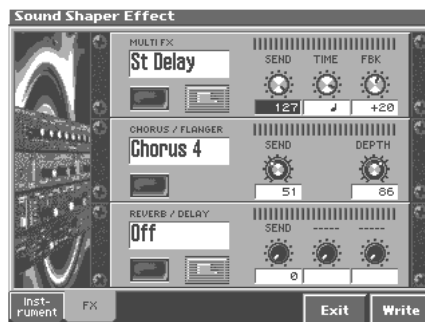


- Cette page vous permet d'éditer simultanément les quatre paramètres X1, Y1, X2 et Y2. (Les paramètres les mieux adaptés pour chaque gabarit sont automatiquement assignés à X1, Y1, X2 et Y2).
- En activant les boutons <XY1> et <XY2> situés dans le coin inférieur droit de l'écran et en glissant le doigt sur le pad virtuel, vous pouvez éditer ces paramètres en temps réel.
- Si les boutons <XY> sont coupés, vous pouvez quand même éditer les quatre paramètres individuellement en touchant les zones X1, Y1, X2 et Y2 aux quatre côtés du pad.
- Pour quitter la page "Virtual Pad", appuyez sur le bouton [EXIT] en façade.

MEMO

Si la valeur des paramètres est au-delà de la limite inférieure ou supérieure, une flèche pointant dans la direction concernée apparaît.

5. Dans le bas de l'écran, touchez l'onglet <FX> pour régler les effets.



- Vous disposez des effets MFX (multi-effets), chorus et réverb.
- Vous pouvez activer/couper chaque effet avec son bouton.
- Pour changer le type d'un effet, touchez le nom de l'effet pour le contraster puis actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC / +][DEC / -].
- La fonction Sound Shaper ne vous permet d'éditer que les paramètres principaux des effets avec les boutons d'écran.



Pour en savoir plus sur les effets, voyez "Liste des effets" (p. 166).

6. Dans le coin inférieur droit de l'écran, touchez <Write> pour ouvrir la fenêtre "Patch Write" et sauvegarder le patch créé.



Sauvegardez le patch selon la procédure décrite sous "Sauvegarder des patches (PATCH Write)" (p. 74).

Fonctions des paramètres de patches

Cette section décrit les différents paramètres de patches et en explique les fonctions.

MEMO

Les paramètres indiqués par une étoile “★” peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques (Matrix Control). La page “PATCH Edit Com Matrix Ctrl” permet de préciser la façon dont un paramètre est contrôlé (p. 80). Les paramètres repérés par un “◆” peuvent être contrôlés par des boutons ou des commandes en face avant.

Réglages communs à tout le patch (Common)

General



Type de structure ◆

Détermine le mode de combinaison des divers éléments de création de son.

Réglage

TYPE1: Cette structure est la plus conventionnelle. Les sons venant des OSC1 et OSC2 sont mixés par MOD, traités par COSM1 pour définir leur caractère tonal (avec un filtre Side Band (SBF), par exemple) puis envoyés à COSM2 pour y être peaufinés (avec un filtre TVF, par exemple).

TYPE2: Cette structure propose une connexion asymétrique d'OSC1 et OSC2. Elle est efficace à condition que le modulateur ait un autre réglage que “MIX”. Généralement, OSC1 et COSM1 servent à créer le son de base tandis que le son d'OSC2 et les réglages MOD ajoutent de la variation; le filtre TVF de COSM2 permet ensuite de régler le timbre.

TYPE3: Cette structure assigne OSC1 à COSM1 et OSC2 à COSM2. Vous pouvez vous servir d'une commande comme le pad Time Trip pour passer du son créé par OSC1 et COSM1 au son créé par OSC2 et COSM2.

Portamento (Portamento Switch)

Détermine si l'effet portamento est utilisé (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Portamento

Le Portamento est un effet qui produit un glissement de hauteur progressif d'une note à la suivante. En mode monophonique (MONO), l'effet portamento produit un effet semblable au glissement d'une note à l'autre sur un violon.

Mode (mode portamento)

Détermine les conditions de jeu pour lesquelles le portamento est appliqué.

Réglage

NORMAL: L'effet portamento est toujours appliqué.

LEGATO: Le portamento ne s'applique qu'aux notes liées (legato: vous enfoncez une seconde touche avant de relâcher la première).

Type (Type de portamento)

Détermine le type d'effet portamento.

Réglage

RATE: Le temps de glissement varie selon la hauteur séparant les deux notes.

TIME: Le temps de glissement est constant, quelle que soit la différence de hauteur entre les notes.

Time (Durée du portamento)

Ce paramètre détermine la durée du portamento (glissement d'une note à la suivante). Des valeurs élevées allongent le temps qu'il faut pour atteindre la hauteur de la note suivante.

Réglage: 0~127

Time Velo Sens

Time Velo Sens (Durée du portamento liée à la dynamique)

Ce paramètre permet de faire varier la durée de portamento en fonction du toucher. Si la durée du portamento doit être accélérée pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

Mono/Poly

Détermine si le patch est monophonique ou polyphonique. Le réglage Mono est efficace lorsque vous jouez un patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.

Réglage



: Seule la note jouée en dernier lieu est audible.



: Il est possible de jouer plusieurs notes simultanément.

Legato (Legato Switch)

La fonction Legato n'est disponible qu'en mode Mono (et non en mode Poly). Ce paramètre active (ON) ou coupe (OFF) la fonction Legato (jeu lié).

Réglage: OFF, ON

IDÉE

Lorsque la fonction Legato est activée (ON), il suffit d'appuyer sur une touche tout en maintenant la touche précédente enfoncée pour amener la hauteur de la note à celle de la suivante, sans interruption du son. Cette fonction réalise de superbes transitions d'une note à l'autre et peut venir à point pour simuler des techniques de jeu telles que celle d'un guitariste martelant ou piquant des cordes.

D Beam/Bender



Octave Shift

Règle la hauteur du son du patch par octave sur une plage de ± 3 octaves.

Réglage: -3~+3

D Beam (D Beam Type) ◆

Sélectionne l'effet piloté par le contrôleur D Beam.

Réglage

OFF: Le contrôleur D Beam est coupé.

Time Trip: Le contrôleur D Beam pilote l'effet Time Trip.

Time: Le contrôleur D Beam pilote l'effet de contrôle du temps.

Pitch: Le contrôleur D Beam pilote l'effet de contrôle de la hauteur.

Assignable: Le contrôleur D Beam pilote l'effet spécifié pour chaque patch.



Pour savoir comment choisir l'effet contrôlé lorsque l'option "Assignable" est sélectionnée, voyez "Matrix Ctrl" (p. 80).

MEMO

Les vumètres de part et d'autre de "D Beam" à l'écran indiquent la réaction du contrôleur lorsque vous approchez la main.

Bend Range Up (plage Pitch Bend Range (haut))

Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est à bout de course vers la droite. Si, par exemple, ce paramètre est réglé sur "12", la hauteur augmente d'une octave lorsque le levier est poussé à fond vers la droite.

Réglage: 0~48

Bend Range Down (Plage de Pitch Bend (bas))

Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est à bout de course vers la gauche. Si, par exemple, ce paramètre est réglé sur "48", la hauteur baisse de 4 octaves lorsque le levier est poussé à fond vers la gauche.

Réglage: 0~48

TT Pad



Mode (mode du pad Time Trip)

Détermine le mode de fonctionnement du pad Time Trip.

Réglage



: Mode XY. L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt vers le haut/le bas/la gauche/la droite sur le pad Time Trip.



: Mode Time Trip. L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt en cercle sur le pad Time Trip.

Hold (maintien du pad Time Trip) ◆

Détermine si la valeur actuelle est maintenue (ON) lorsque vous retirez le doigt du pad Time Trip ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON



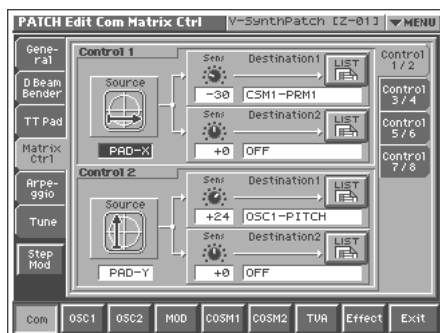
Pour en savoir plus sur les réglages de l'effet Time Trip, voyez "Matrix Ctrl" (p. 80) et "TT Pad/Knob" (p. 128).

MEMO

A l'écran, les rubriques "X-Y" et "Time Trip" indiquent l'effet assigné et l'emplacement du pad touché du doigt.

Créer un patch

Matrix Ctrl



Contrôle matriciel

Normalement, pour piloter des paramètres à partir d'un appareil MIDI externe, vous envoyez des messages SysEx ("System Exclusive"), à savoir des messages MIDI exclusivement destinés au V-Synth. Toutefois, les messages SysEx sont parfois assez complexes et le volume des données transmises peut atteindre des proportions considérables.

C'est pourquoi certains paramètres de patch courants du V-Synth ont été conçus pour reconnaître et changer de valeur à la réception de messages de commande de contrôle (ou autres) MIDI. Cela vous offre toute une série d'outils pour piloter la façon dont les patches sont joués. Vous pouvez, par exemple, vous servir du levier Pitch Bend pour changer la vitesse du LFO ou exploiter la force exercée sur le clavier pour ouvrir et fermer un filtre.

La fonction vous permettant de faire appel à des messages MIDI pour appliquer ces changements en temps réel aux paramètres de son est appelée contrôle matriciel (**Matrix Control**).

Le contrôle matriciel permet de sélectionner un type de message MIDI (Source) pour contrôler un paramètre donné (Destination) et d'en déterminer l'intensité (Sns).

Vous pouvez utiliser jusqu'à huit contrôles matriciels par patch. À droite de l'écran, touchez les onglets "Control 1/2" ~ "Control 7/8" pour sélectionner le contrôle matriciel que vous voulez utiliser.

Source (source du contrôle matriciel)

Sélectionnez le message MIDI qui pilotera le paramètre de patch par contrôle matriciel.

Réglage

OFF: Pas de contrôle matriciel.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

BEND: Pitch Bend

AFT: Aftertouch

+PAD-X: Pad Time Trip (axe horizontal en partant du centre)

+PAD-Y: Pad Time Trip (axe vertical en partant du centre)

PAD-X: Pad Time Trip (axe horizontal)

PAD-Y: Pad Time Trip (axe vertical)

TRIP-R: Pad Time Trip (vers le centre de la circonférence)

BEAM-L: Contrôleur D Beam (gauche)

BEAM-R: Contrôleur D Beam (droite)

KNOB1: Commande assignable ([C1])

KNOB2: Commande assignable ([C2])

VELO: Toucher (force exercée sur une touche)

KEYF: Numéro de note

Sens (sensibilité du contrôle matriciel)

Détermine l'intensité de l'effet piloté par le contrôle matriciel. Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné en sens "positif" (augmenter la valeur, aller vers la droite ou plus rapidement, etc.), sélectionnez une valeur positive. Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné en sens "négatif" (diminuer la valeur, aller vers la gauche ou plus lentement, etc.), sélectionnez une valeur négative. Lorsque vous sélectionnez simultanément les valeurs positives et négatives, les changements de valeurs sont plus rapides (incrément plus importants). Réglez ce paramètre sur "0" pour couper l'effet.

Réglage: -63~+63

Destination 1, 2 (destination du contrôle matriciel 1, 2)

Détermine les paramètres pilotés par contrôle matriciel. Lorsque vous ne pilotez pas de paramètre par contrôle matriciel, réglez ce paramètre sur "OFF". Vous pouvez choisir jusqu'à deux paramètres pour chaque source de contrôle et les piloter simultanément.

Réglage

Vous pouvez piloter les paramètres suivants. Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la page de référence indiquée.

MEMO

Dans ce manuel, les paramètres pouvant être pilotés par contrôle matriciel sont indiqués par "★".

OSC1/2-PITCH: Oscillator Pitch (p. 87)

OSC1/2-TIME/PW: Time/Pulse Width (p. 90)

OSC1/2-FORMA/FAT: Formant/Fat (p. 88, p. 91)

OSC1/2-LVL: Level (p. 91)

OSC1/2-PENV-ATK: Pitch Envelope Attack Time (p. 94)

OSC1/2-PENV-DCY: Pitch Envelope Decay Time (p. 94)

OSC1/2-PENV-REL: Pitch Envelope Release Time (p. 94)

OSC1/2-TENV-ATK: Time Envelope Attack Time (p. 94)

OSC1/2-TENV-DCY: Time Envelope Decay Time (p. 94)

OSC1/2-TENV-REL: Time Envelope Release Time (p. 94)

OSC1/2-FENV-ATK: Formant Envelope Attack Time (p. 94)

OSC1/2-FENV-DCY: Formant Envelope Decay Time (p. 94)

OSC1/2-FENV-REL: Formant Envelope Release Time (p. 94)

OSC1/2-AENV-ATK: Oscillator TVA Envelope Attack Time (p. 94)

OSC1/2-AENV-DCY: Oscillator TVA Envelope Decay Time (p. 94)

OSC1/2-AENV-REL: Oscillator TVA Envelope Release Time (p. 94)

OSC1/2-LFO-RATE: Oscillator LFO Rate (p. 95)

OSC1/2-LFO-PCH: Oscillator Pitch LFO Depth (p. 87)

OSC1/2-LFO-TM/PW: Time/Pulse Width LFO Depth (p. 87, p. 90)

OSC1/2-LFO-FR/FT: Formant/Fat LFO Depth (p. 88, p. 91)

OSC1/2-LFO-LVL: Oscillator Level LFO Depth (p. 91)

CSM1/2-PRM1: (p. 161)

CSM1/2-PRM2: (p. 161)

CSM1/2-ENV1-ATK: COSM Envelope Attack Time (p. 94)

CSM1/2-ENV1-DCY: COSM Envelope Decay Time (p. 94)

CSM1/2-ENV1-REL: COSM Envelope Release Time (p. 94)

CSM1/2-ENV2-ATK: COSM Envelope Attack Time (p. 94)

CSM1/2-ENV2-DCY: COSM Envelope Decay Time (p. 94)

CSM1/2-ENV2-REL: COSM Envelope Release Time (p. 94)

CSM1/2-LFO-RATE: COSM LFO Rate (p. 95)

CSM1/2-LFO-PRM1: (p. 161)

CSM1/2-LFO-PRM2: (p. 161)

TVA-LVL: Level (p. 93)

TVA-ENV-ATK: TVA Envelope Attack Time (p. 94)

TVA-ENV-DCY: TVA Envelope Decay Time (p. 94)

TVA-ENV-REL: TVA Envelope Release Time (p. 94)

TVA-LFO-RATE: TVA LFO Rate (p. 95)

TVA-LFO-LVL: Level LFO Depth (p. 93)

TVA-LFO-PAN: Pan LFO Depth (p. 93)

MFX-SEND: MFX Send Level (p. 96)

CHO-SEND: Chorus Send Level (p. 96)

REV-SEND: Reverb Send Level (p. 96)

MFX1-3: (p. 166)

TVA-PAN: Pan (p. 93)

IDÉE

Lorsque vous touchez <List>, la fenêtre "Destination List" apparaît et vous permet de sélectionner la destination (le paramètre à piloter) dans la liste.

Arpeggio



Commutateur Arpeggio ♦

Active/coupe l'arpégiateur.

Réglage: OFF, ON

Patch Tempo ♦

Détermine le tempo d'un arpège. Lorsque le paramètre Clock Source (p. 123) est sur "INTERNAL", la valeur de ce paramètre est d'application.

Réglage: 20.0~250.0

Hold (commutateur Arpeggio Hold) ♦

Alterne entre le maintien (Hold On) ou non (Hold Off) des arpèges.

Réglage: OFF, ON

Octave Range (plage d'octave de l'arpège)

Détermine la plage de l'arpège en octaves. Si vous souhaitez que l'arpège utilise exclusivement les notes que vous jouez, réglez ce paramètre sur "0". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus hautes d'une octave, réglez ce paramètre sur "+1". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus basses d'une octave, réglez ce paramètre sur "-1".

Réglage: -3~+3

Pattern Edit

Touchez ce bouton pour créer un motif d'arpège original.



Pour en savoir plus sur la création des motifs d'arpège, voyez "Création d'un motif d'arpège original (Pattern Edit)" (p. 63).

KBD Velo (dynamique du clavier)

Détermine le volume des notes que vous jouez.

Si la valeur de toucher de chaque note doit varier en fonction de la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur "REAL". Si la valeur de toucher de chaque note doit être fixe, quelle que soit la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur la valeur souhaitée (1~127).

Réglage: REAL, 1~127

Créer un patch

Duration (durée de l'arpège)

Modifie la longueur des notes pour ajuster le "groove" de l'arpège. Un réglage "100%" produit un groove extrêmement prononcé.

Réglage: 0~100%

Motif (motif de l'arpège)

Détermine la séquence des notes au sein de l'arpège.

Réglage

UP: Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu.

DOWN: Les notes jouées sont produites en allant de l'aigu au grave.

UP&DOWN: Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu puis de l'aigu au grave.

RANDOM: Les notes jouées sont produites selon un ordre aléatoire.

NOTE ORDER: Les notes jouées sont produites selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées. En jouant les notes dans le bon ordre, vous pouvez produire des lignes mélodiques. Vous pouvez entrer jusqu'à 128 notes.

RHYTHM: A la différence d'un arpège traditionnel, les notes spécifiées lorsque vous entrez le motif (pattern) sont toujours audibles. Les notes jouées en cours d'exécution ne changent pas le résultat: le motif (pattern) spécifié prévaut sur les notes jouées. Cette option est idéale pour les patches de batterie (p. 100).

PHRASE: Une pression sur une seule touche produit la phrase basée sur la hauteur de la note jouée. Si vous enfoncez plusieurs touches, la touche actionnée en dernier lieu est prise en considération.

AUTO: Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note la plus grave.

Shuffle Rate (degré de shuffle de l'arpège)

Ce réglage permet de modifier le timing des notes pour créer des rythmes syncopés.

Avec un réglage "50%", les notes ont un espacement régulier. Plus vous augmentez la valeur, plus le rythme sera syncopé.

Réglage: 0~100%



Shuffle Resolution (résolution du shuffle)

Fixe la résolution du rythme sous forme de valeurs de notes. Vous avez le choix entre une résolution de croches ou de doubles croches.

Réglage: ,

Multi Step Modulator



Indicateur de pas

Indique la position actuelle dans la séquence de pas.

Graphique

Ce graphique illustre les seize pas. La barre représentant le pas 17 à l'extrême droite est la même que celle représentant le pas 1 à l'extrême gauche. C'est pratique lorsque vous créez une séquence à mettre en boucle.

IDEE

Si vous touchez <▼ MENU> et sélectionnez "Hand Draw", vous pouvez "dessiner" directement le graphique du doigt.

IDEE

Si vous touchez <SMOOTH>, les changements du graphique constituent des courbes.

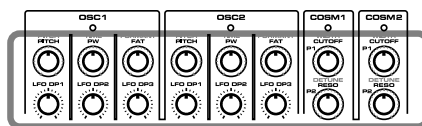
Si vous touchez <STEP>, les pas du graphique forment des escaliers.

Commandes de pas ♦

Utilisez ces commandes pour entrer les seize pas.

IDEE

Les commandes du V-Synth suivantes correspondent aux commandes 1~16.



Commutateur du modulateur multi-pas

Active/coupe le modulateur multi-pas.

Réglage: OFF, ON

* Ce réglage s'applique à toutes les pistes (A~D).

Key Sync Key Sync (synchronisation du modulateur)

Détermine si la séquence de pas recommence au début lorsqu'une touche est enfoncée ou non.

Réglage

Off: La séquence de pas ne recommence pas au début lorsqu'une touche est enfoncée.

Part: La séquence de pas recommence au début lorsqu'une touche est enfoncée sauf si la note jouée est liée (legato).

Voice: La séquence de pas recommence toujours au début lorsqu'une touche est enfoncée.

* Ce réglage s'applique à toutes les pistes (A~D).

Boutons Track A~D (boutons des pistes A~D du modulateur)

Ces boutons activent/coupent le modulateur multi-pas pour les quatre pistes (A~D).

Réglage: OFF, ON

Ongets des pistes A~D (du modulateur)

Ces boutons affichent les pages d'édition des quatre pistes du modulateur multi-pas (A~D).

Loop (commutateur de boucle du modulateur)

Active/coupe la mise en boucle pour le modulateur multi-pas.

Réglage: OFF, ON

Grid (résolution)

Détermine la valeur de note de chaque pas.

Réglage:

♪ (noire), ♪ (croche), ♪ (croche pointée),
 ♪ (double croche), ♪ (double croche pointée), ♪ (triple croche),

End P (fin de la séquence)

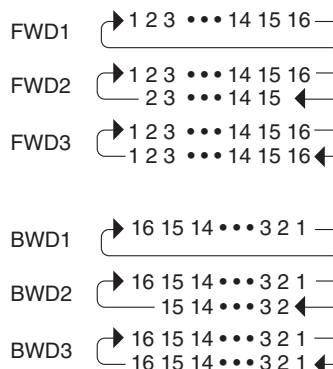
Détermine la longueur de la séquence en nombre de pas.

Réglage: 1~16

Dir (sens du modulateur multi-pas)

Détermine le sens dans lequel la séquence de pas est produite.

Réglage:



Zone (zone du modulateur multi-pas)

Détermine la zone d'application du modulateur multi-pas.

Réglage: 1~16

Destination (destination du modulateur multi-pas)

Le paramètre piloté par la séquence de pas dépend du patch. Touchez <List> pour changer de paramètre.

Commutateur STEP/SMOOTH

Touchez <SMOOTH> pour sélectionner un graphique sous forme de courbe ou <STEP> pour un graphique en escaliers.

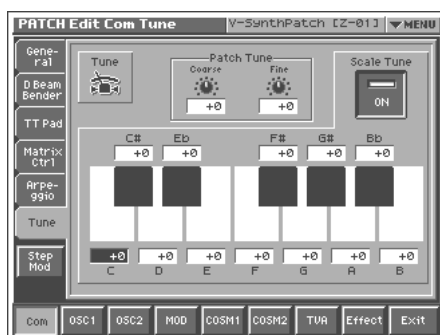
Réglage: STEP, SMOOTH

Menu du modulateur multi-pas

A la page "Multi Step Modulator", vous pouvez toucher <▼ MENU> pour afficher le menu suivant.

Reset Value	Initialise le graphique
Invert Value	Inverse le graphique selon un axe vertical
Reverse Value	Inverse le graphique selon un axe horizontal
Shift Value R	Déplace le graphique d'un pas vers la droite
Shift Value L	Déplace le graphique d'un pas vers la gauche
Preset...	Charge un graphique préprogrammé
Copy Graph...	Copie le graphique. Vous pouvez copier un graphique d'un patch ou d'une piste à l'autre (A~D).
Hand Draw	Si cette option est cochée, vous pouvez "dessiner" directement les barres du graphique avec le doigt.

Tune (accorder)



Patch Coarse Tune

Règle la hauteur du son du patch par demi-tons sur une plage de ± 4 octaves.

Réglage: $-48 \sim +48$

Patch Fine Tune

Règle la hauteur du son du patch par cents sur une plage de ± 50 cents.

Réglage: $-50 \sim +50$

MEMO

Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

Scale Tune (commutateur de gamme)

Activez ce paramètre lorsque vous souhaitez utiliser une autre gamme que la gamme tempérée.

Réglage: OFF, ON

Le V-Synth permet d'utiliser une autre gamme que la gamme tempérée. La hauteur est ajustée en cents par rapport à la gamme tempérée.

MEMO

- Un cent est 1/100e de demi-ton.
- La gamme choisie s'applique aux messages MIDI venant d'un appareil MIDI externe.

Gamme tempérée

Cette gamme divise une octave en 12 parties égales; elle est la gamme la plus utilisée par la musique occidentale. Le V-Synth utilise la gamme tempérée lorsque le commutateur Scale Tune est sur "OFF".

Gamme juste (tonique Do)

Avec cette gamme, les accords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.

Gamme arabe

Avec cette gamme, Mi et Si sont un quart de ton plus bas tandis que Do#, Fa# et Sol# sont un quart de ton plus haut que dans la gamme tempérée. Les intervalles entre Sol et Si, Do et Mi, Fa et Sol#, Sib et Do# ainsi que Mib et Fa# représentent des tierces naturelles et sont à mi-chemin entre une tierce majeure et une tierce mineure. Avec le V-Synth, vous pouvez vous servir de la gamme arabe avec trois tonalités: en Sol, Do et Fa.

<Exemple>

Nom de la note	Gamme tempérée	Gamme juste (tonique Do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Scale Tune C~B

Réglages de gamme.

Réglage: $-100 \sim +100$

Modifier des formes d'onde (OSC1/OSC2)

Commutateur de l'oscillateur ♦

Active/coupe l'oscillateur.

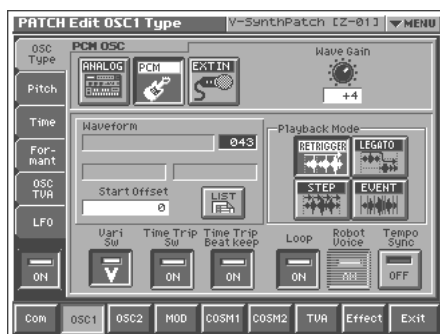
Réglage: OFF, ON

OSC Type

Oscillateur analogique



Oscillateur PCM



Type d'oscillateur

Sélectionne le type d'oscillateur.

Si vous optez pour "EXT IN", le signal arrivant à l'entrée INPUT en face arrière peut servir d'oscillateur. Cela vous permet de jouer avec le signal d'entrée sur le clavier.

Réglage

ANALOG: Oscillateur analogique

PCM: Oscillateur PCM

EXT IN: Oscillateur constitué par le signal d'entrée

Wave Gain

Détermine le niveau (amplification) de la forme d'onde.

Réglage: -12- +12dB

ANALOG OSC

Waveform (forme d'onde de l'oscillateur analogique)

Sélectionne la forme d'onde servant de base au son lorsque vous utilisez un oscillateur analogique.

Réglage

Forme d'onde	3ème onglet	4ème onglet
SAW: Dent de scie	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88) / Detune (p. 88) *1
SQUARE: Onde carrée	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88) / Detune (p. 88) *1
TRI: Onde triangulaire	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88) / Detune (p. 88) *1
SINE: Onde sinusoïdale	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88) / Detune (p. 88) *1
RAMP: Onde en rampe	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88) / Detune (p. 88) *1
JUNO: Onde en dents de scie modulée	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88) / Detune (p. 88) *1
HQ-SAW: Onde en dents de scie de haute qualité	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88)
HQ-SQUARE: Onde carrée de haute qualité	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88)
NOISE: Bruit	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88)
LA-SAW: Onde en dents de scie LA *2	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88) / Detune (p. 88) *1
LA-SQUARE: Onde carrée LA *2	Pulse Width (p. 87)	Fat (p. 88) / Detune (p. 88) *1
SUPER-SAW: Super scie *3	Detune (p. 88)	Mix (p. 89)
FEEDBACK-OSC: Oscillateur feedback *3	Harmonics (p. 89)	FBK Amount (p. 89)
X-MOD-OSC: Oscillateur de modulation croisée *3	X-MOD (p. 90)	Fat (p. 88)

*1 Si vous utilisez l'oscillateur Sub (p. 86), le paramètre Fat se change en Detune.

*2 "LA-SAW" et "LA-SQR" simulent des formes d'onde du générateur de sons LA (Linear Arithmetic) du D-50 Roland. Ces formes d'ondes ont un son plus doux et épais que les formes d'ondes "SAW" et "SQR" conventionnelles.

*3 "SUPER-SAW", "FEEDBACK-OSC" et "X-MOD-OSC" simulent des formes d'ondes du Roland JP-8000/JP-8080. Le V-Synth améliore considérablement leurs possibilités en vous permettant de piloter ces paramètres par une enveloppe et avec COSM.

SUPER-SAW (super scie)

Équivaut à sept formes d'ondes en dents de scie sonnant simultanément. Des sons dont la hauteur est décalée sont ajoutés à un son central. Cette option est idéale pour créer de riches sons de cordes.

FEEDBACK OSC (oscillateur à réinjection)

Ce son est semblable au feedback d'une guitare électrique. Il est idéal pour créer des sons durs et agressifs qui doivent ressortir.

X-MOD-OSC (modulation croisée)

Avec la modulation croisée, l'OSC2 modifie la fréquence de l'OSC1.

Créer un patch

Sub-Oscillator (ANALOG)

L'oscillateur Sub ajoute un signal plus grave pour épaissir le son. Vous pouvez aussi ajouter un signal légèrement désaccordé avec Detune.

MEMO

Detune consiste à ajouter un son légèrement désaccordé au son principal. Avec l'oscillateur Sub, vous pouvez utiliser cet effet en réglant Detune sur une autre valeur que "0".

Octave Select (octave de l'oscillateur Sub)

Ce paramètre permet de régler la hauteur de l'oscillateur Sub en précisant le nombre d'octaves sous la hauteur de base.

Réglage

OFF: L'oscillateur Sub n'est pas utilisé.

-2: L'oscillateur Sub est deux octaves plus bas que la hauteur de base.

-1: L'oscillateur Sub est une octave plus bas que la hauteur de base.

0: L'oscillateur Sub a la même hauteur que la hauteur de base.

NOTE

Quand vous utilisez l'oscillateur Sub (quand il est réglé sur -2, -1 ou 0), le paramètre Fat est ignoré.

Sub Level (niveau de l'oscillateur Sub)

Détermine le volume de l'oscillateur Sub.

Réglage: 0~127

Impact (impact de l'oscillateur analogique)

Détermine la vigueur de l'attaque de l'oscillateur analogique. Des valeurs plus élevées produisent une attaque plus vigoureuse.

Réglage: 0.0~4.0

PCM OSC

Waveform (forme d'onde de l'oscillateur PCM)

Sélectionne la forme d'onde servant de base au son lorsque vous utilisez un oscillateur PCM.

Réglage: 1~999 (no. de forme d'onde)

IDÉE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Wave List" et y sélectionner une forme d'onde.

MEMO

Lorsque vous sélectionnez une forme d'onde, le nom, le type d'encodage et le statut stéréo/mono sont aussi affichés.

Start Offset (décalage de l'oscillateur PCM)

Spécifie l'adresse du début de la forme d'onde.

Réglage: 0~**

Playback Mode (mode d'utilisation de l'oscillateur PCM)

Détermine la façon dont la forme d'onde est assignée à chaque touche.

Réglage

RETRIGGER: L'échantillon est reproduit depuis le début à chaque pression sur une touche.

LEGATO: Lorsque vous jouez legato, le point de reproduction est synchronisé avec le son en cours.

STEP: A chaque pression sur une touche, l'échantillon reproduit un événement (p. 119) puis s'arrête.

EVENT: L'échantillon est divisé en événements assignés à différentes touches. A chaque pression sur une touche, l'événement correspondant est reproduit depuis le début.

Vari Sw (commutateur Vari de l'oscillateur PCM)

Détermine si le son est produit avec VariPhrase (ON) ou de façon linéaire (OFF).

Réglage: OFF, ON

Time Trip Sw (commutateur Time Trip)

Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction Time Trip.

Réglage: OFF, ON

Beat Keep (maintien du rythme avec Time Trip)

Après un recours à Time Trip, ce paramètre détermine si vous sautez à la position que vous occuperiez au sein de la mesure si vous n'aviez pas utilisé Time Trip (ON) ou si vous n'y sautez pas (OFF).

Réglage: OFF, ON

Loop (commutateur de boucle)

Détermine si la forme d'onde est mise en boucle (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Robot Voice (commutateur de voix de robot)

Détermine si la hauteur de la forme d'onde est maintenue stable (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tempo Sync (commutateur de synchronisation)

Détermine si la forme d'onde est synchronisée sur le tempo (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Pitch



Pitch (hauteur de l'oscillateur) ★◆

Règle la hauteur de l'oscillateur.

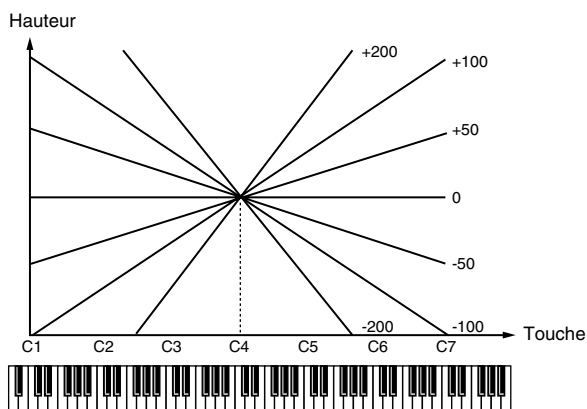
Réglage: -63~+63

Pitch KF (changement de hauteur selon la note)

Ce paramètre détermine le changement de hauteur lorsque vous jouez une note plus haute d'une octave (12 touches vers la droite sur le clavier).

Si la hauteur doit monter d'une octave comme sur les claviers traditionnels, réglez ce paramètre sur +100. Si la hauteur doit monter de deux octaves, réglez ce paramètre sur +200. Inversement, si la hauteur doit baisser, choisissez une valeur négative. Avec la valeur 0, toutes les touches produisent la même hauteur.

Réglage: -200~+200



Coarse (accord approximatif de l'oscillateur)

Règle la hauteur de l'oscillateur par demi-tons sur une plage de ± 4 octaves.

Réglage: -48~+48

Fine (accord affiné de l'oscillateur)

Règle la hauteur de l'oscillateur par cents sur une plage de ± 50 cents.

Réglage: -50~+50



Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

Random (plage de changement de hauteur aléatoire)

Détermine l'étendue du changement aléatoire de hauteur se produisant chaque fois qu'une note est enfoncée. Si vous ne souhaitez pas que la hauteur change aléatoirement, réglez ce paramètre sur 0. Ces valeurs sont données en cents (1/100ème de demi-ton).

Réglage: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Pit LFO Dp (intensité du LFO sur la hauteur) ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la hauteur. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

Pulse Width (ANALOG)



Pulse Width ★◆

Ce paramètre détermine le degré de changement de la forme d'onde (largeur de l'impulsion).

Réglage: -63~+63

PW KF (largeur d'impulsion selon la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Pulse Width.

Réglage: -200~+200

PW LFO Depth (largeur d'impulsion selon le LFO) ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre Pulse Width.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la largeur d'impulsion (Pulse Width). Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

Créer un patch

Fat (ANALOG)



Fat ★◆

Souligne les basses fréquences du son.

Réglage: 0~127

Fat KF (influence de la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Fat.

Réglage: -200~+200

Fat LFO Depth ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre Fat.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le paramètre "Fat". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

Detune (ANALOG avec Sub OSC)



Detune

Détermine le désaccord de l'oscillateur Sub. Si le paramètre Octave Select de l'oscillateur Sub est réglé sur "-2, -1 or 0".

Réglage: -63~+63

Detune KF (désaccord selon la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Detune.

Réglage: -200~+200

Detune LFO Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le désaccord.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le paramètre "Detune". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

Detune (ANALOG avec SUPER-SAW)



Detune

Règle le degré de désaccord. Si vous tournez la commande vers la droite, le désaccord est plus marqué et le son plus spacieux.

Réglage: -63~+63

Detune KF (désaccord selon la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Detune.

Réglage: -200~+200

Detune LFO Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le désaccord.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le paramètre "Detune". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

Mix (ANALOG avec SUPER-SAW)



Mix

Règle le volume des sons désaccordés par rapport au son central. Tournez la commande vers la droite pour augmenter le volume du son désaccordé et épaissir le son.

Réglage: -63~+63

Mix KF (mixage selon la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Mix.

Réglage: -200~+200

Mix LFO Depth

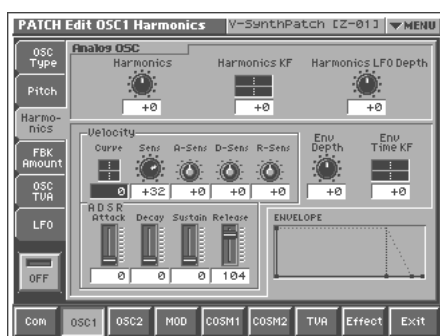
Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le mixage.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le mixage. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

Harmonics (ANALOG avec FEEDBACK-OSC)



Harmonics

Change le son des harmoniques.

Réglage: -63~+63

Harmonics KF (influence de la note sur les harmoniques)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Harmonics.

Réglage: -200~+200

Harmonics LFO Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur les harmoniques.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant les harmoniques. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).



Vous pouvez créer des effets particuliers en appliquant un LFO ou une enveloppe à HARMONICS ou FBK AMOUNT.

FBK Amount (ANALOG avec FEEDBACK-OSC)



FBK Amount (niveau de réinjection)

Réglez le niveau de réinjection pour régler le niveau des harmoniques.

Réglage: -63~+63

Amount KF (influence de la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Feedback.

Réglage: -200~+200

Amount LFO Depth

Détermine l'intensité du LFO sur la réinjection.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant la réinjection. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).



Vous pouvez créer des effets particuliers en appliquant un LFO ou une enveloppe à HARMONICS ou FBK AMOUNT.

X-MOD (ANALOG avec X-MOD-OSC)



X-MOD (intensité de la modulation croisée)

Avec la modulation croisée, l'OSC2 modifie la fréquence de l'OSC1. [X-MOD] détermine l'intensité de cette modulation croisée. Tournez la commande vers la droite pour rendre le son OSC1 plus complexe, doté de plus d'harmoniques, ce qui est idéal pour les sons métallique ou les effets spéciaux.

Réglage: -63~+63



"Cross Modulation Depth" n'est disponible que pour OSC1.



"Cross Modulation Depth" n'a aucun effet si OSC2 est coupé.

X-MOD KF (influence de la note sur X-MOD)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Cross Modulation.

Réglage: -200~+200

X-MOD LFO Depth

Détermine l'intensité du LFO sur la modulation croisée.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la modulation croisée. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

Time (PCM)



Time ★◆

Détermine la plage de changement de la vitesse de reproduction (time).

Réglage: -63~+63

<Interaction du paramètre Time et de la vitesse de reproduction>

Time	-40	-20	0	20	40
FWD	Reprod. inversée	Stop	Vitesse normale	Vitesse x2	Vitesse x4
ZERO	Vitesse x-2	Reprod. inversée	Stop	Vitesse normale	Vitesse x2
BWD	Vitesse x4	Vitesse x-2	Reprod. inversée	Stop	Vitesse normale

Time KF (influence de la note sur le temps)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Time.

Réglage: -200~+200

Time Offset

Détermine la vitesse de base pour une valeur Time "0".

Réglage

BWD: Direction inverse.

ZERO: Pause.

FWD: Direction normale.

Time LFO Depth ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre Time.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le temps. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

Formant (PCM)



NOTE

Les paramètres de cette page sont ignorés lorsque le commutateur Vari Sw (p. 86) est coupé et lorsque Encode Type (p. 118) est réglé sur "BACKING" ou "ENSEMBLE".

Formant ★◆

Détermine la plage de changement de la qualité vocale (formant).

Réglage: -63~+63

Formant KF (influence de la note sur le formant)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Formant.

Réglage: -200~+200

Energy

Détermine le degré d'accentuation de la hauteur fondamentale afin d'obtenir un son mieux défini. Si vous ne voulez pas utiliser le paramètre Energy, réglez-le sur "OFF".

Réglage: OFF, 1~127

Fmt LFO Depth (formant selon le LFO) ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le formant.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le formant. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

OSC TVA



Level ★◆

Détermine le volume de l'oscillateur.

Réglage: 0~127

Level KF (influence de la note sur le niveau)

Utilisez ce paramètre si le volume doit changer en fonction de la touche enfoncée. Par rapport au volume du Do central (C4), des valeurs positives augmentent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que le Do central tandis que des valeurs négatives diminuent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~+200

Level LFO Dp (intensité du LFO) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume de l'oscillateur.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le paramètre Sub TVA. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

LFO



Cette page permet d'effectuer des réglages de LFO modifiant l'oscillateur. Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).

Créer un patch

Mixer/Moduler deux sons (MOD)

Commutateur de modulateur ♦

Active/coupe le modulateur.

Réglage: OFF, ON

MOD Type



Type de modulateur

Choix du type de modulateur.

Réglage

MIX: Somme de OSC1 et OSC2.

RING: Se sert d'OSC2 pour appliquer une modulation en anneau à OSC1.

FM: Se sert d'OSC2 pour appliquer de la modulation de fréquence (FM) à OSC1.

ENV RING: Se sert de l'enveloppe d'OSC2 pour contrôler le volume d'OSC1.

OSC SYNC: Synchronise la production de forme d'onde d'OSC1 sur celle d'OSC2.

NOTE

OSC SYNC n'est disponible que lorsqu'OSC2 est un oscillateur "analogique".

Original Level (niveau original du modulateur)

Spécifie le volume du son original d'OSC1.

Réglage: 0~127

MEMO

Ce réglage est disponible si vous avez choisi "RING" ou "FM" comme type de modulateur.

Attack (attaque du modulateur)

Détermine le temps d'attaque de l'enveloppe OSC2.

Réglage: 0~127

MEMO

Ce paramètre est disponible avec le type de modulateur "ENV RING".

Release (relâchement du modulateur)

Détermine le temps de relâchement de l'enveloppe OSC2.

Réglage: 0~127

MEMO

Ce paramètre est disponible avec le type de modulateur "ENV RING".

Appliquer divers effets à chaque note jouée (COSM1/COSM2)

Commutateur COSM ♦

Active/coupe le COSM.

Réglage: OFF, ON

Type COSM



COSM Type

Ce paramètre permet de sélectionner un des 16 effets COSM. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez "Paramètres COSM" (p. 161).

Réglage: THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1/2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB FILTER

LFO



Pour certains effets COSM choisis sous COSM Type, vous pouvez effectuer des réglages de LFO. Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).

Volume et panoramique (TVA)

Commutateur TVA ◆

Active/coupe le TVA.

Réglage: OFF, ON

TVA



Level ★

Détermine le volume du patch.

Réglage: 0~127

Level KF (influence de la note sur le niveau)

Utilisez ce paramètre si le volume du patch doit changer en fonction de la touche enfoncée. Par rapport au volume du Do central (C4), des valeurs positives augmentent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que le Do central tandis que des valeurs négatives diminuent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~+200

Lvl LFO Dp (intensité du LFO) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume du patch.

Réglage: -63~+63

Pan

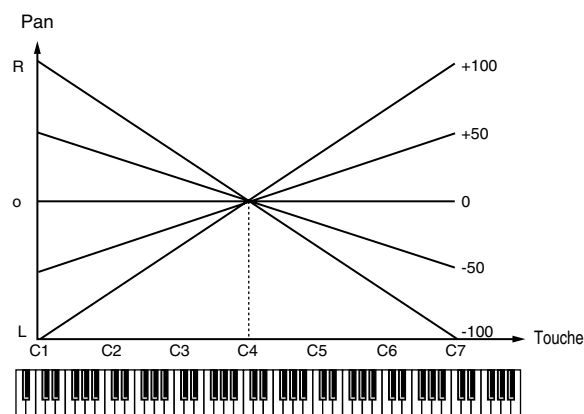
Détermine la position stéréo du patch. "L64" le place à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Réglage: L64~0~63R

Pan KF (influence de la note sur le panoramique)

Ce paramètre permet de faire varier la position stéréo en fonction de la touche enfoncée. Des valeurs positives placent les notes plus hautes que le Do central de plus en plus vers la droite tandis que des valeurs négatives placent ces mêmes notes vers la gauche. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~+200



Pan LFO Dp (influence du LFO sur le pan) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la position stéréo.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe TVA.

Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).

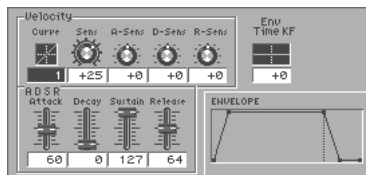
LFO



Cette page permet d'effectuer des réglages de LFO modifiant l'enveloppe TVA. Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).

Réglages d'enveloppe

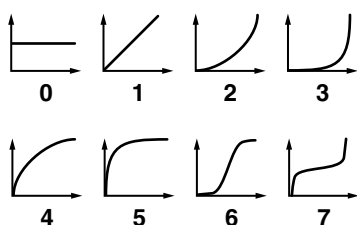
Cette section décrit les pages permettant de réaliser des réglages d'enveloppe.



Velocity Curve (courbe de toucher)

Choisissez une des sept courbes suivantes pour déterminer la façon dont le toucher affecte la profondeur de l'enveloppe. Si vous ne voulez pas que le toucher influence l'enveloppe, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~7



Velocity Sens (sensibilité au toucher de l'enveloppe)

La force exercée sur le clavier peut modifier l'enveloppe. Si l'enveloppe doit avoir plus d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si l'enveloppe de hauteur doit avoir moins d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur négative pour ce paramètre.

Réglage: -63~+63

Velocity A-Sens (sensibilité au toucher de l'attaque de l'enveloppe)

Ce paramètre permet de faire varier l'attaque de l'enveloppe en fonction du toucher. Si l'attaque doit être accélérée pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

Velocity D-Sens (sensibilité au toucher du temps de chute)

Ce paramètre permet de faire varier le temps de chute (Decay Time) de l'enveloppe en fonction du toucher. Si le temps de chute doit être accéléré pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

Velocity R-Sens (sensibilité au toucher du temps de relâchement)

Ce paramètre permet de faire varier le temps de relâchement (Release Time) de l'enveloppe en fonction de la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

ADSR Attack (attaque de l'enveloppe) ★◆

Détermine le temps que dure l'attaque de l'enveloppe (entre le moment où vous enfoncez la touche et celui où le niveau atteint sa valeur maximale).

Réglage: 0~127, note

ADSR Decay (chute) ★◆

Détermine le temps que dure la chute de l'enveloppe (du niveau maximum à sa chute à une valeur constante).

Réglage: 0~127, note

ADSR Sustain (niveau de maintien) ★

Détermine le niveau de maintien de l'enveloppe (le niveau auquel l'enveloppe se stabilise).

Réglage: 0~127

ADSR Release (relâchement) ★◆

Détermine le temps de relâchement de l'enveloppe (entre le moment où vous relâchez la touche et celui où le niveau atteint 0).

Réglage: 0~127, note

MEMO

Dans le coin inférieur droit de l'écran, "ENVELOPE" affiche une représentation graphique de l'enveloppe générée par les réglages actuels.

Env Depth (profondeur de l'enveloppe)

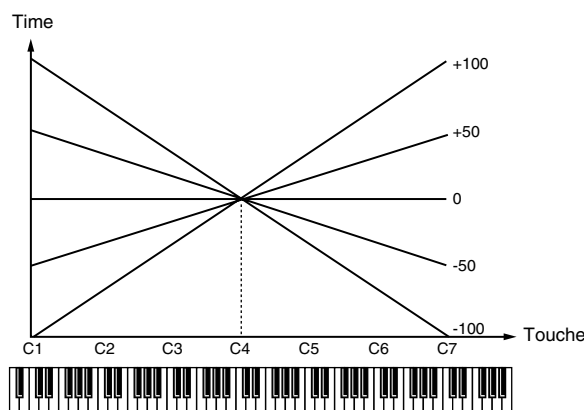
Détermine la profondeur de l'enveloppe. Des valeurs élevées accentuent l'influence de l'enveloppe. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.

Réglage: -63~+63

Env Time KF (influence de la note sur l'enveloppe)

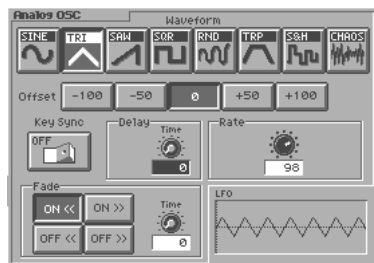
Réglez ce paramètre si le temps de chute et les temps suivants de l'enveloppe doivent varier en fonction de la position des touches enfoncées. Par rapport aux temps de l'enveloppe pour la touche Do4, des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que le Do central (Do4) tandis que des valeurs négatives l'allongent. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~+200



Réglages LFO

Cette section décrit les pages permettant de réaliser des réglages de LFO.



Waveform (forme d'onde du LFO)

Sélectionne la forme d'onde du LFO.

Réglage

SIN: Onde sinusoïdale

TRI: Onde triangulaire

SAW: Dent de scie

SQR: Onde carrée

RND: Onde aléatoire (random)

TRP: Onde trapézoïdale

S&H: Onde "sample & hold" (la valeur du LFO change une fois par cycle),

CHAOS: Onde chaotique

MEMO

Dans le coin inférieur droit de l'écran, "LFO" affiche une représentation graphique reflétant les réglages actuels.

Offset (décalage du LFO)

Décale la forme d'onde du LFO vers le haut ou vers le bas par rapport à la valeur centrale. Des valeurs positives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le haut à partir de la valeur centrale. Des valeurs négatives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le bas à partir de la valeur centrale.

Réglage: -100, -50, 0, +50, +100

Key Sync (synchro du LFO avec la note)

Détermine si le cycle du LFO doit être synchronisé pour commencer lorsque la touche est enfoncée (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Delay Time (retard du LFO)

Ce paramètre spécifie le retard avant l'application de l'effet LFO (ou avant son arrêt) lorsqu'une touche est enfoncée (ou relâchée).

Réglage: 0~127



Après avoir lu "Comment appliquer le LFO" (p. 96), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Rate (vitesse du LFO) ★◆

Détermine la vitesse de modulation du LFO.

Réglage: 0~127, note

LFO Rate détermine la longueur des temps lorsque le tempo déterminant le cycle du LFO (Patch Tempo) est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur externe.

Exemple:

Pour un tempo de 120 (120 noires par minute (60 secondes))

Réglage	Retard
♩ (blanche)	1 seconde (60/60= 1 (seconde))
♪ (noire)	0,5 secondes (60/120= 0,5 (secondes))
♫ (croche)	0,25 secondes (60/240= 0,25 (secondes))



Ce réglage est ignoré si le paramètre Waveform est sur "CHAOS".



Dans le coin inférieur droit de l'écran, "LFO" affiche une représentation graphique du cycle reflétant les réglages actuels.

Fade Mode (mode Fade du LFO)

Détermine le mode d'application du LFO.

Réglage: ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>



Après avoir lu "Comment appliquer le LFO" (p. 96), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Fade Time (temps de Fade du LFO)

Ce paramètre détermine le temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum (minimum).

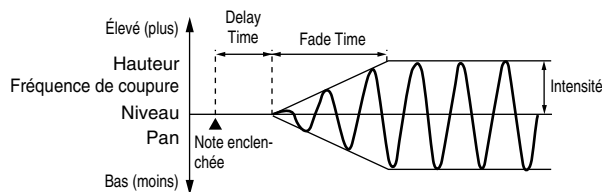
Réglage: 0~127



Après avoir lu "Comment appliquer le LFO" (p. 96), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Comment appliquer le LFO

- **Application progressive du LFO une fois la touche enfoncée**

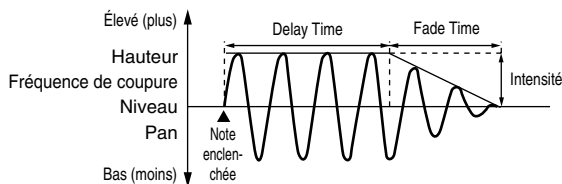


Fade Mode: ON <<

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Détermine le temps entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où l'application du LFO débute.

- **Application immédiate du LFO lorsque la touche est enfoncée avec diminution progressive de l'effet**

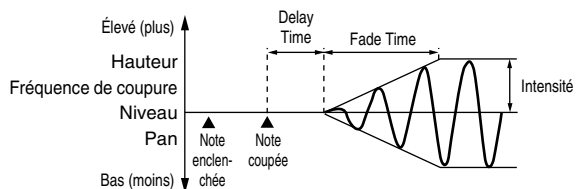


Fade Mode: ON >>

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.

- **Application progressive du LFO une fois la touche relâchée**

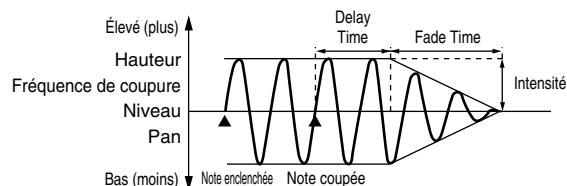


Fade Mode: OFF <<

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Détermine le temps entre le moment où vous relâchez une touche et celui où l'application du LFO débute.

- **Application du LFO entre le moment où la touche est enfoncée et celui où elle est relâchée avec diminution progressive de l'effet à partir du relâchement de la touche**



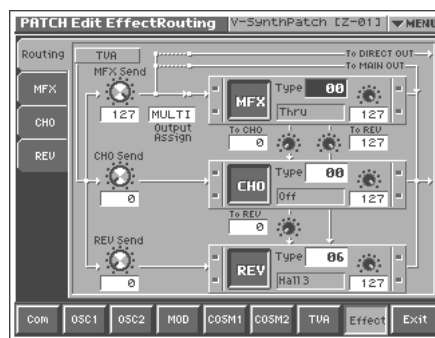
Fade Mode: OFF >>

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Durée de la persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.

Réglages d'effets d'un patch (Effect)

Routing



MFX Send (niveau d'envoi MFX) ★

Règle le niveau du signal envoyé au multi-effet (MFX).

Réglage: 0~127

CHO Send (niveau d'envoi au chorus) ★

Règle le niveau du signal envoyé au chorus.

Réglage: 0~127

REV Send (niveau d'envoi à la réverbération) ★

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération.

Réglage: 0~127

Output Assign

Détermine le routage de sortie du signal direct.

Réglage

MULTI: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

MAIN: Sortie via les connecteurs MAIN OUT en stéréo sans passer par le multi-effet.

DIR: Sortie via les connecteurs DIRECT OUT en stéréo sans passer par le multi-effet. Choisissez cette option pour utiliser des effets externes.

Commutateur MFX ◆

Active/cope le processeur multi-effets.

Réglage: ☐ MFX (OFF), ☒ MFX (ON)

MFX Type

Ce paramètre permet de sélectionner un des 41 multi-effets disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez "Paramètres MFX" (p. 166).

Réglage: 00 (Thru)~41

MFX Master Level

Règle le niveau de sortie du signal du multi-effet.

Réglage: 0~127

MFX To CHO (niveau d'envoi du MFX au chorus)

Détermine le niveau du chorus pour le signal de sortie du multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet chorus, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

MFX To REV (niveau d'envoi du MFX à la réverb)

Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie du multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez ce paramètre sur 0.

Réglage: 0~127

CHO (commutateur de chorus) ◆

Active/coupe le chorus.

Réglage: ☐ CHO (OFF), ☐ CHO (ON)

CHO Type (type de chorus)

Ce paramètre permet de sélectionner un des 8 effets chorus disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres chorus, voyez "Paramètres de chorus" (p. 188).

Réglage: 00 (Off)~08

CHO Master Level (niveau de sortie du chorus)

Détermine le niveau de sortie du signal avec chorus.

Réglage: 0~127

CHO To REV (niveau d'envoi du chorus à la réverb)

Détermine le niveau d'envoi à la réverb du signal de sortie du chorus. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez ce paramètre sur 0.

Réglage: 0~127

REV (commutateur de réverb) ◆

Active/coupe la réverbération.

Réglage: ☐ REV (OFF), ☐ REV (ON)

REV Type (type de réverbération)

Ce paramètre permet de sélectionner une des 10 réverbérations disponibles. Pour en savoir plus sur la réverb, voyez "Paramètres Reverb" (p. 188).

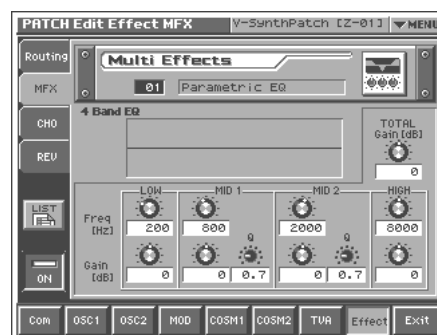
Réglage: 00 (Off)~10

REV Master Level (niveau de sortie de la réverb)

Détermine le niveau de sortie du signal avec réverbération.

Réglage: 0~127

MFX



Type MFX

Ce paramètre permet de sélectionner un des 41 multi-effets disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez "Paramètres MFX" (p. 166).

Réglage: 00 (Thru)~41

Cette page permet d'éditer les paramètres du multi-effet sélectionné sous MFX Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez "Paramètres MFX" (p. 166).



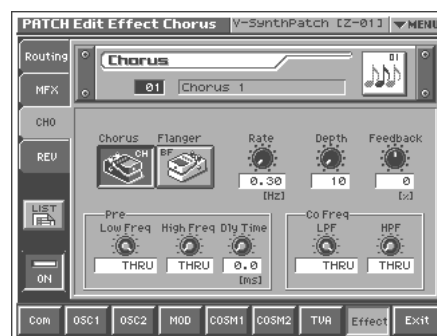
Touchez <List> pour afficher la fenêtre "MFX List" et y sélectionner un multi-effet.

Commutateur MFX

Active/coupe le MFX.

Réglage: OFF, ON

CHO



CHO Type (type de chorus)

Ce paramètre permet de sélectionner un des 8 effets chorus disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres chorus, voyez "Paramètres de chorus" (p. 188).

Réglage: 00 (Off)~08

Cette page permet d'éditer les paramètres de l'effet chorus sélectionné sous CHO Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez "Paramètres de chorus" (p. 188).



Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Chorus List" et y sélectionner un effet chorus.

Créer un patch

Active/coupe l'effet chorus

Active/coupe le chorus.

Réglage: OFF, ON

REV



REV Type (type de réverbération)

Ce paramètre permet de sélectionner une des 10 réverbérations disponibles. Pour en savoir plus sur la réverb, voyez "Paramètres Reverb" (p. 188).

Réglage: 00 (Off)~10

Cette page permet d'éditer les paramètres de la réverbération sélectionnée sous REV Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez "Paramètres Reverb" (p. 188).

IDÉE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Reverb List" et y sélectionner la réverbération voulue.

Active/coupe l'effet de réverbération

Active/coupe la réverbération.

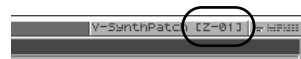
Réglage: OFF, ON

Réglages de zone (Zone)

Le V-Synth permet de diviser le clavier afin de créer jusqu'à 16 zones auxquelles vous pouvez assigner un son différent.

MEMO

La zone est affichée dans la partie supérieure droite de la page "PATCH PLAY" ou "EDIT". Pour passer d'une zone à l'autre, maintenez [SHIFT] enfoncé, utilisez les boutons gauche/droite du curseur ([◀], [▶]).



MEMO

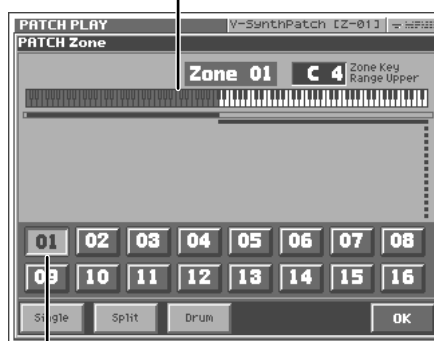
Les réglages de patch suivants s'appliquent à tous les sons assignés aux différentes zones.

- Paramètres communs au groupe (excepté Structure Type)
- Réglages de groupe d'effets pour les paramètres MFX, Chorus et Reverb Type ainsi que les réglages d'effets

Partage du clavier entre différents sons (Split)

Un patch contenant des réglages pour piloter différents patches dans des zones distinctes du clavier est appelé **patch scindé** (Split). Voici comment créer un patch scindé.

Indication de la note que vous jouez



Indication de la zone pour la note que vous jouez

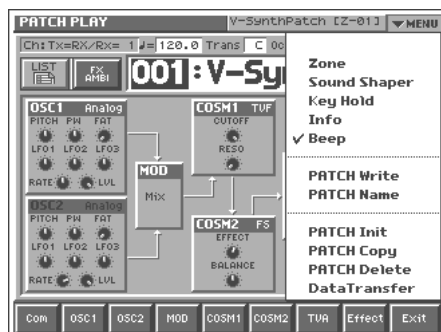
1. Affichez la page "PATCH PLAY" et sélectionnez le patch à modifier (p. 58).

IDÉE

Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 72).

2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <Zone> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Zone" apparaît.



4. Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Split>.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



5. Touchez <01>.

La zone 01 est sélectionnée et la note la plus haute de la zone 01 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

6. Précisez le point de partage entre les zones 01 et 02. Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour entrer le numéro de note.

IDÉE

Pour diviser le clavier en trois zones, diminuez la note la plus haute de la zone 02 et choisissez un point de partage entre les zones 02 et 03. En diminuant la note la plus élevée de la zone la plus haute, vous pouvez créer de nouvelles zones. Vous pouvez définir jusqu'à 16 zones.

7. Touchez <OK>.

Les zones sont alors définies et vous retrouvez la page "PATCH PLAY".

8. La zone 01 est sélectionnée. Choisissez le son que vous souhaitez assigner à la zone 01.

9. Une fois que vous avez assigné un son à la zone 01, faites de même pour la zone 02.

La zone est affichée dans la partie supérieure droite de la page "PATCH PLAY" ou "EDIT". Pour passer d'une zone à l'autre, maintenez [SHIFT] enfoncé, utilisez les boutons gauche/droite du curseur ([◀], [▶]).



10. Choisissez le son que vous souhaitez assigner à la zone 02.

Cette procédure vous permet de créer un patch produisant différents sons de part et d'autre du point de partage (Split) défini à l'étape 6.

11. Pour sauvegarder le patch que vous venez de créer, utilisez la fonction Write (p. 73).

Créer un patch

Créer un patch de batterie (Drum)

En divisant le clavier en 16 zones et en assignant un instrument de percussion à chaque zone, vous pouvez créer un patch vous permettant de jouer de la batterie. Un tel patch est appelé **patch de batterie**.

Le patch de batterie est constitué d'un groupe de sons d'instruments de percussion. Comme les sons de percussion ne permettent généralement pas de jouer des mélodies, vous n'avez pas besoin du clavier pour produire une gamme.

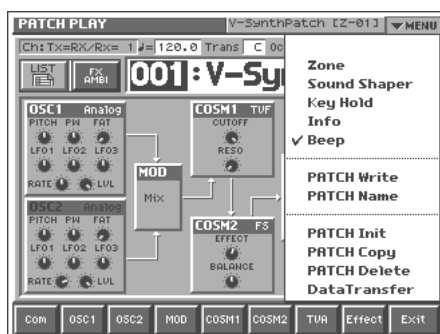
1. Affichez la page "PATCH PLAY" et sélectionnez le patch à modifier (p. 58).



Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 72).

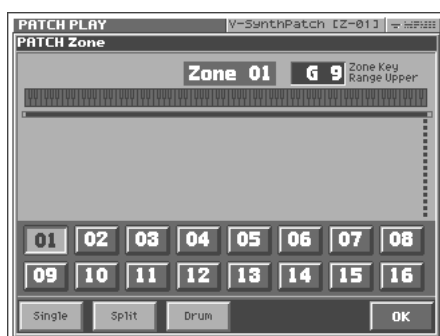
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



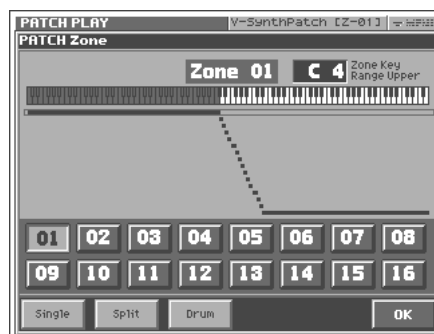
3. Touchez <Zone> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Zone" apparaît.



4. Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Drum>.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



5. Pour changer le point de partage de chaque zone, voyez la procédure décrite dans la section précédente.

6. Sélectionnez les sons (d'instruments de percussion) à assigner aux différentes zones. Suivez la procédure décrite dans la section précédente.

Vous pouvez ainsi créer un patch produisant différents sons de percussion selon la zone où vous jouez.

7. Pour sauvegarder le patch que vous venez de créer, utilisez la fonction Write (p. 73).

Créer un kit de batterie (mode Rhythm)

Le mode rythmique vous permet d'assigner un son V-Synth différent à chaque touche du clavier. Vous pouvez donc jouer de très nombreux sons sur le clavier et bénéficier d'impressionnants kits de batterie. Comme vous assignez à chaque touche un son V-Synth entièrement éditable, vous disposez de l'arsenal sonore souhaité, allant d'une grosse caisse analogique à des boucles rythmiques VariPhrase.

Kit de batterie: description

Les kits de batterie que vous utilisez en mode Rhythm vous permettent d'assigner des sons différents à 61 notes. Chaque kit de batterie peut être constitué de cinq patches de batterie (!!Translete-p. 100).

C2 PATCH: 493	B2 C3 PATCH: 494	B3 C4 PATCH: 495	B4 C5 PATCH: 496	B5 C6 PATCH: 497	C7
Rhythm kit: R01					
C2 PATCH: 498	B2 C3 PATCH: 499	B3 C4 PATCH: 500	B4 C5 PATCH: 501	B5 C6 PATCH: 502	C7
Rhythm kit: R02					
C2 PATCH: 503	B2 C3 PATCH: 504	B3 C4 PATCH: 505	B4 C5 PATCH: 506	B5 C6 PATCH: 507	C7
Rhythm kit: R03					
C2 PATCH: 508	B2 C3 PATCH: 509	B3 C4 PATCH: 510	B4 C5 PATCH: 511	B5 C6 PATCH: 512	C7
Rhythm kit: R04					

* Comme nous l'avons montré dans l'illustration, les kits de batterie utilisent les patches 493 et suivants. L'illustration ci-dessus indique les patches utilisés par chaque kit de batterie.

MEMO

Un patch de batterie (!!Translete-p. 100) vous permet de sélectionner jusqu'à 16 zones de sons d'instruments rythmiques. Pour les utiliser en mode Rhythm, utilisez une octave (12 notes) pour chaque patch de batterie. L'illustration ci-dessus montre cependant que le patch C6~C7 fait exception et utilise treize notes.

MEMO

Les réglages de patch suivants sont partagés par les sons choisis pour chaque note.

- Réglages d'arpégiateur
- Types de MFX, chorus et reverb, et réglages de paramètres d'effets dans le groupe d'effets

Ces réglages sont sauvegardés dans le premier patch de batterie du kit de batterie.

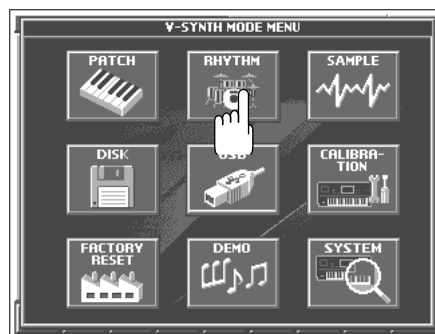
NOTE

En mode Rhythm, vous pouvez utiliser onze parties (non rythmiques) simultanément. Pour cette raison, "Part MIDI" (p. 125) a les fonctions suivantes.

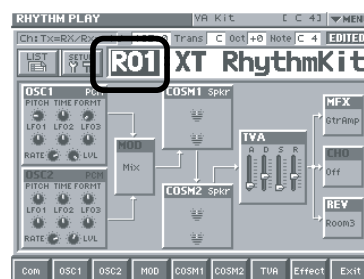
- Partie 1: Canal de réception MIDI de la partie rythmique
- Parties 2~12: Autres parties (non rythmiques)
- Parties 13~16: Non utilisées.

Jouer en mode Rhythm

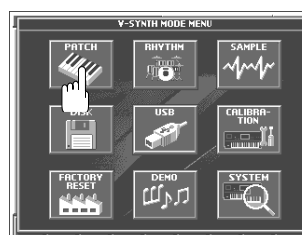
1. Appuyez sur [MODE].
2. Dans la fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" qui apparaît, touchez <RHYTHM>.



3. Utilisez le clavier ou un dispositif MIDI externe pour jouer de la batterie.
4. Pour changer de kit de batterie, touchez le numéro de patch pour le contraster puis actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC/+][DEC/-].



5. Pour quitter le mode RHYTHM, appuyez sur [MODE] puis touchez <PATCH> dans la fenêtre V-SYNTH MODE MENU qui apparaît.

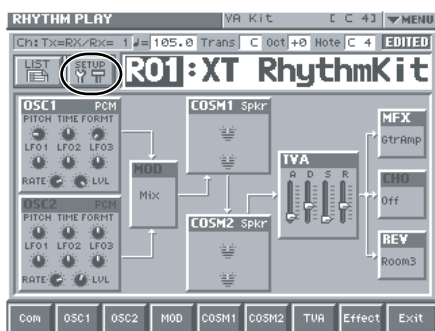


Créer un kit de batterie

En mode Rhythm, le niveau, la position stéréo et les niveaux d'envoi au multi-effet (MFX), du chorus et à la réverb de chaque note peuvent être édités facilement à la page "Setup".

1. Affichez la page "RHYTHM PLAY" et sélectionnez le kit de batterie à éditer.

2. Touchez <SETUP>.



MEMO

Ou, dans la partie supérieure droite de la page "RHYTHM PLAY", touchez <▼ MENU> puis <SETUP> dans le menu déroulant.

La fenêtre "Setting" apparaît.



Cette page permet d'éditer facilement le niveau, la position stéréo et les niveaux d'envoi au multi-effet (MFX), du chorus et à la réverb de chaque note.

• Boutons [◀ ▶]: déplacement entre les notes.

• Commandes Level, Pan, MFX, Cho, Rev:

Cette page permet d'éditer facilement pour chaque note le niveau, la position stéréo et les niveaux d'envoi au multi-effet (MFX), au chorus et à la réverb.

• Onglets Level, Pan, MFX, Cho, Rev:

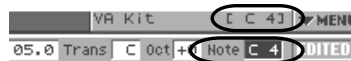
Change le graphique d'écran pour afficher le niveau, la position stéréo ou les niveaux d'envoi au multi-effet (MFX), au chorus et à la réverb de chaque note.

• Si vous activez l'option <Select Note by KBD> située dans le bas de l'écran, la note que vous jouez sur le clavier MIDI externe est sélectionnée.

3. Touchez <OK>.

La note est définie et vous retournez à la page "RHYTHM PLAY".

En mode Rhythm, la note actuelle est affichée dans la partie supérieure droite de la page "RHYTHM PLAY".



MEMO

Vous pouvez aussi changer de note en maintenant [SHIFT] enfoncé et en utilisant les boutons gauche/droite du curseur ([◀], [▶]).

4. Dans ce cas, la note C4 est sélectionnée. Choisissez le son que vous souhaitez assigner à la note C4.

5. Une fois que vous avez choisi un son pour la note C4, vous pouvez choisir un son pour une autre note.

6. Poursuivez les réglages pour toutes les notes que vous voulez utiliser.

7. Pour sauvegarder le kit de batterie créé, suivez la même procédure que pour la sauvegarde d'un patch (p. 74).

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

Ce chapitre explique comment:

- Échantillonner (p. 103)
- Éditer des échantillons (p. 112)
- Convertir des échantillons de sorte à pouvoir utiliser la fonction VariPhrase (Encoding, p. 117)



Pour en savoir plus sur le chargement des échantillons, voyez p. 133.

Echantillonnage

Réglages avant l'échantillonnage (qu'est-ce qu'un Template?)

Un "Template" ou gabarit d'échantillon est un ensemble de réglages d'échantillonnage (configuration, effets d'entrée et réglages de métronome décrits plus bas).

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 8 gabarits d'échantillonnage différents. Pour échantillonner, il faut choisir un de ces huit gabarits.

A la sortie d'usine, vous disposez de huit gabarits préprogrammés.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez "Procédure d'échantillonnage" (p. 104).



Les gabarits d'échantillonnage (Templates) sont des réglages système (à l'exception de certains paramètres du métronome). Ils sont conservés même après la mise hors tension. Si vous souhaitez ramener les 8 gabarits d'échantillonnage à leurs réglages usine, faites appel à la fonction "Factory Reset" (p. 147).

Description des gabarits (Templates)

Les gabarits préprogrammés sont conçus pour différents réglages et effets d'entrée (pré-effets).

Mic	Echantillonnage mono par micro. Branchez un micro à la prise INPUT en face arrière et réglez le sélecteur GAIN sur "MIC".
Line	Echantillonnage stéréo à partir d'un CD. Branchez le lecteur CD aux prises INPUT en face arrière et réglez le sélecteur GAIN sur "LINE".
Coaxial	Echantillonnage d'un signal numérique. Branchez votre appareil audio à la prise COAXIAL IN en face arrière.
Resampl	Reproduction d'un échantillon sur le V-Synth et échantillonnage du résultat. Ce processus est appelé "rééchantillonnage" (resampling). Pour en savoir plus sur le rééchantillonnage, voyez p. 108.
Comp	Utilise le compresseur à l'entrée. L'échantillon est enregistré via les prises INPUT en face arrière.
Limiter	Utilise le limiteur à l'entrée. L'échantillon est enregistré via les prises INPUT en face arrière.
MIDI	Lance l'échantillonnage lorsqu'un séquenceur transmet une commande Start (message système temps réel: FA). L'échantillon est enregistré via les prises INPUT en face arrière.
USB (XT)	Echantillonnage d'une source audio à partir d'un PC via USB. <i>* Ce gabarit (Template) est le même que celui du "V-Synth XT" qui bénéficie de l'USB Audio. Comme le V-Synth ne bénéficie pas de l'USB Audio, l'entrée analogique est automatiquement sélectionnée comme source quand vous choisissez "USB (XT)".</i>

Réglages usine de chaque gabarit (Template)

Données Setup	Mic	Line	Coaxial	Resampl
SamplingType	1 (MIX)	0 (Stereo)	0 (Stereo)	0 (Stereo)
InputSource	0 (Analog)	0 (Analog)	2 (Coaxial)	3 (Resampling)
TriggerMode	0 (Manual)	2 (Level)	2 (Level)	3 (Note)
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)	-12 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	0 (off)	0 (off)	0 (off)	0 (off)
PreFxCS-Sus	0	0	0	0
PreFxCS-Atk	0	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-48	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	0	0	0
PreFxLM-Rati	0	0	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-60	-60
PreFxNS-Rel	0	0	0	0
CountIN	1 (1MES)	0 (0MES)	0 (0MES)	1 (1MES)
MetroType	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

Données Setup	Comp	Limiter	MIDI	USB (XT)
SamplingType	0 (Stereo)	0 (Stereo)	0 (Stereo)	0 (Stereo)
InputSource	0 (Analog)	0 (Analog)	0 (Analog)	4 (USB) *
TriggerMode	0 (Manual)	0 (Manual)	1 (MIDI)	2 (Level)
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	1 (COMP)	2 (LIMIT)	0 (off)	0 (off)
PreFxCS-Sus	64	0	0	0
PreFxCS-Atk	12	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-36	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	80	0	0
PreFxLM-Rati	0	2	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-60	-60
PreFxNS-Rel	0	0	0	0
CountIN	1 (1MES)	1 (1MES)	0 (0MES)	0 (0MES)
MetroType	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

* Ce gabarit (Template) est le même que celui du "V-Synth XT" qui a la fonction USB Audio. Comme le V-Synth ne bénéficie pas de l'USB Audio, l'entrée analogique est automatiquement sélectionnée comme source quand vous choisissez "USB (XT)".

Procédure d'échantillonnage

Voici comment amener un signal aux entrées pour l'échantillonner. Pour le rééchantillonnage, veuillez lire la section suivante.

Le V-Synth dispose des entrées suivantes.

- INPUT L, R (GAIN: MIC/LINE)
- DIGITAL AUDIO INTERFACE
- OPTICAL IN
- COAXIAL IN

Utilisez l'entrée qui correspond à vos besoins.

- Echantillonnage mono avec un micro → INPUT L, R (GAIN: MIC)
- Echantillonnage à partir d'une source analogique → INPUT L, R (GAIN: LINE)
- Echantillonnage à partir d'une source numérique → OPTICAL IN or COAXIAL IN

NOTE

Notez qu'en fonction de la position des micros par rapport aux enceintes, vous pourriez obtenir un effet Larsen. Voici comment remédier à ce problème:

1. Changez l'orientation du ou des microphones.
2. Eloignez le ou les microphones des enceintes.
3. Diminuez le volume.

Lors de l'échantillonnage, veillez à régler correctement les deux paramètres suivants. S'ils sont mal réglés, vous risquez d'être surpris par le résultat de l'échantillonnage.

- Quel type d'échantillon enregistrez-vous? (stéréo ou mono)
→ A la page "SAMPLING General", réglez le paramètre Sampling Type.
- De quelle entrée vous servez-vous pour l'échantillonnage? (sélectionnez l'entrée)
→ A la page "SAMPLING General", réglez le paramètre Input Source.

MEMO

Si vous avez activé le métronome (p. 110), son signal est produit par la sortie DIRECT OUT durant l'échantillonnage. Le signal assigné à la prise DIRECT OUT (p. 96) est, quant à lui, inaudible.

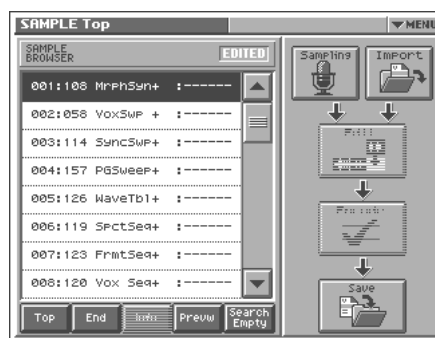
1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <SAMPLE>.

La page "SAMPLE Top" apparaît.



3. Sélectionnez l'endroit (le numéro d'échantillon) d'arrivée.

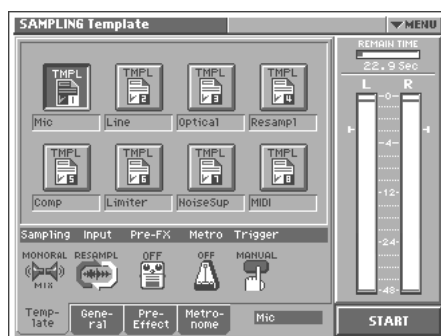
Amenez le curseur sur l'échantillon voulu. En principe, vous opterez pour un échantillon vide, dont le nom est encore "NO SAMPLE".

Suivez les instructions suivantes.

- Sélectionnez un échantillon en le touchant directement.
- Changez le numéro par séries de huit en appuyant sur [◀] [▶].
- Changez le numéro par unités en touchant <▲><▼> situé à côté de la liste d'échantillons, en appuyant sur [▲] [▼] [INC/+] [DEC/-] ou en tournant la molette VALUE.
- Faites défiler la liste d'échantillons en glissant sur la barre de défilement vers le bas ou vers le haut.
- Allez sur l'échantillon 001 en touchant <Top>.
- Allez sur l'échantillon 999 en touchant <End>.
- Affichez les informations concernant l'échantillon sélectionné en touchant <Info> (p. 111). Ces informations n'apparaissent toutefois pas pour les échantillons usine.
- Ecoutez l'échantillon sélectionné en touchant <Prevw>.
- Si vous touchez <Search Empty>, vous sautez au premier échantillon "NO SAMPLE" suivant l'échantillon actuellement sélectionné.

4. Touchez <Sampling>.

La page "SAMPLING Template" apparaît.



5. Touchez <TMPL 1>~<TMPL 8> pour sélectionner un gabarit d'échantillonnage.

Si vous voulez modifier les réglages du gabarit d'échantillonnage sélectionné, effectuez les étapes 6~8.

6. Touchez un des onglets dans le bas de l'écran pour afficher l'écran d'édition correspondant.

<General>: Configuration (p. 108)

<Pre-Effect>: Réglages des pré-effets (effets à l'entrée) (p. 109)

<Metronome>: Réglages du métronome (p. 110)



Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la page de référence indiquée.

7. A chaque page d'édition, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.



Pour en savoir davantage sur l'utilisation de l'écran tactile, voyez "Opérations élémentaires sur l'écran tactile" (p. 23).

8. Pour régler la valeur d'un paramètre, amenez le curseur sur le cadre de réglage du paramètre voulu. Réglez ensuite la valeur avec la molette VALUE ou [INC/+][DEC/-]. Vous pouvez aussi modifier une valeur d'un glissement de doigt sur l'écran.

9. Réglez le niveau d'échantillonnage.

Réglez le volume sur l'appareil générant le signal.

Lorsque vous échantillonnez via les prises INPUT, réglez le niveau en actionnant la commande INPUT en face avant ou en réglant le sélecteur GAIN en face arrière.

Si vous échantillonnez à partir d'une prise DIGITAL AUDIO INTERFACE IN, servez-vous de la configuration (Setup) Pre-gain (p. 109) ou du niveau de sortie pré-effet (Output Level p. 109, p. 110) pour régler le niveau.

10. Touchez <START> pour lancer l'échantillonnage.

La façon dont l'échantillonnage démarre dépend du mode de déclenchement (Trigger Mode) choisi à la page "SAMPLING General".

Avec l'option "MANUAL", l'échantillonnage commence après un décompte dont le nombre de mesures est spécifié par le paramètre Count-In du métronome.

Avec l'option "MIDI", l'échantillonnage démarre en même temps que le séquenceur (message système en temps réel: FA). L'échantillonnage commence à la réception du message Start.

Avec l'option "LEVEL", l'échantillonnage attend un signal d'entrée. L'échantillonnage démarre lorsque le signal d'entrée excède le niveau spécifié par le paramètre Trigger Level (niveau de déclenchement) (p. 109).

Avec l'option "NOTE", l'échantillonnage démarre quand vous jouez sur le clavier ou à la réception d'un message de note.



Si vous avez choisi "MIDI" ou "LEVEL", vous pouvez toucher une fois de plus <START> pour lancer l'échantillonnage sans attendre le démarrage du séquenceur ou un signal d'entrée.



Dans la fenêtre SAMPLING, "Remain Time" indique le temps (en secondes) encore disponible pour l'échantillonnage.



Si la mémoire est pleine, l'échantillonnage s'arrête. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 108).

11. A la fin de l'échantillonnage, touchez <STOP>.

L'écran affiche "COMPLETED!". Touchez <PREVIEW> pour écouter votre échantillon et vous assurer que l'enregistrement est conforme à vos attentes.

12. La suite des opérations dépend de ce que vous voulez faire.

<Cancel>: Annuler l'échantillon que vous venez d'enregistrer et revenir à la page "SAMPLING Template".

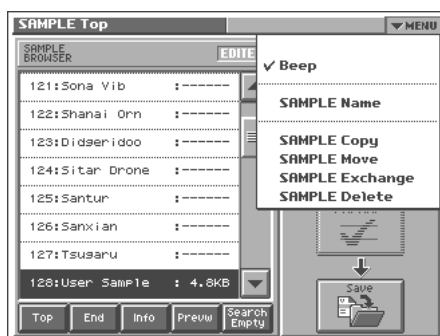
<OK>: Finaliser l'échantillon que vous venez d'enregistrer et l'entrer dans la liste d'échantillons.

<RETRY>: Annuler l'échantillon que vous venez d'enregistrer et recommencer l'échantillonnage.

Nommer un échantillon (SAMPLE Name)

Donnez un nom à l'échantillon. Le nom peut contenir jusqu'à 12 caractères.

1. Affichez la page "SAMPLE Top" et sélectionnez l'échantillon à nommer (p. 104).
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.
Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Name> dans le menu déroulant.
La fenêtre "SAMPLE Name" apparaît.



4. Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.
Les touches affichées à l'écran ont les fonctions suivantes.
<←><→>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
<Shift>: Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
<Insert>: Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
<Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.
<Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
<Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.

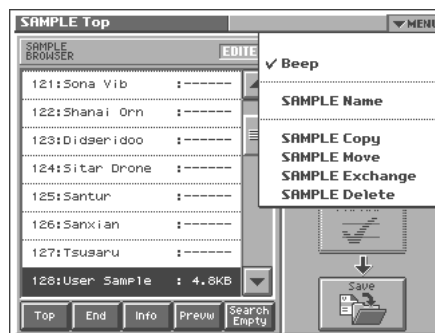
IDÉE

Vous pouvez aussi déplacer le curseur en appuyant sur les boutons de curseur [◀] [▶]. Une pression sur [▲] transforme le caractère situé à l'emplacement du curseur en majuscule tandis qu'une pression sur [▼] le transforme en minuscule.

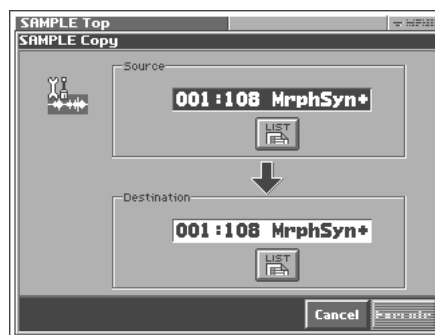
5. Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom de l'échantillon.

Copier un échantillon (SAMPLE Copy)

1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 104).
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.
Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Copy> dans le menu déroulant.
La fenêtre "SAMPLE Copy" apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Source" et sélectionnez le numéro de l'échantillon source.
5. Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez le numéro de l'échantillon d'arrivée.

IDÉE

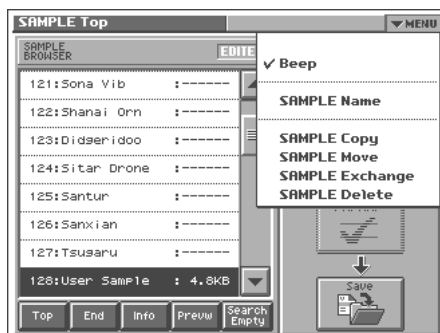
Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Sample List" et y sélectionner l'échantillon voulu.

6. Touchez <Execute> pour effectuer la copie.
7. Appuyez sur [EXIT].
La fenêtre "SAMPLE Copy" se referme.

Déplacer un échantillon (SAMPLE Move)

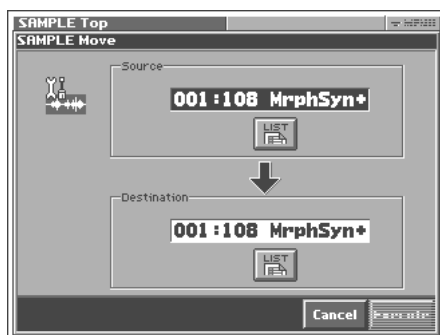
1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 104).
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Move> dans le menu déroulant.

