

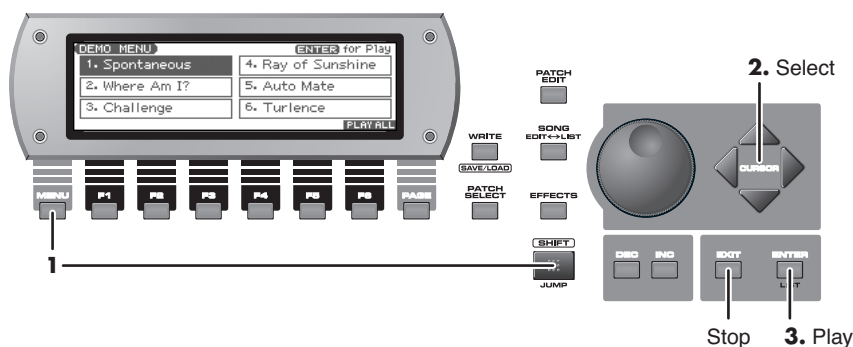
Fantom Xa

Mode d'emploi

Nous vous félicitons de votre choix du Fantom-Xa Roland.

Avant d'installer cet appareil lisez attentivement les chapitres « CONSIGNES D'UTILISATION » (p. 2 et 4) et « REMARQUES IMPORTANTES » (p. 4 et 5) qui fournissent des informations importantes sur la bonne utilisation de cet appareil. Pour en maîtriser toutes les fonctionnalités, nous vous suggérons également de lire attentivement ce manuel et le guide de prise en main et de les conserver en lieu sûr pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.

Écoute des morceaux de démonstration



- 1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [MENU].**
- 2. Utilisez les touches [CURSOR] pour choisir un morceau.**
- 3. Appuyez sur [ENTER] pour lancer la lecture.**
Appuyez sur [EXIT] pour l'arrêter.

* Les explications fournies dans ce manuel décrivent les affichages standards à l'écran sur l'appareil au moment de sa mise sur le marché. Si votre Fantom-Xa est doté d'une version plus récente du système (comportant, par exemple de nouveaux sons), cet affichage peut différer légèrement de la description ou des illustrations fournies.



AVERTISSEMENT : LES COULEURS DES CONDUCTEURS DU CORDON SECTEUR CORRESPONDENT AU CODE SUIVANT : BLEU = NEUTRE, MARRON = PHASE.

Si les couleurs des fils de votre prise secteur (ou l'identification de ses bornes) ne correspondaient pas à ce code, procédez comme suit :
 Le fil BLEU doit être relié à la borne marquée d'un N ou de couleur NOIRE.
 Le fil MARRON doit être relié à la borne marquée d'un L ou de couleur ROUGE
 Ces fils ne doivent être reliés en aucun cas au connecteur de terre d'une prise à trois broches.




CONSIGNES D'UTILISATION

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

À propos des mentions AVERTISSEMENT ⚠ et ATTENTION ⚠







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

À propos des symboles






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

OBSERVEZ SCRUPULEUSEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES










⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous et le reste du mode d'emploi. 
- N'ouvrez en aucun cas l'appareil et n'y effectuez aucune modification. (La seule exception à cette règle concerne les instructions spécifiques destinées à l'installation d'éléments optionnels; voir p. 214, p. 216.) 
- Ne tentez pas de réparer l'appareil et n'y faites aucune modification (sauf dans le cas où le manuel vous donne des instructions spécifiques dans ce sens). Adressez-vous à votre centre de maintenance agréé pour toute réparation ou transformation (voir page « Information »). 
- N'utilisez et n'entreposez pas l'appareil dans des endroits:
 - soumis à des températures extrêmes (rayonnement direct du soleil, système de chauffage) 
 - humides (salles de bains etc.) 
 - exposés à la pluie
 - poussiéreux
 - soumis à un fort niveau de vibrations.
- Cet appareil ne doit être utilisé que dans des racks ou sur des supports recommandés par Roland. 










⚠ AVERTISSEMENT

- Si vous utilisez cet appareil en rack ou sur un stand, veillez à ce qu'il soit bien horizontal et ne risque pas de basculer. Dans tous les autres cas veillez à ce que l'appareil soit toujours posé sur une surface plane et stable. Ne l'installez jamais dans des positions instables ou sur des surfaces inclinées. 
- Cet appareil ne doit être branché que sur une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi et indiqué sur l'appareil. D'autres types d'adaptateurs peuvent présenter une polarité inversée ou être conçus pour des caractéristiques électriques différentes, et risqueraient d'endommager votre matériel ou de provoquer une électrocution. 
- N'utilisez que le cordon d'alimentation fourni avec l'appareil. N'utilisez pas ce cordon sur un autre type d'appareil. 
- Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé par des objets lourds. Un câble endommagé peut facilement causer une électrocution ou un incendie! 
- Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou en association avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition définitives. Ne l'utilisez jamais à fort niveau pendant une longue période ou en toutes circonstances où l'écoute deviendrait inconfortable. En cas de perte d'audition, consultez immédiatement un médecin spécialisé. 

AVERTISSEMENT

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

- Mettez immédiatement l'appareil hors-tension, débranchez le cordon d'alimentation et adressez-vous au plus vite à votre revendeur, à un centre de maintenance agréé ou à votre distributeur indiqué dans la page « Information » dans les cas suivants: 
 - Le cordon d'alimentation ou sa prise ont été endommagés
 - De la fumée ou une odeur inhabituelle sortent de l'appareil
 - Des objets ou des liquides étrangers ont été introduits accidentellement dans l'appareil
 - L'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité
 - L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou ses performances semblent dégradées.
- En présence de jeunes enfants, un adulte doit pouvoir assurer une surveillance aussi longtemps que l'enfant n'est pas capable de se servir de l'appareil en toute sécurité. 
- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le laissez pas tomber!) 
- Ne branchez pas l'appareil sur une prise déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lors de l'utilisation de pavés d'extension, à ne pas dépasser la puissance admise tant par le prolongateur que par le circuit électrique. Une surcharge importante pourrait provoquer une surchauffe et faire fondre l'isolant du cordon. 
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, un centre de maintenance agréé ou le distributeur Roland indiqué sur la page de garde. 
- Mettez toujours l'appareil hors-tension et débranchez le cordon d'alimentation avant d'installer les cartes d'extension (SRX series, p. 214 ; DIMM, p. 216). 
- Ne tentez JAMAIS de lire un CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son résultant pourrait être de niveau très élevé et serait susceptible d'endommager aussi bien votre matériel que votre audition. 

ATTENTION

- N'installez l'appareil et son alimentation que dans un emplacement qui ne gêne pas leur ventilation. 
- Cet appareil est destiné à n'être utilisé qu'avec le stand Roland KS-12. Tout autre support serait susceptible de provoquer des accidents. 
- Pour brancher ou débrancher le cordon d'alimentation ou l'adaptateur, saisissez toujours la prise elle-même et non le câble. 
- À intervalles réguliers vous devez débrancher la prise secteur de l'appareil et la nettoyer à l'aide d'un chiffon sec pour éviter toute accumulation de poussière. Vous devez également la débrancher si l'appareil doit rester inutilisé pendant une longue période. L'accumulation de poussière au niveau des broches est susceptible de réduire l'isolation et de provoquer des incendies. 
- Évitez de pincer ou de coincer les connecteurs reliés à cet appareil. Tenez-les hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'appareil. Ne déposez pas non plus d'objets lourds dessus. 
- Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation avec les mains humides. 
- Avant de déplacer l'appareil, débranchez son cordon d'alimentation et retirez toutes les connexions aux autres appareils.
- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez-le du secteur (p. 16). 
- En cas de risque d'orage, éteignez l'appareil et débranchez physiquement son cordon d'alimentation.
- N'installez que les modèles de cartes d'extension prévus par le constructeur (SRX Series, DIMM). Ne retirez que les vis strictement nécessaires à l'opération (p. 214, p. 216). 
- Si vous êtes amené à enlever les vis maintenant en place le cache de protection des cartes d'extension, veillez à les ranger en lieu sûr et hors de portée des enfants.

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des recommandations contenues dans le chapitre « CONSIGNES D'UTILISATION », p. 2 et 3, nous vous demandons de lire attentivement et de respecter ce qui suit :

Alimentation

- N'utilisez pas cet appareil sur le même circuit électrique que d'autres appareils pouvant générer un bruit de ligne (moteurs électriques ou systèmes d'éclairage à variateur). S'il n'est pas possible d'utiliser des lignes séparées, insérez un régulateur d'alimentation entre l'appareil et la prise secteur.
- Une chauffe modérée peut être observée au niveau de l'adaptateur secteur après quelques heures d'utilisation. Il s'agit d'un phénomène normal qui ne trahit aucun dysfonctionnement.
- Avant tout branchement veillez à mettre tous vos appareils hors-tension afin d'éviter d'endommager votre matériel ou vos haut-parleurs.

Positionnement

- L'utilisation de cet appareil à proximité d'amplificateurs ou d'appareils dotés d'alimentations puissantes peut induire du souffle. Pour y remédier, vous pouvez modifier son orientation ou l'éloigner de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer avec la réception d'émissions radio/TV. Ne l'utilisez pas à proximité de tels récepteurs.
- Des interférences peuvent également provenir de transmissions sans fil de type téléphone cellulaire. Elles peuvent apparaître au début d'une communication, qu'il s'agisse d'un appel ou d'une réception, ou encore pendant la conversation. En présence de tels problèmes, éloignez ces appareils de votre synthétiseur ou éteignez-les.
- N'exposez pas cet appareil au soleil ou à des températures excessives, que ce soit à l'intérieur d'un véhicule immobilisé ou à proximité d'un radiateur. Une chaleur trop importante peut déformer ou décolorer l'appareil.
- Lors du déplacement de l'appareil entre des lieux présentant des conditions de température et/ou d'humidité très différentes, de la condensation peut se produire à l'intérieur du châssis. Des dysfonctionnements pourraient résulter d'une utilisation dans de telles conditions. Vous devez donc, dans ce cas, attendre éventuellement plusieurs heures que toute la condensation se soit évaporée avant de l'utiliser.
- N'entreposez aucun objet en permanence sur le clavier. Il pourrait en résulter divers dysfonctionnements comme l'arrêt du fonctionnement de certaines touches.

Entretien

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

Pertes de données

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

Précautions supplémentaires

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement ou à un fonctionnement incorrect de l'appareil. Pour réduire tout risque de perte de données importantes, nous vous recommandons d'effectuer périodiquement un archivage de ces données sur cartes mémoires ou unités externes.
- Il peut parfois se révéler impossible de récupérer des données archivées sur disquettes ou sur système MIDI externe. Roland Corporation décline toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données.
- Manipulez les divers boutons de votre appareil avec modération, et procédez de même pour ce qui concerne les prises et les connecteurs. Un excès de brutalité peut endommager irrémédiablement ces divers éléments.
- Ne soumettez l'afficheur à aucune pression.
- Lors du branchement ou du débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même et ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des courts-circuits ou d'endommager les éléments internes du connecteur.
- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Si besoin, utilisez un casque pour vous isoler, plus particulièrement aux heures tardives.
- Pour transporter l'appareil, utilisez de préférence l'emballage et les éléments de conditionnement d'origine. Sinon, procurez-vous un emballage équivalent.
- N'utilisez que le modèle de pédale d'expression préconisé par Roland (EV-5, vendue séparément). Tout autre modèle pourrait causer des dysfonctionnements ou endommager votre appareil.
- Utilisez de préférence un câble Roland pour le branchement de l'appareil. Si vous devez utiliser un autre type de câble, observez les précautions suivantes.
 - Certains connecteurs comportent des résistances. N'utilisez en aucun cas de tels câbles qui donneraient un son très faible voire inaudible. Pour plus d'informations sur les caractéristiques des câbles d'autres constructeurs, adressez-vous à leur fabricant.
- La sensibilité du contrôle D Beam peut varier en fonction de la luminosité ambiante. S'il ne fonctionne comme vous le souhaitez, réglez sa sensibilité en fonction de vos conditions d'éclairage.

Avant d'utiliser des cartes mémoires

Utilisation des cartes mémoires

- Insérez la carte dans son logement à fond et fermement.
- Ne touchez pas les contacts de la carte et veillez à ce qu'ils ne soient pas salis.
- Le lecteur de cet appareil accepte indifféremment les cartes CompactFlash et Smartmedia (3,3V). Les cartes Microdrive ne sont pas compatibles.
- Les cartes CompactFlash et Smartmedia (3,3V) sont réalisées à partir de composants de précision. Manipulez-les avec précaution, en veillant plus particulièrement aux points suivants:
 - Pour éviter tout dommage dû à l'électricité statique, veillez à décharger celle dont vous pourriez être porteur avant de les manipuler.
 - Ne touchez pas et ne laissez pas d'éléments métalliques entrer en contact avec les connecteurs de la carte.
 - Ne soumettez vos cartes à aucune contrainte physique particulière: torsion, choc, vibration etc.
 - Ne laissez pas vos cartes au soleil, ou dans un véhicule immobilisé (température de stockage: - 25 à + 85 °C).
 - Tenez-les à l'écart de l'humidité.
 - Ne modifiez pas et n'ouvrez pas ces cartes.

Manipulation des CD-ROM


- Évitez de toucher ou de rayer la face brillante (codée) du disque. Les CD-ROM sales ou endommagés peuvent se révéler impossibles à lire. Nettoyez-les éventuellement à l'aide d'un kit de nettoyage spécialisé du commerce.


Copyright


- L'enregistrement non autorisé, la distribution, la vente, la location, la diffusion ou radiodiffusion publique de tout ou partie d'une œuvre (composition musicale, vidéo, programme radiodiffusé, concert public ou autre) dont le copyright est détenu par une tierce partie sont strictement interdits par la loi.
- N'utilisez pas cet appareil d'une manière qui puisse violer des copyrights détenus par des tierces parties. Nous ne saurions en aucun cas être tenus pour responsables d'utilisations frauduleuses de cet appareil.

* Tous les noms de marques et de produits cités dans ce manuel sont la propriété exclusive de leurs ayants-droit respectifs.

* SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corp.

* CompactFlash et  sont des marques déposées de SanDisk Corporation et sont sous licence de CompactFlash association.

* Roland Corporation dispose d'une autorisation de licence pour les marques déposées CompactFlash™ et le logo CF ().

* V-LINK () est une marque déposée de Roland Corporation.

Sommaire

Consignes d'utilisation	2
Remarques importantes	4
Fonctionnalités	11
Faces avant et arrière	12
Face avant	12
Face arrière	14
Prise en main.....	15
Branchements.....	15
Mise sous/hors tension	16
Réglage de la luminosité de l'écran (LCD Contrast).....	16
Écoute des morceaux de démonstration.....	17
Contrôles de l'appareil	18
Présentation du Fantom-Xa	19
Organisation interne du Fantom-Xa.....	19
Espaces mémoires.....	21
Effets incorporés	22
Séquenceur	23
Section Sampling	25
Fonctions de base du Fantom-Xa	26
Changement de mode du générateur de son	26
Touches de fonction	26
Déplacement du curseur	27
Modification d'une valeur.....	27
Attribution d'un nom.....	28
Utilisation en mode Patch	29
À propos de l'écran PATCH PLAY	29
Sélection d'un Patch	30
Sélection des Patches dans une liste	30
Sélection des Patches/Rhythm Sets favoris (Favorite Patch)	31
Sélection des Patches par catégorie.....	32
Transposition du clavier par pas d'une octave (Octave Shift).....	33
Transposition du clavier par pas d'un demi-ton (Transpose)	33
Activation/désactivation des Tones (Tone On/Off).....	33
Jeu monophonique (Monophonic).....	34
Transition progressive d'une note à l'autre (Portamento)	34
Écoute des sons de percussion	34
Choix du paramètre contrôlé par les contrôles temps réels ou le D Beam (Control Setting).....	34
Création d'un Patch	35
Paramétrage d'un Patch	35
Sauvegarde d'un Patch nouvellement créé (Write).....	37
Fonctions des paramètres de Patch.....	38

Création d'un Rhythm Set	55
Paramétrage d'un Rhythm Set	55
Sauvegarde d'un Rhythm Set nouvellement créé (Write).....	57
Fonctions des paramètres de Rhythm Set.....	58
Utilisation en mode Performance	66
Appel de l'écran PERFORM LAYER	66
Appel de l'écran PERFORM MIXER	66
Fonctions accessibles dans les écrans PERFORMANCE LAYER/MIXER	66
Sélection d'une Performance	67
Utilisation de la page LAYER.....	68
Combinaison et utilisation de sons superposés (Layer)	69
Affectation de sons différents à différentes zones du clavier (Split)	69
Utilisation de la page MIXER	70
Coupure spécifique d'une Part (Mute).....	71
Création d'une Performance	72
Réglage des paramètres de chaque Part.....	72
Paramétrage du Patch affecté à une Part	72
Sauvegarde d'une Performance nouvellement créée (Write)	72
Fonctions des paramètres de chaque Part (Performance Parameters)	73
Paramétrage des contrôles temps réel et du D Beam.....	78
Paramétrages MIDI	79
Modification du son en temps réel	80
Contrôleur D Beam	80
Contrôleurs temps réel	83
Pédale de modulation.....	85
Jeu en arpèges (Arpeggio)	86
La fonction Arpeggio	86
Utilisation de l'arpégiateur	86
Paramétrage de l'arpégiateur	87
Création d'un style d'arpège (Arpeggio Style Edit).....	90
Sauvegarde d'un Style nouvellement créé (Write).....	91
Utilisation de la fonction Chord Memory	92
À propos de la fonction Chord Memory.....	92
Utilisation de la fonction Chord Memory.....	92
Création de formes d'accords personnalisées	93
Sauvegarde de formes d'accords nouvellement créées	93
Écoute de rythmes	94
À propos des motifs rythmiques (Patterns).....	94
Utilisation des groupes rythmiques.....	94
Lecture d'un rythme	94
Paramètres « Rhythm Pattern ».....	96
Création d'un Pattern (Rhythm Pattern Edit)	97
Sauvegarde des patterns nouvellement créés (Write).....	98
Création de styles personnalisés (Rhythm Group Edit)	99
Sauvegarde du groupe rythmique nouvellement créé (Write).....	99

Échantillonnage (Sampling).....	100
Procédure d'échantillonnage	100
Paramétrage de la source d'enregistrement (External Input Settings).....	101
Échantillonnage après exécution (Skip Back Sampling).....	103
Édition d'un Sample	104
Sélection d'un Sample (Sample List)	104
Édition d'un Sample.....	106
Affectation de Samples à un Pad (Assign to Pad)	112
Affectation d'un Sample en tant que Patch à une Part (Assign to Keyboard)	113
Création d'un Rhythm Set (Create Rhythm).....	114
Création d'un Multisample (Create Multisample).....	114
Sauvegarde d'un Sample (Write).....	116
Utilisation des Pads	117
Utilisation de la fonction de maintien (Hold)	117
Paramétrage des Pads (Pad Setting).....	117
Affectation d'un Pattern à un Pad (Fonction RPS)	118
Utilisation des Pads pour déclencher des rythmes	118
Lecture d'un Song	119
Lecture directe d'un Song (Quick Play)	119
Lecture enchaînée de Songs (Chain Play).....	119
Méthodes de lecture	120
Enregistrement de Songs	122
Avant d'enregistrer un nouveau Song	122
Enregistrement temps réel (Realtime Recording).....	124
Enregistrement pas à pas (Step Recording).....	128
Édition de Songs.....	131
Chargement d'un Song à éditer.....	131
Édition des données de séquence dans une zone déterminée (Track Edit).....	133
Édition des données de séquence (Micro Edit).....	144
Attribution d'un nom à un Song (Song Name).....	149
Sauvegarde et chargement d'un Song (Save/Load).....	150
Sauvegarde d'un Song (Save).....	150
Sauvegarde d'un Song en tant que fichier SMF (Save as SMF)	152
Chargement d'un Song (Load).....	153
Déclenchement de phrases sur une touche (RPS).....	154
Avant d'utiliser la fonction RPS	154
Utilisation de la fonction RPS en concert.....	156

Ajout d'effets	157
Activation/désactivation des effets	157
Paramétrage des effets	157
Ajout d'effets en mode Patch	158
Ajout d'effets en mode Performance	160
Paramétrage du multi-effet (MFX1-3)	162
Paramétrage du multi-effets (MFX Control)	162
Choix de la structure du multi-effet (MFX Structure)	163
Paramétrage du multi-effets	164
Paramétrage du Chorus	189
Paramétrage de la réverbération	190
Effet de Mastering	191
Paramètres communs à tous les modes (System Function)	192
Comment paramétrer les fonctions système	192
Sauvegarde des paramètres système (System Write)	192
Informations système	192
Actions des paramètres systèmes	193
Transmission des données / Réinitialisation (Factory Reset)	203
Sauvegarde des données utilisateur (User Backup)	203
Rappel de données sauvegardées (User Restore)	203
Réinitialisation	203
Formatage d'une carte mémoire (Card Format)	203
Fonctions de fichiers (File Utility)	204
Procédure de base	204
Copie d'un fichier (Copy)	205
Suppression d'un fichier (Delete)	205
Déplacement d'un fichier (Move)	205
Initialisation d'une carte mémoire (Card Format)	205
Branchement sur votre ordinateur par USB	206
À propos des fonctions USB	206
Sélection des modes MIDI et USB	206
Transfert de fichiers de/ vers l'ordinateur (Storage Mode)	207
Échange de messages MIDI avec l'ordinateur (MIDI Mode)	209
Utilisation de l'éditeur du Fantom-X	210
Installation du « Fantom-X Editor » sur votre ordinateur	210
Branchements	210
Utilisation du « Fantom-X Librarian »	210
Configurations systèmes	211
À propos du V-LINK	212
Qu'est-ce que le V-LINK?	212
Exemples de connexions	212
Activation/désactivation du V-LINK	212
Paramétrage V-LINK	212