La fenêtre "SAMPLE Move" apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Source" et sélectionnez l'échantillon à déplacer.
5. Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez le numéro de l'échantillon de destination.

IDÉE

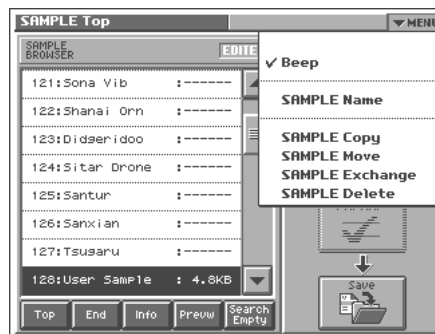
Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Sample List" et y sélectionner l'échantillon voulu.

6. Touchez <Execute> pour effectuer le déplacement.

Echanger des échantillons (SAMPLE Exchange)

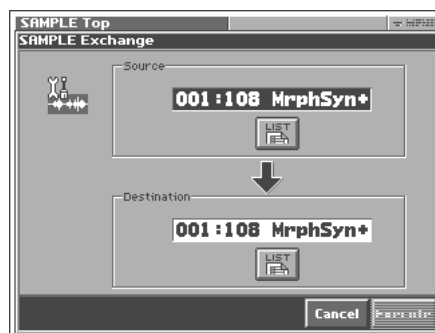
1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 104).
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Exchange> dans le menu déroulant.

La fenêtre "SAMPLE Exchange" apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Source" et sélectionnez le premier échantillon à échanger.
5. Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez le second échantillon de l'échange.

IDÉE

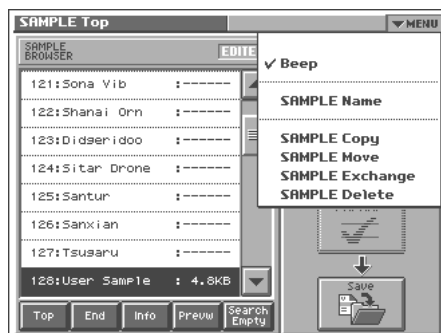
Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Sample List" et y sélectionner l'échantillon voulu.

6. Touchez <Execute> pour effectuer l'échange.

Supprimer un échantillon (SAMPLE Delete)

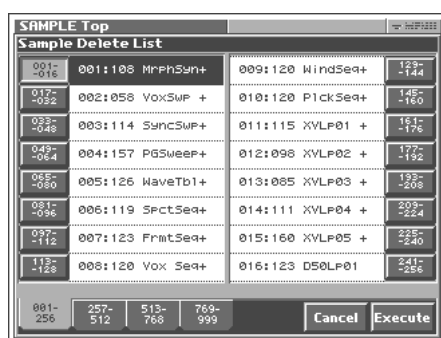
1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 104).
2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Delete> dans le menu déroulant.

La fenêtre "SAMPLE Delete List" apparaît.



4. Dans la liste, sélectionnez l'échantillon à effacer.

Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en le touchant à l'écran.

IDÉE

Chaque page de la fenêtre "SAMPLE Delete List" affiche un groupe de 16 échantillons. Pour avoir accès à d'autres échantillons, touchez <017-032>~<241-256>, de part et d'autre de l'écran. Pour avoir accès à des échantillons d'un numéro plus élevé, touchez <257-512>~<769-999>, dans le bas de l'écran.

5. Touchez <Execute>.

L'échantillon sélectionné est effacé.

6. Pour effacer d'autres échantillons, répétez les étapes 4 et 5.

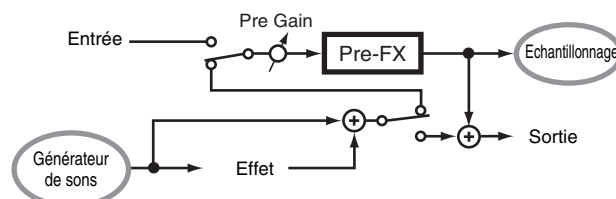
7. Appuyez sur [EXIT].

La fenêtre "SAMPLE Delete List" se referme.

Rééchantillonnage

Le V-Synth peut rééchantillonner des échantillons de sa mémoire interne. Cette opération s'appelle **rééchantillonnage (resampling)**. En réalité, l'instrument échantillonne les signaux sortant des prises MAIN OUT L(MONO), R en face arrière.

Vous pouvez ainsi échantillonner plusieurs échantillons joués simultanément pour n'en faire qu'un seul échantillon. Cela vous permet d'économiser des voix.



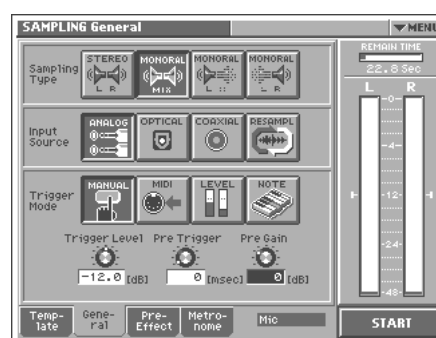
Avant de passer en mode de rééchantillonnage (Resampling), effectuez les réglages nécessaires pour produire les échantillons à rééchantillonner.

La procédure de rééchantillonnage est pratiquement identique à celle de l'échantillonnage décrite plus haut. Notez cependant les points suivants.

- A la page "SAMPLING General", réglez le paramètre "Input Source" sur "RESAMPL".
- Pour régler le niveau d'échantillonnage, ajustez le gain d'entrée avec le paramètre Pre-gain (p. 109) et le niveau de sortie du pré-effet avec le paramètre Output Level de la page Sampling Pre-Effect (p. 109, p. 110).

Configuration

SAMPLING General



Sampling Type

Sélectionne le type d'échantillonnage.

Réglage

STEREO L R: Échantillonnage en stéréo.

MONO MIX: Mixage des signaux des entrées L et R et échantillonnage en mono.

MONO L: Échantillonnage du signal de l'entrée L en mono.

MONO R: Échantillonnage du signal de l'entrée R en mono.

Input Source

Sélection de l'entrée à échantillonner.

Réglage

ANALOG: Prises INPUT

OPTICAL: Prise OPTICAL IN

COAXIAL: Prise COAXIAL IN

RESAMPL: Rééchantillonnage. Les signaux présents aux prises MAIN OUT L(MONO) et R sont échantillonnés.

Trigger Mode

Détermine le mode de déclenchement de l'échantillonnage.

Réglage

MANUAL: L'échantillonnage débute lorsque vous touchez <START>.

MIDI: L'échantillonnage commence lorsqu'un séquenceur transmet une commande Start (message système temps réel: FA).

LEVEL: L'échantillonnage démarre lorsque le signal d'entrée excède le niveau spécifié par le paramètre Trigger Level.

NOTE: L'échantillonnage démarre quand vous jouez sur le clavier ou à la réception d'un message de note.

Trigger Level

Le niveau de déclenchement détermine le niveau d'entrée à partir duquel l'échantillonnage commence lorsque le paramètre Trigger Mode est réglé sur "LEVEL". Le niveau de déclenchement est indiqué par "■" et "■" dans le vumètre de la partie droite de l'écran.

Réglage: $-\infty \sim 00\text{dB}$

NOTE

Si Trigger Mode a un autre réglage que "LEVEL", ce paramètre reste sans effet.

Pre Trigger

Une fois que le signal de déclenchement de l'échantillonnage a été reçu, les données reçues avant ce déclenchement, sur un laps de temps fixé par ce paramètre, sont ajoutées aux données échantillonnées. Lorsque Trigger Mode est réglé sur "LEVEL", il peut arriver que la section initiale de l'échantillon soit perdue; ce paramètre permet alors de la récupérer.

Réglage: 0~1000 ms

Pre Gain

Règle le gain d'entrée. Ce réglage s'applique aux signaux de toutes les entrées. Il s'applique donc également aux signaux rééchantillonnés. Des valeurs positives augmentent le niveau d'entrée tandis que des valeurs négatives le diminuent.

Réglage: $-12 \sim +36\text{dB}$

Réglages des pré-effets

SAMPLING Pre-Effect



Vous disposez de trois effets à l'entrée: compresseur, limiteur et supprimeur de bruit. Ces effets permettent de régler le niveau du signal échantillonné.

Compressor:

Atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplanit les fluctuations du volume global.

Limiter:

Cet effet permet de comprimer les signaux dont le niveau dépasse le seuil défini afin d'empêcher toute saturation du son.

Noise suppressor:

Cet effet ne touche pas au signal original mais étouffe le bruit audible durant les silences.

Type (type de pré-effet)

Réglage

OFF: Aucun pré-effet n'est utilisé.

COMP+NS: Le compresseur et le supprimeur de bruit sont disponibles.

LMT+NS: Le limiteur et le supprimeur de bruit sont disponibles.

NS: Le supprimeur de bruit est disponible.

■ Compressor

Sustain

Détermine le temps nécessaire pour amener le volume d'un signal de bas niveau à un volume fixé.

Réglage: 0~127

Attack (attaque)

Détermine le temps d'attaque du signal d'entrée.

Réglage: 0~127

Tone

Règle la qualité tonale du compresseur.

Réglage: $-50 \sim +50$

Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau de sortie.

Réglage: 0~+24dB

■ Limiter

Thres (niveau seuil)

Règle le niveau seuil (Threshold) à partir duquel le limiteur est actif.

Réglage: -60~0dB

Release (temps de relâchement)

Détermine le temps entre le moment où le niveau d'entrée descend sous le niveau seuil et la coupure du limiteur.

Réglage: 0~127

Tone

Règle la qualité tonale du limiteur.

Réglage: -50~+50

Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau de sortie.

Réglage: 0~+24dB

Ratio

Détermine le taux de compression.

Réglage: 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

■ Noise Suppressor

Threshold (niveau seuil)

Spécifie le niveau seuil à partir duquel le supprimeur de bruit est actif. Quand le signal tombe sous le seuil défini, il est coupé par le supprimeur de bruit.

Réglage: -60~0dB

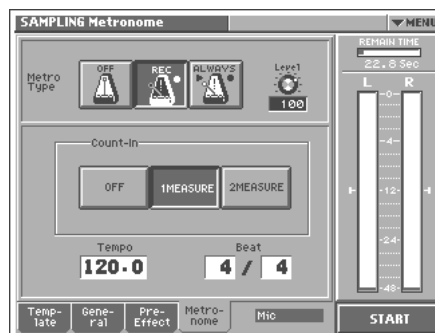
Release (temps de relâchement)

Règle l'intervalle entre le déclenchement du supprimeur de bruit et le moment où le volume atteint "0".

Réglage: 0~127

Réglages du métronome

Metronome



Metro Type (type de métronome)

Permet de spécifier quand le métronome doit fonctionner.

Réglage

OFF: Le métronome est coupé.

REC: Le métronome n'est audible que durant l'échantillonnage.

ALWAYS: Le métronome est audible chaque fois que vous échantillonnez (y compris durant les préparatifs pour l'échantillonnage).

Level (volume du métronome)

Détermine le volume du métronome.

Réglage: 0~127

Count In

Spécifie le nombre de mesures du décompte avant l'échantillonnage.

Réglage

OFF: Pas de décompte.

1MEASURE: Décompte d'une mesure.

2MEASURE: Décompte de deux mesures.



Si Trigger Mode a un autre réglage que "MANUAL", ce paramètre reste sans effet.

Tempo

Détermine le tempo du métronome.

Réglage: 20.0~250.0

Beat

Détermine le type de mesure (armure de temps) du métronome.

Réglage

Numérateur: 1~31

Dénominateur: 2, 4, 8, 16, 32

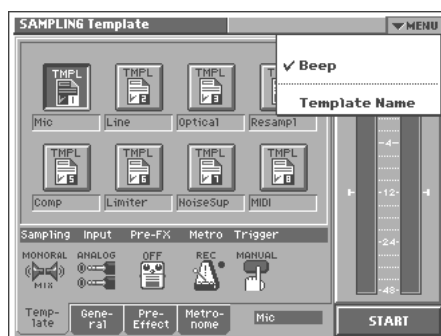
Nommer un gabarit (Template Name)

Vous pouvez attribuer un nom comptant jusqu'à huit caractères au gabarit.

1. Affichez la page "SAMPLE Top" et sélectionnez l'échantillon à nommer (p. 104).

2. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <Template Name> dans le menu déroulant.

La fenêtre "SAMPLING Template Name" apparaît.



4. Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.

Les touches affichées à l'écran ont les fonctions suivantes.

<←><→>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.

<Shift>: Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.

<Insert>: Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.

<Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.

<Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.

<Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.



Vous pouvez aussi déplacer le curseur en appuyant sur les boutons de curseur [◀] [▶]. Une pression sur [▲] transforme le caractère situé à l'emplacement du curseur en majuscule tandis qu'une pression sur [▼] le transforme en minuscule.

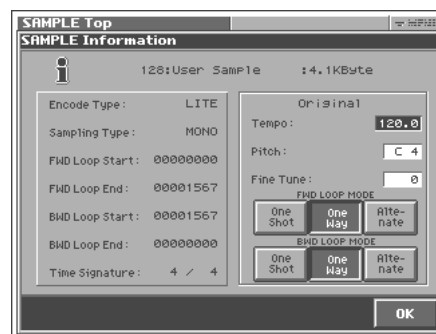
5. Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom du gabarit.

Informations sur les échantillons

1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 104).

2. Touchez <Info>.

La page "SAMPLE Information" apparaît.



L'écran "SAMPLE Information" affiche les données suivantes concernant l'échantillon.

- Encode type (p. 118)
- Sampling type (p. 108)
- Localisation des points de boucle (Loop Start, Loop End) (p. 116)
- Time Signature (p. 117)
- Original Tempo (p. 117)
- Original Pitch
- Original Fine Tune

MEMO

Les paramètres "Original Tempo", "Original Pitch" et "Original Fine Tune" peuvent être modifiés à cet écran.

NOTE

Si vous souhaitez entrer un tempo original avec précision, effectuez les réglages à l'écran d'édition des échantillons (p. 117).

Original Pitch

Spécifie la note produisant l'échantillon à la hauteur à laquelle il a été échantillonné

Réglage: C-1 (0)~G9 (127)

Accord fin (Fine Tune) original

Règle la hauteur par pas d'un centième de demi-ton (1 cent) sur une plage de 1/2 cents vers le haut ou vers le bas.

Réglage: -50~+50

LOOP MODE

One Shot: L'échantillon n'est pas mis en boucle, quel que soit le réglage du commutateur Loop (p. 86) du patch.

One Way: Si le commutateur Loop (p. 86) du patch est activé, l'échantillon se met en boucle vers l'avant entre les points "LOOP START" et "LOOP END".

Alternate: Si le commutateur Loop (p. 86) du patch est activé, l'échantillon se met en boucle alternativement vers l'avant et vers l'arrière entre les points "LOOP START" et "LOOP END".

3. Quand vous avez vérifié toutes les informations voulues, touchez <OK> pour refermer la fenêtre.

Importer un échantillon

Pour importer des échantillons, vous ferez appel à la page “Disk Save Project” du mode Disk.

1. Affichez la page “SAMPLE Top” (p. 104).

2. Touchez <Import>.

Affichez la page “DISK Import Files” du mode Disk.



Pour en savoir davantage sur les opérations de cette page, voyez “Importer des patches ou des formes d’onde (Import Files)” (p. 133).

Editer un échantillon

Une fois l’échantillonnage terminé, vous pouvez éditer l’échantillon. Vous pouvez également éditer des échantillons externes que vous avez chargés (p. 133).

Durant l’édition d’un échantillon, touchez <PREVIEW> pour écouter le résultat de vos modifications.

NOTE

- Lorsque les écrans d’édition sont affichés, vous n’entendez rien quand vous jouez sur le clavier.
- Il est impossible d’éditer plusieurs échantillons simultanément.
- A quelques exceptions près, l’édition d’un échantillon encodé élimine les données d’encodage. Dans ce cas, recommencez l’encodage (p. 117).
- Vous ne pouvez pas éditer les formes d’onde préprogrammées en usine (Preset).

Procédure d’édition commune

Sélection de la page ‘Sample Edit’

1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre “V-SYNTH MODE MENU” apparaît.



2. Touchez <SAMPLE>.

La page “SAMPLE Top” apparaît.

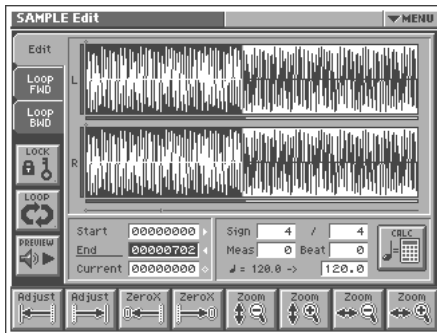


3. Sélectionnez l’échantillon à éditer.

Pour savoir comment effectuer cette sélection, voyez “Procédure d’échantillonnage” (p. 104).

4. Touchez <Edit>.

La page "SAMPLE Loop FWD" apparaît.



5. Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner l'écran d'édition voulu.

<Edit>: Editer l'échantillon de la région spécifiée (p. 114)

<Loop FWD>: Spécifier la plage de boucle pour une reproduction vers l'avant (p. 116)

<Loop BWD>: Spécifier la plage de boucle pour une reproduction vers l'arrière (p. 116)



Pour en savoir plus sur chaque opération d'édition, voyez la page correspondante.

6. Lorsque l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "SAMPLE Top".

Fonctions communes à toutes les pages d'édition

Paramètres "Start," "End" et "Current"

Le V-Synth utilise sept paramètres de localisation au sein d'un échantillon.

Sample Start: Début de l'échantillon

Sample End: Fin de l'échantillon

Loop Start, Loop End: Quand la fonction Loop Play est activée, la région située entre ces deux points est reproduite en boucle.

Edit Start, Edit End: L'édition porte sur la région située entre ces deux points.

Current: Indique la position actuellement sélectionnée de l'échantillon.

Amenez le curseur sur "Start", "End" ou "Current" pour sélectionner le point à spécifier. Entrez ensuite la position avec la molette VALUE, les boutons [INC/+][DEC/-] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon à l'écran.



- La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est contrastée à l'écran.
- Si "Current" = Loop/Edit Start, un déplacement de la position Loop/Edit Start change également la position Current.



Il est impossible d'amener la position Loop/Edit Start à droite de Loop/Edit End.



LENGTH LOCK)

Cette fonction verrouille la longueur séparant le point Start et le point End de l'échantillon. C'est pratique pour trouver la bonne région lorsque vous connaissez à l'avance la longueur de l'échantillon dont vous avez besoin.

Une fois la longueur verrouillée, vous pouvez actionner la molette VALUE, les boutons [INC/+][DEC/-] ou faire glisser le doigt sur l'échantillon à l'écran pour modifier les points "Start" et "End" tout en conservant la distance spécifiée entre ces points.



Vous pouvez aussi utiliser la fonction Adjust (p. 113) ou Zero Cross Search (p. 114) quand la longueur de l'échantillon est verrouillée.



(LOOP)

Active/coupe la reproduction en boucle. Activez cette fonction si la boucle spécifiée à la page "Loop FWD/BWD" doit être reproduite de façon répétée.



(PREVIEW)

Cette fonction permet d'écouter l'échantillon. Durant la reproduction, vous pouvez toucher à nouveau ce bouton pour arrêter la reproduction.



(Adjust)

A la page "Loop FWD/BWD", la fonction Adjust déplace les points Loop Start, Loop End ou Current à la position la plus proche parmi les positions suivantes 1~5.

Aux pages d'édition, la fonction Adjust déplace les points Edit Start, Edit End ou Current à la position la plus proche parmi les positions suivantes 1~7.

- Position Sample Start
- Fin de l'échantillon (Sample End)
- Début de la boucle (Loop Start)
- Fin de la boucle (Loop End)
- Position actuelle (Current)
- Début de la plage d'édition (Edit Start)
- Fin de la plage d'édition (Edit End)

Amenez le curseur sur la position à ajuster ("Start", "End" ou "Current") et touchez ou .

déplace la position vers la gauche tandis que la déplace vers la droite.



A la page "SAMPLE Encode" (p. 117), vous déplacez la position Current vers l'événement le plus proche.

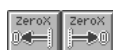


Si vous souhaitez toucher <PREVIEW> pour écouter le résultat de vos modifications, vous pouvez sauter ainsi à la position voulue.



Il peut arriver que rien ne se produise suite à la relation existant entre certains points ou au verrouillage de longueur.

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)



(recherche de valeur zéro)

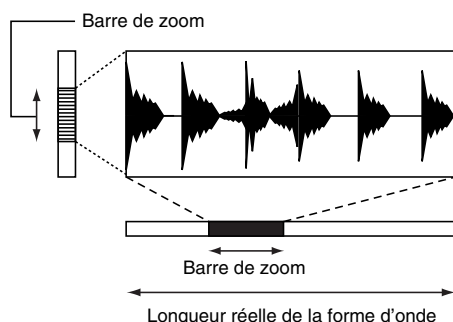
Cette fonction recherche les endroits où l'échantillon a une valeur zéro. Lorsque vous voulez définir des points de boucle ou découper un échantillon, choisissez des endroits où l'échantillon a une valeur zéro pour éviter tout bruit durant la reproduction de l'échantillon. Amenez le curseur sur le point ("Start", "End" ou "Current") pour lequel vous voulez trouver une valeur zéro et touchez ou . effectue la recherche vers la gauche et la recherche vers la droite.



Zoom)

Cette fonction agrandit ou rétrécit l'échantillon affiché. Dans tout écran affichant l'échantillon, vous pouvez toucher les boutons suivants pour agrandir ou rétrécir l'échantillon.

- : Rétrécit verticalement
- : Agrandit verticalement
- : Rétrécit horizontalement
- : Agrandit horizontalement



La barre de zoom verticale indique l'agrandissement vertical de l'échantillon. La barre de zoom horizontale indique l'agrandissement horizontal de l'échantillon et montre la position actuelle. Plus l'agrandissement est important, plus la barre de zoom devient étroite.

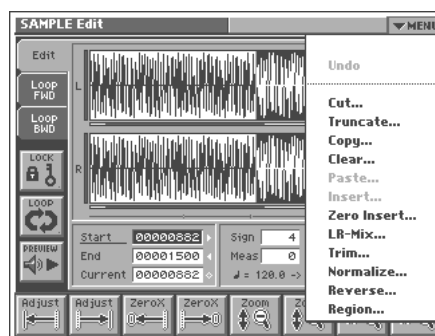
Editer la région spécifiée de l'échantillon

Vous pouvez définir une région de l'échantillon et la modifier en coupant ou en copiant des données.

Opérations élémentaires

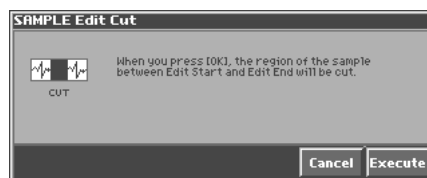
1. Affichez la page "SAMPLE Edit" (p. 112).
2. Définissez la plage d'édition ("Edit Start"~"Edit End") ou la position actuelle ("Current") (p. 113).
3. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



4. Dans le menu déroulant, touchez la fonction d'édition souhaitée.

Une fenêtre vous demande confirmation.



MEMO

Certaines fonctions d'édition nécessitent l'entrée d'une valeur numérique. Pour en savoir plus, voyez les descriptions des différentes fonctions d'édition plus loin.

5. Touchez <EXECUTE> pour effectuer l'opération.

IDEE

- Si vous désirez annuler l'opération, touchez <Cancel>.
- En touchant "Undo" dans le menu déroulant, vous retrouvez l'état antérieur à l'exécution de l'opération. Selon la fonction d'édition que vous utilisez ou l'état de la zone de travail, il peut arriver que la fonction Undo ne soit pas disponible. Dans ce cas, il est impossible de sélectionner <Undo>.

6. Pour sauvegarder vos changements, faites appel à la fonction Save (p. 120).

Fonctions d'édition des échantillons



Cut

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est coupée.

Truncate

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est conservée et le reste de l'échantillon est effacé.

Copy

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est copiée.

Clear

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est ramenée à la valeur zéro.

Paste

Les données copiées sont collées à partir de la position actuelle.

NOTE

S'il existe des données après la position actuelle, elles sont écrasées par les données collées.

Insert

Les données copiées sont insérées à la position actuelle.

IDÉE

Vous pouvez couper, coller et insérer des données d'un échantillon dans un autre. Lorsque la copie est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "SAMPLE Top". Sélectionnez un autre échantillon, affichez la page "SAMPLE Edit" et collez ou insérez les données.

Zero Insert

Insère un silence à la position actuelle. Cette fonction peut aussi servir à allonger un échantillon pour atteindre un nombre précis de mesures et de temps.

La fenêtre "SAMPLE Edit Zero Insert" permet de spécifier la longueur du silence à insérer. Ce réglage s'exprime en nombre d'échantillons. Les données du V-Synth sont considérées comme des unités de 44.1kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44.100 échantillons de données.

IDÉE

Si, par exemple, vous voulez insérer une seconde de silence, entrez "44100" et exécutez la fonction Zero Insert.

NOTE

Si la mémoire résiduelle est trop réduite, il peut être impossible d'exécuter les fonctions Copy, Paste, Insert ou Zero Insert. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 108).

LR-Mix

L'échantillon stéréo est mixé sur le canal gauche et converti en échantillon mono. En mode mono, l'échantillon requiert moins de mémoire. Cette opération permet aussi d'économiser des voix.

Trim (remise à zéro des extrémités de l'échantillon)

Si le début et la fin d'un échantillon ont des valeurs autres que zéro, il y aura du bruit lors de la reproduction. La fonction Trim ramène les valeurs du début et de la fin de l'échantillon à zéro.

La fenêtre "SAMPLE Edit Trim" permet de spécifier la longueur de la section ramenée à zéro. Ce réglage s'exprime en nombre d'échantillons. Les données du V-Synth sont considérées comme des unités de 44.1kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44.100 échantillons de données.

IDÉE

Imaginons, par exemple, une remise à zéro de 100 échantillons. Cette opération relie le premier échantillon de données et le centième par une ligne régulière de cent points. De même, le dernier échantillon de données et le centième échantillon avant lui sont reliés par une ligne régulière de cent points.

Normalize

La fonction Normalize permet d'augmenter ou de diminuer de façon uniforme le niveau de tout l'échantillon sans générer de distorsion. Cette fonction permet d'aligner le volume de l'échantillon sur d'autres échantillons.

La fenêtre "SAMPLE Edit Normalize" permet de spécifier le degré de normalisation voulu. La valeur est exprimée en pourcentage.

IDÉE

Imaginons, par exemple, que "100" soit le volume maximum pour lequel il n'y a pas de distorsion. Si vous exécutez la normalisation avec un réglage de 90%, le niveau maximum de l'échantillon sera 90.

NOTE

Si vous normalisez avec un pourcentage assez bas puis renormalisez avec un pourcentage élevé, la qualité audio s'en ressentira. Si vous avez l'intention d'effectuer plusieurs normalisations, commencez par la valeur la plus élevée et terminez par la plus basse.

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

Reverse

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est inversée. Si vous souhaitez reproduire l'échantillon à l'envers, exécutez Reverse pour inverser l'échantillon.

Region

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End peut être sauvegardée en mémoire interne comme échantillon distinct. L'échantillon original reste inchangé.

Effectuez la procédure suivante.

1. Sélectionnez la région que vous souhaitez extraire pour en faire un échantillon séparé et exécutez la fonction Region.
2. Dans la fenêtre "SAMPLE Edit Region", sélectionnez le numéro de l'échantillon d'arrivée pour la région extraite de l'échantillon source et touchez <OK>.
3. Donnez un nom au nouvel échantillon et touchez <OK>.

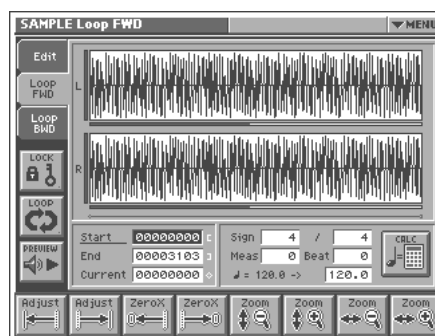
MEMO

Si, à l'étape 2, vous avez choisi un échantillon d'arrivée contenant déjà des données, les données de la région comprise entre Edit Start et Edit End sont ajoutées à la fin de l'échantillon sélectionné.

Région à mettre en boucle (Loop Region)

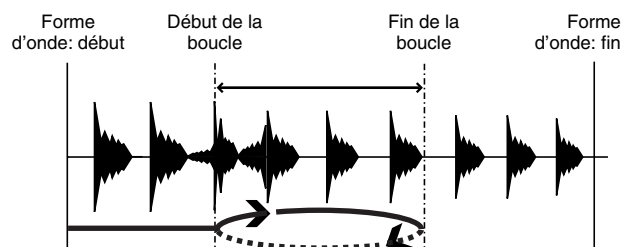
Si vous avez activé le commutateur Loop (p. 113), vous pouvez définir la région ou plage reproduite en boucle. La région de l'échantillon comprise entre Loop Start et Loop End est mise en boucle.

A la page "SAMPLE Loop FWD" qui apparaît lorsque vous touchez <Loop FWD>, définissez la plage de boucle pour une reproduction en avant. A la page "SAMPLE Loop BWD" qui apparaît lorsque vous touchez <Loop BWD>, définissez la plage de boucle pour une reproduction en arrière.



Immédiatement après l'enregistrement ou le chargement d'un échantillon, le point Loop Start est placé au début de l'échantillon et Loop End à la fin.

Si vous placez les points Loop Start et Loop End au sein de l'échantillon, l'échantillon est reproduit à partir du début puis la région comprise entre les points Loop Start et Loop End est reproduite en boucle.



MEMO

Les données du V-Synth sont considérées comme des unités de 44.1kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44.100 échantillons de données. Une boucle doit contenir au moins 16 échantillons de données.

NOTE

Les réglages de plage de boucle sont ignorés lorsque le mode de reproduction choisi (Playback Mode) (p. 86) est "STEP" ou "EVENT".

Tempo original

Le tempo original est le tempo de référence de l'échantillon utilisé pour la synchronisation avec le tempo maître.

Exemple: Echantillon dont le tempo original est 100

Si l'échantillon est synchronisé sur un tempo maître 200, il sera reproduit à une vitesse double de celle à laquelle il a été enregistré. Si l'échantillon est synchronisé sur un tempo maître 50, il sera reproduit à la moitié de la vitesse à laquelle il a été enregistré.



Le tempo original exact peut être calculé à partir du type de mesure (Time signature), du nombre de mesures et du nombre de temps pour la longueur d'échantillon entre les points Loop Start et Loop End. Vous devez donc d'abord définir la plage de la boucle et puis entrer le tempo original.

NOTE

Si vous souhaitez reproduire une boucle tout en synchronisant simultanément un autre échantillon, vous devez donner le tempo original correct. Faute de quoi, la synchronisation ne se fera pas correctement.

1. Amenez le curseur sur le paramètre à régler.
2. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC/+][DEC/-] pour entrer les valeurs "Sign" (time signature ou "métrique"), "Meas" (mesure) et "Beat".
3. Touchez .

Le tempo exact apparaît à droite de "->". Le tempo affiché ici est le tempo original.

IDÉE

Vous pouvez aussi amener le curseur sur le tempo original et le régler en tournant la molette VALUE ou en utilisant [INC/+][DEC/-].

Convertir l'échantillon en données V-Synth (Encode)

Lorsque vous avez terminé d'éditer l'échantillon, encodez-le. En faisant appel à un encodage adéquat pour l'échantillon, vous conserverez une qualité audio optimale tout en contrôlant la hauteur, le temps et le formant.

NOTE

Vous ne pouvez pas encoder les ondes préprogrammées (Pre-set).

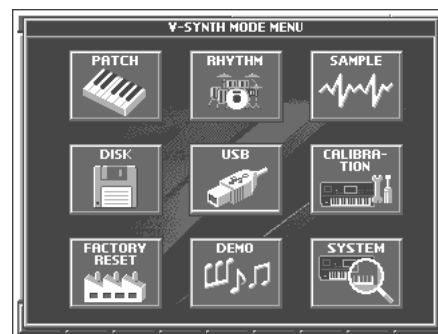
Sélection de la page 'Encode'

NOTE

Les échantillons dont la forme d'onde est trop courte (0,1 sec ou moins) ne peuvent pas être encodés et la page "SAMPLE Encode" est inaccessible pour ces échantillons.

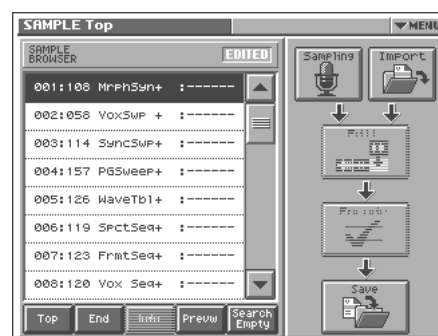
1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <SAMPLE>.

La page "SAMPLE Top" apparaît.

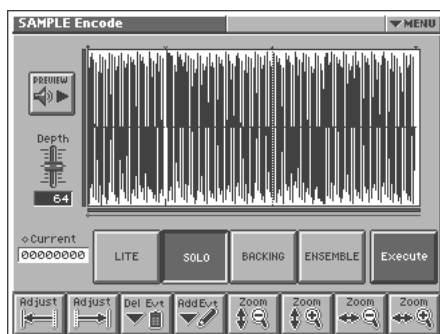


3. Sélectionnez le numéro d'échantillon à encoder.

Pour en savoir plus sur la sélection d'un échantillon, voyez "Procédure d'échantillonnage" (p. 104).

4. Touchez <Encode>.

La page "SAMPLE Encode" apparaît.



Procédure d'encodage

A la page "SAMPLE Encode", sélectionnez le type d'encodage, réglez la profondeur d'encodage et effacez ou ajoutez des événements. Touchez ensuite <Execute>.

Pour renoncer à l'encodage en cours d'opération, touchez <Abort>.

Lorsque l'encodage est terminé, vous retrouvez la page "SAMPLE Top".



Pour en savoir plus, voyez les pages suivantes.



La durée de l'encodage varie en fonction de l'échantillon. Ce processus peut prendre un certain temps.

Sélection du type d'encodage

Vous avez le choix entre les quatre types suivants. Touchez un des boutons pour sélectionner le type correspondant.



LITE

Ce type d'encodage est le plus simple. Lorsque vous échantillonnez sur le V-Synth, ce type d'encodage est sélectionné par défaut. Il peut être utilisé avec divers sons mais pour obtenir une qualité optimale, nous vous conseillons d'utiliser un des autres types d'encodage.

SOLO

Cet encodage se prête bien au chant de soliste ou aux instruments à vent mono (tels que le saxo, la trompette ou la flûte). Si vous utilisez ce type d'encodage, vous serez en mesure de contrôler le formant (p. 91) et de vous servir de la fonction Robot Voice (p. 86). Même avec un encodage SOLO, vous pouvez toujours reproduire l'échantillon en mode polyphonique.

BACKING

Cette option est idéale pour les instruments avec chute du son. Elle est particulièrement conseillée pour des phrases utilisant des instruments avec une attaque bien définie (comme la batterie, la percussion et les accords de guitare).

ENSEMBLE

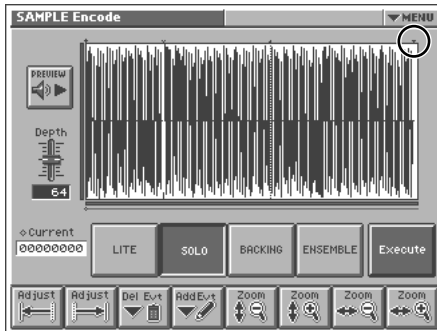
Cette option est recommandée pour les instruments avec maintien du son. Elle est particulièrement conseillée pour les sons à transitions douces (comme les chœurs ou les cordes).



- Lorsque vous utilisez un encodage "BACKING" ou "ENSEMBLE", il est impossible de contrôler le formant ou d'utiliser la fonction Robot Voice.
- L'édition d'un échantillon encodé (à l'exception de quelques opérations) élimine les données d'encodage. Si vous affichez ensuite la page "SAMPLE Encode", le type d'encodage "LITE" est sélectionné par défaut. Sélectionnez le type d'encodage voulu et recommencez l'encodage de l'échantillon.
- Selon l'échantillon, l'encodage "SOLO" peut produire un son surprenant avec, par exemple, des erreurs de hauteur d'une octave. Dans ce cas, réencodez l'échantillon avec "BACKING" ou "ENSEMBLE".
- Si vous encodez un échantillon contenant beaucoup de réverb ou de delay avec "SOLO", il peut être différent de ce que vous attendiez. Dans ce cas, réencodez l'échantillon avec "BACKING" ou "ENSEMBLE".

Détection automatique d'événements

En spécifiant le paramètre Depth (profondeur), vous pouvez détecter et marquer "▼" des positions où il y a une attaque forte (où il y a un brusque changement de volume). Des positions marquées de la sorte sont appelées **événements**.



Depth (profondeur d'encodage)

A la page "SAMPLE Encode", amenez le curseur sur "Depth" et choisissez la valeur. Plus la valeur Depth est élevée, plus il y aura d'événements détectés.



Réglage: 0~127

MEMO

Si le mode Playback (p. 86) est sur "STEP", l'échantillon reproduit un événement puis s'arrête chaque fois que vous enfoncez une touche. Si le mode Playback est sur "EVENT", l'échantillon est divisé en événements assignés à différentes touches.

NOTE

- Plus la valeur Depth est élevée, plus il y aura d'événements détectés. Si vous encodez l'échantillon dans lequel trop d'événements ont été détectés, l'intervalle qui les sépare est trop court et vous n'obtiendrez pas le résultat escompté lors de la reproduction par unités d'événements.
- Si vous modifiez la position d'un événement après l'encodage, il faut réencoder l'échantillon. Lors de l'encodage, les nouvelles positions des événements sont détectées.

Effacer et ajouter des événements

Le paramètre Encode Depth et la détection automatique d'événements ne garantissent pas que les événements seront ajoutés aux positions que vous souhaitez. Si nécessaire, vous pouvez effacer ou ajouter des événements.

A la page "SAMPLE Encode", vous pouvez toucher <PREVIEW> pour écouter l'échantillon de la position actuelle jusqu'à l'événement suivant. En touchant <PREVIEW>, vous pouvez écouter l'échantillon pour vous assurer que les événements ont été assignés aux positions voulues.

NOTE

- Sachez que si vous modifiez la profondeur (Depth) d'encodage après avoir effacé ou ajouté des événements, les événements modifiés manuellement sont ignorés et seuls les événements détectés automatiquement sont affichés.
- Si vous modifiez la position d'un événement après l'encodage, il faut réencoder l'échantillon. Les nouvelles positions des événements entrent en vigueur lors de l'encodage.

Supprimer un événement

- Amenez le curseur sur "Current".
- Régalez ensuite "Current" sur la position de l'événement à effacer avec la molette VALUE, les boutons [INC/+][DEC/-] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon dans l'écran.
- Touchez ou .
- Répétez l'étape 3 pour amener la position Current sur la position de l'événement à effacer.
- Touchez pour effacer l'événement.

NOTE

Les événements du début et de la fin de l'échantillon ne peuvent pas être effacés.

Ajouter un événement

- Amenez le curseur sur "Current".
- Amenez ensuite "Current" sur la position où vous voulez ajouter l'événement avec la molette VALUE, les boutons [INC/+][DEC/-] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon dans l'écran.
- Touchez pour ajouter l'événement.

Sauvegarder un échantillon

Les échantillons enregistrés ou encodés sont perdus lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver ces échantillons, utilisez la page "Disk Save Project" du mode Disk.

1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 104).

2. Touchez <Save>.

Affichez la page "DISK Save Project" du mode Disk.



Pour en savoir davantage sur les opérations de cette page, voyez "Sauvegarder un projet sur disque (Save Project)" (p. 132).

Paramètres communs à tous les modes (mode System)

Les paramètres concernant le fonctionnement global du V-Synth, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés **paramètres système**. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions.

Réglage des paramètres système

1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <SYSTEM>.

La page "SYSTEM Com Master" apparaît.



3. Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Touchez un des boutons dans le bas de l'écran pour sélectionner le groupe d'édition contenant les paramètres à régler.

4. Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner la page d'édition voulue.



Pour en savoir plus sur la répartition des paramètres, voyez "Paramètres système" (p. 158).

5. Lorsqu'une page d'édition est affichée, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.



Pour en savoir plus sur le mode d'utilisation de l'écran tactile, voyez la section "Opérations élémentaires sur l'écran tactile" (p. 23).

6. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur le cadre de valeur du paramètre. Tournez ensuite la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+] [DEC/-] pour modifier la valeur. Vous pouvez aussi modifier une valeur d'un glissement de doigt sur l'écran.

7. Répétez les étapes 3-6 pour effectuer les réglages système.

Sauvegarder les réglages système (Write)

Les changements de réglages système sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces changements, sauvegardez-les en mémoire interne.

NOTE

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire d'arrivée par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages usine en initialisant les paramètres (Init).

1. Après avoir changé les paramètres système, touchez <Write>, dans le coin inférieur droit de l'écran.

Initialiser les réglages système (Init)

Vous pouvez ramener les paramètres système à leurs réglages standard ou usine.

1. Affichez la page "System Edit".

2. Touchez <Init>, dans le coin inférieur droit de l'écran.

IDEE

Si vous voulez retrouver les réglages usine la prochaine fois que le V-Synth est mis sous tension, touchez <Write> pour sauvegarder les réglages.

Fonctions des paramètres système

Cette section décrit les fonctions et l'agencement des paramètres système.

Paramètres communs à tout le système (Common)

Maître



Master Tune

Règle l'accord global du V-Synth. L'écran affiche la fréquence de la note "A4" (La central).

Réglage: 415.3~466.2Hz

Master Key Shift

Décale la hauteur globale du V-Synth par demi-tons.

Réglage: -24~+24

Master Level

Règle le volume global du V-Synth.

Réglage: 0~127

Patch Remain (commutateur)

Détermine si les notes en cours sont maintenues (ON) quand vous choisissez un autre patch ou non (OFF).

Si ce paramètre est activé (ON), les changements induits par des messages MIDI tels que Volume (CC07) or Pan (CC 10) ainsi que les réglages de timbre et de volume produits par divers contrôleurs sont conservés.

Réglage: OFF, ON

NOTE

Par contre, les réglages d'effet changent dès que vous changez de patch, quel que soit le réglage Patch Remain. Certains réglages d'effets peuvent rendre des notes inaudibles bien que le commutateur "Patch Remain" soit actif.

Powerup Mode

Détermine l'état dans lequel le V-Synth se trouve à la mise sous tension.

Réglage

LAST SET: Charge le dernier patch sélectionné lorsque le V-Synth a été mis hors tension.

DEFAULT: Le V-Synth propose d'office le patch "001".

IO



External Input Type

Sélectionne le type d'entrée lorsque le paramètre Oscillator Type (p. 85) est sur "EXT IN".

Réglage

STEREO L R: Entrée stéréo.

MONO MIX: Mixage des signaux d'entrée L et R et entrée mono.