Installation de la carte d'extension Wave	214
Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'extension.....	214
Installation d'une carte d'extension Wave.....	214
Vérification des cartes d'extension audio après installation.....	215
Ajouter de la mémoire	216
Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire.....	216
Installation du module de mémoire	216
Vérifier que la mémoire est installée correctement	217
Utilisation d'une carte mémoire	218
Avant d'utiliser la carte mémoire	218
Écriture de données sur la carte	218
Installation de la protection PC Card	218
Dysfonctionnements	219
Messages d'erreur	225
Liste des Performances	226
Liste des Patches	227
Liste des Rhythm Sets	232
Liste des formes d'ondes	241
Liste des styles Arpeggio/Formes d'accords	244
Liste des styles Arpeggio.....	244
Liste des formes d'accords	244
Liste des groupes rythmiques	245
Liste des Patterns	246
À propos du MIDI	248
Implémentation MIDI	249
Caractéristiques	251
Index	253

Fonctionnalités

Le Fantom-Xa est un synthétiseur « workstation » haut de gamme associant une qualité de son professionnelle, une grande accessibilité et des capacités de création musicale puissantes. Son générateur de son de dernière génération, son séquenceur puissant et son échantillonneur capable d'enregistrer des parties de chant complètes sont tous accessibles à travers une interface utilisateur à l'ergonomie très soignée. Les fonctionnalités décrites ci-dessous font du Fantom-Xa un choix adapté à tout style de musique, et à tout contexte, de la scène au studio et de la prestation « live » à la composition élaborée.

Un générateur de son exceptionnel doté d'une polyphonie de 128 voix

Le Fantom-Xa dispose d'une polyphonie de 128 voix, qui constitue le standard actuel en la matière. Il offre ainsi une puissance parfaitement adaptée à l'enregistrement multipiste aussi bien qu'à la réalisation de sons combinés complexes. Le générateur de son associe la synthèse et l'échantillonnage et les formes d'ondes importées d'un ordinateur ou d'une source externe peuvent aussi être utilisées comme base pour la synthèse sonore.

Une mémoire de formes d'ondes très largement extensible

Pour compléter les nombreux patches déjà présents dans le Fantom-Xa, vous pouvez ajouter une carte d'extension « Wave » dans l'appareil et choisir ainsi des sons correspondant plus spécifiquement à votre style ou à vos besoins au sein de la gamme déjà étendue des cartes de la série SRX Roland.

La section d'échantillonnage offre 4 Mo de mémoire (environ 47 secondes d'enregistrement mono), ce qui est déjà très suffisant pour des besoins de base, mais vous pouvez l'étendre jusqu'à 512 Mo (une heure et demi en mono) par l'ajout de mémoires DIMM.

Un sampler à part entière doté de la fonction « Skip Back Sampling »

Le Fantom-Xa offre un éventail complet de fonctions d'échantillonnage, ré-échantillonnage et d'édition graphique des formes d'ondes rivalisant avec celles d'appareils spécialisés.

Sa fonction originale « Skip Back Sampling » permet d'effectuer a posteriori l'échantillonnage des notes que vous avez jouées dans un moment de forte inspiration.

Il propose également une fonction Auto Sync qui adapte automatiquement la longueur d'une mesure au tempo et d'une fonction Solo Sampling permettant d'enregistrer isolément une voix ou une guitare tout en écoutant un accompagnement réalisé par le séquenceur interne. Les formats WAV et AIFF sont acceptés indifféremment pour les accès externes, et offrent donc une compatibilité aussi bien PC que Mac.

De nombreuses interconnexions

Le connecteur USB commutable présent en face arrière permet aussi bien le transfert de fichiers que la communication par USB-MIDI. Le port PC card permet la sauvegarde sur divers types de supports: SmartMedia ou Compact Flash, allant jusqu'à 1 Go (pour les CompactFlash).

Un séquenceur incorporé 16 pistes

Ce séquenceur vous permet d'enregistrer en laissant libre cours à votre inspiration et sans avoir recours à des modes ou à une programmation complexe. L'enregistrement en boucle permet d'enregistrer les Parts les unes après les autres sans arrêter le rythme en effectuant la sélection des différentes pistes à l'aide des boutons Part Track. Le Fantom-Xa est conçu pour respecter votre créativité et pour vous permettre d'agir librement au sein des Songs. Il permet également de récupérer des séquences réalisées sur ordinateur (au format SMF) par USB ou par carte PC et de l'utiliser en playback orchestre sur scène.

Des pads Trigger/Category

Ces pads peuvent être utilisés aussi bien pour le déclenchement d'instruments de percussion ou de phrases musicales (RPS) que comme touches numériques. Ils permettent également la lecture de phrases audio échantillonnées a posteriori (Skip Back Sampling).

Des effets puissants est des options de mastering

Le Fantom-Xa dispose de trois processeurs multi-effets (78 types), et d'une réverbération et d'un chorus indépendants. Un ensemble de mastering est également présent et permet d'amener la qualité de vos Songs au niveau des CDs du commerce.

Des contrôles polyvalents

Un grand nombre de contrôles polyvalents sont présents sur l'appareil: un contrôleur D Beam, mais également des contrôles auxquels vous pouvez affecter la fonction de votre choix ou un connecteur pédale (avec détection de demi-pédale) qui vous donnent des capacités d'exécution scéniques de haut niveau.

Un logiciel d'édition et d'archivage spécifique du Fantom-Xa fourni

Le logiciel pour ordinateur fourni avec l'appareil permet d'éditer et de gérer l'ensemble des sons du Fantom-X directement sur ordinateur.

Le système V-LINK

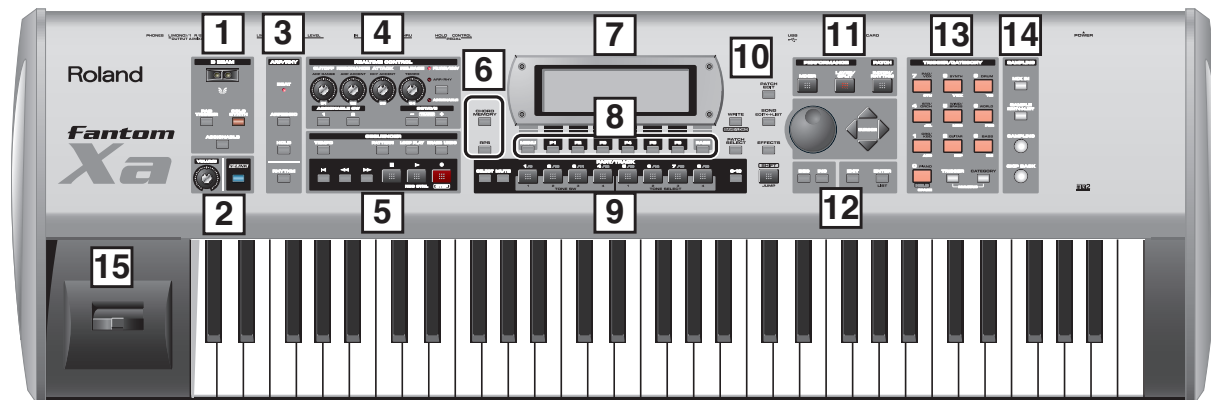
Le V-LINK permet de synchroniser la musique et les images pour créer des formes d'expression artistiques entièrement nouvelles. Associé à des unités vidéo compatibles V-LINK (DV-7PR, PR-50, ou V-4 Ediol par exemple), il vous permet d'utiliser les contrôles temps réel ou les pads du Fantom-Xa pour associer le pilotage de vidéos à la musique que vous jouez sur scène.

Compatibilité GM/GM2

Le Fantom-Xa est compatible GM/GM2, et peut lire des données musicales avec ce standard (GM scores).

Faces avant et arrière

Face avant



1 D BEAM

Active/désactive la fonction D Beam. Permet de créer divers effets en déplaçant la main devant ce contrôle (p. 80).

[PAD TRIGGER]

Permet de déclencher les sons des pads directement à partir du D Beam (p. 82).

[SOLO SYNTH]

Permet d'utiliser le Fantom-X comme un synthétiseur monophonique (p. 81).

[ASSIGNABLE]

Permet d'affecter divers paramètres ou fonctions au D Beam pour agir sur le son en temps réel (p. 82).

* Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur le bouton de votre choix pour accéder à la page de paramétrage du D BEAM.

2

VOLUME

Règle le volume général au niveau des sorties OUTPUT A (MIX) et PHONES en face arrière (p. 16).

[V-LINK]

Active/désactive la fonction V-LINK (p. 212).

Appuyez sur ce bouton pour accéder au paramétrage V-LINK.

3 ARP/RHY

BEAT (témoin de tempo)

Ce témoin clignote en mesure avec le tempo choisi.

[ARPEGGIO]

Active/désactive la fonction ARPEGGIO (p. 86).

[HOLD]

Active/désactive la fonction Arpeggio Hold (p. 87).

[RHYTHM]

Active/désactive la fonction RHYTHM (p. 94).

* Maintenez [SHIFT] et appuyez sur un de ces boutons pour accéder à l'écran de paramétrage correspondant.

4 REALTIME CONTROL

REALTIME CONTROL ()

Ces boutons permettent d'agir sur le son en temps réel selon la fonction qui leur est assignée (p. 83).

ASSIGNABLE switch ([], [])

Vous pouvez affecter une grande variété de paramètres à ces deux boutons et les utiliser pour modifier le son en temps réel (p. 84).

* Maintenez [SHIFT] et appuyez sur (ou tournez) un des contrôles ci-dessus pour accéder à leur écran de paramétrage.

[OCTAVE] (+/-)

Transpose le clavier par pas d'une octave (-3- +3 octaves) (p. 33).

* Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [OCTAVE] pour effectuer une transposition par pas d'un demi-ton (p. 33).

5 SEQUENCER

Gère le fonctionnement du séquenceur: enregistrement ou lecture.

[TEMPO]

Règle le tempo (BPM) (p. 120, p. 123).

[PATTERN]

Permet d'enregistrer des « patterns » (motifs) (p. 123, p. 124, p. 128).

[LOOP PLAY]

Active/désactive la lecture en boucle (p. 121).

[ERASE/UNDO]

Annule la dernière opération d'édition ou d'enregistrement réalisée.