MONO L: Entrée mono du signal L.

MONO R: Entrée mono du signal R.

Mix/Parallel

Détermine la sortie du signal global du V-Synth.

Réglage

Mix: Acheminement de tous les signaux aux sorties OUTPUT A (MIX). Pour écouter le signal global final, choisissez l'option "MIX".

IDÉE

La prise casque PHONES produit le même signal que les prises MIX OUT. Les signaux assignés aux sorties DIRECT OUT (avec Output Assign) ne sont donc pas envoyés à la prise PHONES. Veuillez donc à régler les signaux que vous voulez écouter avec le casque sur "MIX".

Parallel: Sortie en fonction des réglages "Output Assign".

Output Gain

Règle le niveau des sorties Analog Out et Digital Out du V-Synth. Si, par exemple, le nombre de voix est relativement restreint, vous pouvez augmenter le niveau de sortie afin d'atteindre un niveau idéal pour l'enregistrement ou autres opérations.

Réglage: -12~+12dB

Digital Output Freq (fréquence de sortie numérique)

Détermine la fréquence d'échantillonnage de la sortie numérique.

Réglage: 44.1, 48, 96kHz

EQ



4 Band EQ (commutateur)

Active/coupe l'égaliseur 4 bandes.

Réglage: OFF, ON

LOW Freq (fréquence du grave)

Sélectionne la fréquence du grave.

Réglage: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz

LOW Gain

Règle le niveau du grave. Des valeurs positives accentuent le grave.

Réglage: -15~+15dB

MID 1 Q

Détermine la largeur de la bande 1 du médium. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.

Réglage: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

MID 1 Freq (fréquence du médium 1)

Sélectionne la fréquence de la bande 1 du médium.

Réglage: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

MID 1 Gain

Règle le niveau de la bande 1 du médium. Des valeurs positives accentuent le médium 1.

Réglage: -15~+15dB

MID 2 Q

Détermine la largeur de la bande 2 du médium. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.

Réglage: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

MID 2 Freq (fréquence du médium 2)

Sélectionne la fréquence de la bande 2 du médium.

Réglage: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

MID 2 Gain

Règle le niveau de la bande 2 du médium. Des valeurs positives accentuent le médium 2.

Réglage: -15~+15dB

High Freq (fréquence de l'aigu)

Sélectionne la fréquence de l'aigu.

Réglage: 2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

HIGH Gain

Règle le niveau de l'aigu. Des valeurs positives accentuent l'aigu.

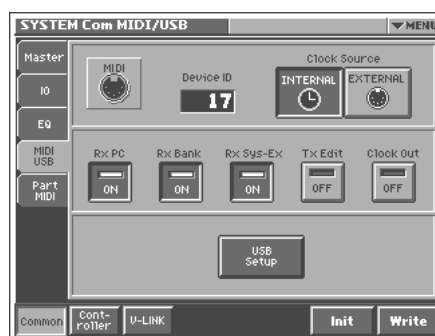
Réglage: -15~+15dB

TOTAL Gain

Détermine le gain total.

Réglage: -15~+15dB

MIDI/USB



Device ID (identification d'appareil)

Pour transmettre ou recevoir des messages SysEx (système exclusifs), réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'identification (Device ID) de l'autre appareil MIDI.

Réglage: 17~32

Clock Source

Le cycle LFO ou les changements de multi-effets peuvent être synchronisés sur une horloge (clock) fixant un tempo. Si le patch fait appel à cette fonction, le paramètre Clock Source détermine l'horloge utilisée.

Réglage

INTERNAL: Tempo du patch.

EXTERNAL: Synchronisation sur l'horloge d'un séquenceur externe.

Rx PC (réception de changements de programme)

Détermine si les messages de changements de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Rx Bank (réception de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Rx Sys-Ex (réception de messages SysEx)

Détermine si les messages propres au système sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Paramètres communs à tous les modes

Tx Edit (transmission de données d'édition)

Définit si les changements de réglages d'un patch sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

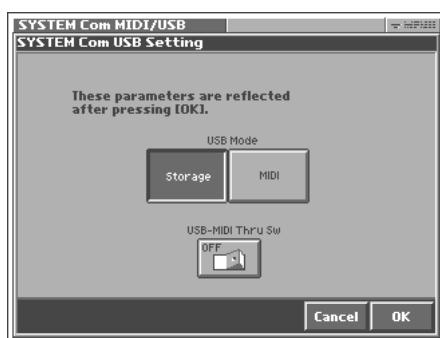
Clock Out

Détermine si les messages d'horloge MIDI sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

USB Setup

Touchez <USB Setup> et une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



Touchez <OK> pour appliquer les réglages effectués dans cette fenêtre ou touchez <Cancel> pour y renoncer et fermer la fenêtre.

USB Mode

Sélectionne le mode d'utilisation du connecteur USB.

Paramètres disponibles

Storage: Mode d'archivage. Choisissez cette option pour transférer des fichiers.

MIDI: Mode MIDI. Choisissez cette option pour échanger des messages MIDI avec un séquenceur ou tout autre logiciel.

NOTE

Passez en mode USB avant de brancher le V-Synth à votre ordinateur avec un câble USB. Si vous changez ce réglage alors que le V-Synth est branché, l'ordinateur risque de ne pas le reconnaître.

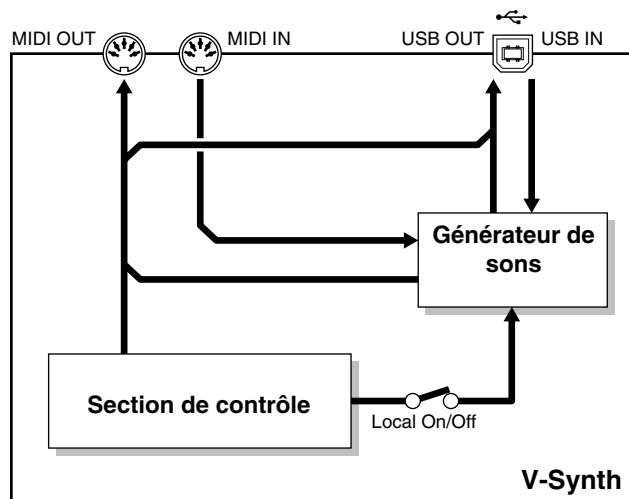


Pour en savoir plus sur la connexion à votre ordinateur en mode USB, voyez "Connexion à l'ordinateur via USB (USB Mode)".

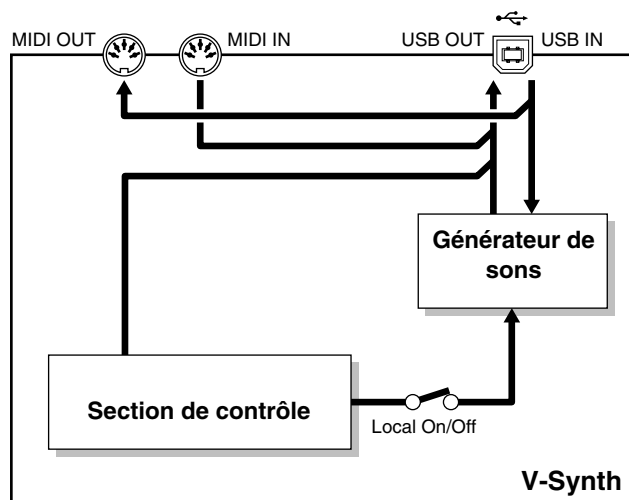
USB-MIDI Thru Sw (commutateur)

Lorsque "USB Mode" est réglé sur "MIDI", ce commutateur permet de déterminer si les messages MIDI reçus via MIDI IN sont retransmis (ON) au connecteur MIDI OUT ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON



USB-MIDI Thru Sw=OFF



USB-MIDI Thru Sw=ON

Part MIDI



Part1~16 Rx Sw (commutateur de réception des parties 1~16)

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI sont reçus (ON) ou non (OFF).

Avec un réglage "ON", vous pouvez jouer la partie en question à partir d'un appareil MIDI externe. Généralement, la réception est activée (ON) uniquement pour la partie 1 que vous jouez sur le clavier.

Réglage: OFF, ON

Part 1~16 Rx Ch (canal de réception des parties 1~16)

Détermine le canal de réception MIDI pour chaque partie.

Réglage: 1~16



Les données de jeu à destination du V-Synth sont transmises sur le canal choisi pour la partie 1.

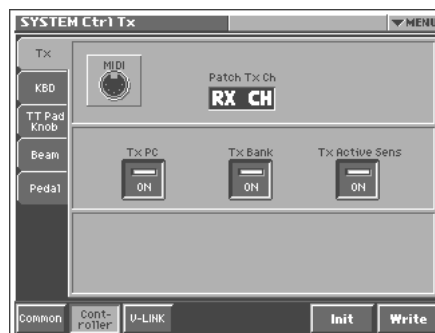


En mode Rhythm, vous pouvez utiliser onze parties (non rythmiques) simultanément. Pour cette raison, "Part MIDI" (p. 125) a les fonctions suivantes.

- Partie 1: Canal de réception MIDI de la partie rythmique
- Parties 2~12: Autres parties (non rythmiques)
- Parties 13~16: Non utilisées.

Réglages de commandes (Controller)

Tx



Patch Tx Ch (canal de transmission du patch)

Sélectionne le canal de transmission des messages MIDI en mode Patch. Si vous ne voulez pas transmettre de messages MIDI à des appareils MIDI externes, coupez ce paramètre (OFF). Si le canal de transmission doit être le même que le canal de réception du patch, réglez ce paramètre sur "RX CH".

Réglage: 1~16, RX CH, OFF

Tx PC (transmission de changements de programme)

Détermine si les messages de changements de programme sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tx Bank (transmission de commandes de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont transmis (ON) ou non (OFF).

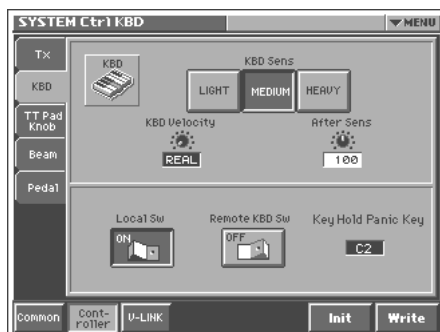
Réglage: OFF, ON

Tx Active Sens (transmission de messages 'Active Sensing')

Détermine si les messages "Active Sensing" (détection active) sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

KBD



KBD Sens (sensibilité du clavier)

Permet de régler la réponse du clavier.

Réglage

LIGHT: Clavier très sensible pour toucher léger

MEDIUM: Standard

HEAVY: Simulation d'un piano acoustique

KBD Velocity (dynamique du clavier)

Détermine la valeur de toucher transmise lorsque vous jouez sur le clavier. Si vous voulez transmettre la valeur correspondant au toucher réel, réglez ce paramètre sur "REAL". Si vous préférez transmettre une valeur de toucher fixe, indépendante de la force exercée sur les touches, entrez la valeur voulue (1~127).

Réglage: REAL, 1~127

After Sens (sensibilité de l'aftertouch)

Détermine la sensibilité de l'aftertouch. Des valeurs élevées rendent l'aftertouch plus facile à appliquer. Normalement, ce paramètre reste sur "100".

Réglage: 0~200

Local Sw (commutateur Local)

Le commutateur Local détermine si le générateur de sons interne est déconnecté (OFF) de la section de contrôle (clavier, levier Pitch bend/Modulation, commandes, boutons, pad Time Trip, contrôleur D Beam, pédale, etc.) ou non (ON). Normalement, ce paramètre est sur ON (générateur de sons connecté à la section de contrôle) mais si vous souhaitez utiliser le clavier et les commandes du V-Synth pour ne contrôler que des modules externes, réglez-le sur "OFF".

Réglage: OFF, ON

Remote KBD Sw (commutateur de clavier externe)

Activez (ON) ce paramètre si vous souhaitez vous servir d'un clavier MIDI externe au lieu du clavier du V-Synth. Dans ce cas, le canal de transmission MIDI du clavier MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal. Normalement, ce paramètre reste sur "OFF".



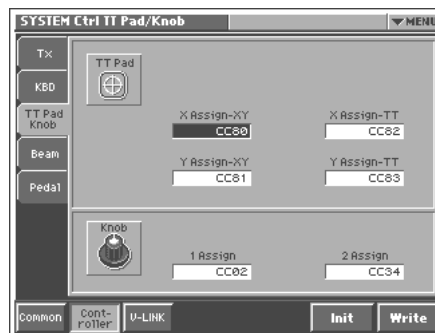
Activez (ON) ce paramètre si vous souhaitez piloter le V-Synth à partir d'un appareil MIDI externe lorsque vous jouez avec l'arpégiateur (p. 62).

Key Hold Panic Key

Sélectionne la touche (note) arrêtant tous les sons maintenus par la fonction Key Hold (p. 35).

Réglage: C2~C7

TT Pad/Knob



X Assign-XY

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'X' (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

Y Assign-XY

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'Y' (vertical) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

X Assign-TT (X Assign-Time Trip)

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'X' (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode Time Trip.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

Y Assign-TT (Y Assign-Time Trip)

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'Y' (vertical) quand le pad Time Trip est en mode Time Trip.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

Knob 1, 2 Assign

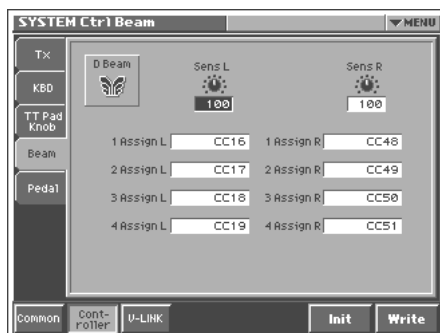
Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements de la commande ASSIGNABLE CONTROL.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

Beam



D Beam Sens L, R (sensibilité des D Beam G/D)

Ce paramètre permet de régler la sensibilité des contrôleurs D Beam gauche et droit. "Sens L" détermine la sensibilité du faisceau gauche. Plus la valeur choisie est élevée, plus le contrôleur D Beam est sensible. Normalement, ce paramètre reste sur "100".

Réglage: 0~200

D Beam 1~4 Assign L, R

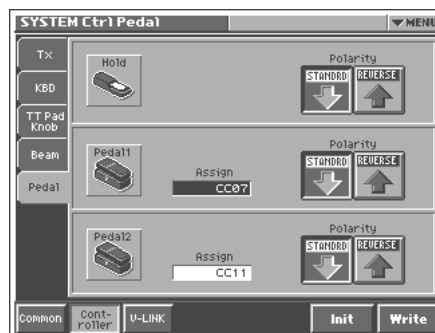
Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements au-dessus de chaque contrôleur D Beam. Assign L sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur gauche et Assign R celle du contrôleur droit.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

Pedal



Hold Polarity (polarité de la pédale Hold)

Sélectionne la polarité de la pédale Hold. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE

Pedal 1, 2 Assign

Ce paramètre détermine la fonction des pédales branchées aux prises CTRL 1, CTRL 2 PEDAL.

Réglage

OFF: La pédale de contrôle n'est pas utilisée.

CC01~31, 33~95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

BEND UP: Pitch Bend (direction positive)

BEND DOWN: Pitch Bend (direction négative)

AFT: Aftertouch

Pedal 1, 2 Polarity

Sélectionne la polarité de la pédale. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE

Paramètres V-LINK

Tx



MIDI Channel (canal V-LINK MIDI)

Spécifie le canal utilisé pour transmettre les messages MIDI de contrôle V-LINK.

Réglage: 1~16

Audio (commutateur)

Détermine si les données audio de l'appareil vidéo externe sont reproduites (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

KBD Output (lien V-LINK et sortie clavier)

Détermine si les données vidéo de l'appareil vidéo externe sont arrêtées (ON) ou non (OFF) lorsque vous n'enfoncez pas de touche.

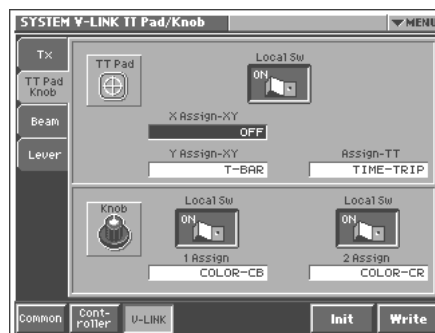
Réglage: OFF, ON

Palette Local Sw (commutateur de palette de patches)

Détermine si les boutons PATCH PALETTE NUMBER [1]~[8] servent à changer de patch en mode V-Link (V-LINK) ou non (ON)

Réglage: OFF, ON

TT Pad/Knob



TT Pad Local Sw (commutateur du pad Time Trip)

Détermine si le pad Time Trip et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

X Assign-XY (V-LINK X Assign-XY)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée par les mouvements sur l'axe "X" (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Le pad Time Trip n'est pas utilisé.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: "Color Cb" (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: "Color Cr" (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brilliance

VFX1: Effets visuels 1

VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

T-BAR: T Bar

Y Assign-XY (Link Y Assign-XY)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée par les mouvements sur l'axe "Y" (vertical) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Le pad Time Trip n'est pas utilisé.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: Color Cb (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: Color Cr (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brilliance

VFX1: Effets visuels 1

VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

T-BAR: T Bar

Assign-TT (Y Assign-Time Trip)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez le pad Time Trip en mode Time Trip.

Réglage

OFF: Le pad Time Trip n'est pas utilisé.

TIME-TRIP: Time Trip

Knob 1, 2 Local Sw (Commutateur Local V-LINK Knob1, 2)

Détermine si les commandes assignables 1 ou 2 et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

Knob 1, 2 Assign (V-LINK Knob1, 2 Assign)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez une commande ASSIGNABLE CONTROL.

Réglage

OFF: La commande assignable n'est pas utilisée.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: "Color Cb" (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: "Color Cr" (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brillance

VFX1: Effets visuels 1

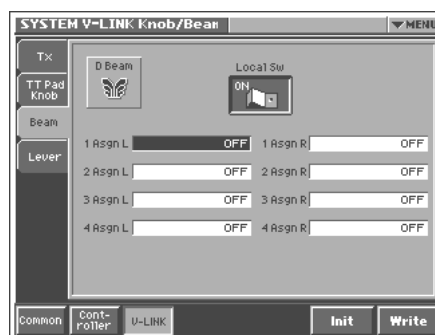
VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

Beam



Beam Local Sw (commutateur local V-LINK D Beam)

Détermine si les contrôleurs D Beam et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

D Beam 1~4 Assign L, R (V-LINK D Beam1~4 Assign L, R)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous utilisez les contrôleurs D Beam. Assign L sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur gauche et Assign R celle du contrôleur droit.

Réglage

OFF: Le contrôleur D Beam est coupé.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: "Color Cb" (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: "Color Cr" (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brillance

VFX1: Effets visuels 1

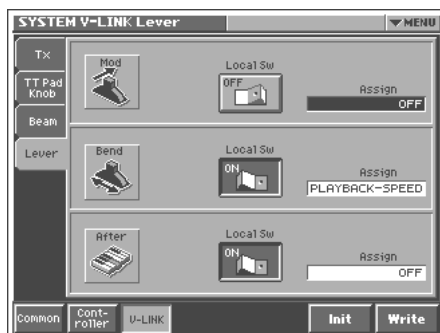
VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

Lever



Mod Local Sw (commutateur Local de modulation)

Détermine si le levier de modulation et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

Mod Assign (assignation V-LINK de la modulation)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez le levier de modulation.

Réglage

OFF: Le levier de modulation n'est pas utilisé.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: "Color Cb" (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: "Color Cr" (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brillance

VFX1: Effets visuels 1

VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

Bend Local Sw (commutateur Local Pitch Bend V-LINK)

Détermine si le levier de Pitch bend et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

Bend Assign (Assignation V-LINK du Pitch Bend)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez le levier de Pitch bend.

Réglage

OFF: Le levier de Pitch bend n'est pas utilisé.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: Color Cb (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: Color Cr (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brillance

VFX1: Effets visuels 1

VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

After Local Sw (commutateur Local Aftertouch V-LINK)

Détermine si l'aftertouch du clavier et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

After Assign (Assignation V-LINK de l'aftertouch)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée par l'aftertouch du clavier.

Réglage

OFF: L'aftertouch n'est pas utilisé.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: "Color Cb" (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: "Color Cr" (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brillance

VFX1: Effets visuels 1

VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

Gestion de données (mode Disk)

Ce mode permet de charger un projet archivé sur disque dans la zone de travail interne (Load) ou d'archiver le projet de la zone de travail (Save). Ce mode propose aussi des fonctions de formatage de disque et de copie de fichiers et dossiers.

MEMO

Dans ce chapitre, nous utiliserons le terme "disque" pour désigner à la fois la mémoire interne et des cartes de mémoire.

Aperçu des fonctions 'Disk Utility'

Le menu Disk Utility propose les fonctions suivantes. La page "DISK UTILITY MENU" permet de choisir et d'exécuter la fonction voulue.

Load Project

Cette fonction charge les données du projet du disque dans la zone de travail du V-Synth. → p. 132

Save Project

Cette fonction sauvegarde les données du projet sur le disque. → p. 132

Clean Project

Cette fonction permet d'effacer les fichiers superflus du disque. → p. 133

Import Files

Cette fonction permet d'importer des patches ou des formes d'onde. → p. 133

Format

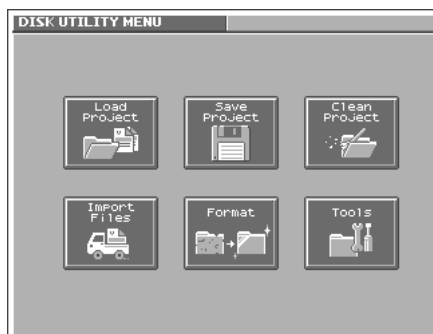
Cette fonction formate (initialise) le disque. → p. 134

Tools

Utilisez cette fonction pour copier ou déplacer un fichier ou un dossier. → p. 135

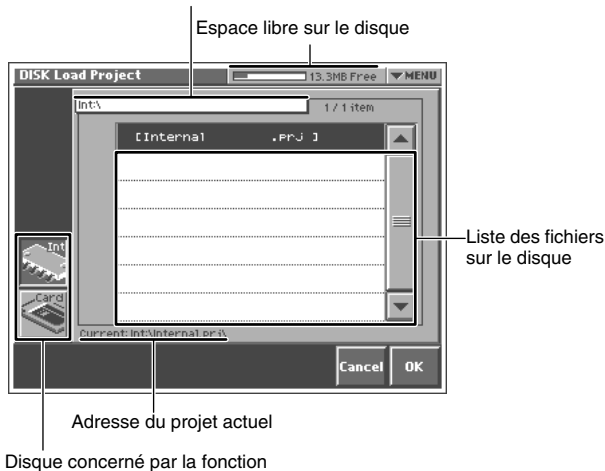
Opérations élémentaires

1. Si vous utilisez une carte de mémoire, insérez-la dans la fente PC CARD.
2. Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre V-SYNTH MODE MENU.
3. Touchez <Disk>.
La page "DISK UTILITY MENU" apparaît.



4. Touchez le bouton de la fonction voulue.
L'écran de la fonction choisie s'affiche.

Adresse du fichier/dossier sélectionné



Pour en savoir plus sur les opérations disponibles aux pages "Disk Utility", voyez plus loin.

5. Vérifiez le contenu de l'écran et touchez <OK> pour exécuter l'opération.

Une fois l'opération terminée, l'écran affichera brièvement le message "COMPLETED!".



Pour annuler l'opération, touchez <Cancel>.

6. Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode Disk.



Ne mettez jamais le V-Synth hors tension quand il exécute une opération en mode Disk. Cela risquerait de détruire des fichiers.

Tri des fichiers affichés dans une liste

A chaque page "Disk Utility", vous pouvez changer l'ordre de la liste des fichiers affichés.

1. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de la page "DISK UTILITY".

L'écran affiche un menu déroulant comme celui illustré ci-dessous.



2. Réorganisez la liste de fichiers en choisissant le critère de tri voulu dans le menu déroulant.

<Sort By Name ▲>: Trie les fichiers par ordre alphabétique.

<Sort By Name ▼>: Trie les fichiers par ordre alphabétique inverse.

<Sort By Size ▲>: Trie les fichiers selon leur taille, par ordre croissant.

<Sort By Size ▼>: Trie les fichiers selon leur taille, par ordre décroissant.

Charger le projet d'un disque dans le V-Synth (Load Project)

Cette fonction charge les données d'un projet du disque dans la zone de travail du V-Synth.

NOTE

Si les patches créés avec un V-Synth dont le système est antérieur au système 2.0 (systèmes 1.00~1.51) utilisent des formes d'onde PCM préprogrammées, ces patches ne sont pas produits correctement avec la version 2.0.

■ Patches utilisant un oscillateur PCM

Patches utilisant une des formes d'onde préprogrammées

✗ Non compatibles
NON reconnus par la version 2.0

Patches utilisant des formes d'onde utilisateur

○ Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

■ Patches utilisant un oscillateur analogique

■ Patches utilisant un oscillateur d'entrée externe

○ Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

NOTE

Les données dans la zone de travail sont écrasées quand vous exécutez cette fonction. Si la zone de travail contient des données que vous voulez conserver, n'oubliez pas de les sauvegarder sur disque avant d'effectuer le chargement.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Load Project>.

La page "Disk Load Project" apparaît.



3. Pour effectuer le chargement à partir de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour effectuer le chargement à partir d'une carte de mémoire, touchez <Card>. Choisissez ensuite le projet voulu.

4. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

5. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Sauvegarder un projet sur disque (Save Project)

Permet d'archiver le projet contenu dans la zone de travail sur disque.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Save Project>.

La page "Disk Save Project" apparaît.



3. Pour effectuer la sauvegarde en mémoire interne, touchez <Int>. Pour effectuer le chargement à partir d'une carte de mémoire, touchez <Card>. Choisissez ensuite le projet à sauvegarder.

IDÉE

Pour sauvegarder vos données dans un nouveau projet, touchez <New Project>. La fenêtre "PROJECT Name" apparaît. Donnez un nom à votre nouveau projet.

4. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

5. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Supprimer des fichiers superflus (Clean Project)

Cette opération permet de "nettoyer" le disque en effaçant tous les fichiers inutilisables pour le V-Synth ou les formes d'onde qui ne sont utilisées par aucun patch. Cette opération permet de récupérer de l'espace libre sur le disque. Cette opération peut aussi servir à renuméroter les patches/formes d'ondes afin d'exploiter les numéros non utilisés et de rationaliser l'espace.

* Les numéros des patches (493~512) utilisés en mode Rhythm (p. 101) ne sont pas renumérotés.

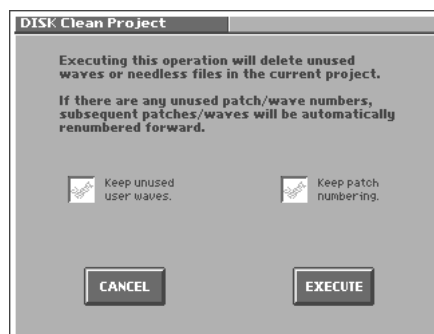
MEMO

Si le projet actuel se trouve dans la mémoire interne, toute la mémoire interne est nettoyée. Si le projet actuel se trouve sur carte de mémoire, seul le projet est nettoyé.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU".

2. Touchez <Clean Project>.

La page "DISK Clean Project" apparaît.



3. Touchez les cases à cocher pour choisir ce que la commande Clean Project doit nettoyer.

Keep unused user waves.:

Cochez cette case si vous voulez conserver toutes les formes d'onde que vous avez échantillonnées ou importées d'un appareil externe (formes d'ondes utilisateur).

Keep patch numbering.:

Cochez cette case si vous ne voulez pas que les patches soient renumérotés pour combler les vides.

4. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Importer des patches ou des formes d'onde (Import Files)

Vous pouvez importer des patches individuels ou des fichiers de formes d'onde dans la zone de travail du V-Synth.

NOTE

Si les patches créés avec un V-Synth dont le système est antérieur au système 2.0 (systèmes 1.00~1.51) utilisent des formes d'onde PCM préprogrammées, ces patches ne sont pas produits correctement avec la version 2.0.

■ Patches utilisant un oscillateur PCM

Patches utilisant une des formes d'onde préprogrammées

✗ Non compatibles
NON reconnus par la version 2.0

Patches utilisant des formes d'onde utilisateur

○ Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

■ Patches utilisant un oscillateur analogique

■ Patches utilisant un oscillateur d'entrée externe

○ Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

NOTE

Les données sont importées dans des mémoires de patch/de forme d'onde inutilisées. S'il n'y a plus de mémoire de patch ou de forme d'onde vide, il est impossible d'importer ces données.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Import Files>.

La page "Disk Import Files" apparaît.



3. Touchez <Patch> pour importer un patch ou <Wave> pour importer une forme d'onde.

4. Touchez <Preset> si vous importez les données de la mémoire Preset, touchez <Int> si l'importation se fait de la mémoire interne ou touchez <Card> si vous importez les données d'une carte.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à importer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

MEMO

Si vous avez sélectionné un patch dont le type d'oscillateur est "PCM", la forme d'onde utilisée par ce patch est également importée.

6. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

7. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

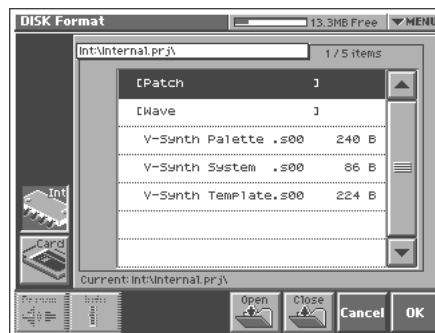
Initialiser un disque (Format)

Vous pouvez initialiser (formater) un disque en effaçant toutes les données qu'il contient.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Format>.

La page "Disk Format" apparaît.



3. Si vous voulez formater la mémoire interne, touchez <Int>. Si vous voulez formater une carte de mémoire, touchez <Card>.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

4. Lorsque vous formatez une carte de mémoire, la fenêtre "VOLUME Name" apparaît et vous permet d'assigner un nouveau nom de volume.

5. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

6. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Gestion des fichiers et dossiers (Tools)

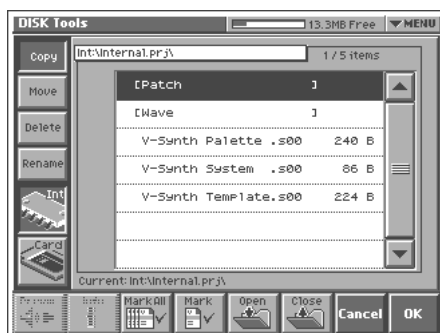
Vous pouvez gérer les fichiers ou dossiers en les copiant ou en les déplaçant.

Copier des fichiers/dossiers (Copy)

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Tools>.

La page "Disk Tools" apparaît.



3. Touchez <Copy>.

4. Pour copier à partir de la mémoire interne, touchez <Int>.

Pour copier à partir d'une carte de mémoire, touchez <Card>.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à copier dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

La page "Disk Tools Copy Destination" apparaît.



7. Pour copier dans la mémoire interne, touchez <Int>. Pour copier à partir d'une carte de mémoire, touchez <Card>.

8. Sélectionnez le fichier/dossier d'arrivée dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

9. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

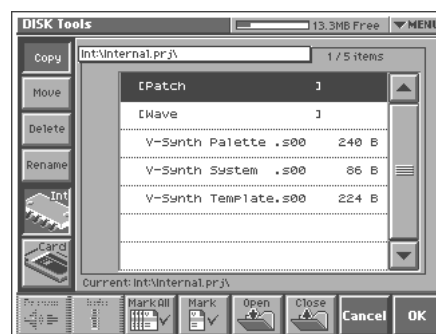
10. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Déplacer des fichiers/dossiers (Move)

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Tools>.

La page "Disk Tools" apparaît.



3. Touchez <Move>.

4. Pour déplacer un fichier ou un dossier de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour le déplacer sur une carte de mémoire, touchez <Card>.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à déplacer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

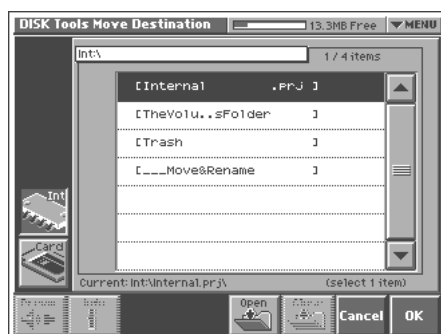
Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

La page "Disk Tools Move Destination" apparaît.



7. Pour déplacer un fichier ou un dossier vers la mémoire interne, touchez <Int>. Pour le déplacer sur une carte de mémoire, touchez <Card>.

8. Sélectionnez le fichier/dossier de destination dans la liste de fichiers.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

9. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

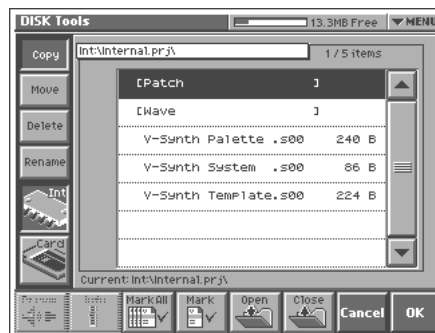
10. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Effacer des fichiers/dossiers (Delete)

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Tools>.

La page "Disk Tools" apparaît.



3. Touchez <Delete>.

4. Pour effacer un fichier ou un dossier de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour le supprimer d'une carte de mémoire, touchez <Card>.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à effacer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

Un avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

7. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Renommer un fichier/dossier (Rename)

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Tools>.

La page "Disk Tools" apparaît.



3. Touchez <Rename>.

4. Pour renommer un fichier ou un dossier dans la mémoire interne, touchez <Int>. Pour renommer un fichier ou un dossier sur une carte de mémoire, touchez <Card>.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à renommer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

La fenêtre "Rename" apparaît.



7. Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.

Les touches affichées à l'écran ont les fonctions suivantes.

<<-><->>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.

<Shift>: Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.

<Insert>: Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.

<Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.

<Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.

<Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.

IDÉE

Vous pouvez aussi déplacer le curseur en appuyant sur les boutons de curseur [◀] [▶]. Une pression sur [▲] transforme le caractère situé à l'emplacement du curseur en majuscule tandis qu'une pression sur [▼] le transforme en minuscule.

8. Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour clôturer l'opération.

Connexion à l'ordinateur via USB (mode USB)

A propos des fonctions USB

Le V-Synth propose deux fonctions USB: **Storage** pour le transfert de fichiers et **MIDI** pour l'envoi et la réception de messages MIDI. Vous devez choisir un de ces modes sur le V-Synth. Ces modes ne peuvent pas être utilisés simultanément.

Le tableau suivant indique les modes disponibles pour les différents systèmes d'exploitation (O= disponible, X= indisponible).

- Windows XP/2000/Me
- Mac OS X 10.2 ou plus récent
- Mac OS 9.0.4 ou plus récent



Activez le mode USB (transfert de fichiers/communication MIDI) avant de brancher le V-Synth à l'ordinateur. Pour savoir comment procéder, voyez "USB Setup" (p. 124).

Transfert de fichiers entre l'ordinateur et l'instrument (mode Storage)

La connexion du V-Synth à l'ordinateur via un câble USB permet d'archiver et de charger vos données en transférant des fichiers comme les projets, les patches et les formes d'onde de la mémoire interne ou d'une carte de mémoire vers ou depuis le disque dur de l'ordinateur ou d'autres périphériques.

Vous pouvez en outre utiliser un logiciel installé sur l'ordinateur pour éditer les données de formes d'ondes créées sur le V-Synth. A l'inverse, les données de formes d'ondes générées sur l'ordinateur peuvent être utilisées sur le V-Synth.

Le mode "USB Storage" permet donc de transférer des patches et des formes d'onde entre l'instrument et l'ordinateur connecté.



Ne branchez/débranchez jamais le câble USB et ne coupez jamais l'alimentation quand le mode USB est actif ou qu'un transfert de données est en cours.

Choix du mode 'USB Storage'

Réglez le paramètre USB Mode du V-Synth sur "Storage" avant de relier le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB.



Par défaut, le mode USB Storage est actif sur le V-Synth.

1. Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre V-SYNTH MODE MENU.

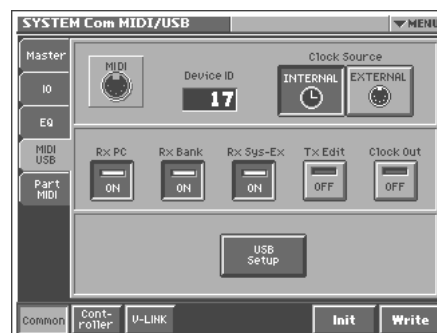
2. Touchez <SYSTEM>.

La page "SYSTEM Com Master" apparaît.



3. Touchez l'onglet <MIDI USB> du côté gauche de l'écran.

La page "SYSTEM Com MIDI/USB" apparaît.



4. Touchez <USB Setup>.

La fenêtre "SYSTEM Com USB Setting" apparaît.



5. Touchez USB Mode <Storage>.

Le mode "USB Storage" est activé.

6. Touchez <OK>.

7. Si un avertissement comme le suivant apparaît, touchez <ACCEPT> pour refermer la fenêtre.



8. Touchez <Write> dans le coin inférieur droit de la page "SYSTEM Com MIDI/USB" pour archiver les réglages du système.

Voyez la suite de la procédure dans la section destinée à la plate-forme utilisée: "Windows Me/2000/XP" ou "Macintosh".

Utilisateurs Windows: lisez la section suivante.

Utilisateurs Macintosh: passez à la page 141.

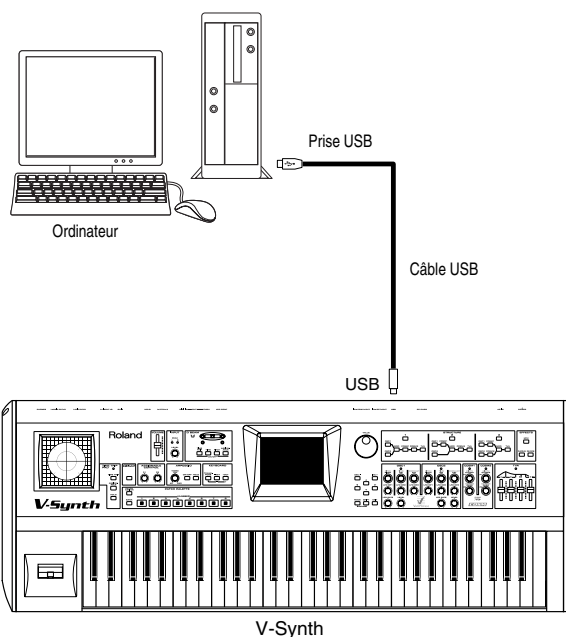
Utilisateurs Windows

● Windows XP/2000/Me ou plus récent

L'installation est entièrement automatique.

Connexion du V-Synth à l'ordinateur

1. Mettez le V-Synth hors tension.
2. Démarrez l'ordinateur.
3. Reliez le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB.



4. Mettez le V-Synth sous tension.
5. Si vous utilisez une carte de mémoire, insérez-la dans la fente PC CARD.
6. Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre V-SYNTH MODE MENU.
7. Touchez <USB>.

La page "USB Storage" apparaît.



NOTE

Si USB Mode (p. 124) est réglé sur "MIDI", il est impossible de choisir <USB> à la page "V-SYNTH MODE MENU". Réglez USB Mode sur "Storage".

Connexion à l'ordinateur via USB (mode USB)

8. Touchez <Internal> ou <PC Card> pour établir la connexion avec l'ordinateur.

<Internal>: Monte la mémoire interne comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

<PC Card>: Monte la carte de mémoire comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

NOTE

"PC Card" n'est disponible que si vous avez inséré une carte de mémoire dans la fente PC CARD.

9. L'installation du pilote démarre une fois la connexion USB établie. Une boîte de dialogue affiche "Nouveau matériel détecté" près de la barre des tâches.

L'installation est entièrement automatique. Attendez qu'elle soit terminée.

10. Quand l'installation est terminée, cliquez sur Poste de travail: une nouvelle icône de lecteur est affichée.

Windows Me/2000 affiche une icône de lecteur intitulée "Disque amovible". Si vous avez choisi "Internal", Windows XP affiche une icône de lecteur intitulée "V-SYNTH". Si vous avez choisi "PC Card", le libellé du volume choisi lors du formatage de la carte apparaît. Si vous avez formaté la carte sur le V-Synth, le libellé de volume "PC CARD" apparaît.

11. Une fois la connexion établie entre l'ordinateur et le V-Synth, vous pouvez transmettre des fichiers entre les deux appareils.

NOTE

N'effectuez pas les opérations suivantes tant que "Access" (le témoin d'accès) de la page "USB Storage" clignote. Cela risquerait de bloquer l'ordinateur et même d'endommager des fichiers du lecteur.

- Ne débranchez pas le câble USB
- Ne retirez pas la carte de mémoire en cours d'accès.
- Ne mettez pas l'ordinateur en mode Pause ou en veille prolongée et ne l'arrêtez pas
- Ne mettez pas le V-Synth hors tension.

Changement de lecteur

Avec une connexion USB, voici comment changer de lecteur entre "Internal" (mémoire interne du V-Synth) et "PC Card" (la carte de mémoire logée dans le V-Synth).

1. Assurez-vous que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à la page "USB Storage" du V-Synth.
2. Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit sur l'icône "Disque amovible" et choisissez "Ejecter".
3. Changez de lecteur en touchant <Internal> ou <PC Card> à la page "USB Storage" du V-Synth.

Refermer la page 'USB Storage'

1. Assurez-vous que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à la page "USB Storage" du V-Synth.
2. Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit sur l'icône "Disque amovible" et choisissez "Ejecter".
3. Appuyez sur [EXIT].

La page "USB Storage" se ferme.

NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'opération "Ejecter" sur l'ordinateur, l'écran affichera un message d'avertissement (WARNING) semblable à celui-ci.



Ne refermez cette fenêtre en touchant <EXECUTE> que si vous n'arrivez pas à effectuer l'opération "Ejecter" de l'ordinateur.

Rompre la connexion USB

Quand le V-Synth est relié à l'ordinateur en mode Storage, vous devez annuler la connexion USB sur l'ordinateur avant de:

- Débrancher le câble USB
- Mettre le V-Synth hors tension quand le câble USB est branché

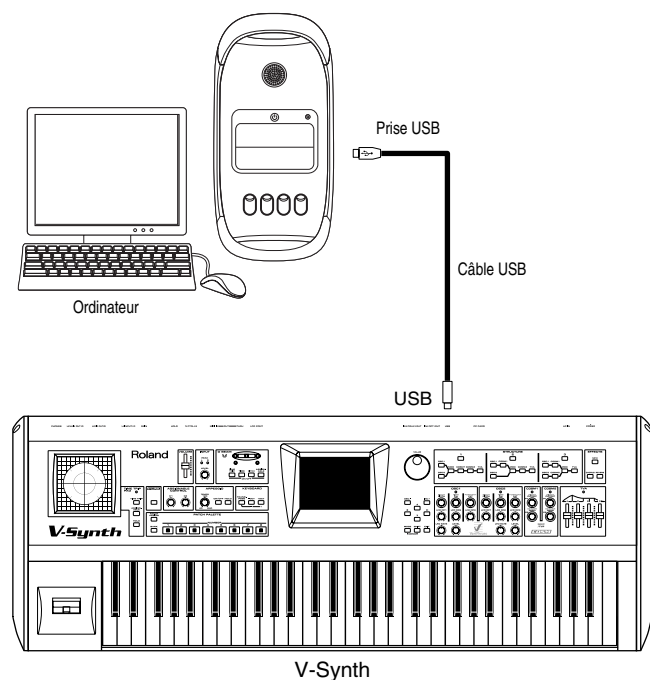
1. Pour couper la connexion avec le V-Synth, cliquez sur le bouton d'éjection affiché dans la barre des tâches (en bas à droite de l'écran).