[]

Ramène la position de lecture au début. Si vous appuyez sur ce bouton en cours de lecture, vous revenez au début du morceau et le séquenceur s'arrête (p. 120).

[] []

Amène la position de lecture au premier temps de la mesure précédente ou suivante (p. 120).

[]

Arrête la lecture du séquenceur.

[]

Lance la lecture du séquenceur.

* À l'arrêt, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [] pour exécuter un « MIDI Update » (p. 120).

[]

Appelle l'écran d'attente d'enregistrement. (p. 124, p. 128)

Si vous appuyez dessus en cours d'enregistrement, vous activez la fonction d'essai préalable (Rehearsal) (p. 127).

6

[CHORD MEMORY]

Active/désactive la fonction CHORD MEMORY (p. 92).

[RPS]

Active/désactive la fonction RPS (p. 154).

* Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY] ou [RPS] pour accéder aux pages de réglages correspondantes.

7

Écran

Affiche les informations concernant l'opération en cours.

8

[MENU]

Donne accès aux MENUS dont le contenu dépend du mode actif.

Touches de fonction ([F1] à [F6])

Pendant l'édition, ces boutons correspondent aux fonctions contextuelles affichées en regard sur l'écran.

[PAGE]

Quand ce bouton est allumé il permet le changement de page.

* Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAGE] pour accéder au paramétrage « LCD Contrast » (p. 16).

9

PART/TRACK

[SELECT]

En mode Performance ces boutons [1] à [8] servent à la sélection de Part (p. 68, p. 70).

[MUTE]

En mode Performance ces boutons [1] à [8] servent de Mute (p. 71, p. 120).

[1]-[4] (TONE SW [1]-[4])

En mode Performance, ces boutons correspondent aux parts 1 à 4 (9 à 12).
En mode Patch ils activent/désactivent les Tones ou les Waves (p. 33).

[5]-[8] (TONE SELECT [1]-[4])

En mode Performance, ces boutons correspondent aux parts 5 à 8 (13 à 16).

En mode Patch ils sélectionnent les Tones ou les Waves à éditer (p. 35, p. 55).

[9-16]

Allumé en mode Performance, ce bouton fait correspondre les touches [1] à [8] aux parts 9 à 16.

10

[WRITE]

Sauvegarde les données éditées soit dans la mémoire temporaire soit sur carte mémoire (p. 37, p. 57, p. 72, p. 91, p. 93, p. 116, p. 150).

[PATCH SELECT]

Appelle la page PATCH SELECT (p. 31).

[PATCH EDIT]

Permet d'effectuer les paramétrages de Patch (p. 35).

[SONG]

Permet d'effectuer les paramétrages de Song (p. 119).

[EFFECTS]

Permet d'effectuer les paramétrages d'effets (p. 157).

[SHIFT] (JUMP)

Utilisé en association avec d'autres boutons pour exécuter diverses fonctions.

11

[MIXER]

Appelle la page Mixer du mode Performance (p. 70).

[LAYER/SPLIT]

Appelle la page Layer du mode Performance (p. 68).

[PATCH/RHYTHM]

Donne accès au mode Patch/Rhythm (p. 29).

12

Molette VALUE

Cette molette permet de modifier les valeurs. Si vous la tournez en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, l'incréméntation est plus rapide.

[DEC], [INC]

Ces boutons permettent la modification des valeurs. Si vous maintenez l'un d'eux enfoncé et manipulez l'autre, les valeurs défilent plus rapidement. Utilisés en association avec la touche [SHIFT], les incréments sont plus grands (p. 27).

[CURSOR] (▲, ▼, ◀, ▶)

Modifient la position du curseur dans les quatre directions (haut, bas, gauche, droite) (p. 27).

[EXIT]

Ramène à l'écran précédent ou referme la fenêtre active. Dans certains cas cela peut entraîner l'abandon de l'action en cours.

[ENTER]

Valide une opération.

13

TRIGGER/CATEGORY

PAD [1]-[9]

Déclenchent des Tones/Samples ou des Patterns.

[HOLD] (PAD [0])

Active/désactive le « maintien » du son. (p. 117).

[TRIGGER]

Quand il est allumé, les pads [0] à [9] déclenchent des Tones/Samples

[CATEGORY]

Quand il est allumé, les pads [0] à [9] sélectionnent des catégories (p. 32)

* Si [TRIGGER] et [CATEGORY] sont tous deux allumés/enfoncés, vous pouvez utiliser les pads [0] à [9] comme touches numériques pour saisir des valeurs (p. 27).

14

SAMPLING

[MIX IN]

Active/désactive la source externe (p. 101).

* Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ce bouton pour accéder à la page de paramétrage INPUT.

[SAMPLE]

Appelle la page SAMPLE EDIT ou SAMPLE LIST (p. 104, p. 106).

[SAMPLING]

Appelle la page Sampling Menu (p. 100).

[SKIP BACK SAMPLING]

Réalise un échantillon de ce qui a été joué pendant une durée déterminée avant l'appui sur le bouton (p. 103).

15

Pitch Bend/Modulation

Permet de contrôler le pitch-bend ou d'ajouter un vibrato (p. 18).

Face arrière



1

Prise de terre

En fonction des caractéristiques de votre installation électrique, vous pouvez ressentir une sensation désagréable ou « granuleuse » au contact de la surface de votre appareil ou de portions métalliques d'objets qui lui sont reliés comme guitares ou micros. Cela est dû à des charges électriques infinitésimales et absolument sans danger. Vous pouvez y remédier en reliant cette prise de terre à une liaison appropriée. Une fois mis à la terre, l'appareil peut émettre un léger souffle ou ronflement, en fonction de votre configuration. En cas de doute, adressez-vous à votre centre de maintenance agréé le plus proche ou au distributeur dont vous dépendez selon les indications fournies sur la page « Information ».

Ce branchement à la terre ne doit pas se faire :

- sur des canalisations d'eau (risque d'électrocution)
- sur des conduites de gaz (risque d'incendie ou d'explosion)
- sur la liaison à la terre du téléphone ou du paratonnerre (danger en cas d'orage)

Interrupteur général POWER ON

Permet la mise sous/hors tension de l'appareil (p. 16).

Connecteur d'alimentation DC IN

Branchez ici votre adaptateur secteur (p. 15).

Veillez à bien utiliser le modèle approprié.

Serre-fil

Assure la fixation du cordon de l'adaptateur secteur (p. 15).

2

Connecteur PC CARD

Permet le branchement d'une carte mémoire (p. 218).

* Ne procédez jamais à la mise en place ou au retrait d'une carte mémoire quand l'appareil est sous tension sous peine d'endommager les données de la carte ou de l'appareil.

* Insérez ces cartes fermement et bien à fond.

Connecteur USB

Permet le branchement d'un câble USB entre l'ordinateur et le Fantom-Xa (p. 206).

3

Connecteur CONTROL PEDAL

Ces connecteurs permettent le branchement de pédales d'expression optionnelles (EV-5, etc.). En leur affectant une fonction déterminée, elles vous permettront la sélection ou la modification des sons. Le branchement de pédales de type « interrupteur momentané » (DP series, etc.) est également possible (p. 18).

* Utilisez exclusivement le modèle de pédale d'expression conseillé (EV-5, vendue séparément). Tout autre modèle serait susceptible de créer des dysfonctionnements ou d'endommager votre appareil.

Connecteur HOLD PEDAL

Ce connecteur peut recevoir, optionnellement, un interrupteur au pied de type momentané (DP series etc.) utilisé comme pédale de maintien (p. 18).

Il peut également être paramétré pour utiliser les techniques de demi-pédale ou, en y branchant une pédale d'expression (DP-8, etc.), permettre un contrôle fin de la manière dont les timbres de piano sont utilisés.

Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Ces prises permettent la liaison avec d'autres appareils et l'échange de messages MIDI.

4

LEVEL

Contrôle le volume de la source externe.

Entrées AUDIO INPUT (L (MONO)/MIC, R)

Permet l'entrée d'un signal stéréo (L/R) en provenance d'une unité externe. Pour une source mono, utilisez le connecteur L.

Si vous enregistrez à partir d'un micro, branchez-le sur le connecteur L et réglez « Input Select » (p. 100) sur « MICROPHONE ».

* En cas d'utilisation de câbles comportant des résistances, le niveau des entrées AUDIO INPUT pourrait se retrouver trop faible. Veillez à n'utiliser que des câbles sans résistances, du type Roland PCS series.

Sorties OUTPUT A (MIX) (L (MONO), R)

Ces connecteurs permettent l'envoi du signal audio en stéréo vers votre système de diffusion ou d'amplification. Pour une utilisation mono, utilisez le connecteur L (p. 15).

Sorties OUTPUT B (L, R)

Ces connecteurs permettent l'envoi du signal audio en stéréo vers votre système de diffusion ou d'amplification.

Sorties INDIVIDUAL 1 à 4

Ces connecteurs permettent l'envoi du signal audio en mono vers votre système d'amplification ou de diffusion.

L'affectation de ces connecteurs en sorties stéréo (OUTPUT) ou individuelles (INDIVIDUAL) se gère au niveau du paramètre « Output Assign » (p. 158, p. 160).

Prise casque PHONES

Permet le branchement d'un casque stéréo (vendu séparément) (p. 15).