L'icône de lecteur "Disque amovible" disparaît du Poste de travail et la connexion USB est rompue.

Utilisateurs Macintosh

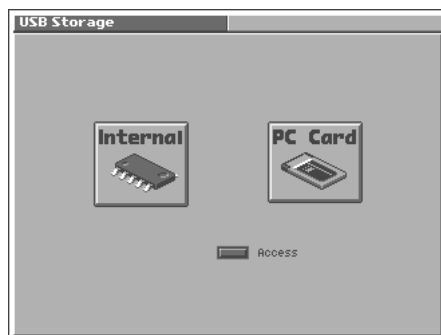
Connexion du V-Synth à l'ordinateur

1. Mettez le V-Synth hors tension.
2. Démarrez l'ordinateur.
3. Reliez le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB.



4. Mettez le V-Synth sous tension.
5. Si vous utilisez une carte de mémoire, insérez-la dans la fente PC CARD.
6. Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre V-SYNTH MODE MENU.
7. Touchez <USB>.

La page "USB Storage" apparaît.



NOTE

Si USB Mode (p. 124) est réglé sur "MIDI", il est impossible de choisir <USB> à la page "V-SYNTH MODE MENU". Réglez USB Mode sur "Storage".

8. Touchez <Internal> ou <PC Card> pour établir la connexion avec l'ordinateur.

<Internal>: Monte la mémoire interne comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

<PC Card>: Monte la carte de mémoire comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

NOTE

"PC Card" n'est disponible que si vous avez inséré une carte de mémoire dans la fente PC CARD.

9. Une fois la connexion USB établie, une nouvelle icône de lecteur s'affiche sur le bureau.

Si vous avez choisi "Internal", une icône de lecteur intitulée "V-SYNTH" s'affiche. Si vous avez choisi "PC Card", le libellé du volume choisi lors du formatage de la carte apparaît. Si vous avez formaté la carte sur le V-Synth, le libellé de volume "PC CARD" apparaît.

10. Une fois la connexion établie entre l'ordinateur et le V-Synth, vous pouvez transmettre des fichiers entre les deux appareils.

NOTE

N'effectuez pas les opérations suivantes tant que "Access" (le témoin d'accès) de la page "USB Storage" clignote. Cela risquerait de bloquer l'ordinateur et même d'endommager des fichiers du lecteur.

- Ne débranchez pas le câble USB
- Ne retirez pas la carte de mémoire en cours d'accès.
- Ne mettez pas l'ordinateur en veille, ne le redémarrez pas et ne l'arrêtez pas
- Ne mettez pas le V-Synth hors tension.

Changement de lecteur

Avec une connexion USB, voici comment changer de lecteur entre "Internal" (mémoire interne du V-Synth) et "PC Card" (la carte de mémoire logée dans le V-Synth).

1. Assurez-vous que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à la page "USB Storage" du V-Synth.
2. Cliquez sur l'icône de lecteur V-Synth affichée sur le bureau et choisissez "Ejecter" sous le menu "Rangement" ou glissez l'icône dans la corbeille.
3. Changez de lecteur en touchant <Internal> ou <PC Card> à la page "USB Storage" du V-Synth.

Refermer la page 'USB Storage'

1. Assurez-vous que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à la page "USB Storage" du V-Synth.

2. Sélectionnez l'icône du lecteur V-Synth sur le bureau et faites-la glisser dans la corbeille.

Vous pouvez aussi sélectionner une des commandes de menu suivantes:

- Sous OS X: Dans le menu "Fichiers", sélectionnez "Eject V-SYNTH".
- Sous OS 9: Dans le menu "Spécial", sélectionnez "Ejecter".

3. Appuyez sur [EXIT].

La page "USB Storage" se ferme.

NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'opération "Ejecter" sur l'ordinateur, l'écran affichera un message d'avertissement (WARNING) semblable à celui-ci.



Ne refermez cette fenêtre en touchant <EXECUTE> que si vous n'arrivez pas à effectuer l'opération "Ejecter" de l'ordinateur.

Rompre la connexion USB

Quand le V-Synth est relié à l'ordinateur en mode Storage, vous devez annuler la connexion USB sur l'ordinateur avant de:

- Débrancher le câble USB
- Mettre le V-Synth hors tension quand le câble USB est branché

1. Sélectionnez l'icône du lecteur V-Synth sur le bureau et faites-la glisser dans la corbeille.

Vous pouvez aussi sélectionner une des commandes de menu suivantes:

- Sous OS X: Dans le menu "Fichiers", sélectionnez "Eject V-SYNTH".
- Sous OS 9: Dans le menu "Spécial", sélectionnez "Ejecter".

Exemples d'utilisation du mode 'USB Storage'

Archiver les patches et les formes d'onde (Project) du V-Synth

En mode "USB Storage", une manipulation incorrecte ou un plantage de l'ordinateur peut endommager les données internes du V-Synth. Aussi, pour vous protéger contre ces risques, nous vous conseillons vivement d'archiver les données en effectuant la procédure suivante.

Archiver les données internes du V-Synth sur l'ordinateur

1. Utilisez le câble USB pour brancher le V-Synth à l'ordinateur comme décrit sous "Connexion du V-Synth à l'ordinateur" (p. 139, 141).
2. Servez-vous de l'ordinateur pour copier le dossier *****.prj du V-Synth sur un lecteur (le disque dur, par exemple) de l'ordinateur.
3. Coupez la connexion USB (p. 140, p. 142).

Charger des données archivées dans le V-Synth

1. Utilisez le câble USB pour brancher le V-Synth à l'ordinateur comme décrit sous "Connexion du V-Synth à l'ordinateur" (p. 139, 141).
2. Servez-vous de l'ordinateur pour copier le dossier *****.prj que vous avez archivé précédemment sur l'ordinateur dans le dossier *****.prj (en l'écrasant) du V-Synth.
3. Coupez la connexion USB (p. 140, 142).

Charger un fichier audio (de format WAV/AIFF) de l'ordinateur dans le V-Synth (Import)

Vous pouvez charger des fichiers audio WAV/AIFF créés sur un autre dispositif dans le V-Synth et utiliser ces fichiers comme des données échantillonnées sur le V-Synth.

1. Utilisez le câble USB pour brancher le V-Synth à l'ordinateur comme décrit sous "Connexion du V-Synth à l'ordinateur" (p. 139, 141).
2. Copiez (glissez & déposez) un fichier audio sauvegardé sur l'ordinateur dans le dossier *****.prj du V-Synth.
3. Coupez la connexion USB (p. 140, 142).
4. Importez le fichier copié à l'étape 2 avec le menu Import (Import Files, p. 133) que vous trouverez dans le mode Disk du V-Synth.
5. La fonction "Preview" du mode Sample (p. 113) permet d'écouter les données à importer.
6. Sauvegardez le projet avec la commande "Save" du mode Sample (ou la commande "Save Project" du mode Disk).
7. Effacez les données copiées à l'étape 2 avec le menu "Tools" (p. 135) du mode Disk.

Organisation des fichiers du V-Synth

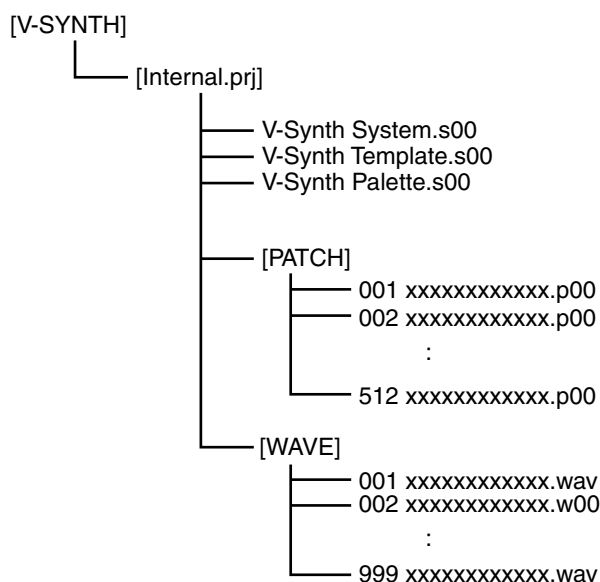
Voici l'organisation des fichiers du V-Synth, telle qu'elle est représentée par l'ordinateur.

Ne tentez jamais d'effacer (formater) ou de renommer ces dossiers ou fichiers sur l'ordinateur.

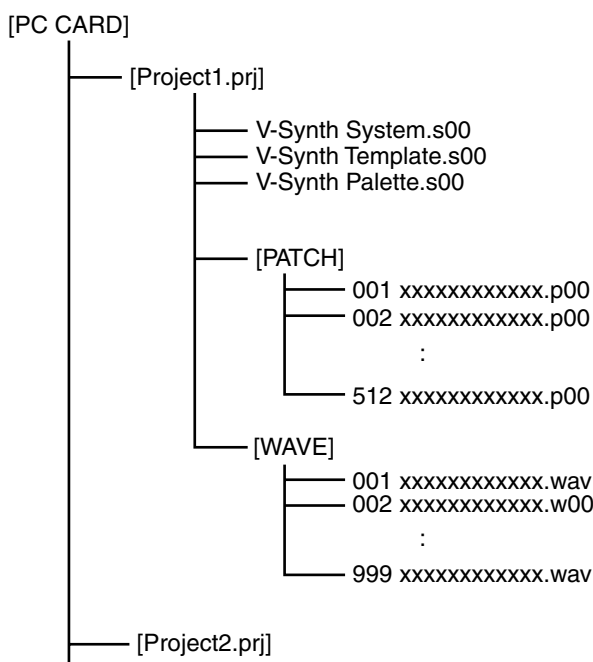
Si le V-Synth se comporte de façon anormale, rompez la connexion USB avec l'ordinateur (p. 140, 142) et exécutez la commande "Factory Reset" (p. 147).

Cette commande initialise toutes les données sauvegardées sur le V-Synth. Aussi, pour vous protéger contre toute perte de données, nous vous conseillons d'archiver systématiquement vos données (p. 142).

Mémoire interne



Carte PC



Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur (MIDI Mode)

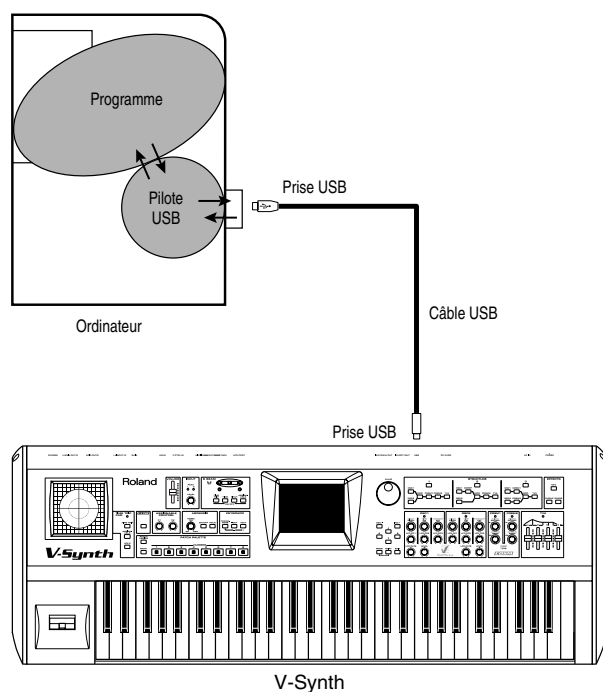
Installation et réglages du pilote

Pour pouvoir utiliser le V-Synth comme périphérique USB MIDI avec l'ordinateur, vous devez installer le pilote USB MIDI.

Qu'est-ce qu'un pilote USB MIDI?

Un pilote USB MIDI est un logiciel qui transfère des données entre le V-Synth et le logiciel (séquenceur, etc.) tournant sur l'ordinateur relié via USB.

Le pilote USB MIDI transfère des données de votre programme au V-Synth et du V-Synth au programme.



Pour pouvoir utiliser l'USB en mode MIDI avec l'ordinateur, installez le pilote du CD-ROM fourni.

Le pilote et sa procédure d'installation varient selon la plate-forme, le système d'exploitation et les logiciels utilisés. Avant d'entamer l'installation du pilote, lisez attentivement le fichier Readme correspondant du CD-ROM.

Windows XP/2000

→ \Driver\V-Synth\Usb_xp2k\README_E.HTM

Windows Me

→ \Driver\V-Synth\Usb_me\README_E.HTM

Mac OS X

→ \Driver\V-Synth\MacOSX\Readme-E.HTM

Mac OS 9 (9.04 ou plus récent) OMS

→ \Driver\V-Synth\MacOS9\English\Readme OMS-E.HTM

Mac OS 9 (9.04 ou plus récent) FreeMIDI

→ \Driver\V-Synth\MacOS9\English\Readme FM-E.HTM

Travail avec le logiciel V-Synth Librarian

V-Synth Librarian est un programme qui vous permet d'utiliser l'ordinateur pour gérer les projets, patches et formes d'ondes se trouvant dans la mémoire interne du V-Synth ou sur carte PC.

NOTE

V-Synth Librarian ne peut gérer que des projets, patches et formes d'ondes "V-Synth". Il ne reconnaît pas les données des cartes "V-Card (VC-1, VC-2)".

Caractéristiques de V-Synth Librarian

- Vous pouvez faire glisser des patches ou des données de formes d'ondes pour les copier ou les déplacer entre plusieurs projets tout en préservant les liens entre les patches.
- Vous pouvez facilement rassembler les patches de divers projets et les agencer selon l'ordre dans lequel vous les utiliserez dans votre morceau.
- Comme vous pouvez importer divers types de formes d'ondes (WAV/AIFF/VPW), les données audio créées avec d'autres logiciels sur votre ordinateur peuvent être utilisées dans un projet V-Synth.

* Une fois que vous avez sauvegardé un projet terminé sur le disque dur de l'ordinateur, transférez-le par USB dans la mémoire interne du V-Synth ou sur carte PC pour pouvoir l'utiliser. Pour en savoir plus sur ce programme, cliquez sur "Help" - "Using V-Synth Librarian" dans le menu qui apparaît après le démarrage du programme.

Installation

Utilisateurs Windows

Pour installer le logiciel, double-cliquez sur l'icône Installer située dans \Librarian.

Utilisateurs MacOS

Pour installer le logiciel, double-cliquez sur l'icône Installer située dans \Librarian\English.

Système requis

Windows

Système d'exploitation:

Microsoft® Windows® XP Home/XP Professional
Microsoft® Windows® 2000 Professional
Microsoft® Windows® Me

Processeur/vitesse:

Processeur Pentium®/Celeron™ de 400MHz ou plus rapide
Pentium® III 500MHz ou plus rapide (recommandé)

Mémoire (RAM):

128Mo ou plus
256Mo ou plus recommandé

Ecran/couleurs:

1024 x 768 ou plus/65.536 couleurs (16 bits High Color) ou plus

Disque dur:

32Mo ou plus

MacOS

Système d'exploitation:

Mac OS (Classic) 9.0.4 ou plus récent
Mac OS (X) 10.2 ou plus récent

Processeur/vitesse:

PowerPC G3 233MHz ou plus rapide (Classic)
PowerPC G3 500MHz ou plus rapide (X)

Mémoire (RAM):

128Mo ou plus
256Mo ou plus recommandé

Ecran/couleurs:

1024 x 768 ou plus/32.000 couleurs ou plus

Disque dur:

32Mo ou plus.

* Roland Corporation décline toute responsabilité pour tout dommage (comprenant notamment la perte de données et le manque à gagner ou d'autres préjudices financiers) résultant de l'utilisation de ce logiciel ou de l'incapacité d'utiliser ce logiciel.

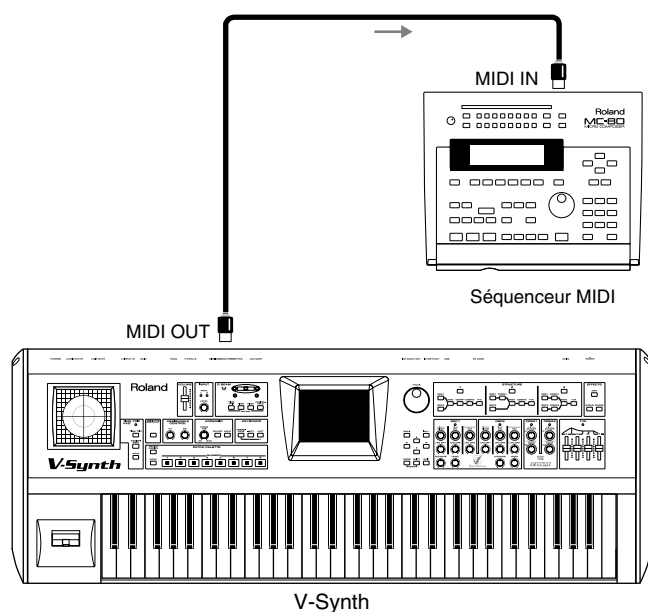
* Ce produit a été testé sur des ordinateurs répondant aux exigences mentionnées plus haut mais nous ne pouvons pas garantir qu'il fonctionnera sur n'importe quel produit répondant à ces exigences. Sachez que même dans des conditions semblables, des différences de conception de l'ordinateur ou de l'environnement dans lequel le programme est utilisé peuvent entraîner des différences de performance.

Autres fonctions

Transfert de données à un dispositif MIDI externe (Data Transfer)

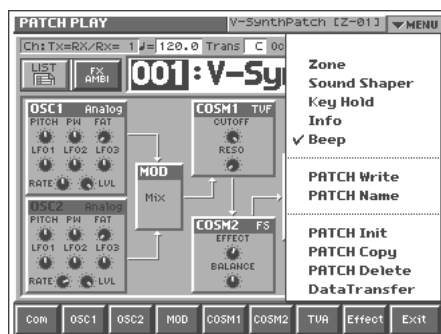
Vous pouvez transférer les réglages de patch, de configuration et système à un appareil MIDI externe. C'est ce qu'on appelle un **transfert de blocs de données (Bulk Dump)**. Vous pouvez, par exemple, effectuer ce transfert quand vous branchez un second V-Synth que vous voulez utiliser avec les mêmes réglages que son homologue. Cette opération permet aussi d'archiver les réglages de son et du système sur un dispositif MIDI externe (et de les recharger en cas de perte de données).

Pour pouvoir transmettre des données à l'appareil MIDI externe, branchez-le au V-Synth comme illustré ci-dessous.



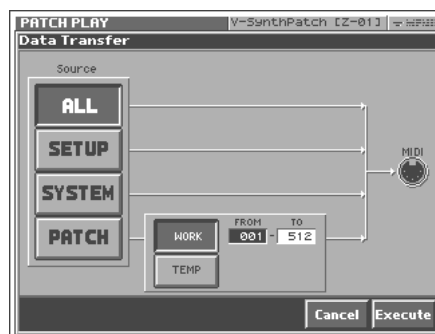
1. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



2. Touchez <Data Transfer> dans le menu déroulant.

La fenêtre "Data Transfer" apparaît.



3. Sélectionnez le type de données à transmettre avec "Source".

<ALL>: Données Patch, Setup, System

<SETUP>: Setup

<SYSTEM>: Système

<PATCH>: Patch

Si vous avez choisi <PATCH>, spécifiez le patch à transmettre.

<WORK>: Transmet des patches de la zone de travail. Les plages "FROM" et "TO" permettent de spécifier la série de patches (001~512) à transmettre.

<TEMP>: Transmet des patches de la zone temporaire.

4. Préparez la réception des données sur le dispositif MIDI externe et touchez <Execute> pour lancer le transfert.

Pendant la transmission des données, l'écran affiche le message "Transmitting...". Une fois le transfert terminé, "COMPLETED!" apparaît.

IDÉE

Vous pouvez arrêter le transfert en cours en touchant <ABORT>.

Initialisation des réglages (Factory Reset)

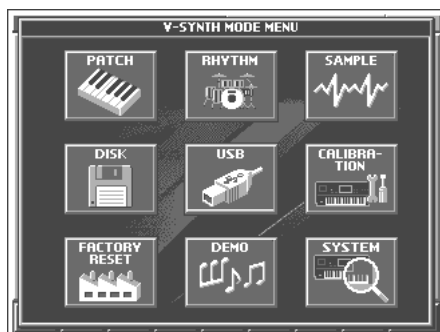
Factory Reset permet de retrouver tous les réglages usine du V-Synth.

NOTE

Si la mémoire interne du V-Synth contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont supprimées au profit des réglages usine quand vous faites appel à la fonction "Factory Reset". Pour conserver vos réglages, sauvegardez-les sur une carte de mémoire (p. 132), sur un ordinateur via USB (p. 142) ou sur un dispositif MIDI externe (p. 146).

1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <FACTORY RESET>.

La page "Factory Reset" apparaît.



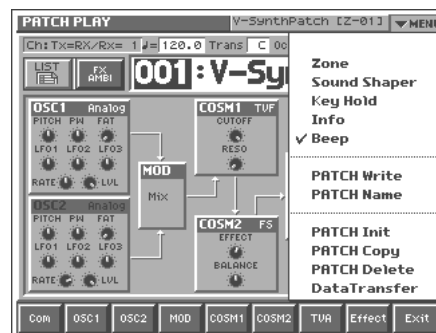
3. Touchez <Execute> pour exécuter la fonction "Factory Reset".

Une fois l'opération Factory Reset terminée, le message "COMPLETED!" apparaît.

Affichage Info (Info)

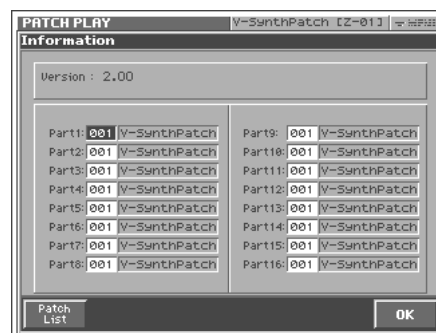
1. Touchez <▼ MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



2. Touchez <Info> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Information" apparaît.



Voici les informations affichées dans cette fenêtre:

Version: La version du système du V-Synth

Part: Le numéro et le nom du patch assigné à chaque partie

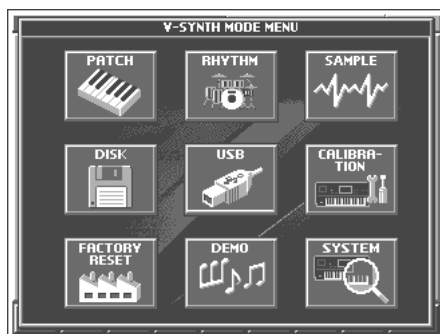
3. Quand vous avez vérifié toutes les informations voulues, touchez <OK> pour refermer la fenêtre.

Réglage de l'écran tactile, du pad Time Trip et du contrôleur D Beam (mode Calibration)

Sélection de la page 'CALIBRATION MENU'

1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-SYNTH MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <CALIBRATION>.

La page "CALIBRATION MENU" apparaît.

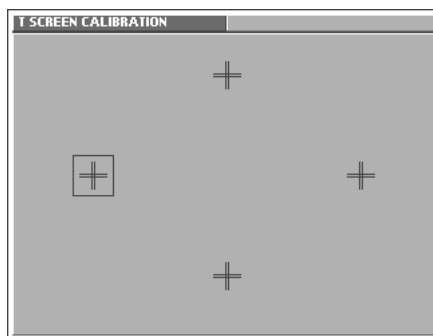


Réglage de sensibilité de l'écran tactile

Effectuez ce réglage si la sensibilité de l'écran tactile ne vous convient plus.

1. Touchez <TOUCH SCREEN> à la page "CALIBRATION MENU".

La page "T SCREEN CALIBRATION" apparaît.



2. Touchez le centre du symbole "+" encadré à l'écran, dans l'ordre suivant: gauche → haut → droite → bas.

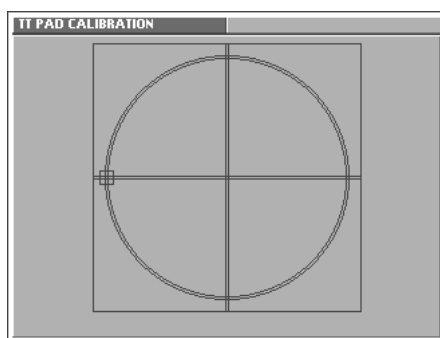
Une fois que vous avez touché les quatre points, cette page disparaît. La sensibilité de l'écran est alors réglée.

Réglage de sensibilité du pad Time Trip

Effectuez ce réglage si la sensibilité du pad Time Trip ne vous convient plus.

1. Touchez <TIME TRIP PAD> à la page "CALIBRATION MENU".

La page "TT PAD CALIBRATION" apparaît.



2. Sur le pad Time Trip, touchez les points indiqués par un carré à l'écran, dans l'ordre suivant: gauche → haut → droite → bas.

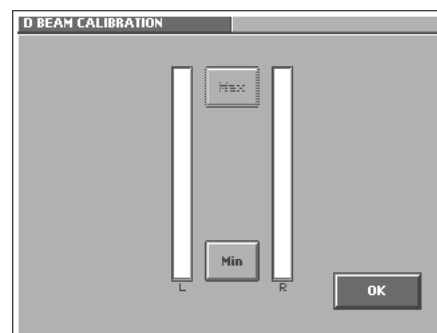
Une fois que vous avez touché les quatre points, cette page disparaît. La sensibilité du pad Time Trip est alors réglée.

Réglage de la sensibilité du contrôleur D Beam

Effectuez ce réglage si le contrôleur D Beam ne fonctionne plus correctement (lorsqu'il réagit en l'absence de "stimulus", par exemple).

1. Touchez <D BEAM> à la page "CALIBRATION MENU".

La page "D Beam CALIBRATION" apparaît.



Quand vous placez la main au-dessus du contrôleur D Beam, l'indicateur "L" ou "R" réagit à l'écran (il augmente ou diminue).

2. Définissez d'abord le point où le contrôleur D Beam doit réagir (la valeur minimum donc).

Descendez la main vers le contrôleur D Beam et touchez <Min> au point de déclenchement voulu pour le contrôleur.

3. Réglez ensuite le point où le contrôleur D Beam atteint sa valeur maximum.

Levez la main au-dessus du contrôleur D Beam et touchez <Max> au point de réponse maximum voulu pour le contrôleur.

4. Vérifiez la réponse du contrôleur D Beam en levant et en abaissant la main au-dessus du contrôleur, tout en surveillant les indicateurs "L" et "R" à l'écran.

5. Si le réglage de sensibilité vous convient, touchez <OK>.

La sensibilité du contrôleur D Beam est réglée.

Appendices

Liste des paramètres

Paramètres de patch

Groupe 'Common' (p. 78)

Paramètre		Réglage
General		
Structure Type		TYPE1, TYPE2, TYPE3
Portamento	Portamento Switch	OFF, ON
Mode	Portamento Mode	NORMAL, LEGATO
Type	Portamento Type	RATE, TIME
Time	Portamento Time	0-127
Time Velo Sens	Portamento Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Mono/Poly		Mono, Poly
Legato	Legato Switch	OFF, ON
D Beam/Bender		
Octave Shift		-3- +3
D Beam	D Beam Type	OFF, Time Trip, Time, Pitch, Assignable
Bend Range Up	Pitch Bend Range Up	0-48
Bend Range Down	Pitch Bend Range Down	0-48
TT Pad		
Mode	Time Trip Pad Mode	XY, TT
Hold	Time Trip Pad Hold Switch	OFF, ON
Matrix Ctrl		
Source	Matrix Control Source	OFF, CC01-31, CC33-95, BEND, AFT, +PAD-X/Y, PAD-X/Y, TRIP-R, BEAM-L/R, KNOB1/2, VELO, KEYF
Sens	Matrix Control Sens	-63- +63
Destination 1, 2	Matrix Control Destination 1, 2	(*)
Arpeggio		
Arpeggio Switch		OFF, ON
Patch Tempo		20.0-250.0
Hold	Arpeggio Hold Switch	OFF, ON
Octave Range	Arpeggio Octave Range	-3- +3
KBD Velo	Arpeggio Keyboard Velocity	REAL, 1-127
Duration	Arpeggio Duration	0-100%
Motif	Arpeggio Motif	UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, NOTE ORDER, RHYTHM, PHRASE, AUTO
Shuffle Rate	Arpeggio Shuffle Rate	0-100%
Shuffle Resolution	Arpeggio Shuffle Resolution	 (double croche),  (croche)
Tune		
Patch Coarse Tune		-48- +48
Patch Fine Tune		-50- +50
Scale Tune	Scale Tune Switch	OFF, ON
Scale Tune C-B		-100- +100
Zone		
Current Zone		Zone 01-16
Zone 01-16 Range Hi		C-1-G9

* OFF, OSC1/2-PITCH, OSC1/2-TIME/PW, OSC1/2-FORMA/FAT, OSC1/2-LVL, OSC1/2-PENV-ATK, OSC1/2-PENV-DCY, OSC1/2-PENV-REL, OSC1/2-TENV-ATK, OSC1/2-TENV-DCY, OSC1/2-TENV-REL, OSC1/2-FENV-ATK, OSC1/2-FENV-DCY, OSC1/2-FENV-REL, OSC1/2-AENV-ATK, OSC1/2-AENV-DCY, OSC1/2-AENV-REL, OSC1/2-LFO-RATE, OSC1/2-LFO-PCH, OSC1/2-LFO-TM/PW, OSC1/2-LFO-FR/FT, OSC1/2-LFO-LVL, CSM1/2-PRM1, CSM1/2-PRM2, CSM1/2-ENV1-ATK, CSM1/2-ENV1-DCY, CSM1/2-ENV1-REL, CSM1/2-ENV2-ATK, CSM1/2-ENV2-DCY, CSM1/2-ENV2-REL, CSM1/2-LFO-RATE, CSM1/2-LFO-PRM1, CSM1/2-LFO-PRM2, TVA-LVL, TVA-ENV-ATK, TVA-ENV-DCY, TVA-ENV-REL, TVA-LFO-RATE, TVA-LFO-LVL, TVA-LFO-PAN, MFX-SEND, CHO-SEND, REV-SEND, MFX-PRM1-3, TVA-PAN

Groupe 'OSC1/OSC2' (p. 85)

Paramètre		Réglage
Oscillator Switch		OFF, ON
OSC Type		
Oscillator Type		ANALOG, PCM, EXT IN
Wave Gain		-12– +12 dB
Waveform	Forme d'onde de l'oscillateur analogique	SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE, LA-SAW, LA-SQUARE, SUPER-SAW, FEEDBACK-OSC, X-MOD-OSC
Impact	Analog Oscillator Impact	0.0–4.0
Time Trip Sw	Time Trip Switch	OFF, ON
Beat Keep	Time Trip Beat Keep	OFF, ON
Waveform	PCM Oscillator Waveform	000–999
Vari Sw	PCM Oscillator Vari Switch	OFF, ON
Start Offset	PCM Oscillator Start Offset	0–**
Playback Mode	PCM Oscillator Playback Mode	RETRIGGER, LEGATO, STEP, EVENT
Loop	PCM Oscillator Loop Switch	OFF, ON
Robot Voice	PCM Oscillator Robot Voice Switch	OFF, ON
Tempo Sync	PCM Oscillator Tempo Sync Switch	OFF, ON
Pitch		
Pitch	Oscillator Pitch	-63 – +63
Pitch KF	Oscillator Pitch Key Follow	-200– +200
Coarse	Oscillator Coarse Tune	-48– +48
Fine	Oscillator Fine Tune	-50– +50
Random	Oscillator Random Pitch Depth	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
Pit LFO Dp	Oscillator Pitch LFO Depth	-63– +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0–7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63– +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0~127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0~127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0~127
ADSR Release	Envelope Release Time	0~127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63~+63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200~+200
Pulse Width (ANALOG)		
Pulse Width		-63– +63
PW KF	Pulse Width Key Follow	-200– +200
PW LFO Depth	Pulse Width LFO Depth	-63– +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0–7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63– +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0–127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0–127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0–127
ADSR Release	Envelope Release Time	0–127
Env Depth	Envelope Depth	-63– +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200– +200

Liste des paramètres

Paramètre		Réglage
Fat (ANALOG)		
Fat		0-127
Fat KF	Fat Key Follow	-200- +200
Fat LFO Depth		-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
Time (PCM)		
Time		-63- +63
Time KF	Time Key Follow	-200- +200
Time Offset		BWD, ZERO, FWD
Time LFO Depth		-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
Formant (PCM)		
Formant		-63- +63
Formant KF	Formant Key Follow	-200- +200
Energy		OFF, 1-127
Fmt LFO Depth	Formant LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
OSC TVA		
Level		0-127
Level KF	Level Key Follow	-200- +200
Level LFO Dp	Level LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200

Paramètre	Réglage
LFO	
Waveform	LFO Waveform
Offset	LFO Offset
Key Sync	LFO Key Sync Switch
Delay Time	LFO Delay Time
Rate	LFO Rate
Fade Mode	LFO Fade Mode
Fade Time	LFO Fade Time

*

♫ (triple croche), ♪ (double croche), ♪₃ (triolet de croches), ♪. (double croche pointée), ♪ (croche), ♪₃ (triolet de noires), ♪. (croche pointée), ♪ (noire), ♪₃ (triolet de blanches),
 ♪. (noire pointée), ♪ (blanche), ♪₃ (triolet de rondes), ♪. (blanche pointée), ♪ (ronde), ♪₃ (triolet de carrées), ♪. (ronde pointée), ♪ (carrée)

Groupe 'MOD' (p. 92)

Paramètre	Réglage
Modulator Switch	OFF, ON
Mod Type	
Modulator Type	MIX, RING, FM, ENV RING, OSC SYNC
Original Level	Modulator Original Level
Attack	Modulator Attack Time
Release	Modulator Release Time

Groupe 'COSM1/COSM2' (p. 92)

Paramètre	Réglage
COSM Switch	OFF, ON
COSM Type	
COSM Type	THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1, SBF2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB-FILTER
LFO	
Waveform	LFO Waveform
Offset	LFO Offset
Key Sync	LFO Key Sync Switch
Delay Time	LFO Delay Time
Rate	LFO Rate
Fade Mode	LFO Fade Mode
Fade Time	LFO Fade Time

*

♫ (triple croche), ♪ (double croche), ♪₃ (triolet de croches), ♪. (double croche pointée), ♪ (croche), ♪₃ (triolet de noires), ♪. (croche pointée), ♪ (noire), ♪₃ (triolet de blanches),
 ♪. (noire pointée), ♪ (blanche), ♪₃ (triolet de rondes), ♪. (blanche pointée), ♪ (ronde), ♪₃ (triolet de carrées), ♪. (ronde pointée), ♪ (carrée)



Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section COSM, voyez "Paramètres COSM" (p. 161).

Liste des paramètres

Groupe 'TVA' (p. 93)

Paramètre		Réglage
TVA Switch		OFF, ON
TVA		
Level		0-127
Level KF	Level Key Follow	-200- +200
Lvl LFO Dp	Level LFO Depth	-63- +63
Pan		L64-0-63R
Pan KF	Pan Key Follow	-200- +200
Pan LFO Dp	Pan LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0~127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0~127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0~127
ADSR Release	Envelope Release Time	0~127, note (*)
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200~+200
LFO		
Waveform	LFO Waveform	SINE, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	LFO Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	LFO Key Sync Switch	OFF, ON
Delay Time	LFO Delay Time	0~127
Rate	LFO Rate	0~127, note (*)
Fade Mode	LFO Fade Mode	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	LFO Fade Time	0~127

*

♫ (triple croche), ♪ (double croche), ♪₃ (triolet de croches), ♪. (double croche pointée), ♪ (croche), ♪₃ (triolet de noires), ♪. (croche pointée), ♮ (noire), ♮₃ (triolet de blanches), ♮. (noire pointée), ♮ (blanche), ♮₃ (triolet de rondes), ♮. (blanche pointée), ○ (ronde), ○₃ (triolet de carrées), ○. (ronde pointée), ○. (carrée)

Groupe 'Effect' (p. 96)

Paramètre		Réglage
Routing		
MFX Send	MFX Send Level	0–127
CHO Send	Chorus Send Level	0–127
REV Send	Reverb Send Level	0–127
Output Assign		MULTI, MAIN, DIR
MFX	MFX On/Off Switch	OFF, ON
MFX Type		00 (Thru)–41
MFX Master Level		0–127
MFX To CHO	MFX Chorus Send Level	0–127
MFX To REV	MFX Reverb Send Level	0–127
CHO	Chorus On/Off Switch	OFF, ON
CHO Type		00 (Off)–08
CHO Master Level	Chorus Master Level	0–127
CHO To REV	Chorus Reverb Send Level	0–127
REV	Reverb On/Off Switch	OFF, ON
REV Type		00 (Off)–10
REV Master Level	Reverb Master Level	0–127
MFX		
MFX Type		00 (Thru)–41
CHO		
CHO Type	Chorus Type	00 (Off)–08
REV		
REV Type	Reverb Type	00 (Off)–10



- Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section MFX, voyez "Paramètres MFX" (p. 166).
- Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section chorus, voyez "Paramètres de chorus" (p. 188).
- Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section réverb, voyez "Paramètres Reverb" (p. 188).

Paramètres système

Groupe 'Common' (p. 122)

Paramètre		Réglage
Master		
Master Tune		415.3–466.2 Hz
Master Key Shift		-24– +24
Master Level		0–127
Patch Remain	Patch Remain Switch	OFF, ON
Powerup Mode		Last Set, Default
IO		
External Input Type		STEREO L R, MONO MIX, MONO L, MONO R
Mix/Parallel		MIX, PARALLEL
Output Gain		-12– +12 dB
Digital Output Freq	Digital Output Frequency	44.1, 48, 96 KHz
EQ		
4 Band EQ	4-Band Equalizer Switch	OFF, ON
LOW Freq	Low Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz
LOW Gain		-15– +15 dB
MID 1 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 1 Freq	Mid 1 Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 1 Gain		-15– +15 dB
MID 2 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 2 Freq	Mid 2 Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 2 Gain		-15– +15 dB
HIGH Freq	High Frequency	2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
HIGH Gain		-15– +15 dB
TOTAL Gain		-15– +15 dB
MIDI/USB		
Device ID	Device ID Number	17–32
Clock Source		INTERNAL, EXTERNAL
Rx PC	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Rx Bank	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Rx Sys-Ex	Receive System Exclusive Switch	OFF, ON
Tx Edit	Transmit Edit Data Switch	OFF, ON
Clock Out		OFF, ON
USB–MIDI Thru Sw	USB–MIDI Through Switch	OFF, ON
Part MIDI		
Part 1–16 Rx Sw	Part 1–16 Receive Switch	OFF, ON
Part 1–16 Rx Ch	Part 1–16 Receive Channel	1–16

Groupe 'Controller' (p. 125)

Paramètre		Réglage
Tx		
Patch Tx Ch	Patch Transmit Channel	1–16, RX CH, OFF
Tx PC	Transmit Program Change Switch	OFF, ON
Tx Bank	Transmit Bank Select Switch	OFF, ON
Tx Active Sens	Transmit Active Sensing Switch	OFF, ON
KBD		
KBD Sens	Keyboard Sensitivity	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
KBD Velocity	Keyboard Velocity	REAL, 1–127
After Sens	Aftertouch Sensitivity	0–200
Local Sw	Local Switch	OFF, ON
Remote KBD Sw	Remote Keyboard Switch	OFF, ON
Panic Key	Panic Key	C2–C7
TT Pad/Knob		
X Assign-XY		OFF, CC01~31, CC33~95
Y Assign-XY		OFF, CC01~31, CC33~95
X Assign-TT	X Assign-Time Trip	OFF, CC01~31, CC33~95
Y Assign-TT	Y Assign-Time Trip	OFF, CC01~31, CC33~95
Knob 1, 2 Assign		OFF, CC01~31, CC33~95
Beam		
D Beam Sens L, R	D Beam Sensitivity L, R	0~200
D Beam 1–4 Assign L, R		OFF, CC01~31, CC33~95
Pedal		
Hold Polarity	Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE
Pedal 1, 2 Assign		OFF, CC01~31, CC33~95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH

Liste des paramètres

Groupe 'V-LINK' (p. 128)

Paramètre		Réglage
Tx		
Channel	V-LINK MIDI Channel	1–16
Audio	V-LINK Audio Switch	OFF, ON
Output	V-LINK Keyboard Output Fade Switch	OFF, ON
Local Sw	V-LINK Patch Palette Local Switch	OFF, ON
TT Pad/Knob		
Local Sw	V-LINK Time Trip Pad Local Switch	OFF, ON
X Assign-XY	V-LINK X Assign-XY	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE, T-BAR
Y Assign-XY	V-LINK X Assign-XY	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE, T-BAR
Assign-TT	V-LINK Assign-Time Trip	OFF, TIME-TRIP
Local Sw	V-LINK Knob1, 2 Local Switch	OFF, ON
1, 2 Assign	V-LINK Knob1, 2 Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE
Beam		
Local Sw	V-LINK D Beam Local Switch	OFF, ON
1–4 Assign L, R	V-LINK D Beam1–4 Assign L, R	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE
Lever		
Mod Local Sw	V-LINK Modulation Local Switch	OFF, ON
Mod Assign	V-LINK Modulation Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE
Bend Local Sw	V-LINK Pitch Bend Local Switch	OFF, ON
Bend Assign	V-LINK Pitch Bend Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE
After Local Sw	V-LINK Aftertouch Local Switch	OFF, ON
After Assign	V-LINK Aftertouch Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE

Liste des paramètres COSM

Paramètres COSM

Vous disposez de 16 types d'effets COSM. Cette section décrit les paramètres COSM et la fonction de chaque paramètre.



Voici les références de page pour chaque type d'effet COSM:

Overdrive / Distortion	OD/DS	(p. 161)
Wave Shape	W-SHAPE	(p. 161)
Amp Simulator	AMP	(p. 162)
Speaker Simulator	SPEAKER	(p. 162)
Resonator	RESONATOR	(p. 162)
1st order SideBandFilter	SBF1	(p. 162)
2nd order SideBandFilter	SBF2	(p. 163)
Comb Filter	COMB	(p. 163)
Dual Filter	DUAL	(p. 163)
TVF	TVF	(p. 164)
Dynamic TVF	DYN-TVF	(p. 164)
Polyphonic Compressor	COMP	(p. 164)
Polyphonic Limiter	LIMITER	(p. 164)
Frequency Shifter	F-SHIFT	(p. 165)
Lo-Fi Processor	LO-FI	(p. 165)
TB Filter	TB Filter	(p. 165)

MEMO

Les paramètres "#1"~"#4" peuvent être sélectionnés comme paramètres de destination pour le contrôle matriciel ("Destination"). Voici la correspondance de ces paramètres Destination:

#1: Destination CSM1/2-PRM1

#2: Destination CSM1/2-PRM2

#3: Destination CSM1/2-LFO-PRM1

#4: Destination CSM1/2-LFO-PRM2



Overdrive / Distortion

L'effet overdrive produit une distorsion naturelle et rappelant celle produite par les amplis à lampes.