Prise en main

Branchements

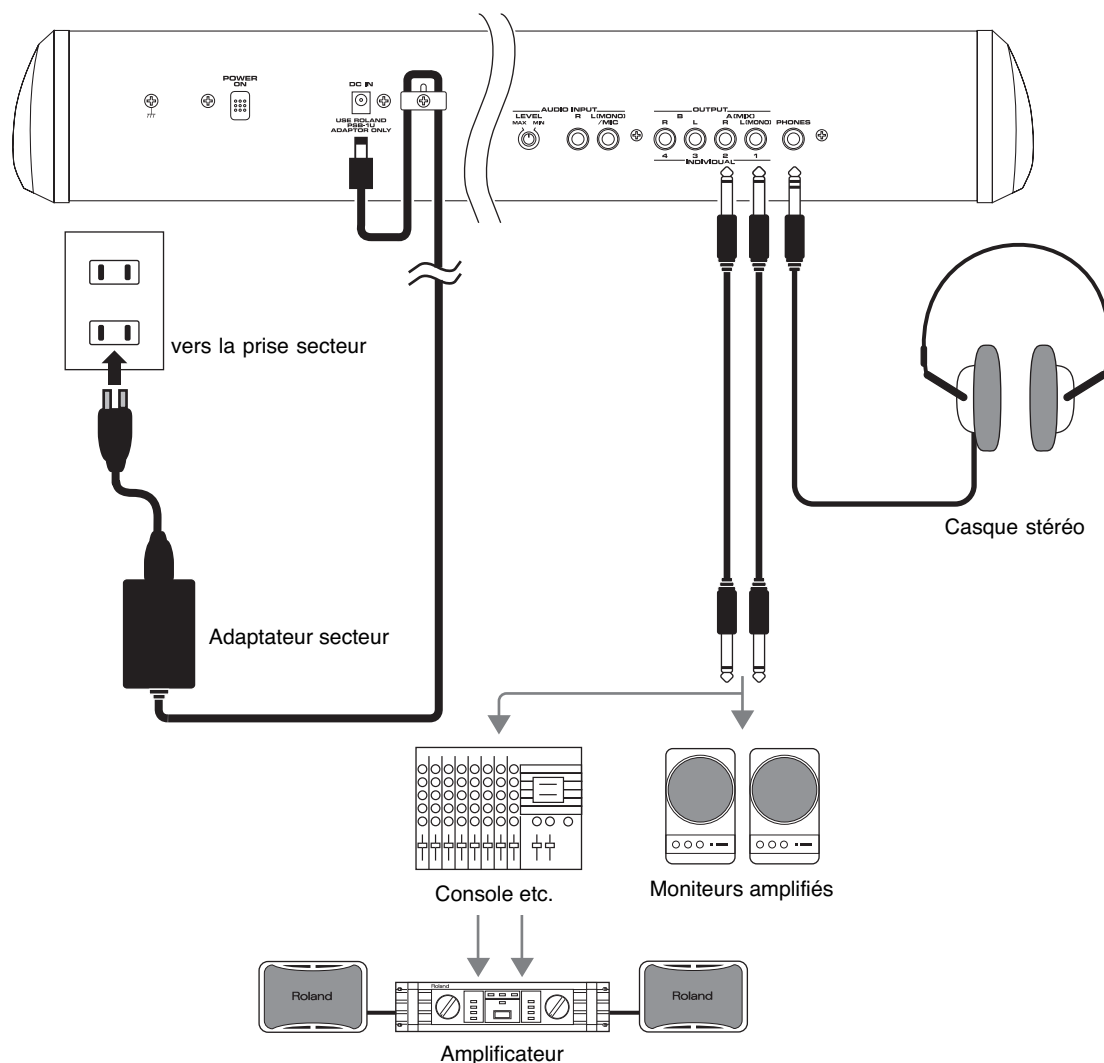
Le Fantom-Xa ne contient ni amplificateur ni enceintes. Pour pouvoir l'entendre, vous devez donc le relier à un système de diffusion (enceintes amplifiées par exemple, ou chaîne hi-fi) ou encore brancher un casque.

Pour obtenir le meilleur rendu sonore, nous conseillons l'utilisation d'un système stéréo. Si toutefois vous préférez utiliser un système mono, branchez-le sur le connecteur OUTPUT A (MIX) L (MONO).

* Les câbles audio ne sont pas fournis avec le Fantom-Xa. Vous devrez les acheter séparément.

NOTE

Pour éviter d'endommager votre matériel et vos haut-parleurs, réduisez le volume et éteignez tous vos appareils avant d'effectuer vos branchements.



NOTE

Pour éviter toute mise hors tension accidentelle (par retrait involontaire du connecteur) et pour limiter les contraintes au niveau de la prise de l'adaptateur secteur, nous vous recommandons l'utilisation du serre-fil comme indiqué sur le schéma.

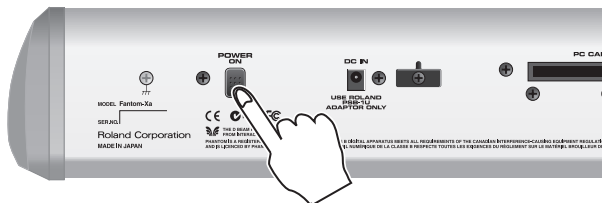
Mise sous/hors tension

* Une fois les branchements effectués (p. 15), vous devez mettre vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent serait susceptible d'entraîner des dysfonctionnements et/ou d'endommager votre matériel.

1. Avant d'allumer l'appareil, vérifiez les points suivants :

- Tous les périphériques sont-ils branchés correctement ?
- Les contrôles de volume du Fantom-Xa et des instruments qui lui sont reliés sont-ils tous au minimum ?

2. Mettez l'interrupteur POWER de la face arrière du Fantom-Xa en position « On ».



* Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc normale à la mise sous tension avant qu'il ne puisse produire du son.

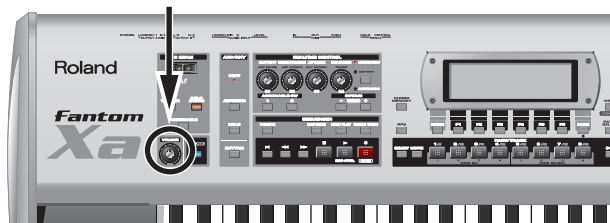
* Pour éviter un fonctionnement non conforme du pitch-bend, ne manipulez pas son levier à la mise sous tension du Fantom-Xa.



Ne pas toucher !

3. Mettez ensuite vos autres appareils sous tension.

4. Jouez quelques notes sur le clavier du Fantom-Xa et montez progressivement son contrôle de volume puis celui de votre système d'amplification jusqu'à un niveau approprié.



Mise hors tension

1. Avant d'éteindre l'appareil, vérifiez les points suivants :

- Les contrôles de volume du Fantom-Xa et des appareils qui lui sont reliés sont-ils bien au minimum ?
- Avez-vous sauvegardé les données ou les sons que vous avez créés ?

2. Éteignez les divers appareils reliés au Fantom-Xa.

3. Appuyez sur le bouton POWER ON du Fantom-Xa pour l'éteindre.

Réglage de la luminosité de l'écran (LCD Contrast)

Que ce soit à la mise sous tension ou après une utilisation prolongée, ou encore en fonction de l'éclairage ambiant ou de votre position, la lecture de l'écran peut se révéler parfois difficile. Vous devez alors régler sa luminosité (contraste).

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAGE] pour accéder au réglage LCD Contrast.

2. Tournez la molette VALUE pour modifier la valeur.

* Si vous préférez conserver cette valeur par défaut, sauvegardez-la en mémoire système interne (p. 192).

Écoute des morceaux de démonstration

Les morceaux de démonstration incorporés permettent de découvrir rapidement et agréablement les sonorités et les effets exceptionnels du Fantom-Xa.

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Top Menu.

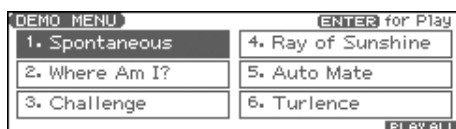


2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner « 6. Demo Play ».



3. Appuyez sur [ENTER].

La page DEMO MENU apparaît.



ASTUCE

Vous pouvez aussi accéder à la page DEMO MENU en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [MENU].

4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner un Song.

5. Appuyez sur [ENTER] ou [▶] pour lancer la lecture.

La lecture de ce morceau s'arrête automatiquement à sa fin.

En appuyant sur [F6 (PLAY ALL)], tous les morceaux sont lus les uns après les autres.

* Appuyez sur [EXIT] ou [■] pour arrêter le morceau de démo.

6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO

Les noms et les informations de copyright des morceaux sont affichés sur l'écran du Fantom-Xa.

* Tous droits réservés. L'utilisation de ce matériel à des fins autres que l'écoute privée et le loisir est contraire à la loi.

* La lecture des morceaux de démonstration n'est pas transmise en MIDI OUT.

NOTE

Le lancement de la lecture des morceaux de démonstration efface tout patch ou performance présent antérieurement en mémoire.

Contrôles de l'appareil

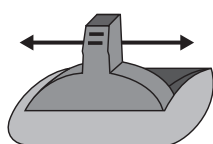
Vélocité

La force de votre jeu (la rapidité d'enfoncement des touches) affecte aussi bien le volume que le timbre des sons.

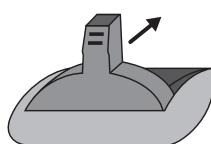
Pitch Bend/Modulation

Tout en jouant sur le clavier, vous pouvez déplacer ce levier vers la gauche pour abaisser le son ou vers la droite pour le monter. Cet effet de modulation de hauteur est appelé **Pitch Bend**. Le déplacement du même levier vers l'avant crée un vibrato, appelé également effet de **Modulation**.

En poussant le levier vers l'avant et en le déplaçant simultanément vers la droite ou la gauche, vous pouvez appliquer les deux effets simultanément.



Pitch Bend



Modulation

Transposition d'octave

Vous pouvez transposer le clavier par pas d'une octave dans une plage de +/-3 octaves.

- Appuyez sur OCTAVE [+] ou [-] à la gauche de l'écran.
- Pour revenir à la hauteur originale, appuyez sur les deux boutons simultanément.

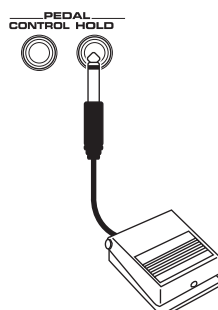
Transposition

Vous pouvez transposer le clavier par pas d'un demi-ton dans une plage de -5 à +6 demi-tons (de *sol* à *fa#*).

- Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur OCTAVE [+] or [-].
- Pour revenir à la hauteur originale, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur les deux boutons simultanément.

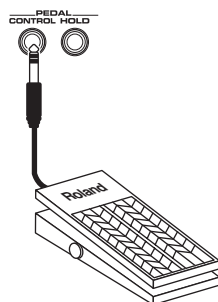
Pédale de maintien

Une pédale optionnelle (DP series) branchée sur le connecteur PEDAL HOLD de la face arrière permet éventuellement de maintenir le son après le relâchement des touches.



Pédale de modulation

Une pédale d'expression ou interrupteur optionnelle (EV-5, DP-2) branchée au connecteur PEDAL CONTROL de la face arrière permet éventuellement de contrôler le volume ou diverses fonctions de l'appareil.



cf. →

Pour plus de détails sur le paramétrage des fonctions de pédales, voir **Pédale de modulation** (p. 85).

NOTE

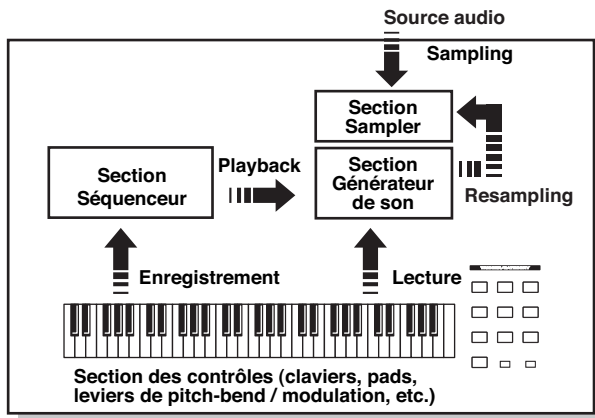
Utilisez uniquement les modèles de pédale d'expression ou interrupteur préconisés (EV-5, DP-2, vendus séparément). Tout autre modèle pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager l'appareil.