L'effet distorsion produit une distorsion plus importante que l'effet overdrive.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Drive Type	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Output Level	0~127	Niveau de sortie
Drive		
Drive #1	0~127	Intensité de la distorsion
Drive LFO Depth #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la distorsion
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
Tone		
Tone #2	0~127	Timbre
Tone KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" du timbre
Tone LFO Depth #4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué au timbre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		



Wave Shape

Vous disposez de plusieurs formes d'onde pour créer et saturer des sons.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Shape Type	1~6	Type de forme d'onde
Output Level	0~127	Niveau de sortie
Drive		
Drive #1	0~127	Intensité de la distorsion
Drive LFO Depth #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la distorsion
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
Tone		
Tone #2	0~127	Timbre
Tone KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" du timbre
Tone LFO Depth #4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué au timbre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		

Liste des paramètres COSM



Amp Simulator

Simule le son d'un ampli.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Amp Type	1~3	Type d'ampli de guitare
Bass	0~127	Réglage des graves/ médiums/aigus
Middle		
Treble		
Output Level	0~127	Niveau de sortie
Gain		
Gain #1	0~127	Intensité de la distorsion
Gain LFO Depth #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la distorsion
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		



Speaker Simulator

Simule divers types d'enceintes.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Speaker Type	1~12	



Resonator

Simule la résonance d'une caisse de guitare.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Filter Type	BANJO, AC.GTR, RE.GTR	Type de filtre (de guitare)
Size		
Size #1	0~127	Taille de la caisse
Size KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" pour la caisse de guitare
Size LFO Depth #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué au son de la caisse de guitare
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
Balance		
Balance #2	0~127	Balance entre le signal direct et le signal d'effet
Balance LFO Depth #4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la balance de volume
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		



1st order SideBandFilter

En accentuant la fondamentale et les harmoniques, ce filtre permet de transformer un signal sans hauteur (comme un bruit ou un motif de batterie) en un son de hauteur définie.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
HPF	0~127	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	0~127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
LPF KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Sub	-100~+100	Désaccord "Sub"
Octave	-2, -1, 0	Réglage d'octave
Width		
Width #1	0~127	Largeur de bande
Width KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" pour la largeur de bande
Dyn Env	-63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Width LFO Depth #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la largeur de bande
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
Detune		
Detune #2	0~127	Désaccord
Dyn Env	-63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Detune LFO Depth #4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué au désaccord
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		



2nd order SideBandFilter

Accentuant la fondamentale et les harmoniques, ce filtre permet de transformer un signal sans hauteur (comme un bruit ou un motif de batterie) en un son de hauteur définie. Ce filtre produit un effet plus marqué que le filtre "Sideband" précédant (de premier ordre).

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Q	0~127	Largeur de bande (Q)
LPF	0~127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
LPF KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Octave	-2, -1, 0	Réglage d'octave
Width		
Width #1	0~127	Largeur de bande
Width KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" pour la largeur de bande
Dyn Env	-63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Width LFO Depth #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la largeur de bande
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
Detune		
Detune #2	0~127	Désaccord
Dyn Env	-63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Detune LFO Depth #4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué au désaccord
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		



Comb Filter

Un filtre de type "Comb" (en peigne) permet d'accroître ou d'atténuer la fondamentale ou les harmoniques.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Octave	-2, -1, 0, +1, +2	Réglage d'octave
Tone		
Tone #1	0~127	Timbre
Tone LFO Depth #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué au timbre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
Detune		
Detune #2	0~127	Désaccord
Detune LFO Depth #4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué au désaccord
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		



Dual Filter

Cet effet propose deux filtres que vous pouvez brancher en série ou en parallèle.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Filter Type	LPF/HPF, LPF->HPF, BPF/BPF	Type de filtre
Filter1/2		
Freq #1/#2	0~127	Fréquence de coupure du filtre
Freq KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure des filtres
Reso	0~127	Résonance
Freq LFO Depth #3/#4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		

Liste des paramètres COSM



TVF

Ce filtre coupe une bande de fréquence spécifique et change ainsi la brillance, la consistance et d'autres aspects du son.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Type de filtre
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Niveau d'atténuation par octave
Cutoff		
Freq #1	0~127	Fréquence de coupure du filtre
Freq KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure des filtres
LFO Dp #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
Resonance		
Reso #2	0~127	Résonance
R LFO Depth #4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la résonance
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		



Dynamic TVF

Ce filtre coupe une bande de fréquence spécifique et change ainsi la brillance, la consistance et d'autres aspects du son. Vous pouvez produire un effet Wah en variant la fréquence centrale avec le volume du

signal d'entrée.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Type de filtre
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Niveau d'atténuation par octave
Cutoff		
Freq #1	0~127	Fréquence de coupure du filtre
Freq KF	-200~+200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure des filtres
Dyn	-63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
LFO Dp #4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
Resonance		
Reso #2	0~127	Résonance
Dyn Env	-63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
R LFO Dp #4	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la résonance
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 95).		



Compresseur polyphonique

Atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplanit les fluctuations du volume global.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Attack #1	0~127	Temps d'attaque
Sustain #2	0~127	Niveau de sustain
Output Level	0~127	Niveau de sortie



Limiteur polyphonique

Comprime des signaux excédant un seuil défini afin d'éviter toute distorsion.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Thres	0~127	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Ratio	2:1, 4:1, 16:1, 100:1	Taux de compression
Attack #1	0~127	Temps d'attaque
Release #2	0~127	Temps de relâchement
Output	0~127	Niveau de sortie



Frequency Shifter

Décalle les rapports de fréquences entre la fondamentale et les harmoniques, ce qui permet de déformer la voix humaine et de produire un effet de “grogne-ment”.

Paramètre	Réglage	Description
Effect		
Effect #1	0~127	Intensité de l'effet
Effect KF	-200~+200	Réglage “Key Follow” pour le volume de l'effet
Effect LFO Depth #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué au volume de l'effet
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez “Réglages d'enveloppe” (p. 94).		
Balance		
Balance #2	0~127	Balance entre le signal direct et le signal d'effet
Balance LFO Depth	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la balance de volume
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez “Réglages d'enveloppe” (p. 94).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez “Réglages LFO” (p. 95).		



Processeur ‘LoFi’

En réduisant le nombre de bits et la fréquence d'échantillonnage, cet effet permet de recréer le son “LoFi” (“basse fidélité”) des premiers échantillonneurs numériques et d'autres appareils similaires. Un filtre est branché en série à la sortie du processeur LoFi.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Bit Down	0~15	Réduit le nombre de bits.
Sample Rate Down	Normal, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Définit la fraction de la fréquence d'échantillonnage actuelle utilisée pour le traitement LoFi.
Filter		
Filter #1	0~127	Fréquence de coupure du filtre
Filter KF	-200~+200	Réglage “Key Follow” pour la fréquence de coupure des filtres
Filter LFO Depth #3	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez “Réglages d'enveloppe” (p. 94).		
Balance		
Balance #2	0~127	Balance entre le signal direct et le signal d'effet
Balance LFO Depth	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la balance de volume
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez “Réglages LFO” (p. 95).		



TB Filter

Ce filtre simule les circuits de la TB-303 Roland. Tant que “Reso Follow” est réglé sur une autre valeur que “0”, la résonance change de concert avec le LFO qui agit sur la fréquence de coupure.

Paramètre	Réglage	Description
COSM Type		
Gain	0~127	Niveau de sortie
LPF		
Freq #1	0~127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
Freq KF	-200~+200	Réglage “Key Follow” pour la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Freq LFO Depth	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Reso #2	0~127	Résonance du filtre passe-bas
Reso Follow	-63~+63	Intensité du appliqué à la fréquence de coupure du filtre passe-bas
HPF		
Freq	0~127	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
Freq KF	-200~+200	Réglage “Key Follow” pour la fréquence de coupure du filtre passe-haut
Freq LFO Depth	-63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre passe-haut
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez “Réglages d'enveloppe” (p. 94).		

Les paramètres “#1” et “#2” peuvent être pilotés avec les commandes COSM1/COSM2 [P1] et [P2] en façade ainsi qu'avec les paramètres “Destination CSM1/2-PRM1” et “CSM1/2-PRM2” du contrôle matriciel.

Liste des effets

Paramètres MFX

Les multi-effets (MFX) comprennent 41 types différents. Cette section décrit les paramètres MFX et la fonction de chaque multi-effet.

MEMO

Vous pouvez choisir les paramètres “#1”~“#3” comme réglages de destination pour le contrôle matriciel (Destination MFX1~MFX3). Voici la correspondance de ces paramètres Destination:

#1: Destination MFX1

#2: Destination MFX2

#3: Destination MFX3

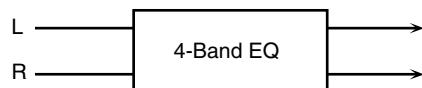


Voici les références de page pour chaque type de multi-effet:

01: Parametric EQ	Para EQ	(p. 167)
02: Graphic EQ	Graph EQ	(p. 167)
03: Resonant Filter	ResoFilt	(p. 167)
04: Isolator and Filter	Isolator	(p. 168)
05: Distortion / OD	DS / OD	(p. 168)
06: Amp Simulator	Gtr Amp	(p. 169)
07: Auto Wah	Auto Wah	(p. 170)
08: Humanizer	Humanizer	(p. 170)
09: Dynamic Processor	Dynamic	(p. 171)
10: Tape Echo Simulator	TapeEcho	(p. 171)
11: Stereo Delay	St Delay	(p. 172)
12: Multi Tap Delay	TapDelay	(p. 172)
13: Reverse Delay	RvsDelay	(p. 173)
14: Vocal Echo	VocalEcho	(p. 173)
15: Band Pass Delay	BP Delay	(p. 174)
16: Analog Delay->Chorus	AD->Cho	(p. 175)
17: Digital Chorus	DigiCho	(p. 175)
18: Space Chorus	SpaceCho	(p. 176)
19: Hexa Chorus	Hex Cho	(p. 176)
20: Analog Flanger	Ana Flgr	(p. 176)
21: BOSS Flanger	BOSSFlgr	(p. 177)
22: Step Flanger	StepFlgr	(p. 177)
23: Analog Phaser	Ana Phsr	(p. 178)
24: Digital Phaser	DigiPhsr	(p. 178)
25: Rotary	Rotary	(p. 179)
26: Tremolo/Auto Pan	Trem/Pan	(p. 179)
27: Stereo Pitch Shifter	PitchSft	(p. 180)
28: OD/DS->Cho/Flg	OD->Cho	(p. 180)
29: OD/DS->Delay	OD->Dly	(p. 181)
30: Cho/Flg->Delay	Cho->Dly	(p. 181)
31: Enh->Cho/Flg	Enh->Cho	(p. 182)
32: Enh->Delay	Enh->Dly	(p. 182)
33: Vocal Multi	VocalMt	(p. 183)
34: Guitar Multi	GuitarMt	(p. 183)
35: Bass Multi	BASS Mt	(p. 184)
36: EP Multi	EP Mt	(p. 185)
37: Keyboard Multi	Kbd Mt	(p. 185)
38: Phonograph	Phonogrp	(p. 186)
39: Radio Tuning	Radio	(p. 187)
40: Bit Rate Converter	Bit Conv	(p. 187)
41: Pseudo Stereo	PseudoSt	(p. 187)

01: Parametric EQ (égaliseur paramétrique)

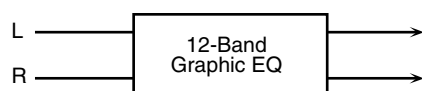
Voici un égaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes (grave, médium x2, aigu).



Paramètre	Réglage	Description
Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Mid 1 Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium 1
Mid 1 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 1 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Mid 1 Gain	-15~+15dB	Gain du médium 1
Mid 2 Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium 2
Mid 2 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 2 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Mid 2 Gain	-15~+15dB	Gain du médium 2
Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Total Gain	-15~+15dB	Niveau de sortie

02: Graphic EQ (égaliseur graphique)

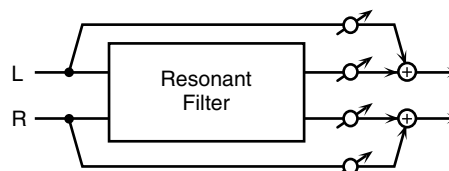
Simule un égaliseur graphique stéréo à 12 bandes.



Paramètre	Réglage	Description
180Hz Gain	-15~+15dB	Gain des différentes bandes de fréquences
250Hz Gain		
355Hz Gain		
500Hz Gain		
710Hz Gain		
1000Hz Gain		
1400Hz Gain		
2000Hz Gain		
2800Hz Gain		
4000Hz Gain		
5600Hz Gain		
8000Hz Gain		
Total Gain #1	-15~+15dB	Niveau de sortie

03: Resonant Filter

Génère une modulation cyclique de la fréquence de coupure avec un LFO. Vous pouvez ainsi modifier considérablement la réponse en fréquence du signal d'entrée avec la fréquence de coupure et la réinjection ("Feedback"). Cet effet produit un son plus brillant ou plus sombre ou un timbre caractéristique.



Paramètre	Réglage	Description
Cutoff Freq	50~20000Hz	Fréquence de coupure du filtre. Le LFO contrôle la fréquence de coupure en adoptant cette valeur comme niveau maximum.
Resonance	0~127	Niveau de résonance du filtre Quand vous augmentez ce réglage, la résonance s'accroît autour de la fréquence de coupure, produisant un son caractéristique.
Band Mode	LOW, MID, HIGH, LOW+MID, MID+HIGH, ALL	Plage de fréquence touchée par le filtre LOW: Bande du grave MID: Bande du médium HIGH: Bande de l'aigu LOW+MID: Bandes du grave et du médium MID+HIGH: Bandes du médium et de l'aigu ALL: Toutes les bandes
Sweep Wave-form	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR	forme d'onde du LFO TRI: Onde triangulaire SAWUP: Dent de scie SAWDN: Dent de scie SQR: Onde carrée
	SAWUP SAWDN	
Sweep Rate	0.05~10.0Hz, note	Fréquence de modulation du LFO
Sweep Depth	0~127	Intensité de modulation du LFO
Balance	DRY100:0WET- DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)

04: Isolator and Filter

Cet effet relie en série un "isoleur" à 3 bandes, un filtre et un booster du grave – le tout en stéréo.

Un "isolator" est un égaliseur atténuant fortement le volume dans diverses plages, produisant un effet spécial.

Les filtres permettent de modifier considérablement la réponse en fréquence du signal d'entrée et de forger le caractère du son.

Le booster accentue les basses fréquences et produit un son grave à souhait.

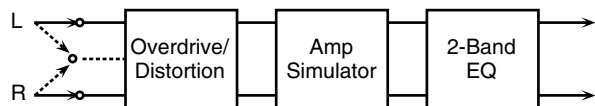


Paramètre	Réglage	Description
Low Band Level #1	-60~+4dB	Définissent respectivement le niveau du grave, du médium et de l'aigu. A -60dB, le son est inaudible. 0dB correspond au niveau d'entrée du signal.
Mid Band Level #2		
Hi Band Level #3		
AP Low Sw	OFF, ON	Active/coupe la fonction Anti-Phase pour les graves. Quand cette fonction est active ("ON"), une copie stéréo de phase inversée est ajoutée au signal original.
AP Low Level	0~127	Règle le niveau des bandes du grave. Appliqué à certaines fréquences, ce réglage permet d'accentuer des composants spécifiques d'un son. (Cet effet n'est disponible que pour un signal stéréo.)
AP Mid Sw	OFF, ON	Réglages de la fonction Anti-Phase pour les bandes du médium. Les paramètres sont les mêmes que pour les bandes du grave.
AP Mid Level	0~127	

Paramètre	Réglage	Description
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre THRU: Aucun filtre n'est utilisé. LPF: Laisse passer les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. BPF: Laisse passer les fréquences proches de la fréquence de coupure. HPF: Laisse passer les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. NOTCH: Laisse passer les fréquences autres que celles proches de la fréquence de coupure.
Filter Slope	-12, -24 dB/O	Pente d'atténuation du filtre -24dB par octave: filtre abrupt -12dB par octave: filtre léger
Filter Cutoff	0~127	Fréquence de coupure du filtre Plus cette valeur est proche de "0", plus la fréquence de coupure diminue. Plus cette valeur se rapproche de "127", plus la fréquence augmente.
Filter Resonance	0~127	Niveau de résonance du filtre Augmentez ce réglage pour accroître la résonance autour de la fréquence de coupure et produire ainsi un son unique.
Filter Gain	0~+24dB	Permet de compenser la perte de volume dans la plage de coupure de certains filtres. Plus vous augmentez cette valeur et plus la compensation est forte (et le volume augmente).
LowBoost Level	-15~+15dB	Augmentez cette valeur pour obtenir une accentuation du grave. * Selon les réglages de l'effet Isolator et de filtre, cet effet pourrait être difficilement audible.

05: Distortion / OD (Distorsion/ Overdrive)

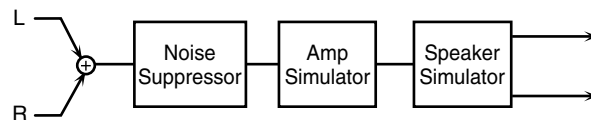
L'effet overdrive produit une distorsion naturelle et rappelant celle produite par les amplis à lampes. L'effet distorsion produit une distorsion plus importante que l'effet overdrive.



Paramètre	Réglage	Description
Input Mode	MONO, STEREO	Définit si le signal d'entrée est traité en mono ou en stéréo. Si vous choisissez "MONO", les signaux gauche et droit sont combinés en un signal mono.
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive #1	0~127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Output Level	0~127	Niveau de sortie
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

06: Amp Simulator (simulateur d'ampli de guitare)

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



Paramètre	Réglage	Description
NS Sw	OFF, ON	Active/coupe le supprimeur de bruit (Noise Suppressor). Le supprimeur de bruit conserve tel quel le signal d'origine et élimine uniquement le bruit produit en l'absence de signal.
NS Threshold	0~127	Règle le seuil auquel le supprimeur de bruit est actif. * Quand le signal tombe en dessous du seuil défini, il est coupé par le supprimeur de bruit.
NS Release	0~127	Définit le décalage entre le déclenchement du supprimeur de bruit et le moment où le volume atteint la valeur "0".
Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Type d'ampli de guitare JC-120: Son du JC-120 Roland. CLEAN TWIN: Son d'un ampli à lampes intégré standard. MATCH DRIVE: Son d'un ampli à lampes récent, surtout utilisé en Blues, Rock et Fusion. BG LEAD: son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 1970 et du début des années '80. MS1959 I: Son de la grande tour d'ampli à lampes qui a forgé le son des groupes de hard rock britanniques des années 1970 (avec connexion à l'entrée I). MS1959 II: Même ampli que l'effet MS1959 I mais avec la connexion à l'entrée II. MS1959 I+II: même ampli que l'effet MS1959 I mais avec les entrées I et II branchées en parallèle. SLDN LEAD: Son d'un ampli à lampes convenant pour un large éventail de styles. METAL 5150: Son d'un puissant ampli à lampes adapté au heavy metal. METAL LEAD: Son metal solo avec un médium très caractéristique. OD-1: Son de la pédale d'effet OD-1 BOSS. OD-2 TURBO: Son de la pédale d'effet OD-2 BOSS avec commutateur Turbo enclenché. DISTORTION: Son saturé. FUZZ: Son "fuzz".
Volume	0~127	Volume et niveau de distorsion de l'ampli

Liste des effets

Paramètre	Réglage	Description
Bass	0~127	Réglage des graves/médiums/aigus * Vous ne pourrez pas régler le médium si vous avez choisi MATCH DRIVE comme type d'ampli avec "Amp Type".
Middle		
Treble		
Presence	0~127	Réglage des fréquences ultra-hautes
Master Volume	0~127	Volume général de l'ampli
Brightness Sw	OFF, ON	Activez ("ON") ce paramètre pour produire un son plus tranchant et brillant. * Ce paramètre est disponible si vous avez choisi JC-120, CLEAN TWIN ou BG LEAD comme type d'ampli avec "Amp Type".
Gain Sw	LOW, MID, HIGH	Intensité de distorsion de l'ampli
Sp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe la simulation d'enceinte.
Sp Type	(voyez ci-dessous)	Type d'enceinte
Mic Setting	1~10	Définit la position du microphone captant le son de l'enceinte virtuelle. Augmentez cette valeur pour éloigner le micro du centre du haut-parleur virtuel.
Mic Level	0~127	Niveau du microphone
Direct Level	0~127	Niveau du signal direct
Level	0~127	Niveau de sortie

Caractéristiques de chaque type d'enceinte

La colonne "Haut-parleur" indique le nombre de haut-parleurs et leur diamètre en pouces.

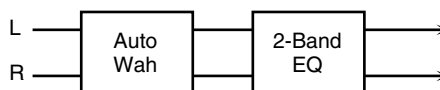
Type	Enceinte	Haut-parleur	Microphone
SMALL	petite, à dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	enceinte au dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	enceinte au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 1	enceinte au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 2	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 3	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 4	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 5	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BG STACK 1	enceinte au dos fermé	12 x 2	condensateur
BG STACK 2	grande, à dos fermé	12 x 2	condensateur
MS STACK 1	grande, à dos fermé	12 x 4	condensateur
MS STACK 2	grande, à dos fermé	12 x 4	condensateur
METAL STACK	Tour de 2 grandes	12 x 4	condensateur

Combinaisons préampli/enceinte recommandées

Type d'ampli	Type d'enceinte
BG LEAD	BG STACK 1, BG STACK 2, MIDDLE
MS1959 II	BG STACK 1-2, METAL STACK
MS1959 I+II	BG STACK 1-2, METAL STACK
SLDN LEAD	BG STACK 1-2, METAL STACK
METAL 5150	BG STACK 1-2, METAL STACK
METAL LEAD	BG STACK 1-2, METAL STACK
OD-2 TURBO	BUILT IN 1-4
DISTORTION	BUILT IN 1-4
FUZZ	BUILT IN 1-4

07: Auto Wah

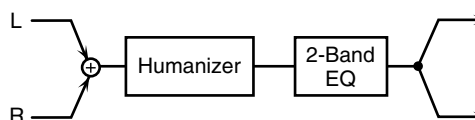
L'effet Wah modifie les caractéristiques de fréquence d'un filtre dans le temps, produisant un son typique. L'effet Wah peut changer par rapport au niveau du signal d'entrée et/ou de façon cyclique.



Paramètre	Réglage	Description
Filter Type	LPF, BPF	Type de filtre LPF: L'effet Wah est appliqué à une large bande de fréquences. BPF: L'effet Wah est appliqué à une bande restreinte de fréquences.
Polarity	DOWN, UP	Ce réglage détermine si la fréquence du filtre augmente ("UP") ou diminue ("DOWN") quand vous pilotez l'effet Wah avec le niveau du signal d'entrée.
Frequency #1	0~127	Règle la fréquence à laquelle l'effet Wah est appliqué.
Peak	0~127	Règle l'intensité de l'effet Wah autour de la fréquence centrale. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Trigger Sens #2	0~127	Règle la sensibilité avec laquelle l'effet Wah est piloté.
Rate	0.05~10.0Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0~127	Intensité de la modulation
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

08: Humanizer

Ajoute une voyelle au signal d'entrée et simule ainsi une voix humaine.



Paramètre	Réglage	Description
Overdrive Sw	OFF, ON	Active/coupe la distorsion.
Drive	0~127	Intensité de la distorsion
Vowel 1	a, e, i, o, u	Première voyelle
Vowel 2	a, e, i, o, u	Deuxième voyelle
Rate #1	0.05~10.0Hz, note	Vitesse d'alternance entre les deux voyelles
Depth	0~127	Intensité de l'effet. A la valeur "0", cet effet ne produit que la voyelle 1.
Trigger Sens #2	-60~0dB, LFO	Niveau de commutation entre les deux voyelles -60~0dB: Dès que le niveau défini est dépassé, le son passe à l'autre voyelle à la fréquence (vitesse) définie avec Rate. LFO: Alterne entre les deux voyelles à la fréquence définie par "Rate", indépendamment du niveau.

Paramètre	Réglage	Description
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

09: Dynamic Processor (processeur dynamique stéréo)

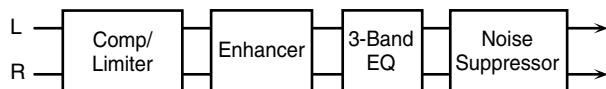
Ici, un compresseur/limiteur, un enhancer, un égaliseur à 3 bandes et un supprimeur de bruit sont branchés en série.

Le compresseur aplatit les différences de niveau en supprimant les signaux trop forts et en accentuant les signaux plus faibles. Le limiteur sert à éviter que les signaux ne dépassent le niveau spécifié.

L'enhancer contrôle les harmoniques des hautes fréquences, améliorant la clarté et le contour du son.

L'égaliseur à 3 bandes agit sur trois bandes de fréquences: le grave, le médium et l'aigu. Vous pouvez choisir les fréquences et accentuer/atténuer le niveau de chaque bande.

Le supprimeur de bruit conserve tel quel le signal d'origine mais coupe le bruit produit en l'absence de signal.

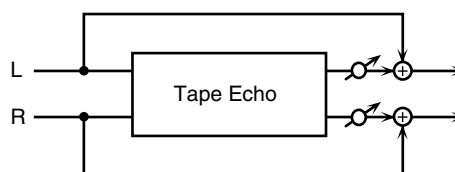


Paramètre	Réglage	Description
Comp Sw	OFF, ON	Active/coupe le compresseur/limiteur.
Comp Threshold #1	-60~0dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Comp Attack	0~127	Règle l'intervalle entre le dépassement du seuil et l'activation du compresseur.
Comp Release	0~127	Règle l'intervalle entre le moment où le volume passe sous le seuil et la coupe du compresseur.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le rapport de compression "source de signal: signal de sortie".
Comp Gain	-60~+12dB	Gain de sortie
Enhan Sw	OFF, ON	Active/coupe l'enhancer.
Enhan Sens	0~127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0~127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0~127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhan Level	0~127	Niveau du signal de l'enhancer
EQ Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
EQ Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
EQ Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
NS Sw	OFF, ON	Active/coupe le supprimeur de bruit (Noise Suppressor).

Paramètre	Réglage	Description
NS Threshold #2	0~127	Règle le seuil auquel le supprimeur de bruit est actif. * Quand le signal tombe en dessous du seuil défini, il est coupé par le supprimeur de bruit.
NS Release	0~127	Définit le décalage entre le déclenchement du supprimeur de bruit et le moment où le volume atteint la valeur "0".

10: Tape Echo Simulator

Cet effet recrée le son d'un authentique écho à bande. Il simule le son de l'écho à bande Space Echo RE-201 Roland.

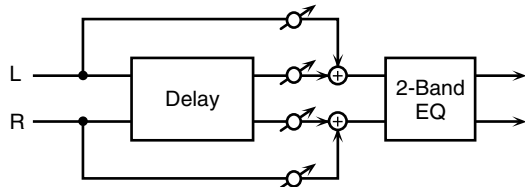


Paramètre	Réglage	Description
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Choisit la combinaison de têtes de lecture. Grâce à ses trois têtes de lecture, le RE-201 permettait de produire simultanément plusieurs retards (court, moyen et long). Exemple: la combinaison S+M produit à la fois un retard court et un retard moyen.
Repeat Rate #1	0~127	Règle la vitesse de défilement de la bande. Sur les processeurs delay "contemporains", ce paramètre correspond au temps de retard.
Intensity #2	0~127	Règle le nombre de répétitions du signal de delay. Correspond au paramètre "Feedback" des processeurs delay contemporains.
Bass	-100~+100	Règle les graves et les aigus du son d'écho.
Treble		A la valeur "0", ces paramètres n'influencent pas le timbre.
Head S Pan	L63~63R	Règle la position stéréo (Pan) du signal de chaque tête (Short, Medium, et Long).
Head M Pan		
Head L Pan		* Ce paramètre n'existait pas sur le RE-201 original.
Tape Distortion	0~5	Règle la distorsion caractéristique des effets à bande. Plus cette valeur est élevée et plus la distorsion est prononcée.
W/F Rate	0~127	Fréquence de la modulation de pleurage et scintillement Le "pleurage et scintillement" désigne des flottements de hauteur causés par l'usure de la bande et des irrégularités de rotation.
W/F Depth	0~127	Intensité de la modulation de pleurage et scintillement
Echo Level	0~127	Niveau du signal d'écho

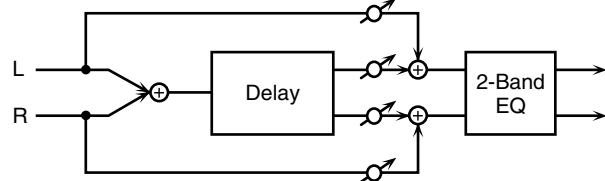
11: Stereo Delay

Delay stéréo. Selon la longueur du retard, vous pouvez produire de longs échos, des sons épais ou des sons soulignant l'image spatiale.

Quand Mode est réglé sur STEREO:



Quand Mode est réglé sur "MONO" ou "ALTERNATE":

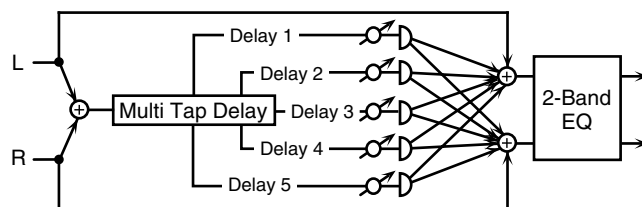


Paramètre	Réglage	Description
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Choix du mode de delay: effet stéréo, mono ou alterné. MONO: Delay à une entrée et à deux sorties. Les signaux stéréo (gauche et droit) sont mélangés avant d'être traités. STEREO: Delay à deux entrées et à deux sorties. Le delay adopte la position stéréo du signal original. ALTERNATE: Le delay est appliqué en alternance au signal du canal gauche et du canal droit (delay alterné).
Delay Time	0~1300ms (MONO), 0~650ms (STEREO, ALTERNATE), note	Règle le retard avant le début du signal delay.
L-R Shift	0~650ms, note	Le temps de retard augmente pour le signal de delay d'un seul canal (gauche ou droit). Si "L-R Order" est réglé sur "L→R", le signal du canal R (droit) est retardé. Avec le réglage "R→", le signal du canal L (gauche) est retardé. * Ce paramètre n'a pas d'effet quand "Mode" est réglé sur "MONO" ou "ALTERNATE".
L-R Order	L→R, R→L	En mode "STEREO" ou "ALTERNATE", ce paramètre détermine quel canal produit le premier son signal de retard. L→R: Produit d'abord le signal retardé du canal gauche. R→L: Produit d'abord le signal de retard du canal droit * Ce paramètre est ignoré en mode "MONO".
Feedback	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"

Paramètre	Réglage	Description
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui du delay (WET)
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

12: Multi Tap Delay

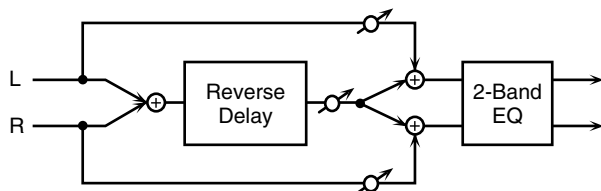
Cet effet compte cinq lignes de retard. Chaque retard peut être réglé sur une valeur de note en vue d'un effet synchronisé. Vous pouvez en outre régler la position stéréo et le niveau de chaque ligne de retard.



Paramètre	Réglage	Description
Delay 1-5	0~1300ms, note	Règle le retard avant que le signal de chaque delay (1/2/3/4/5) ne soit audible.
Fbk Dly Time	0~1300ms, note	Règle le retard du signal réinjecté.
Feedback #1	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Delay 1-5 Level	0~127	Règle le niveau de chaque signal retardé (Delay 1/2/3/4/5).
Delay 1-5 Pan	L63~63R	Règle la position stéréo de chaque signal retardé (Delay 1/2/3/4/5).
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

13: Reverse Delay

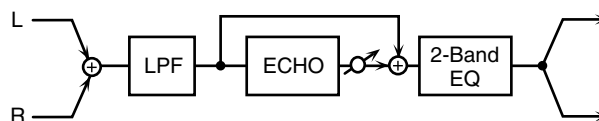
Produit une copie inversée du signal d'entrée comme signal de delay.



Paramètre	Réglage	Description
Threshold	0~127	Règle le niveau d'entrée à partir duquel l'effet delay est appliqué.
Rvs Dly Time	0~650ms, note	Règle le retard avant que le signal de delay ne soit audible.
Rvs Feedback	-98~+98%	Règle la quantité de signal de delay inverse réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Balance	DRY100:0WET- DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

14: Vocal Echo

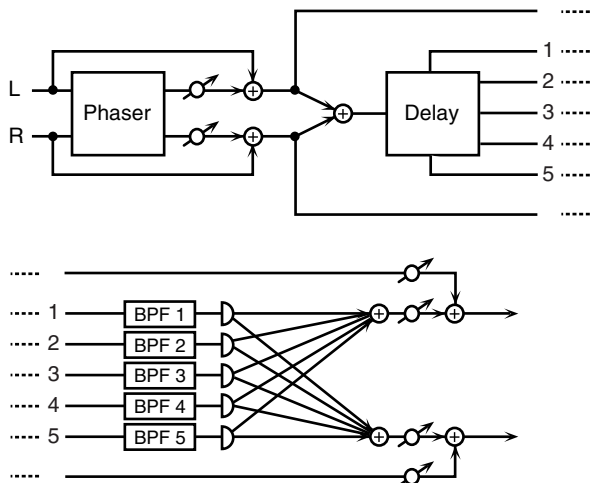
Cet effet recrée l'écho typique utilisé pour le karaoké.



Paramètre	Réglage	Description
Delay Time #1	0~650ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Pre LPF Freq	500~15000Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre (THRU= filtre contourné)
Mod Rate	0.05~10.0Hz, note	Règle la fréquence de modulation de l'effet.
Mod Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation de l'effet.
Diffusion	0~100	Règle la dispersion spatiale du signal de delay.
Feedback #2	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Hi Damp Freq	500~15000Hz, THRU	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Echo Level #3	0~127	Niveau du signal d'écho
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

15: Band Pass Delay

Cet effet comporte cinq lignes de delay dotées d'un filtre passe-bande (produisant uniquement une plage de fréquence donnée). Le bloc delay est précédé d'un phaser. Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit ainsi une modulation du son dans le temps.



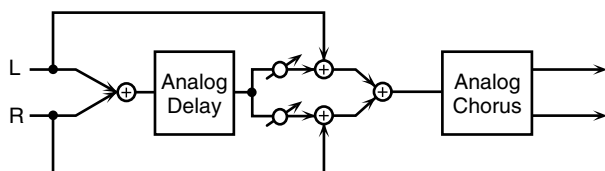
Paramètre	Réglage	Description
Phaser Manual	0~127	Règle la fréquence centrale autour de laquelle le son est modulé.
Phaser Rate	0.05~10.0Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Phaser Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation.
Phaser Resonance	0~127	Règle le niveau de réinjection du phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Phaser Mix Level	0~127	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Delay Time	0~1300ms, note	Règle le retard avant que le signal de delay ne soit audible.
Fbk Dly Time	0~1300ms, note	Spécifie le retard du signal réinjecté.
Dly Time Dev	0~1300ms, note	Règle le décalage des différents signaux retardés.
Delay Level	0~127	Règle le niveau de chaque signal retardé.
Delay Feedback #1	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Delay Pan Type	1~10	Règle la position stéréo de chaque signal retardé. Vous disposez de dix combinaisons "Pan" pour les signaux de delay (voyez ci-dessous).
BPF 1~5 Freq	50~20000Hz	Règle la fréquence centrale de chaque filtre passe-bande (1~5).
BPF 1/2 Q	0.3~24.0	Règle la largeur de bande de chaque filtre passe-bande (1~5).
BPF 3/4/5 Q		
Balance #2	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui du delay (WET)

Type de Delay Pan

Valeurs	Dly 1	Dly 2	Dly 3	Dly 4	Dly 5
1	L63	L32	0	32R	63R
2	L63	32R	L32	63R	0
3	L63	63R	L32	32R	0
4	32R	L32	L63	0	63R
5	63R	0	L63	L32	32R
6	L32	32R	L63	63R	0
7	0	63R	L63	32R	L32
8	0	63R	L32	32R	L63
9	0	32R	L32	63R	L63
10	63R	32R	0	L32	L63

16: Analog Delay->Chorus

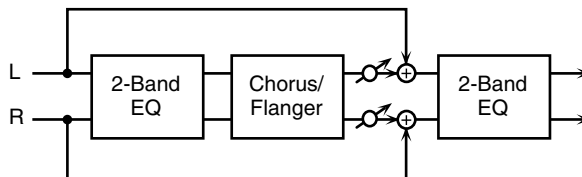
Cet effet recrée le son du Chorus Ensemble CE-1 BOSS. Pour simuler le type d'effet utilisé à l'époque, un delay de type analogique a été inséré ici en série devant le chorus.



Paramètre	Réglage	Description
Dly Sw	OFF, ON	Active/coupe le delay.
Dly Repeat Rate #1	0~127	Correspond au réglage du temps de retard d'un effet delay.
Dly Intensity #2	0~127	Correspond au réglage de réinjection ("Feedback") d'un effet delay.
Dly Level	0~127	Règle le volume du signal de delay.
Chorus Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet chorus ou vibrato.
Chorus Mode	CHORUS, VIBRATO	Choisit le mode: chorus ou vibrato.
Chorus Intensity #3	0~127	Quand "CHORUS Mode" est réglé sur CHORUS, ce paramètre règle la vitesse du vibrato (modulation de hauteur).
Vibrato Depth	0~127	Quand "Chorus Mode" est réglé sur VIBRATO, ce paramètre définit l'intensité du vibrato (modulation de hauteur).
Vibrato Rate	0~127	Quand "VIBRATO Mode" est réglé sur CHORUS, ce paramètre règle la vitesse du vibrato (modulation de hauteur).
Chorus Out Mode	MONO, ST-1, ST-2	Change le format du signal de sortie (mono/stéréo). MONO: Le signal de sortie est mono. ST-1: Le signal de chorus (produisant une modulation de hauteur de phase inversée entre les canaux gauche et droit) est mélangé au signal original. Ce chorus produit un son plus épais et plus diffus dans l'image spatiale. ST-2: La sortie du canal gauche produit uniquement le signal original et la sortie du canal droit le signal ondulant de chorus.

17: Digital Chorus

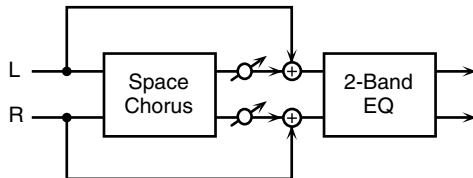
Il s'agit d'un chorus ou d'un flanger stéréo. Vous disposez d'une égalisation avant (Pre) et après (Post) le chorus (ou flanger).



Paramètre	Réglage	Description
Mode	CHORUS, FLANGER	Choisit le mode: chorus ou flanger.
Rate #1	0.05~10.0Hz, note	Définit le cycle d'ondulations du chorus ou du flanger.
Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Phase	0~180 deg	Règle la dispersion spatiale du son de chorus ou de flanger.
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave (Pre)
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave (Pre)
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu (Pre)
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu (Pre)
Pre Dly Time	0~50.0ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Feedback	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Xover LowFreq	50~4000Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	-36~0dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000~20000Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	-36~0dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Modulation Level	0~127	Volume du son de chorus ou de flanger.
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave (Post)
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave (Post)
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu (Post)
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu (Post)

18: Space Chorus

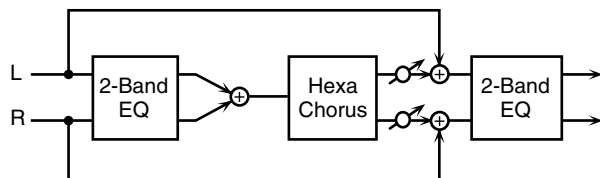
Recrée le son de l'effet spatial SDD-320 Roland. Il permet d'élargir l'impression d'espace sonore.



Paramètre	Réglage	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Permet de changer de type de chorus. Le SDD-320 original comportait quatre boutons permettant de choisir le mode voulu. Ce paramètre reproduit le rôle des boutons sur l'appareil original. ("1+4" correspond à l'enfoncement simultané des boutons 1 et 4.)
Chorus Level #1	0~127	Volume du signal de chorus
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

19: Hexa Chorus

Ce chorus à 6 étages confère profondeur et dispersion spatiale au son. (Il produit six "couches" de chorus de retards différents.) Vous disposez en prime d'un égaliseur avant ("Pre") et après ("Post") l'effet.

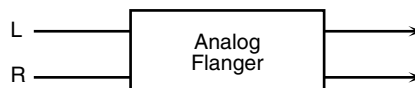


Paramètre	Réglage	Description
Pre Dly Time	0~50.0ms	Règle le retard avant le commencement du chorus.
Pre Dly Dev	0~50.0ms	Spécifie la différence entre le retard initial ("Pre Delay") de chaque signal de chorus.
Rate #1	0.05~10.0Hz, note	Règle la fréquence de modulation de l'effet chorus.
Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus.
Depth Deviation	0~127	Spécifie la différence d'intensité de modulation entre chaque signal de chorus.
Pan Deviation	L63~63R	Règle la différence de position stéréo entre chaque signal de chorus. 0: Tous les sons de chorus sont placés au centre de l'image. L20/R20: Chaque signal de chorus est décalé par pas de 30 degrés du centre de l'image.

Paramètre	Réglage	Description
Chorus Level #2	0~127	Volume du signal de chorus
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave (Pre)
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave (Pre)
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu (Pre)
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu (Pre)
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

20: Analog Flanger

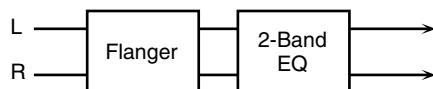
Cet effet recrée le son du flanger analogique SBF-325 Roland. Il propose trois types de flanger (ajoutant une résonance métallique au signal original) et un effet de type chorus.