Présentation du Fantom-Xa

Organisation interne du Fantom-Xa

Structure de base

Le Fantom-Xa peut être considéré comme constitué de trois parties : le clavier, le générateur de son et le séquenceur. Ces trois parties sont reliées en interne par MIDI.



Section clavier et contrôles

Cette section comporte les touches du clavier, le levier de pitch-bend / modulation, les boutons de la face avant et le contrôleur D Beam, ainsi que par extension les pédales éventuellement branchées en face arrière. Les différentes actions opérées sur ces éléments sont converties en messages MIDI et envoyées au générateur de son, au séquenceur et/ou à une unité MIDI externe.

Section générateur de son

Cette section est dédiée à la production du son. Les messages MIDI sont reçus depuis la section clavier, depuis le séquenceur et/ou depuis un contrôleur MIDI externe et convertis en signaux musicaux, émis ensuite sous forme analogique au niveau des connecteurs OUTPUT et de la prise casque (PHONES).

Section séquenceur

Cette section enregistre vos actions sur les différents contrôleurs et le clavier sous forme de messages MIDI et les transmet à la section Générateur de son ou à la prise MIDI OUT à destination d'éventuelles unités MIDI externes.

Section Sampler

Un sampler ou échantillonneur sert à capturer des sons depuis un lecteur CD ou un micro branché sur l'entrée audio, ou par l'entrée numérique sous forme de fichiers ou « samples ». Les Samples que vous enregistrez peuvent être utilisés de la même manière que les formes d'ondes incorporées dans le générateur de son (p. 100).

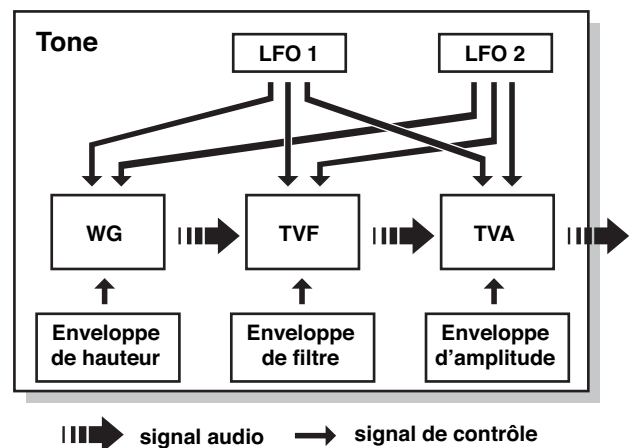
Le Fantom-Xa peut charger des formes d'ondes aux formats WAV et AIFF depuis un ordinateur par connexion USB. Ces samples peuvent ensuite être utilisés dans les patches ou les rhythm sets.

Classification des types de sons

En utilisant le Fantom-Xa, vous remarquerez rapidement la présence de très nombreuses catégories nécessaires à la gestion des sons. En voici la description sommaire.

Tones

Le Tone (son) est la plus basse de ces catégories dans la hiérarchie. Il n'est pas possible de jouer un Tone isolément. Le Patch est, en fait, l'unité sonore de base et les Tones n'en sont que les constituants de base.



Les Tones sont constitués de 5 éléments.

WG (générateur d'onde)

Détermine la forme d'onde PCM qui constitue la base du son et la manière dont la hauteur du son est modulée.

Le Fantom-Xa contient 1228 formes d'ondes différentes. Tous les Patches du Fantom-X sont faits de combinaisons de Tones basés sur ces formes d'ondes.

* Il y a quatre générateurs d'onde pour chaque « Rhythm Tone » (sons d'instruments de percussion).

TVF (Filtre à variation temporelle)

Détermine les variations dans la composition spectrale du son.

TVA (Amplification à variation temporelle)

Détermine les variations de volume et de position stéréo du son.

Enveloppe

Paramètre permettant de gérer l'évolution des changements au cours du temps. Vous disposez d'enveloppes séparées pour les paramètres Pitch (hauteur), TVF (filtre), et TVA (volume). Si vous voulez, par exemple, modifier l'attaque ou la décroissance du son dans le temps, vous devez agir sur l'enveloppe du TVA.

Présentation du Fantom-Xa

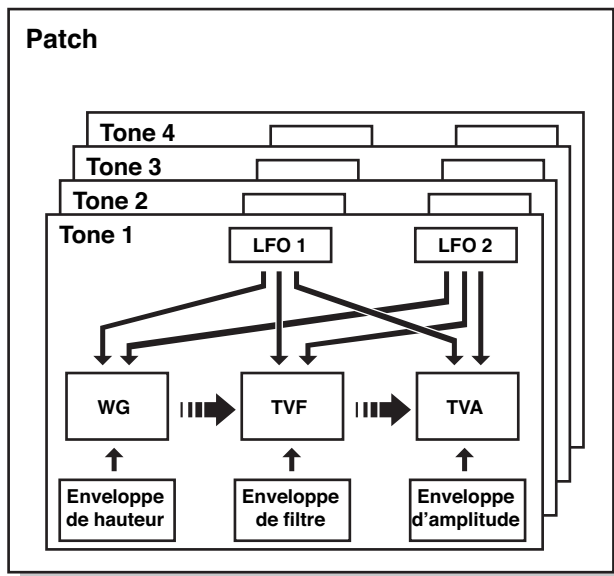
LFO (Oscillateur basse fréquence)

Le LFO permet de créer des modulations cycliques du son. Le Fantom-Xa dispose de deux LFO. Chacun d'eux (ou les deux) peut(peuvent) être affecté(s) aux paramètres WG (hauteur), TVF (filtre) et/ou TVA (volume). Quand le LFO est appliqué au WG l'effet résultant est un vibrato, quand il est appliqué au TVF il donne un effet de type wah-wah automatique et quand il est appliqué au TVA il crée un trémolo.

* Le LFO ne fait pas partie des éléments constitutifs des Rhythm Tones (sons d'instruments de percussion).

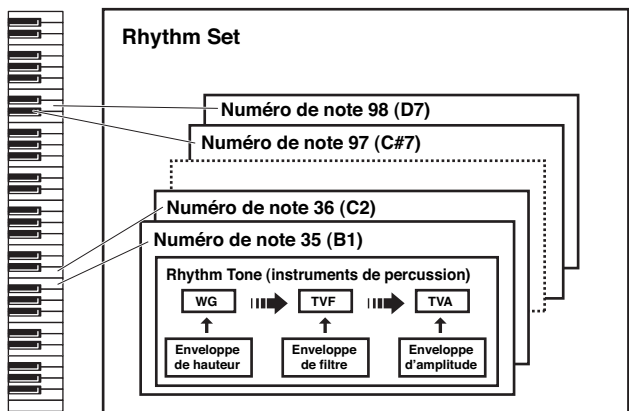
Patches

Les Patches sont les éléments sonores de base auxquels vous avez accès pour jouer. Chacun d'eux peut comporter jusqu'à 4 tones. Leur combinaison est déterminée par le paramètre « Structure Type » (p. 38).



Rhythm Sets

Un « Rhythm Set » (kit rythmique) est un ensemble d'instruments de percussions (Rhythm Tones). Comme ces sons ne sont pas joués de manière mélodique et que, par contre, il est important d'en avoir un maximum à disposition simultanément pour créer un rythme, chacun d'eux est associé à une touche différente au sein du même Rhythm Set.



Les instruments de percussion (Rhythm Tones) sont constitués des quatre éléments suivants. (Pour plus de détails, reportez-vous aux

paragraphes correspondants du chapitre « Tones », page précédente)

WG (Générateur d'onde): 1-4

TVF (Filtre à variation temporelle)

TVA (Amplification à variation temporelle)

Enveloppe

Performances

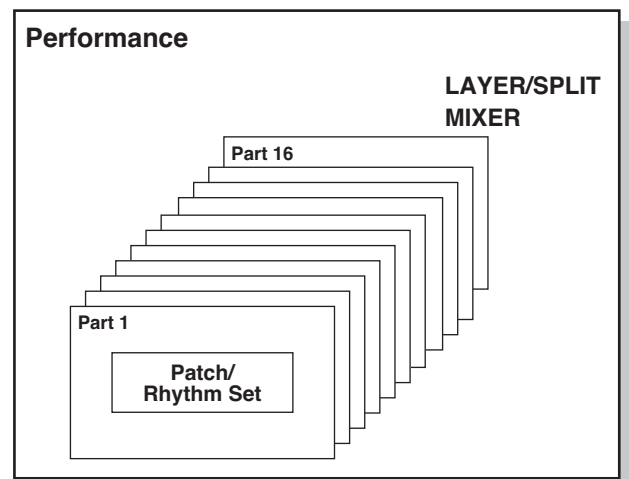
Une Performance est un ensemble d'affectation groupé de 16 Patches et Rhythm Sets différents.

Le Fantom-Xa dispose de deux types d'écrans: LAYER et MIXER (p. 68, p. 70).

Utilisez l'écran LAYER pour jouer plusieurs patches superposés (Layer) ou dans différentes zones du clavier (Split).

Utilisez l'écran MIXER pour effectuer un « mixage » par un réglage individuel du panoramique et des niveaux de chacune des seize parts.

Comme le générateur de son du Fantom-Xa peut contrôler plusieurs sons (instruments) simultanément, il est dit « multi-timbral ».



Part

Sur le Fantom-Xa, une « part » est-ce à quoi vous affectez un patch ou un rhythm set. Le mode Patch dispose de deux parts: Pad et clavier et vous pouvez affecter un patch ou un rhythm set à chacune d'elles. En mode Performance chaque performance dispose de 16 parts et vous pouvez également affecter un patch ou un rhythm set à chacune d'elles.

Gestion de la polyphonie

Le Fantom-Xa peut jouer jusqu'à 128 notes simultanément. Les lignes qui suivent précisent le sens qu'il faut donner à ce nombre et ce qui se passe quand vous demandez au Fantom-Xa d'en dépasser la limite.

Calcul du nombre de voix utilisées

Le Fantom-Xa peut donc jouer jusqu'à 128 notes simultanément. Toutefois la polyphonie réelle (ou nombre de voix / sons) ne reflète pas le nombre de sons distincts qui peuvent être entendus à un moment donné mais varie en fonction du nombre de Tones utilisés par les Patches et du nombre de Waves utilisées par les Tones. La méthode ci-après permet de calculer le nombre de sons utilisés par un Patch donné :

$$(\text{Nombre de sons joués}) \times (\text{Nombre de Tones utilisés par le Patch}) \times (\text{Nombre de Waves utilisées par les Tones})$$

Par exemple, pour un Patch résultant de la combinaison de quatre tones dont chacun utiliserait deux Waves, le nombre de sons joués atteindrait 8 pour une note. Si vous utilisez par ailleurs le Fantom en mode Performance ou Multitimbre (pour jouer un morceau orchestral), il reste à calculer le nombre de Tones utilisés par toutes les Parts.

Rendu sonore d'un Patch

Quand le Fantom-Xa est appelé à jouer plus de 128 voix simultanément certaines notes en cours d'exécution sont coupées pour permettre aux nouvelles d'être effectivement jouées, en commençant par celles qui ont la priorité la plus basse. L'ordre de priorité est déterminé par le réglage Patch Priority (p. 40). L'option « Patch Priority » peut prendre deux valeurs: LAST ou LOUDEST. Dans l'option LAST chaque nouvelle note dépassant la polyphonie de 64 provoque l'arrêt de la note la plus anciennement jouée. Dans l'option LOUDEST c'est la note la moins audible qui est supprimée. La valeur par défaut et la plus communément utilisée est LAST.

Priorité de notes en mode Performance

Comme le mode Performance est généralement utilisé pour jouer des ensembles de sons constitués de plusieurs Patches, il est important de choisir une priorité pour un certain nombre de Parts. Celle-ci est effectuée via l'option Voice Reserve (p. 75). Quand au sein d'un Patch une note doit être suspendue pour faire place à une nouvelle, le paramétrage de l'option Patch Priority s'applique (p. 40).

Voice Reserve (réserve de voix)

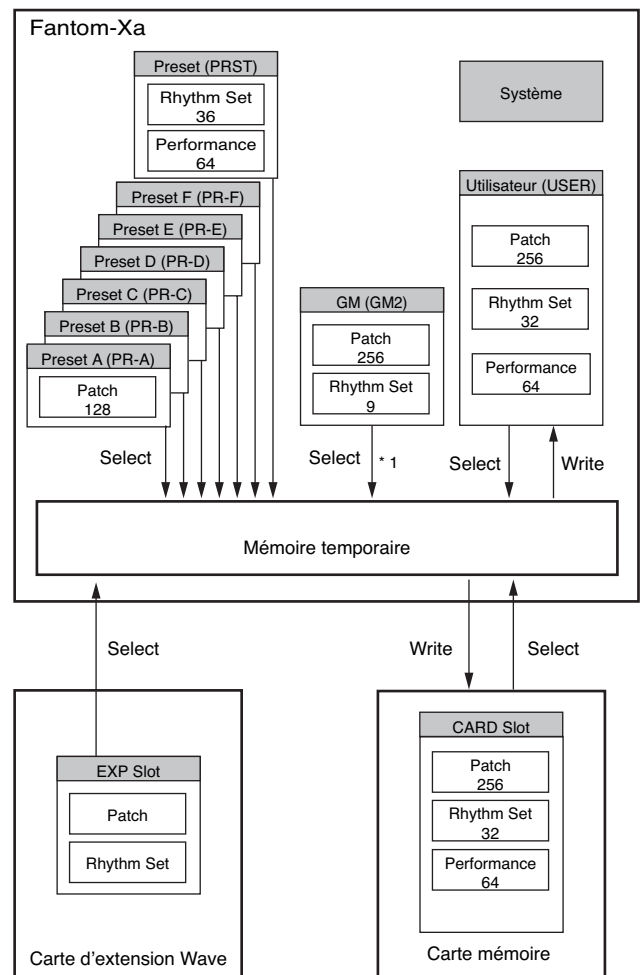
Le Fantom-Xa dispose d'une fonction Voice Reserve destinée à garantir un nombre de notes minimum toujours disponible pour une Part donnée. Si, par exemple, cette réserve est réglée sur 10 pour la Part 16, celle-ci aura toujours une capacité de production de 10 sons simultanés, même si le total de 128 notes a été atteint pour l'ensemble des Parts. Lors du paramétrage de cette fonction Voice Reserve vous devez tenir compte du nombre de notes à jouer pour chaque Part, ainsi que du nombre de Tones utilisé par le Patch utilisé (p. 75).

MEMO

Il n'est pas possible de dépasser, pour la fonction Voice Reserve, plus de 64 voix pour l'ensemble des Parts.

Espaces mémoires

Les paramètres de Patches et de Performances sont stockés dans des **espaces mémoires**. Il en existe trois sortes: temporaires, réinscriptibles et non réinscriptibles.



* 1 Les Patches/Rhythm Sets sélectionnés ne peuvent pas être modifiés.

Mémoire temporaire

Zone tampon

C'est l'espace mémoire destiné au stockage des données de patch ou performance dès que vous les sélectionnez à partir des touches de la face avant.

Quand vous jouez sur le clavier ou quand vous lisez une séquence, les sons produits dépendent de ces paramètres en mémoire tampon, et quand vous éditez un patch ou une performance, vous ne les modifiez dans un premier temps que dans cette mémoire temporaire.

Ces paramètres sont volatiles et disparaissent dès que l'appareil est mis hors tension ou que vous sélectionnez un autre patch/performance. Pour les conserver, vous devez les sauvegarder en mémoire interne (réinscriptible).

Mémoire réinscriptible

Mémoire système

La mémoire système conserve les paramètres globaux de fonctionnement du Fantom-Xa.

Mémoire utilisateur (User)

Cette mémoire conserve normalement les données personnalisées dont vous avez besoin: patches, performances, samples, et performance data.

Carte mémoire

Vous pouvez utiliser une carte mémoire pour sauvegarder vos patches, performances, samples, et performance data de la même manière qu'en mémoire utilisateur.

Mémoire non réinscriptible

Mémoire Preset

Les données présentes dans cette mémoire préenregistrée ne peuvent pas être modifiées. Vous pouvez toutefois les copier dans la mémoire temporaire, les modifier et les sauvegarder ensuite en mémoire utilisateur (sauf pour GM2).

Cartes d'extension (SRX Series)

Le Fantom-Xa peut recevoir jusqu'à quatre cartes d'extension (SRX series; vendues séparément). Ces cartes d'extension contiennent des données de formes d'ondes (Wave) ainsi que des patches et des Rhythm Sets qui les utilisent, pouvant être appelées directement en mémoire temporaire et exécutés.

Effets incorporés

Types d'effets

Le Fantom-Xa est doté d'effets incorporés, dont vous pouvez éditer les paramètres de manière indépendante.

Multi-Effets

Le multi-effet est un processeur d'effets polyvalent susceptible de modifier complètement le son lui-même. Il comporte 78 types d'effets différents pouvant convenir à tous vos besoins. En plus de programmes « simples » comme Distorsion ou Flanger, ce processeur propose une grande variété d'effets combinés, que ce soit en série ou en parallèle. Bien qu'ils puissent inclure eux-mêmes des programmes de chorus ou de réverbération, l'appareil dispose également d'un chorus et d'une réverbération totalement indépendants du multi-effet. En mode Performance trois types de multi-effets peuvent être utilisés simultanément et sont appelés MFX1, MFX2, et MFX3. En mode Patch la part « Keyboard » peut utiliser le MFX1 et la part « Pad » peut utiliser le MFX2.

Chorus

Le Chorus ajoute profondeur et densité au son. Vous pouvez choisir ici de l'utiliser soit en tant que chorus soit en tant que delay.

Reverb

La Reverb ajoute au son les caractéristiques spatiales des salles de spectacles ou d'auditoriums. Cinq types différents vous sont proposés, permettant une parfaite adaptation à vos besoins.

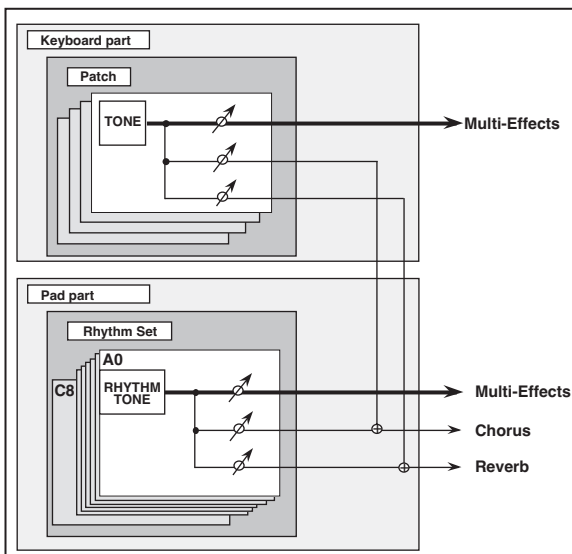
Mastering Effect

Il s'agit d'un compresseur (limiteur) stéréo inséré en sortie du Fantom-Xa et disposant de réglages indépendants pour les graves, les mediums et les aigus. Il sert à obtenir un niveau plus constant.

Fonctionnement des effets dans les différents modes

En mode Patch

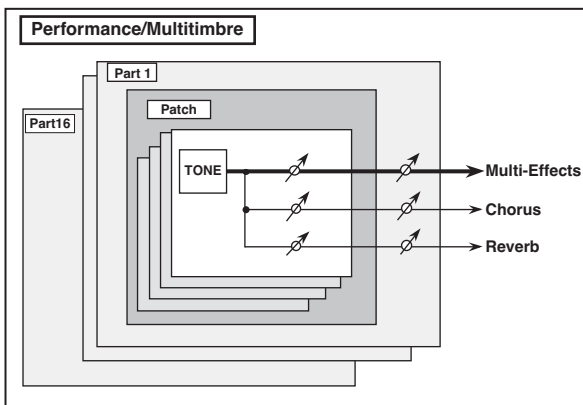
Le multi-effet peut être utilisé par chaque Patch ou Rhythm Set. Le chorus et la reverb sont partagés par les Patches et les Rhythm Sets: le même effet s'applique à chaque Tone. Le réglage du niveau du signal adressé à chaque type d'effet (Send Level) permet de contrôler l'intensité de l'effet affecté à chaque son/tone.



* Pour chaque part vous pouvez affecter soit un Patch soit un Rhythm Set.

En mode Performance

Le multi-effet, le chorus et la reverb peuvent être mis en œuvre individuellement pour chaque performance. Le niveau de chaque effet est réglable pour chaque Part. Quand vous affectez des effets en mode Performance, les paramètres du Patch ou Rhythm Set affecté à chaque Part seront ignorés et ceux de la Performance les remplaceront. Les effets et le son d'un même Patch ou Rhythm Set peuvent donc différer selon qu'il est lu en mode Patch ou en mode Performance. Vous avez toutefois la possibilité de contrarier ce choix en décidant que les paramètres d'un Patch ou d'un Rhythm Set affecté à une Part s'appliquent à l'ensemble de la performance. Par ailleurs, quand vous utilisez les paramètres de multi-effet d'une Performance, vous pouvez utiliser simultanément jusqu'à trois multi-effets si leur type le permet.