Paramètre	Réglage	Description
Mode	FL1, FL2, FL3, CHO	Choisit le type d'effet. FL1: Effet flanger mono traditionnel FL2: Flanger stéréo utilisant l'emplacement du signal source dans l'image stéréo FL3: Flanger croisé produisant un effet plus intense CHO: Effet chorus
Rate #1	0.02~5.00Hz, note	Règle la vitesse d'ondulation du son de flanger.
Depth #2	0~127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Manual	0~127	Spécifie la fréquence centrale à laquelle l'effet flanger est appliqué.
Feedback #3	0~127	Règle l'intensité de l'effet flanger. * Ce paramètre n'a pas d'effet quand "Mode" est réglé sur "CHO".
CH-R Mod Phase	NORM, INV	Règle la phase du canal droit. Ce paramètre est souvent réglé sur "NORM" (normal). Le réglage "INV" inverse la phase de modulation (montée et descente) du canal droit.
CH-L Phase	NORM, INV	Règle la phase des canaux gauche et droit lorsque le signal d'origine est mélangé avec le son de flanger. NORM: phase positive (+) INV: phase négative (-)
CH-R Phase		

21: BOSS Flanger

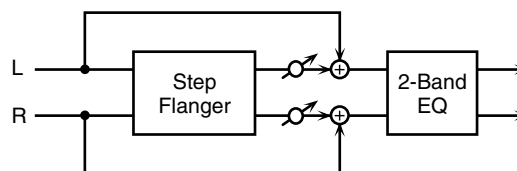
Cet effet comprend deux exemplaires du circuit de flanger équipant les pédales flanger de BOSS. Ces circuits sont branchés en parallèle pour le traitement d'une source stéréo. Cet effet produit une modulation au son métallique typique du signal d'origine.



Paramètre	Réglage	Description
Type	NORMAL, HI-BAND	Modèle de flanger simulé. NORMAL: Type normal (BOSS BF-2) HI-BAND: Type "High-Band" (BOSS HF-2). HI-B augmente la hauteur du flanger d'une octave par rapport à celle du type NORM.
Manual	0~127	Règle la fréquence centrale de l'effet.
Depth #1	0~127	Règle l'intensité d'ondulation du son de flanger.
Rate #2	0.05~10.0Hz, note	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Resonance	0~127	Règle l'intensité de l'effet flanger. * Si le paramètre "Feedback Mode" = CROSS, ce réglage est ignoré.
Phase	0~180 deg	Règle la dispersion spatiale du son de flanger.
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Définit l'entrée de destination pour le signal de flanger réinjecté. NORMAL: Le signal de flanger gauche est réinjecté dans l'entrée gauche et le signal de flanger droit dans l'entrée droite. CROSS: Le signal de flanger gauche est réinjecté dans l'entrée droite et le signal de flanger droit dans l'entrée gauche.
Feedback	-98~+98%	Ce réglage réinjecte le signal de flanger de chaque canal dans l'entrée du canal opposé. Des valeurs négatives (-) inversent la phase. * Ce réglage est ignoré quand le paramètre "Feedback Mode" = NORMAL.
Cross Mix Level	-100~+100	Ce réglage mélange le signal de flanger du canal gauche avec celui du canal droit. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

22: Step Flanger

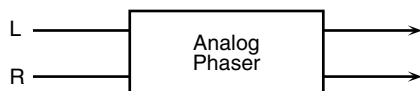
Un "Step Flanger" module le son par paliers clairement audibles. Vous pouvez aussi définir la vitesse de changement de hauteur avec une valeur de note (à un tempo défini).



Paramètre	Réglage	Description
Pre Dly Time	0~50.0ms	Règle le retard avant que le signal de flanger ne soit audible.
Rate #1	0.05~10.0Hz, note	Règle la fréquence de modulation de l'effet flanger.
Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Feedback	-98~+98%	Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Phase	0~180 deg	Règle la dispersion spatiale du son de flanger.
Step Rate #2	0.05~10.0Hz, note	Règle la fréquence du changement de hauteur.
Flanger Level	0~127	Volume du flanger
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

23: Analog Phaser

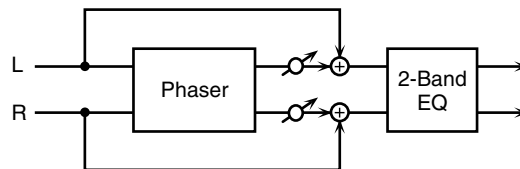
Cet effet comporte deux phasers de type analogique, agencés en parallèle en vue d'un traitement stéréo. Le signal d'effet (cyclique-ment en phase et déphasé) est ajouté au signal original, produisant la modulation typique des phasers.



Paramètre	Réglage	Description
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Définit le nombre d'étages du circuit de déphasage: quatre (4STAGE) ou huit (8STAGE). Le réglage "8STAGE" (8 étages) augmente le nombre de fréquences où le son est annulé, produisant un effet plus découpé.
Center Freq #1	0~127	Règle la fréquence centrale à laquelle l'effet phaser est appliqué. Quand vous augmentez cette valeur, le phaser affecte les fréquences plus élevées.
Resonance	0~127	Volume du feedback (réinjection). Augmentez cette valeur pour obtenir un effet plus caractéristique.
LFO 1/2 Rate	0.02~5.00Hz, note	Règle la vitesse de modulation de l'effet.
LFO 1/2 Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation.
LFO 1/2 Phase	NORM, INV	Règle la phase du signal modulé gauche et droit. NORM: La phase est identique pour les canaux gauche et droit. INV: Les canaux gauche et droit ont une phase opposée.

24: Digital Phaser

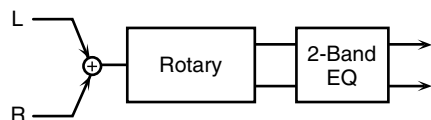
Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit ainsi une modulation du son dans le temps.



Paramètre	Réglage	Description
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Définit le nombre d'étages du circuit de déphasage: quatre (4STAGE) ou huit (8STAGE). Le réglage "8STAGE" (8 étages) augmente le nombre de fréquences où le son est annulé, produisant un effet plus découpé.
Manual	0~127	Règle la fréquence centrale autour de laquelle le son est modulé.
Rate #1	0.05~10.0Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Depth #2	0~127	Règle l'intensité de modulation.
Phase	NORM, INV	Règle la phase du signal modulé gauche et droit. NORM: La phase est identique pour les canaux gauche et droit. INV: Les canaux gauche et droit ont une phase opposée.
Resonance	0~127	Règle le niveau de réinjection du phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Mix Level	0~127	Volume du son déphasé par rapport au signal original.
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

25: Rotary

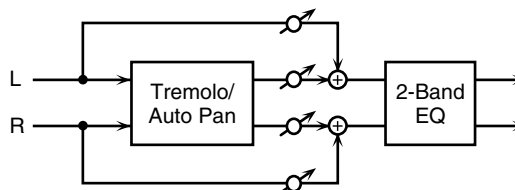
L'effet Rotary simule le son de haut-parleurs rotatifs souvent utilisés avec des orgues électriques classiques. Comme vous pouvez régler séparément le mouvement des rotors de l'aigu et du grave, les caractéristiques propres à ces haut-parleurs peuvent être modulés avec précision. Effet idéal pour les patches d'orgue électrique.



Paramètre	Réglage	Description
Speed	SLOW, FAST	Change simultanément la vitesse de rotation des rotors du grave et de l'aigu. SLOW: Ralentit la vitesse en fonction du paramètre "Slow Rate". FAST: Accélère la vitesse en fonction du paramètre "Fast Rate".
Low Slow Rate	0.05~10.0Hz, note	Vitesse lente (SLOW) du rotor du grave (Low)
Low Fast Rate	0.05~10.0Hz, note	Vitesse rapide (FAST) du rotor du grave (Low)
Low Acceleration	0~15	Détermine le temps qu'il faut au rotor du grave pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide.
Low Level	0~127	Volume du rotor du grave
Hi Slow Rate	0.05~10.0Hz, note	Vitesse lente (SLOW) du rotor de l'aigu (Hi)
Hi Fast Rate	0.05~10.0Hz, note	Vitesse rapide (FAST) du rotor de l'aigu
Hi Acceleration	0~15	Détermine le temps qu'il faut au rotor de l'aigu pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide.
Hi Level	0~127	Règle le volume du rotor de l'aigu.
Separation #1	0~127	Dispersion du son
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

26: Tremolo/Auto Pan

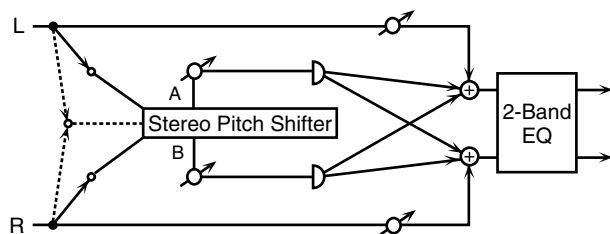
Voici un effet trémolo ou pan automatique (stéréo). L'effet trémolo module cycliquement le volume et produit ainsi un trémolo. Auto Pan module cycliquement l'emplacement du signal dans l'image stéréo.



Paramètre	Réglage	Description
Mode	TREMOLO, AUTO PAN	Choix du type d'effet: Tremolo ou Auto Pan.
Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Choix du type de modulation. TRI: Onde triangulaire SAWUP/SAWDN: Dent de scie SQR: Onde carrée SIN: Onde sinusoïdale
	SAWUP SAWDN	
Rate #1	0.05~10.0Hz, note	Vitesse de modulation
Depth #2	0~127	Intensité de la modulation
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

27: Stereo Pitch Shifter

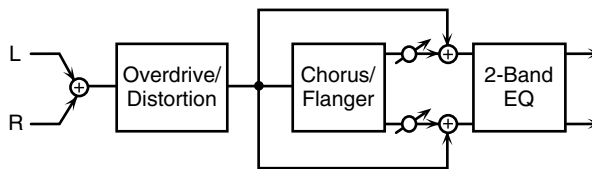
Cet effet comporte deux "pitch shifters" agencés en parallèle. Il permet un traitement stéréo. Il peut décaler la hauteur du signal d'entrée jusqu'à une octave vers le haut ou vers le bas.



Paramètre	Réglage	Description
Input Mode	MONO, STEREO	Choisit le type de source d'entrée: mono ou stéréo.
Grade	1~5	Définit la qualité de l'effet. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet produit est naturel. Toutefois, le retard de l'effet augmente en conséquence.
Coarse Pitch A/B #1/#2	-12~+12 demi-tons	Règle le décalage de hauteur (du pitch shifter A ou B) en demi-tons.
Fine Pitch A/B	-100~+100 cents	Règle le décalage de hauteur par pas de 2 cents (1 cent = 1/100e de demi-ton) du pitch shifter A ou B.
Pre Delay A/B	0~500ms	Règle le retard avant que le signal du pitch shifter A ou B ne soit audible.
Level A/B	0~127	Volume du signal de pitch shifter A ou B.
Pan A/B	L63~63R	Position stéréo du signal transposé (pitch shifter A ou B).
Direct Level	0~127	Niveau du signal direct.
Feedback #3	-98~+98%	Règle la quantité de signal de Pitch Shifter réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de Pitch Shifter plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

28: OD/DS->Cho/Flg (Overdrive/Distortion->Chorus/Flanger)

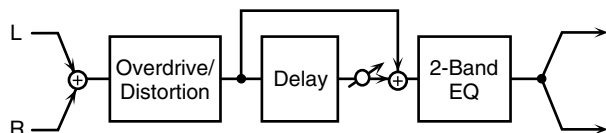
Cet effet relie soit un overdrive ou une distorsion avec un chorus ou un flanger.



Paramètre	Réglage	Description
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive #1	0~127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0~127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate #2	0.05~10.0Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0~180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0~50.0ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98~+98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Xover LowFreq	50~4000Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	-36~0dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000~20000Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	-36~0dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Mod Level	0~127	Volume du son de chorus ou de flanger.
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

29: OD/DS->Delay (Overdrive/ Distortion->Delay)

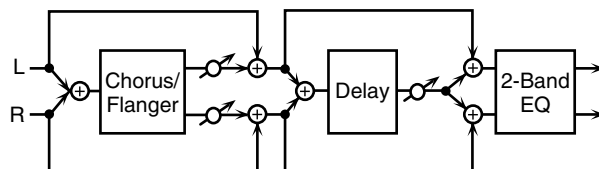
Cet effet relie en série un overdrive ou une distorsion avec un delay.



Paramètre	Réglage	Description
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive #1	0~127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0~127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
Delay Time	0~1300ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback #2	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0~127	Niveau du signal retardé.
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

30: Cho/Flg->Delay (Chorus/ Flanger->Delay)

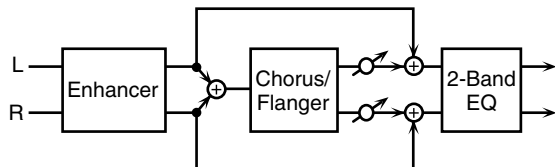
Cet effet relie en série un chorus ou un flanger avec un delay.



Paramètre	Réglage	Description
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate #1	0.05~10.0Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0~180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0~50.0ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98~+98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Xover Low Freq	50~4000Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	-36~0dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover Hi Freq	2000~20000Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	-36~0dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Mod Level	0~127	Volume du son de chorus ou de flanger.
Delay Time	0~1300ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0~127	Niveau du signal retardé.
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

31: Enh->Cho/Flg (Enhancer->Chorus/Flanger)

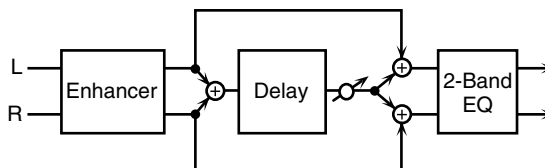
Cet effet relie en série un enhanceur et un chorus (ou un flanger).



Paramètre	Réglage	Description
Enhan Sens #1	0~127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0~127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0~127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhan Level	0~127	Niveau du signal de l'enhancer
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate #2	0.05~10.0Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0~180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0~50.0ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98~+98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Xover LowFreq	50~4000Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	-36~0dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000~20000Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	-36~0dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Mod Level	0~127	Volume du son de chorus ou de flanger.
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

32: Enh->Delay (Enhancer->Delay)

Voici un enhanceur et un delay branchés en série.



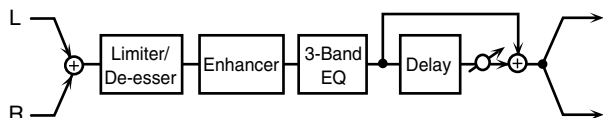
Paramètre	Réglage	Description
Enhan Sens #1	0~127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0~127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0~127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhan Level	0~127	Niveau du signal de l'enhancer
Delay Time	0~1300ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback #2	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0~127	Niveau du signal retardé.
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

33: Vocal Multi

Cet effet combine un limiter / "de-esser", un enhancer, un égaliseur à 3 bandes et un delay branchés en série.

Un limiter évite de la distorsion en empêchant les signaux de dépasser le seuil spécifié.

Un "de-esser" coupe les sons sibilants de la voix humaine afin d'adoucir le son.

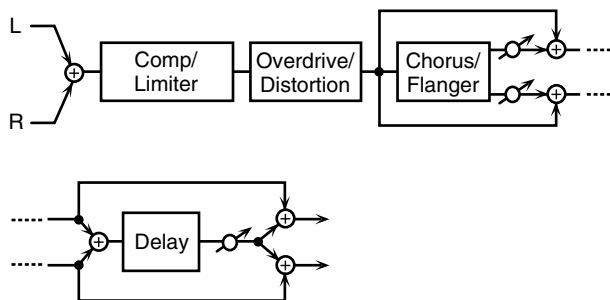


Paramètre	Réglage	Description
Limtr Mode	LIMITER, DE-ESSER	Définit le mode de l'effet: Limiter ou De-esser. * Les réglages du limiteur sont ignorés si "Limtr Mode" est réglé sur "DE-ESSER". Par contre, si "Limtr Mode" = "LIMITER", les réglages du "de-esser" sont ignorés.
Limtr Threshold	-60~0dB	Règle le niveau seuil ("Threshold") auquel le limiteur est actif.
Limtr Release #1	0~127	Règle l'intervalle entre la chute du niveau du signal en dessous du seuil du limiter et la coupure de l'effet.
Limtr Gain	-60~+12dB	Règle le gain du signal franchissant le limiter.
DE Sens	0~127	Règle la sensibilité par rapport au volume d'entrée, déterminant la manière dont l'effet est appliqué.
DE Frequency	1000~10000Hz	Règle la fréquence à laquelle l'effet "de-esser" est appliqué.
Enhan Sens	0~127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0~127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0~127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhan Level	0~127	Niveau du signal de l'enhancer
EQ Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
EQ Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
EQ Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Delay Time	0~1300ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Paramètre	Réglage	Description
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0~127	Niveau du signal retardé.

34: Guitar Multi

"Guitar Multi" relie en série un Comp/Limiter, un effet overdrive ou distorsion, un chorus ou un flanger et un delay.



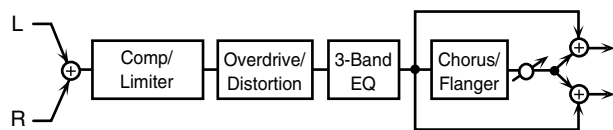
Paramètre	Réglage	Description
Comp Sw	OFF, ON	Active/coupe le compresseur/limiteur.
Comp Threshold	-60~0dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Comp Attack	0~127	Règle l'intervalle entre le dépassement du seuil et l'activation du compresseur.
Comp Release	0~127	Règle l'intervalle entre le moment où le volume passe sous le seuil et la coupure du compresseur.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le rapport de compression "source de signal: signal de sortie".
Comp Gain	-60~+12dB	Détermine le niveau de sortie.
Distortion Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive	0~127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.

Liste des effets

Paramètre	Réglage	Description
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0~127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate	0.05~10.0Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0~180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0~50.0ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98~+98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Mod XoverLPF	500~15000Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. (THRU= le filtre est coupé.)
Mod XoverHPF	THRU, 50~800Hz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut. (THRU= le filtre est coupé.)
Mod Level	0~127	Volume du chorus ou du flanger.
Delay Time	0~1300ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Hi Damp Freq	500~15000Hz, THRU	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Delay Level	0~127	Niveau du signal retardé.

35: Bass Multi

"Bass Multi" branche en série un compresseur/limiter, un overdrive/une distorsion, un égaliseur à 3 bandes et un chorus ou un flanger. Comme son nom l'indique, cet algorithme est un multi-effet pour basse.

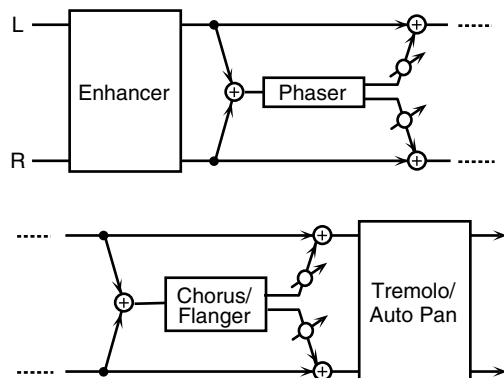


Paramètre	Réglage	Description
Comp Sw	OFF, ON	Active/coupe le compresseur/limiteur.

Paramètre	Réglage	Description
Comp Threshold #1	-60~0dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Comp Attack	0~127	Règle l'intervalle entre le dépassement du seuil et l'activation du compresseur.
Comp Release	0~127	Règle l'intervalle entre le moment où le volume passe sous le seuil et la coupure du compresseur.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le rapport de compression "source de signal: signal de sortie".
Comp Gain	-60~+12dB	Détermine le niveau de sortie.
Distortion Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive	0~127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0~127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
EQ Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
EQ Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
EQ Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate	0.05~10.0Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0~180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0~50.0ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98~+98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Mod XoverLPF	500~15000Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. (THRU: le filtre est coupé.)
Mod XoverHPF	THRU, 50~800Hz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut. (THRU: le filtre est coupé.)
Mod Level	0~127	Volume du chorus ou du flanger.

36: EP Multi

Relie en série un enhanceur, un phaser, un chorus/flanger et un trémolo/"auto pan". Effet idéal pour un piano électrique.



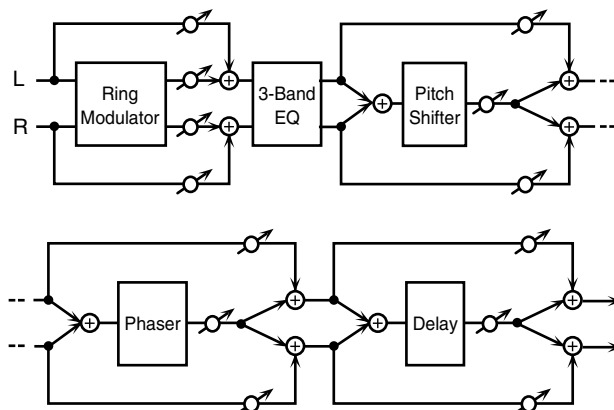
Paramètre	Réglage	Description
Enhan Sw	OFF, ON	Active/coupe l'enhancer.
Enhan Sens	0~127	Sensibilité de l'effet enhanceur
Enhan Frequency	0~127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0~127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhan Level	0~127	Niveau du signal de l'enhancer
Phaser Manual	0~127	Spécifie la fréquence autour de laquelle le son est modulé.
Phaser Rate	0.05~10.0Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Phaser Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation.
Phaser Resonance	0~127	Règle le niveau de réinjection du phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Phaser Mix Level	0~127	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate	0.05~10.0Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0~180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0~50.0ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98~+98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Mod XoverLPF	500~15000Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. (THRU: le filtre est coupé.)
Mod XoverHPF	THRU, 50~800Hz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut. (THRU: le filtre est coupé.)
Mod Level	0~127	Volume du chorus ou du flanger.

Paramètre	Réglage	Description
Trem/Pan Sw	OFF, ON	Active/coupe le trémolo ou Auto Pan.
Trem Mode	TREMOLO, AUTO PAN	Choix du type d'effet: Tremolo ou Auto Pan.
Trem Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Choix du type de modulation. TRI: Onde triangulaire SAWUP/SAWDN: Dent de scie SQR: Onde carrée SIN: Onde sinusoïdale
	SAWUP SAWDN	
Trem Rate	0.05~10.0Hz, note	Vitesse de modulation
Trem Depth	0~127	Intensité de la modulation

37: Keyboard Multi

Relie en série un modulateur en anneau ("Ring Modulator"), un égaliseur à 3 bandes, un pitch shifter, un phaser et un delay.

Le "ring modulator" module le signal d'entrée avec un oscillateur interne, produisant des fréquences évoquant une cloche.



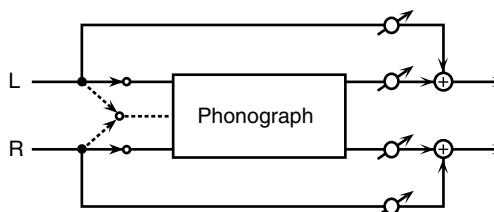
Paramètre	Réglage	Description
Ring Freq	0~127	Fréquence à laquelle la modulation est appliquée
Ring Balance #1	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal traité par le modulateur en anneau (WET)
EQ Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
EQ Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
EQ Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
PS Grade	1~5	Définit la qualité de l'effet. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet produit est naturel. Toutefois, le retard de l'effet augmente en conséquence.
PS Coarse	-12~+12 demi-tons	Règle le décalage de hauteur pas de demi-tons.

Liste des effets

Paramètre	Réglage	Description
PS Fine	-100~+100 cents	Règle le décalage de hauteur par pas de 2 cents (1 cent= 1/100e de demi-ton).
PS Balance	DRY100:0WET- DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)
Phaser Manual	0~127	Spécifie la fréquence autour de laquelle le son est modulé.
Phaser Rate	0.05~10.0Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Phaser Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation.
Phaser Resonance	0~127	Règle le niveau de réinjection du phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Phaser Mix Level	0~127	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Delay Time	0~650ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0~127	Niveau du signal retardé.

38: Phonograph

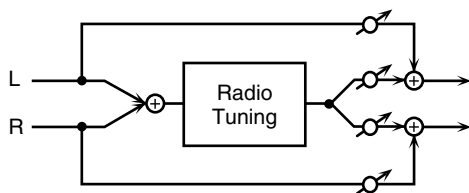
Cet effet émule le son d'un disque vinyle lu sur une platine analogique. Il permet même de générer les divers bruits typiques des disques vinyles et de simuler les irrégularités de rotation d'une vieille platine.



Paramètre	Réglage	Description
Input Mode	MONO, STEREO	Choisit le type de platine virtuelle de l'effet: stéréo ou mono.
Signal Dist	0~127	Intensité de la distorsion
Frequency Range	0~127	Réponse en fréquence de la platine Plus cette valeur diminue et plus la réponse en fréquence est médiocre, produisant un son évoquant davantage une vieille platine.
Disk Type	LP, EP, SP	Choix de la vitesse de rotation de la platine. LP: 33 1/3 r.p.m. EP: 45 r.p.m. SP: 78 r.p.m.
Total Noise #1	0~127	Niveau général des divers bruits.
Scratch	0~127	Griffes sur le disque.
Dust	0~127	Poussière sur le disque.
Hiss	0~127	Chuintement continu.
* Ces paramètres simulent les bruits typiques des disques vinyles. Le bruit augmente avec la valeur de ces paramètres. Réglez "Scratch", "Dust" et "Hiss" au niveau voulu avant d'ajuster le niveau général des bruits avec le paramètre "Total Noise".		
Total Wow / Flutter #2	0~127	Pleurage et scintillement total.
Wow	0~127	Pleurage correspondant aux irrégularités de rotation de cycle long.
Flutter	0~127	Scintillement correspondant aux irrégularités de rotation de cycle court.
Random	0~127	Irrégularités de rotation aléatoires.
Ces paramètres simulent les irrégularités de rotation d'une platine. Réglez "Wow", "Flutter" et "Random" au niveau voulu avant d'ajuster le niveau général des irrégularités avec le paramètre "Total Wow / Flutter".		
Balance	DRY100:0WET- DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)

39: Radio Tuning

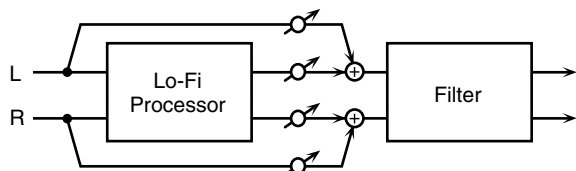
Cet effet simule le son d'une radio AM.



Paramètre	Réglage	Description
Tuning #1	-50~+50	Règle l'intensité du bruit produit lors de l'accord de la radio.
Noise Level #2	0~127	Règle le niveau de bruit.
Frequency Range #3	0~127	Règle la réponse en fréquence de la radio. Plus cette valeur diminue, plus les caractéristiques en fréquence se dégradent, évoquant davantage le son d'une radio dotée d'un haut-parleur minuscule.
Balance	DRY100:0WET- DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)

40: Bit Rate Converter

En réduisant le nombre de bits et la fréquence d'échantillonnage, cet effet permet de recréer le son "LoFi" ("basse fidélité") des premiers échantillonneurs numériques et d'autres appareils similaires. Un filtre est branché en série à la sortie du processeur LoFi.

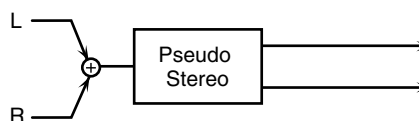


Paramètre	Réglage	Description
Pre Filter Sw	OFF, ON	Il s'agit du commutateur du filtre situé avant le traitement Lo-Fi.
Sample Rate	1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Définit la fraction de la fréquence d'échantillonnage actuelle utilisée pour le traitement Lo-Fi.
Bit Down	0~15	Réduit le nombre de bits.
Post Filter Sw	OFF, ON	Il s'agit du commutateur du filtre situé après le traitement Lo-Fi.
Balance	DRY100:0WET- DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)

Paramètre	Réglage	Description
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre THRU: Aucun filtre n'est utilisé. LPF: Laisse passer les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. BPF: Laisse passer les fréquences proches de la fréquence de coupure. HPF: Laisse passer les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. NOTCH: Laisse passer les fréquences autres que celles proches de la fréquence de coupure.
Filter Slope	-12, -24 dB/O	Pente d'atténuation du filtre -24dB par octave: filtre abrupt -12dB par octave: filtre léger
Filter Cutoff	0~127	Fréquence de coupure du filtre Plus cette valeur est proche de "0", plus la fréquence de coupure diminue. Plus cette valeur se rapproche de "127", plus la fréquence augmente.
Filter Resonance	0~127	Niveau de résonance du filtre Augmentez ce réglage pour accroître la résonance autour de la fréquence de coupure et produire ainsi un son unique.
Filter Gain	0~+24dB	Permet de compenser la perte de volume dans la plage de coupure de certains filtres. Plus vous augmentez cette valeur et plus la compensation est forte (et le volume augmente).

41: Pseudo Stereo

Répartit les composants d'un signal d'entrée mono entre les canaux gauche et droit, créant une impression artificielle de signal stéréo à la sortie.



Paramètre	Réglage	Description
Depth #1	0~15	Dispersion spatiale de l'image sonore

Paramètres de chorus

Cette section décrit la fonction des paramètres de chorus.

Type de chorus

01: Chorus 1

Cet effet chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence lente et de faible intensité.

02: Chorus 2

Cet effet chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Fréquence de modulation rapide et de faible intensité.

03: Chorus 3

Cet effet chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence lente et d'intensité plus forte.

04: Chorus 4

Cet effet chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence rapide et d'intensité plus forte.

05: Feedback Chorus

Ce chorus propose un effet de type flanger au son doux.

06: Flanger

Cet effet sonne un peu comme un avion au décollage et à l'atterrissage.

07: Short Delay

Delay (effet d'écho) avec un bref retard.

08: Fbk Short Delay

Delay court avec de nombreuses répétitions.

Paramètres de chorus

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	500~15000 Hz, THRU	Fréquence de l'égalisation du grave (THRU: le filtre est coupé.)
Pre Hi Freq	THRU, 50~800Hz	Fréquence de l'égalisation de l'aigu (THRU: le filtre est coupé.)
Pre Dly Time	0~50.0ms	Règle le retard avant le commencement du chorus.
Co LPF Freq	500~15000Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. (THRU: le filtre est coupé.) Cet effet est appliqué à la bande de fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Co HPF Freq	THRU, 50~800Hz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut. (THRU: le filtre est coupé.) Cet effet est appliqué à la bande de fréquences au-dessus de la fréquence de coupure.
Rate	0.05~10.0Hz, note	Définit le cycle d'ondulations du chorus ou du flanger.
Depth	0~127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Feedback	-98~+98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Cho/Flg Sw	CHORUS, FLANGER	Choisit le mode: chorus ou flanger.

Paramètres Reverb

Cette section décrit la fonction des paramètres du processeur Reverb (réverbération).



Vous trouverez une description de chaque type de réverb aux pages suivantes:

01: Room 1	(p. 189)
02: Room 2	(p. 189)
03: Room 3	(p. 190)
04: Hall 1	(p. 190)
05: Hall 2	(p. 191)
06: Hall 3	(p. 191)
07: Garage	(p. 192)
08: Plate	(p. 192)
09: Non-Linear	(p. 193)
10: Delay	(p. 193)

01: Room 1

Simule la réverbération d'une pièce. C'est l'effet réverb "Room" typique.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Low Rev Time	0.06~32.0 sec	Durée de la réverb pour la bande du grave
Hi Rev Time	0.06~32.0 sec	Durée de la réverb pour la bande de l'aigu
Xover Freq	160~15000Hz, THRU	La réverbération définie avec "Low Rev Time" est appliquée à la plage en dessous de cette fréquence et celle définie avec "Hi Rev Time" à la plage au-dessus de cette fréquence.
Pre Dly Time	0~200.0ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0~99	Densité de la réverbération
Room Size	5.6~32.6 m	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0~99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0~99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160~15000Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: le filtre est coupé.)

02: Room 2

Voici une simulation de la réverbération d'une pièce. Cet effet convient pour simuler une petite pièce (la réverb est plutôt claire).

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06~32.0 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0~200.0ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0~99	Densité de la réverbération
Room Size	1~10	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0~99	Niveau des premières réflexions
Low Damp Freq	50~4000Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Spécifie la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "High Damp" atténue l'aigu.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160~15000Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: le filtre est coupé.)

03: Room 3

Simule la réverbération d'une pièce. Il convient pour recréer la réverbération d'une assez grande pièce. Les bandes du médium et du grave sont très présentes dans le signal de réverbération.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06~32.0 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0~200.0ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0~99	Densité de la réverbération
Room Size	1~8	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0~99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0~99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50~4000Hz	Spécifie la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Spécifie la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "High Damp" atténue l'aigu.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160~15000Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: le filtre est coupé.)

04: Hall 1

Simule la réverbération d'une salle de concert. C'est la réverbération typique pour ce genre de salle. Vous pouvez appliquer un effet chorus au son de réverbération pour produire une impression d'espace ou un effet spécial.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Low Rev Time	0.06~64.0 sec	Durée de la réverb dans la bande du grave
Hi Rev Time	0.06~64.0 sec	Durée de la réverb pour la bande de l'aigu
Xover Freq	160~15000Hz, THRU	La réverbération définie avec "Low Rev Time" est appliquée à la plage en dessous de cette fréquence et celle définie avec "Hi Rev Time" à la plage au-dessus de cette fréquence.
Pre Dly Time	0~200.0ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0~99	Densité de la réverbération
Room Size	5.6~32.6m	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0~99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0~99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50~4000Hz	Spécifie la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Spécifie la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "High Damp" atténue l'aigu.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160~15000Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: le filtre est coupé.)
Chorus Rate	0~127	Vitesse de la modulation appliquée à la réverb
Chorus Depth	0~127	Intensité de la modulation appliquée à la réverb

05: Hall 2

Simule la réverbération d'une salle de concert. Cet effet convient pour simuler une salle plutôt petite et produit une réverbération claire.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06~64.0 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0~200.0ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0~99	Densité de la réverbération
Room Size	1~10	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0~99	Niveau des premières réflexions
Low Damp Freq	50~4000Hz	Spécifie la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Spécifie la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "High Damp" atténue l'aigu.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160~15000Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: le filtre est coupé.)

06: Hall 3

Simule la réverbération d'une salle de concert. Il convient pour recréer la réverbération d'une assez grande pièce. Les bandes du médium et du grave sont très présentes dans le signal de réverbération.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06~64.0 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0~200.0ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0~99	Densité de la réverbération
Room Size	1~8	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0~99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0~99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50~4000Hz	Spécifie la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Spécifie la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "High Damp" atténue l'aigu.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160~15000Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: le filtre est coupé.)

07: Garage

Cet effet simule la réverbération d'un garage. Il recrée l'acoustique d'une pièce aux murs couverts de matériaux durs et très réfléchissants.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06~32.0 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0~200.0ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0~99	Densité de la réverbération
Room Size	1~8	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0~99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0~99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50~4000Hz	Spécifie la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Spécifie la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "High Damp" atténue l'aigu.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160~15000Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: le filtre est coupé.)

08: PLATE

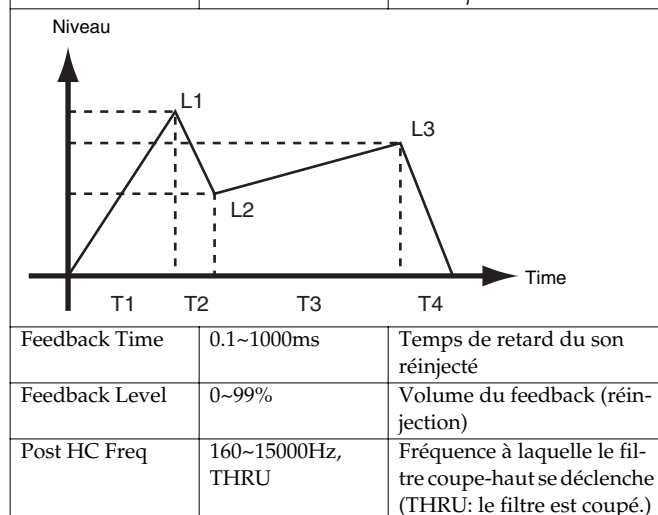
Simule une réverbération de plaque (utilisant les vibrations d'une plaque métallique).

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Low Rev Time	0.06~32.0 sec	Durée de la réverb dans la bande du grave
Hi Rev Time	0.06~32.0 sec	Durée de la réverb pour la bande de l'aigu
Xover Freq	160~15000Hz, THRU	La réverbération définie avec "Low Rev Time" est appliquée à la plage en dessous de cette fréquence et celle définie avec "Hi Rev Time" à la plage au-dessus de cette fréquence.
Pre Dly Time	0~200.0ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0~99	Densité de la réverbération
Room Size	5.6~34.7m	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0~99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0~99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50~4000Hz	Spécifie la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Spécifie la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "High Damp" atténue l'aigu.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160~15000Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: le filtre est coupé.)

09: Non-Linear

Grâce à un traitement numérique, cet effet produit une réverbération artificielle fort différente des réverbérations naturelles.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50~20000Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15~+15dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu
Pre Dly Time	0~200.0ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0~99	Densité de la réverbération
Early Ref Level	0~99	Niveau des premières réflexions
NLR Type	L→R, NORMAL, L←R	Placement du signal de sortie dans l'image stéréo L→R: Du canal gauche (L) vers le canal droit (R) NORMAL: Signal de sortie sans changement de position stéréo L←R: Du canal droit (R) vers le canal gauche (R)
Env Time Ratio	10~120%	La durée globale est étirée ou comprimée tout en préservant les rapports entre les divers temps d'enveloppe.
Envelope T1~T4	0.1~1000ms	Durée pour atteindre chaque point d'enveloppe (T1~T4)
Envelope L1~L3	0~100	Niveau de sortie de chaque point (L1~L3) * La durée totale des temps d'enveloppe (T1+T2+T3+T4) est de 1000ms. Si cette limite est dépassée, le son est coupé.



10: Delay

Delay stéréo. Selon la longueur du retard, vous pouvez produire de longs échos, des sons épais ou des sons soulignant l'image spatiale.

Paramètre	Réglage	Description
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Choix du mode de delay: effet stéréo, mono ou alterné. MONO: Delay à une entrée et à deux sorties. Les signaux stéréo (gauche et droit) sont mélangés avant d'être traités. STEREO: Delay à deux entrées et à deux sorties. Le delay adopte la position stéréo du signal original. ALTERNATE: Le delay est appliqué en alternance au signal du canal gauche et du canal droit (delay alterné).
Delay Time	0~1300 ms (MONO), 0~650 ms (STEREO, ALTERNATE), note	Règle le retard avant le début du signal delay.
L-R Shift	0~650ms, note	Le temps de retard augmente pour le signal de delay d'un seul canal (gauche ou droit). Si "L-R Order" est réglé sur "L→R", le signal du canal R (droit) est retardé. Avec le réglage "R→L", le signal du canal L (gauche) est retardé. * Ce paramètre n'a pas d'effet quand "Mode" est réglé sur "MONO" ou "ALTERNATE".
L-R Order	L→R, R→L	En mode "STEREO" ou "ALTERNATE", ce paramètre détermine quel canal produit le premier son signal de retard. L→R: Produit d'abord le signal retardé du canal gauche. R→L: Produit d'abord le signal de retard du canal droit * Ce paramètre est ignoré en mode "MONO".
Feedback	-98~+98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50~4000Hz	Spécifie la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000~20000Hz	Spécifie la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36~0dB	Intensité de "High Damp"
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui du delay (WET)
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

Dépannage

Si l'instrument ne semble pas se comporter de façon normale, vérifiez les points ci-dessous avant de conclure qu'il est en panne. Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, veuillez contacter votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche.

* Si un message apparaît en cours d'utilisation, vérifiez sa signification dans la section "Description des messages" (p. 198).

Problèmes liés au V-Synth

Problème	Cause	Solution
Impossible de mettre l'instrument sous tension	Le cordon d'alimentation est-il correctement branché au V-Synth et à une prise de courant?	Vérifiez le branchement au secteur.
Aucun son/volume faible	Les appareils branchés à l'instrument sont-ils sous tension?	Vérifiez que votre amplificateur ou console de mixage est sous tension.
	Le volume est-il réglé au minimum?	Vérifiez le réglage de volume du V-Synth et de l'ampli ou de la console de mixage connecté.
	Entendez-vous un signal dans le casque?	Si vous entendez du son avec le casque, il est possible que les câbles de connexion soient défectueux ou que l'ampli ou la console de mixage ait un problème. Vérifiez à nouveau les câbles de connexion et les appareils périphériques.
	Le paramètre Local Switch est-il coupé (OFF)?	Activez le paramètre Local Switch (p. 126).
	Le volume du patch est-il trop bas?	Vérifiez le réglage du paramètre "Level" (p. 93).
	Les réglages d'effets sont-ils corrects?	Vérifiez les réglages actif/coupé (ON ou OFF), Balance ou Level de l'effet (p. 96).
	Les réglages d'assignation de sortie sont-ils corrects?	Vérifiez le réglage "Output Assign" (p. 96).
	Le volume a-t-il été diminué via des messages de volume transmis par un appareil MIDI externe?	Vérifiez les réglages de volume.
	L'oscillateur est-il désactivé?	Appuyez sur [OSC1] ou [OSC2] pour activer l'oscillateur.
	Avez-vous activé la communication du V-Synth en mode "USB Storage"?	Annulez la communication USB (p. 140, 142).
Le volume de l'instrument branché aux prises INPUT est trop faible.	Utilisez-vous un câble contenant une résistance?	Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.
La hauteur n'est pas bonne	Les réglages de hauteur de la section Oscillator sont-ils corrects?	Vérifiez les réglages des paramètres "Patch Coarse/Fine Tune" (p. 84).
	L'accord global est-il correctement réglé?	Vérifiez le réglage du paramètre "Master Tune" (p. 122).
	L'instrument a-t-il reçu un message Pitch Bend d'un appareil externe laissant la hauteur "indéterminée"?	Manipulez le levier Pitch Bend du clavier MIDI connecté.
La production de notes continue après que vous ayez relâché les touches du clavier	La polarité de la pédale de maintien est-elle inversée?	Vérifiez le réglage du paramètre "Hold Polarity" (p. 127).
Il y a de la distorsion	Utilisez-vous un effet générant de la distorsion?	Vérifiez les réglages d'effets (p. 166).
	Avez-vous augmenté le niveau du patch?	Vérifiez le réglage du paramètre "Level" (p. 93).
Les effets sont inaudibles	Les boutons d'effets [MFX], [CHO] ou [REV] sont peut-être désactivés.	Activez les effets avec ces boutons.
	Les réglages d'effets sont-ils corrects?	Si le niveau d'envoi de chaque effet (Send) est réglé sur 0, l'effet sera inaudible. Vérifiez les réglages (p. 96).
		Même si le niveau d'envoi de chaque effet est supérieur à "0", vous n'entendrez aucun effet si les paramètres MFX Master Level, Chorus Master et Reverb Master sont réglés sur "0". Vérifiez chaque réglage (p. 96). Si "Output Assign" est réglé sur une valeur autre que "MULTI", le son du MFX sera inaudible (p. 96).
Vous avez réglé "Oscillator Type" sur "EXT IN" mais le signal transmis aux prises INPUT est inaudible	Si l'oscillateur est réglé sur l'entrée externe (EXT IN), l'instrument ne produit du son que lorsque vous jouez sur le clavier.	Jouez sur le clavier.
Le dispositif MIDI connecté ne produit aucun son	L'instrument est-il configuré pour transmettre des messages MIDI?	Vérifiez le réglage du paramètre "Patch Tx Ch" (p. 125).
	Le canal de transmission MIDI du V-Synth correspond-il au canal de réception MIDI du dispositif connecté?	Vérifiez le réglage du paramètre "Patch Tx Ch" (p. 125).

Problème	Cause	Solution
Les messages exclusifs (SysEx) ne sont pas reçus	L'instrument est-il configuré pour recevoir des messages exclusifs?	Activez le paramètre Rx Sys-Ex ("ON") (p. 123).
	Le numéro "Device ID" du transmetteur correspond-il à celui du V-Synth?	Vérifiez le réglage du paramètre "Device ID" (p. 123).
Bruit pendant l'échantillonnage	Lors de l'échantillonnage, la fréquence de sortie de l'interface audio numérique est fixée sur 44.1kHz, indépendamment du réglage en mode System. Les appareils connectés pourraient alors produire du bruit.	Ceci n'est pas dû à un mauvais fonctionnement.
Impossible d'éditer ou d'encoder une forme d'onde	Avez-vous choisi une forme d'onde préprogrammée?	Vous ne pouvez pas éditer ou encoder les formes d'onde préprogrammées du V-Synth. Choisissez un échantillon que vous avez enregistré ou importé.
Vous avez désactivé le bip (fonction Beep) mais il redevient audible dès la mise sous tension suivante	Le paramètre "Powerup Mode" est réglé sur "Default".	Réglez-le sur "Last Set" et sauvegardez les réglages System (p. 122).

Problèmes liés au pilote USB (Windows)

Problème	Cause	Solution
Lorsque vous (re)démarrez l'ordinateur avec le V-Synth connecté via USB, il se bloque à la page d'ouverture et ne fonctionne pas	Sur certains ordinateurs, le fait de démarrer (ou redémarrer) la machine quand le V-Synth est sous tension et connecté via USB peut bloquer l'ordinateur à la page d'ouverture et empêcher son fonctionnement.	Mettez le V-Synth hors tension et redémarrez l'ordinateur.
Une erreur Windows s'est produite à la mise hors tension du V-Synth	Avec le système d'exploitation Windows Me, la mise hors tension du V-Synth sans démontage préalable du lecteur peut provoquer une erreur Windows.	Annulez la connexion USB (p. 140) avant de mettre le V-Synth hors tension.
Lorsque vous quittez Windows en laissant le V-Synth sous tension, l'ordinateur ne s'éteint pas	Certains ordinateurs tournant sous Windows ne peuvent pas être mis hors tension si l'on quitte Windows alors que le V-Synth est toujours sous tension (sans démonter le lecteur). (La procédure d'arrêt s'interrompt avant la mise hors tension de l'ordinateur.)	Avant de quitter Windows, vous devez annuler la connexion USB (p. 140) et mettre le V-Synth hors tension.
Lorsque le V-Synth est connecté via USB et que vous réveillez l'ordinateur mis en veille, ce dernier ne fonctionne plus	Certains ordinateurs mis en veille lorsque le V-Synth connecté via USB est sous tension se bloquent au réveil.	Avant d'activer le mode de veille de l'ordinateur, mettez le V-Synth hors tension en suivant la procédure décrite à la p. 140.
Le lecteur V-Synth n'est pas monté sous Windows XP	Si un lecteur réseau est monté sous Windows XP, le numéro de ce lecteur pourrait entrer en conflit avec celui du lecteur du V-Synth. Dans ce cas, le lecteur du V-Synth ne sera pas reconnu.	Changez l'assignation du lecteur réseau.
"Find new hardware wizard" (Rechercher nouveau périphérique) n'est pas exécuté automatiquement. La boîte de dialogue "Insérer disquette" n'apparaît pas. "Rechercher nouveau périphérique" s'arrête avant la fin du processus * Après la connexion du câble USB, il peut falloir 15 secondes (ou plus) avant que le V-Synth ne soit détecté.	Le câble USB est-il correctement branché?	Assurez-vous que le V-Synth et votre ordinateur sont reliés correctement avec un câble USB.
	USB est-il activé sur votre ordinateur?	Consultez le manuel de votre ordinateur et assurez-vous qu'USB est activé.
	Votre ordinateur est-il conforme aux spécifications USB?	Si vous utilisez un ordinateur qui ne répond pas aux caractéristiques électriques des spécifications USB, le fonctionnement risque d'être instable. Pour résoudre ce problème, vous pourriez essayer de connecter un hub USB. Si aucune des suggestions ci-dessus ne permet de résoudre votre problème, il est possible que le V-Synth n'ait pas été correctement détecté par l'ordinateur. Effacez les informations de pilote incorrectes en suivant la procédure décrite sous "Effacer des informations de pilote incorrectes" (p. 196) et réinstallez le pilote.

Problème	Cause	Solution
“Found unknown device” (Périphérique inconnu détecté) apparaît alors que vous avez installé le pilote	Si votre ordinateur ou hub USB a deux connecteurs USB ou plus et si vous branchez le V-Synth à un connecteur USB auquel il n’a jamais été branché auparavant, la fenêtre “Périphérique inconnu” peut apparaître, même si vous avez déjà installé le pilote.	Lisez le fichier Readme du CD-ROM fourni et réinstallez le pilote. Ceci n’est pas dû à un mauvais fonctionnement. Si la boîte de dialogue concernant le périphérique inconnu s’affiche alors que le V-Synth est branché au même connecteur USB qu’auparavant, il est possible que le V-Synth n’ait pas été correctement détecté par l’ordinateur. Effacez les informations de pilote incorrectes en suivant la procédure décrite sous “Effacer des informations de pilote incorrectes” (p. 196) et réinstallez le pilote.
Un message “Pilote inconnu détecté” apparaît et il est impossible d’installer le pilote. Le Gestionnaire de périphériques indique “?” , “!” ou “Périphérique USB composite” Le pilote n’est pas installé correctement	Il est possible que l’ordinateur n’ait pas détecté le V-Synth.	Effacez les informations de pilote incorrectes en suivant la procédure décrite sous “Effacer des informations de pilote incorrectes” (p. 196) et réinstallez le pilote.
Impossible d’installer/d’effacer/d’utiliser le pilote sous Windows XP/2000	Vous êtes-vous connecté à Windows en tant qu’utilisateur avec privilège Administrateur?	Pour installer, effacer, réinstaller le pilote sous Windows XP/2000, vous devez vous brancher à Windows en tant qu’utilisateur avec prérogatives administratives (Administrateur, par exemple). Pour en savoir plus, consultez l’administrateur système de votre ordinateur.
	Avez-vous effectué des réglages “Options de signature du pilote”?	Pour installer (réinstaller) le pilote, vous devez effectuer les réglages “Options de signature du pilote”.
Windows XP/2000 affiche une boîte de dialogue “Installation matérielle” ou “Signature numérique introuvable”	Avez-vous effectué des réglages “Options de signature du pilote”?	Pour installer (réinstaller) le pilote, vous devez effectuer les réglages décrits sous “Options de signature du pilote”.

Effacer des informations de pilote incorrectes

Effectuez la procédure suivante pour réinstaller le pilote.

- 1. Coupez l’alimentation de votre ordinateur puis redémarrez Windows sans la moindre connexion USB (à l’exception du clavier et de la souris).**
- 2. Après le redémarrage de Windows, utilisez le câble USB pour brancher le V-Synth à l’ordinateur.**
- 3. Mettez le V-Synth sous tension.**
- 4. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows et, dans ce menu, sélectionnez Paramètres | Panneau de configuration.**
- 5. Double-cliquez sur l’icône Système. La boîte de dialogue “Propriétés système” apparaît.**
- 6. Cliquez sur l’onglet “Gestionnaire de périphériques”.**
Dans Windows XP, cliquez sur l’onglet “Matériel” de la fenêtre “Propriétés système” puis sur “Gestionnaire de périphériques”.
- 7. Vérifiez si “Roland V-Synth” est affiché avec un symbole “!” ou “?” sous “Autres périphériques”, “Contrôleurs audio, vidéo et jeu” ou “Contrôleur de bus USB”. Si vous trouvez une de ces indications, sélectionnez-la et effacez-la en cliquant sur [Supprimer].**
- 8. Une boîte de dialogue vous demande de confirmer la suppression du périphérique. Vérifiez le contenu de la boîte de dialogue puis cliquez sur [OK]. Répétez cette procédure et effacez toutes les instances de “Roland V-Synth” comportant un symbole “!” ou “?”.**
- 9. Vérifiez si “Périphérique USB composite”, “Périphérique USB” ou “Périphérique compatible USB” est affiché avec le symbole “!” ou “?” sous “Autres périphériques”, “Contrôleurs audio, vidéo et jeu” ou “Contrôleur universel de bus série”. Si une de ces indications est affichée, vérifiez si c’est dû à une détection incorrecte du V-Synth ou à un problème lié à un autre périphérique. Pour ce faire, mettez le V-Synth hors tension.**

* Si l’indication “Périphérique USB composite” (ou autre) disparaît quand vous mettez le V-Synth hors tension, ce dernier n’a pas été correctement détecté. Reprenez la procédure à l’étape 2 et poursuivez jusqu’à l’étape 8 (où vous effacerez le pilote mal détecté).

Si l'indication ne disparaît pas quand vous mettez le V-Synth hors tension, le symbole en question concerne un autre périphérique. Ne l'effacez donc pas.

"Périphérique USB composite", "Périphérique USB" ou "Périphérique compatible USB" peut désigner un périphérique autre que le V-Synth. Veuillez donc à ne pas effacer accidentellement l'enregistrement d'un autre périphérique. Si vous effacez l'enregistrement d'un autre périphérique, vous devrez réinstaller le pilote du périphérique en question.

10. Une boîte de dialogue vous demande de confirmer la suppression du périphérique. Vérifiez le contenu de la boîte de dialogue puis cliquez sur [OK]. Effacez chaque instance de "Périphérique USB composite", "Périphérique USB" ou "Périphérique composite USB" précédée du symbole "!" ou "?" dont vous voulez vous débarrasser.

11. Mettez le V-Synth hors tension et effacez le pilote.

12. Redémarrez Windows. Réinstallez le pilote.

* Si le problème persiste après que vous ayez pris les mesures ci-dessus, lisez le fichier Readme du pilote USB. Vous trouverez le fichier Readme sur le CD-ROM fourni.

Problèmes liés au pilote USB (Macintosh)

Problème	Cause	Solution
Le message "Drivers needed for the USB device "V-Synth" are not available. Would you like to look for these drivers over the internet?" ("Pilotes non disponibles. Voulez-vous les rechercher sur Internet?") s'affiche	Il se peut que le pilote USB MIDI du V-Synth n'ait pas été correctement installé sur l'ordinateur.	Installez le pilote USB MIDI de la manière décrite dans le fichier Readme du CD-ROM fourni.
	Il y a peut-être un conflit avec le pilote (extension) d'un autre périphérique USB.	Nous avons identifié un problème empêchant l'ordinateur de détecter correctement le V-Synth lorsqu'un pilote est installé pour un lecteur USB CD-R de I-O Data Corporation. Si vous rencontrez ce problème, désactivez "ISD 200 BOTBridge" ou tout autre fichier de pilote conflictuel en le sortant du dossier Extensions (dans le dossier Système).
Quand l'ordinateur se réveille, il affiche le message "MIDI offline!"	Le pilote USB MIDI du V-Synth n'est pas compatible avec la fonction "Suspendre l'activité" du Mac OS.	N'utilisez donc pas la fonction "Suspendre l'activité" de votre Mac. Avant d'utiliser le V-Synth, ouvrez le tableau de bord "Economie d'énergie" et choisissez "Jamais" pour que le système ne se mette pas en veille.

Description des messages

Le V-Synth affiche divers messages pendant son utilisation. Il y a trois types de messages:

Messages ERROR: Ce type de message s'affiche lorsque vous tentez d'effectuer une opération non autorisée ou qu'une opération n'a pas pu être exécutée correctement.

Messages WARNING: Il s'agit d'avertissements ou de demandes de confirmation d'opérations importantes.

Message d'information: Ce type de message vous informe sur le statut actuel de l'instrument. Vous les rencontrerez aussi lorsque vous tentez d'effectuer une opération non autorisée ou qu'une opération n'a pas pu être exécutée correctement.

Les tableaux suivants décrivent les messages de chaque catégorie par ordre alphabétique.

Messages ERROR

Vous pouvez faire disparaître le message d'erreur (ERROR) affiché en touchant <ACCEPT>.

Message	Signification	Solution
DISK Disk Full!	Le support est plein et ne permet pas de sauvegarder des données supplémentaires.	Effacez des fichiers superflus sur le support (p. 136). Vous pouvez aussi choisir un autre support de capacité suffisante.
DISK File/Folder Name Duplicate!	Un fichier ou dossier de nom identique existe déjà.	Choisissez un autre nom (p. 137). Vous pouvez aussi effectuer la sauvegarde dans un dossier ne contenant aucun fichier ou dossier homonyme.
DISK File Not Found!	Un patch (ou échantillon) utilisé par le projet (ou le patch) est introuvable sur le disque.	Recréez le projet ou le patch et sauvegardez-le.
DISK File Read Error!	Le fichier sélectionné est endommagé et ne peut pas être chargé.	N'utilisez pas ce fichier.
DISK File Write Error!	Le V-Synth ne peut pas sauvegarder dans le format du support en question.	Choisissez un support dont le format permet la sauvegarde sur le V-Synth.
DISK Illegal Format!	Le fichier en question est de format incorrect et ne peut pas être chargé.	N'utilisez pas ce fichier.
DISK Illegal PCM Wave! Cannot Load This Wave.	Le type de compression du fichier est incompatible avec le V-Synth.	Convertissez les données en une forme d'onde 8 bits ou 16 bits avec le dispositif qui a créé le fichier en question.
DISK Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est remplie et l'opération a été interrompue.	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth. Vous pouvez aussi importer les patches ou échantillons individuels que vous comptez utiliser.
DISK Path Duplicate!	Vous tentez de sauvegarder au même niveau hiérarchique.	Choisissez une autre destination de sauvegarde.
DISK Path Name Too Long!	Le nom du chemin est trop long.	Abrégez le nom de chaque dossier (p. 137). Vous pouvez aussi déplacer le dossier entier à un niveau inférieur de la hiérarchie (p. 135). * Le "chemin" désigne l'emplacement du fichier dans la hiérarchie. Il comporte aussi le nom du dossier.
DISK PC Card Not Ready!	La carte de mémoire n'est pas prête.	Insérez une autre carte de mémoire.
DISK Too Many Channels! Cannot Load This Wave.	Ce fichier contient des ondes pour trois canaux ou plus et ne peut pas être chargé dans le V-Synth.	N'utilisez pas ce fichier.
DISK Unformatted Disk!	Ce disque n'est pas formaté et est inutilisable tel quel sur le V-Synth.	Formatez le disque en question sur le V-Synth.
DISK Unknown Disk Error!	Une erreur d'origine inconnue s'est produite sur le disque.	Contactez votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche.
DISK You Cannot Use This Device!	L'opération que vous avez tenté d'exécuter ne permet pas d'utiliser le support en question.	Choisissez un autre support pour cette opération.
ENCODE Encoding Error!	L'encodage ne peut pas être effectué.	Changez de type d'encodage et recommencez l'opération.
ENCODE Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est saturée et l'encodage est donc impossible.	Raccourcissez la forme d'onde (p. 114) ou effacez des échantillons superflus de la mémoire du V-Synth (p. 108).
IMPORT No Room for Patches!	Aucune mémoire patch n'est disponible.	Effacez des patches superflus sur le V-Synth (p. 76).
IMPORT No Room for Samples!	Aucune mémoire d'échantillon n'est disponible.	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth (p. 108).

Message	Signification	Solution
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Allocated!	La mémoire de formes d'onde est insuffisante pour l'exécution de l'opération "Copy".	Raccourcissez la plage des données à copier (p. 114) ou effacez des échantillons superflus du V-Synth (p. 108).
SAMPLE EDIT Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est insuffisante pour exécuter l'édition d'onde ("Insert", "Zero Insert", "Region", "Paste").	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth (p. 108).
SAMPLING Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est remplie et l'opération a été interrompue.	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth (p. 108).

Messages WARNING

Si un message WARNING apparaît, suivez les consignes de la colonne "Action".

Message	Signification	Solution
CHANGE USB MODE USB Mode Will Be Changed.	Le réglage "USB Mode" doit être changé.	Quittez toute application utilisant la communication USB MIDI.
COPY FILE/FOLDER Are You Sure?	Copie le ou les fichiers ou dossiers spécifiés du disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.
DELETE FILE/FOLDER This Will Clear the File(s)/Folder(s). Are You Sure?	Efface le ou les fichiers ou dossiers spécifiés sur le disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.
DISCONNECT USB Disconnection Will Be Done Before Ejecting. Are You Sure?	Effectue la déconnexion USB avant le démontage (Eject). Voulez-vous exécuter cette opération?	Effectuez "l'éjection" sur l'ordinateur.
EDITED DATA EXISTS If You Need This Data, Save Immediately.	Le V-Synth contient un patch ou un échantillon non sauvegardé.	Si vous voulez conserver le patch ou l'échantillon, sauvegardez-le maintenant. Touchez <ACCEPT> pour faire disparaître ce message.
FILE/FOLDER EXISTS Overwrite Existing File/Folder?	Un fichier ou un dossier de nom identique existe dans la destination de copie ("Copy") ou de déplacement ("Move").	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération "Copy" ou "Move", touchez <EXECUTE>.
FORMAT All Data on the Disk Will Be Lost. Are You Sure?	Le formatage entraîne la perte de toutes les données sur le disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour formater, touchez <EXECUTE>.
IMPORT FILE Are You Sure?	Importe le ou les fichiers en question du disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'import, touchez <EXECUTE>.
INITIALIZE PATCH Are You Sure?	Initialise le patch. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.
LOAD DEMO Replace All Data. Are You Sure?	Le chargement des données de démonstration écrase irrémédiablement toutes les données dans la mémoire du V-Synth. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Touchez <EXECUTE> pour charger les données des morceaux de démonstration.
LOAD PROJECT Are You Sure?	Charge le projet en question. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour charger le projet, touchez <EXECUTE>.
MOVE FILE/FOLDER Are You Sure?	Déplace le ou les fichiers ou dossiers spécifiés sur le disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.
OTHER SAMPLE EXISTS Number "*****" Already Contains a Sample. Clear Existing Sample?	La mémoire d'échantillon choisie ("*****") contient déjà un échantillon.	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour remplacer l'échantillon dans la mémoire choisie, touchez <EXECUTE>.
PROJECT NOT FOUND Internal Project Was Loaded.	Le projet spécifié est introuvable. Le projet interne a été chargé.	Touchez <ACCEPT> pour faire disparaître ce message.

Description des messages

Message	Signification	Solution
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Avail. Are You Sure?	Quand vous éditez un échantillon avec Cut ou Clear, les données en question sont copiées simultanément. Ce message signale que la capacité de la mémoire ne suffit pas pour copier les données d'édition. Voulez-vous toujours exécuter l'opération Cut ou Clear? (Ces données ne seront pas copiées et ne pourront donc pas être rétablies avec la fonction Paste. Vous pouvez néanmoins exécuter la fonction Cut ou Clear.)	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour que les données puissent être copiées dans la mémoire tampon, réduisez la plage à couper ou effacer (p. 114) ou supprimez des échantillons superflus du V-Synth (p. 108). Pour exécuter l'opération Cut ou Clear, touchez <EXECUTE>.
SAMPLE EXISTS Overwrite Existing Sample?	La destination choisie pour Copy ou Move contient un échantillon.	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération "Copy" ou "Move", touchez <EXECUTE>.
SAVE PROJECT Are You Sure?	Sauvegarde le projet. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.

Messages d'information

Ces messages restent affichés un bref instant et disparaissent automatiquement.

Message	Signification	Solution
Canceled!	L'opération en question a été annulée.	
Cannot Delete This Event!	Vous ne pouvez pas effacer les événements au début et à la fin d'une forme d'onde.	
Checksum Error!	Un message SysEx reçu a une valeur de somme de contrôle (Check Sum) incorrecte.	Corrigez la valeur de contrôle (Check Sum).
Completed!	L'opération est terminée.	
Connecting...	L'instrument établit une connexion.	
Disconnecting...	L'instrument rompt la connexion.	
Event Doesn't Exist Here!	L'emplacement spécifié ne contient aucun événement.	Choisissez un emplacement contenant un événement.
Event Interval Too Narrow!	L'intervalle entre les événements est trop étroit pour y placer un événement.	Augmentez l'intervalle entre les événements.
Improper Name!	Le nom du dossier ou le libellé du volume n'est pas défini.	Assignez un nom à l'élément en question avant d'exécuter l'opération (p. 137).
MIDI Buffer Full!	L'instrument a reçu trop de données MIDI à la fois et n'a pas pu les traiter correctement.	
MIDI Communication Error!	Une erreur matérielle MIDI s'est produite sur l'instrument.	Si ce message s'affiche à plusieurs reprises, contactez votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche afin de faire réparer l'instrument.
MIDI Offline!	La connexion a été rompue à la prise MIDI IN.	Vérifiez la connexion et l'état du câble MIDI branché à la prise MIDI IN du V-Synth.
Please Wait a Minute.	Veuillez patienter un petit instant.	
Processing...	L'opération en question est en cours d'exécution.	
Transmitting...	Le transfert de données est en cours.	
Error Receiving Data!	Un message MIDI n'a pas été correctement reçu.	Une réapparition répétée de ce type de message signifie qu'il y a un problème au niveau du message MIDI.
USB Offline!	Le câble USB n'est pas branché.	Vérifiez la connexion et l'état du câble USB branché au port USB du V-Synth.
Writing...	La sauvegarde de données est en cours.	

A propos du MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface= interface numérique pour instruments de musique) est une norme mondiale destinée à l'échange de données musicales entre instruments numériques et ordinateurs. Ainsi, la connexion de dispositifs MIDI avec un câble MIDI permet de piloter plusieurs instruments avec un seul clavier, de jouer accompagné de plusieurs instruments MIDI, de programmer des changements automatiques de réglages dans un morceau, et bien d'autres choses encore.

Si vous comptez jouer avec le V-Synth sans utiliser d'autre instrument MIDI, votre expérience en matière de MIDI n'a aucune importance.

En revanche, si vous souhaitez piloter le V-Synth avec un dispositif MIDI externe ou maîtriser des techniques sophistiquées, plongez-vous dans cette section sur le MIDI.

Les prises MIDI

Le V-Synth est doté de trois prises MIDI remplissant chacune un rôle distinct.



Prise MIDI IN

Cette prise reçoit les messages transmis par d'autres instruments MIDI. À la réception de ces messages, le V-Synth joue des notes, change de son, etc.

Prise MIDI OUT

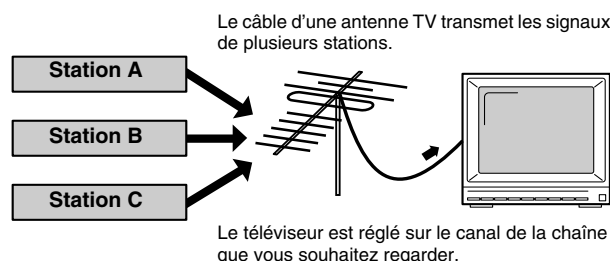
Cette prise transmet les messages MIDI vers un instrument MIDI externe. La prise MIDI OUT du V-Synth transmet les données de jeu de la section clavier et les réglages de divers paramètres et motifs à archiver.

Prise MIDI THRU

Cette prise retransmet tels quels les messages MIDI reçus à la prise MIDI IN au dispositif MIDI externe. Servez-vous de cette prise pour piloter simultanément plusieurs dispositifs MIDI.

Canaux MIDI et générateurs de sons multitimbraux

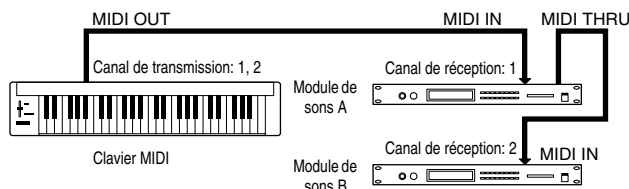
Le MIDI transmet plusieurs types de données via un seul câble MIDI. Cette communication est possible grâce aux **canaux MIDI**. Les canaux MIDI permettent de distinguer les messages destinés à un instrument de ceux destinés à un autre instrument. D'une certaine manière, les canaux MIDI sont comparables aux chaînes de télévision. Vous pouvez regarder les programmes émis par différentes stations en changeant de chaîne sur le téléviseur. De même, le MIDI permet à un dispositif de sélectionner parmi les données transmises celles qui lui sont personnellement adressées.



MIDI repose sur l'utilisation de seize canaux (1~16). Vous réglez le récepteur de sorte qu'il reçoive uniquement sur le canal qui lui est attribué.

Exemple:

Réglez le V-Synth pour qu'il transmette sur les canaux 1 et 2, puis réglez les modules de sons A et B pour qu'ils reçoivent respectivement sur le canal 1 et le canal 2. Cette configuration permet de jouer avec accompagnement, en produisant par exemple un son de guitare sur le module A et un son de basse sur le module B.



Utilisé comme module de sons, le V-Synth peut recevoir sur les seize canaux MIDI. Les modules de sons qui, à l'instar du V-Synth, sont capables de recevoir simultanément sur plusieurs canaux MIDI et de jouer un son différent pour chaque canal, sont appelés "**modules de sons multitimbraux**".

MIDI Implementation Chart

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 Mono, Poly *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
Note Number :	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	O O	O O	
After Touch	Key's Channel's	X O	O O	*1 *1
Pitch Bend		O	O	*1
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O (Modulation) *1	X *1	Modulation
	2	O (Knob 1) *1	X *1	Breath type
	5	X *1	O	Portamento time
	6, 38	X *1	O	Data entry
	7	O (Pedal 1) *1	O	Volume
	10	X	O	Panpot
	11	O (Pedal 2) *1	O	Expression
	16	O (D Beam1-L) *1	X *1	General purpose controller 1
	17	O (D Beam2-L) *1	X *1	General purpose controller 2
	18	O (D Beam3-L) *1	X *1	General purpose controller 3
	19	O (D Beam4-L) *1	X *1	General purpose controller 4
	34	O (Knob 2) *1	X *1	Breath type
	48	O (D Beam1-R) *1	X *1	General purpose controller 1
	49	O (D Beam2-R) *1	X *1	General purpose controller 2
	50	O (D Beam3-R) *1	X *1	General purpose controller 3
	51	O (D Beam4-R) *1	X *1	General purpose controller 4
	64	O (Hold)	O	Hold 1
	65	X *1	O	Portamento
	66	X *1	O	Sostenuto
	80	O (TT Pad XY-X) *1	X *1	General purpose controller 5
	81	O (TT Pad XY-Y) *1	X *1	General purpose controller 6
	82	O (TT Pad TT-X) *1	X *1	General purpose controller 7
	83	O (TT Pad TT-Y) *1	X *1	General purpose controller 8
	91	X *1	O (Reverb)	General purpose effects 1
	93	X *1	O (Chorus)	General purpose effects 3
	1-31, 64-95	O *1	X *1	Pedal, Knob, D Beam, TT Pad
	100, 101	X *1	O	RPN LSB, MSB
Program Change : True Number		O *1 *****	O *1 0-127	Program No. 1-128
System Exclusive		O *3	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Realtime	: Clock	X *1	X *1	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123-127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Transmits when Data Transfer is executed or RQ1 received.		

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

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

O : Yes
X : No

Fiche technique

V-Synth Version 2.0: Clavier Synthétiseur

● Clavier

61 touches (dynamiques avec aftertouch de canal)

● Configuration du générateur de sons

Oscillateur (enveloppe x4 + LFO x1) x2

Modulateur x1

COSM (enveloppe x2 + LFO x2) x2

TVA (enveloppe x1 + LFO x2) x1

● Modes de production de son des oscillateurs:

PCM/Variphrase

(formes d'onde d'usine + échantillons)

Modélisation analogique

(14 formes d'onde: SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE, LA-SAW, LA-SQUARE, SUPER-SAW, FEEDBACK-OSC, X-MOD-OSC)

entrée externe

● Modulateur

4 types (RING, FM, ENV-RING, OSC-SYNC)

● COSM

16 types (OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1, SBF2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB-FILTER)

● Zones (partages)

16

● Parties

16 (normalement)

12 (avec un kit de batterie)

● Polyphonie maximum

24 voix

(Varie selon les ressources monopolisées du générateur de sons.)

● Mémoire interne

Projet: 1

Patches: 512

Formes d'onde: 999

Mémoire de formes d'onde (RAM): 50Mo

(A la sortie d'usine, les formes d'ondes préprogrammées occupent 32Mo de cette mémoire.)

● Support d'archivage externe

Fente PC CARD

(Permet d'utiliser des cartes Microdrive, SmartMedia ou Compact-Flash avec un adaptateur pour carte PC.)

● Effets

MPX (Multi-effets): 41 ensembles

Chorus: 8 ensembles

Réverb: 10 ensembles

● Egaliseur système:

4 bandes

● Fréquence d'échantillonnage

Interne: 44.1kHz

Prises Digital Audio IN/OUT: 96, 48, 44.1kHz

● Traitement des signaux

Traitement interne

Section générateur de sons: 32 bits (à virgule flottante)

Section des effets: 24 bits (à virgule fixe)

Conversion N/A: 24 bits

Conversion A/N: 24 bits

● Niveau de sortie nominal

MAIN OUT: +4dBu

DIRECT OUT: +4dBu

● Niveau d'entrée nominal

INPUT (LINE): -20dBu

INPUT (MIC): -46dBu

● Arpeggiateur

Motifs: Programmable par l'utilisateur

(commandes de contrôle reconnues)

Figures: 8 types

Tempo: 20~250 BPM

● Modulateur multi-pas

Pistes: 4

Pas: 16

Tempo: 20~250 BPM

● Ecran

Ecran tactile (LCD) rétroéclairé à 320 x 240 points

● Commandes

Levier Pitch Bend/Modulation

Pad Time Trip

Contrôleur D Beam (deux faisceaux)

Commandes ASSIGNABLE CONTROL (C1, C2)

● Connectique

Casque

Prises Main Output (L/MONO, R) (jacks 1/4")

Prises Direct Output (L, R) (jacks 1/4")

Prises Input (L, R) (jacks 1/4")

(avec commutateur de gain ligne/micro)

Prise Hold Pedal

Prises Control Pedal (1, 2) (assignable)

Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Port USB (transfert de fichiers et USB MIDI)

Interface audio numérique (24 bits, IEC60958)

COAXIAL (IN, OUT)

OPTICAL (IN, OUT)

Connecteur secteur

● Alimentation

CA 115V, 117V, 220V, 230V, 240V (50/60Hz)

● Consommation

16W

● Dimensions

1056 (L) x 398 (P) x 111 (H) mm

● Poids

● Accessoires

Mode d'emploi

Liste des sons ("Sound List")

CD-ROM (pilote USB, Librarian)

Protection PC CARD

Cordon d'alimentation

● Options

Carte d'extension (V-Card)

VC-1: D-50 Simulator

VC-2: Vocal Designer

Support de clavier: KS-12

Pédale de commutation: DP-2/6/8

Commutateur au pied: BOSS FS-5U

pédale d'expression: EV-5, BOSS FV-300L

(0dBu= 0,775V rms)

* En vue d'améliorer le produit, ses caractéristiques techniques et/ou son aspect peuvent être modifiés sans avis préalable.

Index

Symboles

+OCT 15

Chiffres

4 Band EQ 123

A

A (Attack) 16

AC inlet 17

Accorder 82

Active Sensing 125

Adjust 113

ADSR

Attack 94

Decay 94

Release 94

Sustain 94

After

Assign 130

Local Sw 130

After Sens 126

Aftertouch 126

Arpeggio 62, 81

Arpégiateur 33, 62

Assign

TT 129

Assignable 14, 31

Control 69

D Beam 68

Pad Time Trip 30, 67

Assignment de sortie 96

Attack 92, 94, 109

Audio 128

B

BANK 15

Batterie 100

Beam 127, 129

Local Sw 129

Beat 110

Beat Keep 86

Bend

Assign 130

Local Sw 130

Range 79

Bender 79

Bip 23

Boucle 116

C

C1 14, 32, 69

C2 14, 32, 69

Calibrage 148

Calibration 148

Canal de réception 125

Carte PC 55

Protection 22

Changement de programme 123, 125

CHO 97

Master Level 97

Send 96

To REV 97

Type 97

Chorus 16, 96–97

Clean Project 133

Clear 115

Clock

Out 124

Source 123

Coarse 87

COAXIAL IN/OUT 17

Common

Patch 78

System 122

Commutateur 97

Commutateur de modulateur 92

Compare 75

Compresseur 109

Contraste 17

Contrôle matriciel 80

Controller 125

Controller section 54

Copier

Fichiers/dossiers 135

Patch 72

Copy 115, 135

COSM 161

1/2 92

Count In 110

Courbe de toucher 94

Cross Modulation 90

CTRL 1/2 PEDAL 17

Curseur 15, 24

Cut 115

CUTOFF 16

D

D (Decay) 16

D Beam 14, 31, 68, 79

1~4 Assign L, R 127, 129

Calibration 149

Sens L, R 127

Data Transfer 146

DEC/- 15, 25

Decay 94

Delay

Time (LFO) 95

Delete 136

Dépannage 194

Déplacer

Fichiers/dossiers 135

Depth 119

Destination 1, 2 80

Detune 88

Device ID 123

Digital

Output Freq 122

DIGITAL AUDIO INTERFACE 17

DIRECT OUT	17
Disk	131
Format	134
Load Project	132
Tools	135
Utility	131
Disk Tools	135
Drum	100
Duration	82

E

Echantillon	
Édition	112
Importer	112
Echantillonnage	103
Ecran tactile	23
Effet	96
Effets	54, 161, 166
Égaliseur	123
Encodage, type	118
Encode	117
Energy	91
Env	
Depth	94
Time KF	94
Enveloppe	94
EQ	123
Événement	119
Ajouter	119
Supprimer	119
EXIT	15
External Input Type	122

F

Factory Reset	147
Fade	
Mode	95
Time	95
FAT	16
Fat	88
KF	88
FBK Amount	89
Feedback	89
FEEDBACK OSC	85
Fiche technique	203
Fine	87
Fmt LFO Depth	91
Fonction Compare	75
FORMANT	16
Formant	91
KF	91
Format	134
Forme d'onde	85–86

G

Gabarit	103
GAIN	17
Gamme arabe	84
Gamme juste	84

Gamme tempérée	84
General	78
Générateur de sons	54

H

Harmonics	89
High	
Freq	123
Gain	123
Hold	79
Arpeggio	62, 81
Pad Time Trip	68
PEDAL	17
Polarity	127

I

Impact	86
Import	133
Importer	112
INC/+	15, 25
Info	147
Init	121
Initialiser	
Disque	134
Patch	72
Système	121
INPUT	17
Input Source	109
Insert	115
IO	122

K

KBD	126
Output	128
Sens	126
Velocity	126
KBD Velo	81
Key Follow	87–88
Time	90
Key Hold Panic Key	126
Key Sync	95
Knob	
1, 2 Assign	129
1, 2 Local Sw	129
Knob 1, 2 Assign	126

L

LA-SAW	85
LA-SQUARE	85
LCD CONTRAST	17
Legato	79
Length Lock	113
Level	14, 16, 109–110
KF	91, 93
LFO Dp	91
Métronome	110
Oscillateur	91
Patch	93
Lever	130

LFO	95
COSM	92
Depth	87
DP	16
Fat	88
Formant	91
Niveau de l'oscillateur	91
Niveau du patch	93
Oscillateur	91
Rate]	16
Time	90
TVA	93
Limiteur	110
Liste des paramètres	152
Load Project	132
Local Sw	126
Loop	86, 113
Region	116
LOW	
Freq	123
Gain	123
LR-Mix	115
Lvl LFO Dp	93
M	
MAIN OUT	17
Master	122
Key Shift	122
Level	122
Tune	122
Master Tune	122
Matrix Control	80
Matrix Ctrl	80
Mémoire	55
Echantillonnage	55
Interne	55
Preset	55
Mémoire d'édition	55
Messages SysEx	123
Metro Type	110
Métronome	110
MPX	16, 97, 166
Commutateur	96
Master Level	97
Send	96
To CHO	97
To REV	97
Type	96–97
MID	
Freq	123
Gain	123
Q	123
MIDI	125
/USB	123
Canal du patch	125
Canal V-Link	128
Local	126
USB	124, 144

MIDI connector	17
Mix	89
/Parallel	122
MOD	92
Assign	130
Local Sw	130
Type	92
Mode	56, 78–79
Modulateur	92
Mono	61
Mono/Poly	78
Motif	82
Move	135
Multi	82
Multitimbral	54

N

Name	
Echantillon	106
Gabarit (Template)	111
Nom	
Fichiers/dossiers	137
Patch	73
Normalize	115
NUMBER	15, 59

O

–OCT	15
OCT	15, 61
Octave Range	81
Octave Shift	61, 79
Offset	95
OPTICAL IN/OUT	17
Original Level	92
Original Tempo	117
OSC	
TVA	91
OSC1/OSC2	85
Oscillateur	
Commutateur	85
Hauteur	87
Type	85
Oscillateur analogique	85
Output	109–110
Output Assign	96
Output Gain	122

P

P1	16
Pad Time Trip	14, 30, 67, 79, 126
Palette Local Sw	128
Pan	93
KF	93
LFO Dp	93
Panic Key	126
Part	
1~16 Rx Ch	125
1~16 Rx Sw	125
MIDI	125

Partage (Split)	98
Paste	115
Patch	
Coarse Tune	84
Copy	72
Edit Com Arpeggio	63
Fine Tune	84
Information	147
Init	72
List	60
Name	73
Palette	59, 75
Play	58
Réglages	71
Remain	122
Reproduction	58
Sélection	58
Tempo	81
Tx Ch	125
Write	73–74
Zone	99
PATCH Copy	72
Pattern	
Edit	63, 81
PC CARD	17
PCM	86
Peak	14
Pedal	127
1, 2 Assign	127
1, 2 Polarity	127
PHONES	17
Pit LFO Dp	87
PITCH	16
Pitch	31, 68, 87
Pitch Bend	79
Pitch KF	87
Playback Mode	86
Polarity	127
Polyphonie	54
Portamento	61, 78
Sensibilité au toucher	78
POWER	17
Powerup Mode	122
Pre	
Effect	109
gain	109
Trigger	109
PREVIEW	113
Project	55
Pulse Width	87
PW	16
KF	87
LFO Depth	87

R

R (Release)	16
Random	87
Rate	

LFO	95
Ratio	110
Recherche de valeur zéro	114
Rééchantillonnage	108
Region	116
Réglages d'enveloppe	94
Release	92, 94, 110
Remote KBD Sw	126
Rename	137
REV	97–98
Master Level	97
Send	96
Type	97–98
Reverb	16, 97
Réverbération	96
Reverse	116
Rhythm	101
Robot Voice	86
Routing	96
Rx	
Bank	123
PC	123
Sys-Ex	123

S

S (Sustain)	16
Sample	103
Encode	118
Information	111
Loop FWD	113
Name	106
Pre-Effect	109
Template	105
Top	104
SAMPLING General	108
Sampling type	108
Sauvegarder	
Echantillon	120
Patch	73
Projet	132
Système	121
Save	
Project	132
Scale Tune	84
Scale Tune C–B	84
Sélection de banque	123
Sens	80
Sensibilité au toucher	126
SHIFT	15
Shuffle	
Rate	82
Resolution	82
Sortie numérique	122
Source	80
Split	98
Start Offset	86
Storage	138
Structure	54

Type	78
Sub-Oscillator	86
SUPER-SAW	85
Suppresseur de bruit	110
Supprimer	
Fichiers/dossiers	136
Sustain	94, 109
Switch	78–79
Synchronisation	123
System	121
Com Master	121

T

T Screen Calibration	148
Template	103
Name	111
Tempo	14, 62, 81, 110, 117
Sync	86
Thres	110
Threshold	110
Time	16, 31, 68, 78, 90
Offset	90
Velo Sens	78
Time KF	90
Time Trip	67
D Beam	68
Pad	14
Sw	86
Tone	109–110
Tools	135
TOTAL Gain	123
Toucher	94
Transfert de données	146
Transmit bank select switch	125
TRANSPOSE	15
Transpose	60
Transposition	60
Trigger	
Level	109
Mode	109
Trim	115
Truncate	115
TT	
Pad Local Sw	128
Pad/Knob	126, 128
TT Pad	79
TT Pad Calibration	149
Tune	82
TVA	93
Tx	125, 128
Active Sens	125
Edit	124
PC	125
Tx Bank	125
Type	78–79
Pre-Effect	109

U

Undo	114
USB	55
MIDI Thru Sw	124
MIDI, pilote	144
Mode	124, 138
Setup	124
Storage	139, 141
USB connector	17

V

VALUE	15, 25
Vari Sw	86
VariPhrase	18
Velocity	
A-Sens	94
Curve	94
D-Sens	94
R-Sens	94
Sens	94
V-LINK	69, 128
V-Link	70, 128
Volume	14

W

Wave	
Gain	85
Waveform	86
WIDTH	16
Write	121

X

X Assign-TT	126
X Assign-XY	126, 128
X-MOD	85, 90

Y

Y Assign-TT	126
Y Assign-XY	126, 128

Z

Zero	
Insert	115
ZeroX	114
Zone	54, 98
Zone temporaire	55
Zoom	114
Barre	114



Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour l'Union Européenne

Pour les Etats-Unis

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

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

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

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

Pour le Canada

NOTICE

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

AVIS

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

Information

En cas de problème, adressez-vous au service de maintenance Roland le plus proche ou au distributeur Roland agréé de votre pays; voyez ci-dessous.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

That Other Music Shop(PTY)Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesburg,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105
FAX: (011) 403 1234

Paul Bothner(PTY)Ltd.

17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 3 Section Anhuaxili
Chaoyang District Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)
2/F., No.30 Si You Nan Er Jie
Yi Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
TEL: (020) 8736-0428

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra IntiRama
Jl. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA

Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling
Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

SWEET LEE MUSIC COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN

ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung
Shan N.Road Sec.2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
330 Verg NakornKasem, Soi 2,
#02-10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music Suite DP-8
40 Ba Huyen Thanh Quan Street
Hochiminh City, VIETNAM
TEL: (08) 930-1969

AUSTRALIA/NEW ZEALAND

AUSTRALIA/NEW ZEALAND Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9982 8266
For New Zealand
Tel: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS

A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wilkey, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataníel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA

Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA

JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO

Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherlands Antilles
TEL:(305)5926866

DOMINICAN REPUBLIC

Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR

Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA

Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS

Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE

Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARI
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico
D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA

Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal
de la Farmacia 5ta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE
PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU

Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD

AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868)638 6385

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa
1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar
import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA

Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/HOLLAND/LUXEMBOURG

Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.

K-AUDIO
Kardasovska 626.
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (019) 68 24 020

GERMANY

Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY

Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND

MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA

MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

SPAIN

Roland Iberia, S.L.
Paseo Garcia Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 17 211 005

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN

MOCO INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafa ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT

EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON

Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine
Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-
5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN

TALENTZ CENTRE L.L.C.
P.O. BOX 37, MUSCAT,
POSTAL CODE 113
ROMANIA
TEL: 931-3705

QATAR

Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

aDawlah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary
Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA

Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

Ant Muzik Aletleri Ithalat Ve Ihracat Ltd Sti
Siraselvilir Caddesi
Siraselvilir Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2449624

U.A.E.

Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sheroq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga ON L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

As of January 15, 2005 (ROLAND)