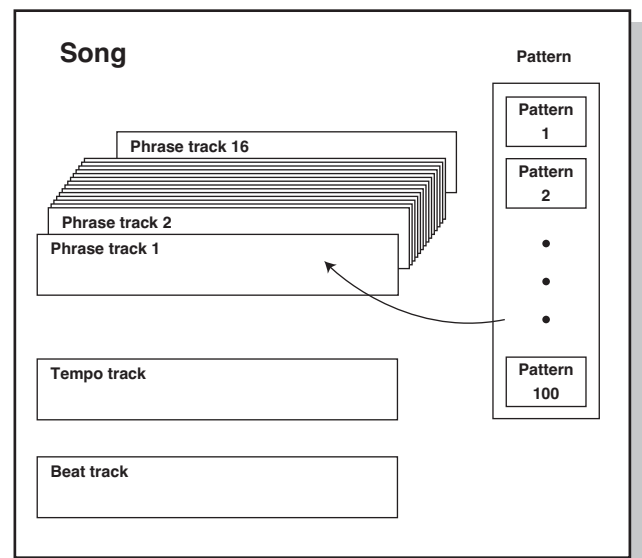


Séquenceur

Un séquenceur sert à enregistrer vos actions sur le clavier et les mouvements que vous imprimez aux différents contrôles, sous forme de messages MIDI (données de séquences). Quand ces données sont relues, l'envoi des mêmes messages MIDI au générateur de son provoque le redéclenchement des mêmes sons et des mêmes actions. Le séquenceur se substitue donc au musicien pour jouer l'instrument électronique, et comme ses données sont stockées/mémorisées, il se comporte un peu à la manière d'un magnétophone. Mais en réalité ce n'est pas du son qu'il enregistre. Ce sont seulement les messages de commande permettant de déclencher à distance le générateur de son, ce qui présente de nombreux avantages: la qualité sonore est indépendante de l'enregistrement et du nombre de copies et reports effectués, les changements de tempo sont sans effet sur la hauteur du son, l'édition détaillée des différents événements musicaux est rendue possible, etc.

Qu'est-ce qu'un Song?

Dans le Fantom-Xa, l'ensemble des données musicales de séquence d'un morceau constitue un song. Un song comporte donc les données de séquence enregistrées sur les pistes linéaires « Phrase tracks » 1 à 16, une piste de variations de Tempo, une piste de métrique « Beat » et une piste de « Patterns » (dont les particularités sont détaillées ci-après).



Qu'est-ce qu'une Track?

Chacune des sections d'un Song servant à la mémorisation des données musicales est une **track**.

Phrase Tracks 1-16

Chacune des 16 « Phrase tracks » ou pistes linéaires peut enregistrer les données musicales des 16 canaux MIDI, permettant une gestion théorique de 16 tracks x 16 canaux MIDI. Il est utile d'en décider préalablement l'affectation (mélodie en track 1, basse en track 2, batterie en track 10, par exemple).

Tempo Track

La piste « Tempo track » enregistre les changements de tempo d'un morceau au cours du temps. Si votre morceau garde le même tempo d'un bout à l'autre, cette piste peut être ignorée.

Le tempo en cours au moment de la première session d'enregistrement d'un Song est mémorisé au début de cette piste. Si, ensuite, la lecture se fait à partir du début du Song, elle se fera toujours à ce tempo initial.

Beat Track

La piste « Beat track » enregistre les indications de mesure et leurs modifications au cours d'un Song. Effectuez les paramétrages initiaux et les modifications éventuelles en fonction de vos besoins.

Pattern

Vous pouvez aussi utiliser la piste « Pattern » pour enregistrer des fragments musicaux parallèlement aux pistes linéaires « Phrase tracks ». Vous pouvez créer ainsi jusqu'à 100 Patterns, chacun pouvant contenir des données des 16 canaux MIDI, comme pour les Phrase Tracks.

Les Patterns peuvent être affectés à une Phrase Track, ce qui fait que si vous utilisez des phrases répétitives, pour la batterie ou la basse par exemple, vous gagnerez de la mémoire en les enregistrant en Patterns puis en utilisant l'enregistrement pas à pas (Step Recording) pour les affecter à la Track (p. 130), qui ne contiendra alors qu'un numéro d'appel et non la totalité des données de Patterns.

La fonction RPS (p. 154) de lecture immédiate s'applique également aux Patterns, et ceux-ci apparaissent alors comme très pratique en utilisation « live » sur scène. Vous pouvez par ailleurs les utiliser aussi comme « carnets de notes » pour relever rapidement des idées musicales.

Songs et modes du générateur de son

Le séquenceur du Fantom-Xa peut être utilisé à tout moment et quelque soit le mode sélectionné pour le générateur de son (Patch/Performance).

En mode Performance vous pouvez utiliser jusqu'à 16 sons différents et indépendants. Ce mode est donc plus particulièrement adapté à l'enregistrement et à la lecture d'ensembles instrumentaux: clavier - basse - batterie par exemple.

Si vous ne souhaitez enregistrer qu'un seul instrument, vous pouvez aussi mettre ce générateur de son en mode Patch.

Destination de sauvegarde d'un Song

Mémoire temporaire

Le séquenceur dispose d'un espace **Mémoire temporaire** pouvant stocker temporairement les données d'un Song

Cette mémoire interne n'est pas permanente, et les données qu'elle contient sont perdues à la mise hors tension. Pour les conserver, vous devez systématiquement les sauvegarder.

Carte mémoire/mémoire utilisateur

Quand un morceau enregistré ou édité est présent en mémoire temporaire, vous devez le sauvegarder en mémoire interne ou sur carte en tant que fichier Song (jusqu'à 256 Songs par carte ou en mémoire utilisateur).

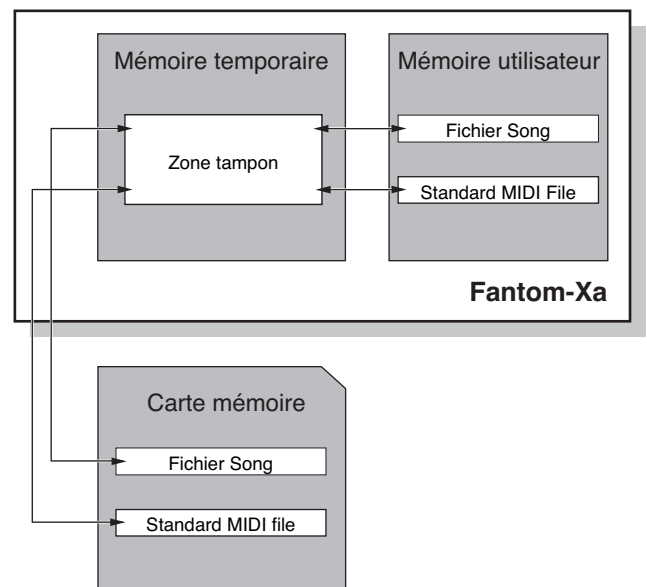
Une carte ou la mémoire utilisateur peuvent contenir deux types de fichiers différenciés par l'extension de leur nom.

Fichier Song (.SVQ)

Ce fichier correspond aux Songs créés sur le Fantom-Xa et est appelé **MRC Pro song**.

Fichier Standard MIDI File (.MID)

Standard MIDI File est un format de fichier permettant l'échange de données de séquence entre la plupart des applications musicales. Les fichiers du Fantom-Xa peuvent être sauvegardés à ce format « SMF », et il peut aussi de relire les fichiers musicaux du commerce (fichiers au standard GM) compatibles avec le système GM/GM2.

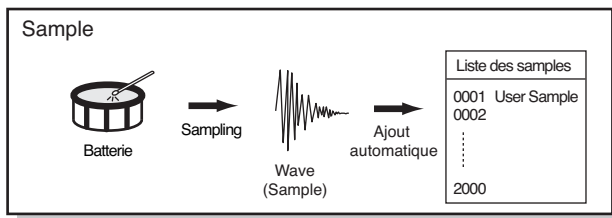


Section Sampling

La section Sampling sert à l'échantillonnage (enregistrement) de sources externes, analogiques ou numériques. Les Samples ainsi obtenus peuvent être ensuite relus en tant que patch ou rhythm set. Vous pouvez également importer des fichiers au format WAV / AIFF et les utiliser de la même manière.

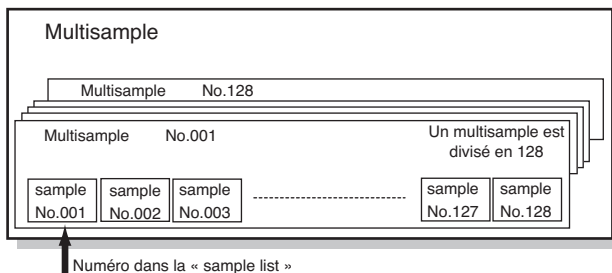
Samples

Un **sample** contient les données de formes d'ondes échantillonnées par le Fantom-Xa. En plus de ces données proprement dites, il comporte également un certain nombre de paramètres spécifiques comme les points de départ, de fin et de bouclage. Le Fantom-Xa peut gérer jusqu'à 9000 samples (User: 2000, Card: 7000).



Multisamples

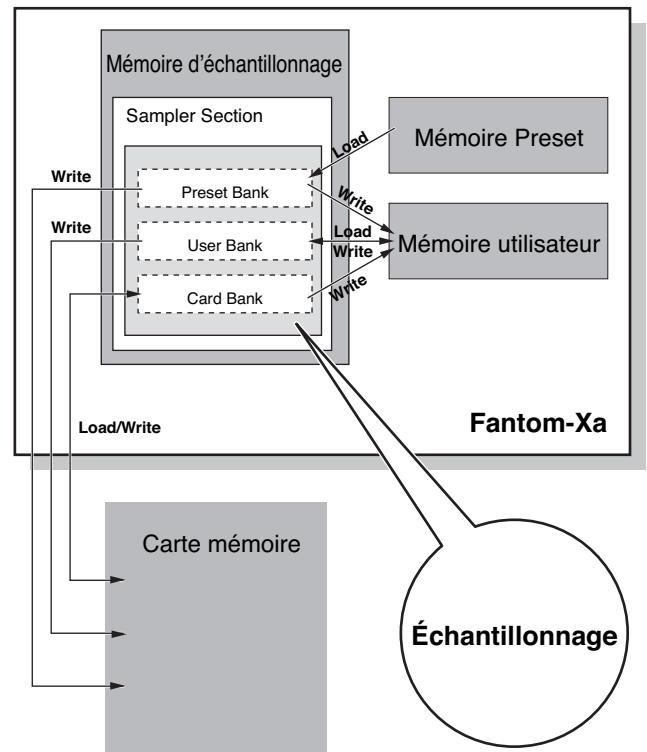
Deux samples ou plus affectés au clavier sont appelés collectivement **multisample**. Un multisample est divisé en 128 « splits », chacun d'eux contenant le numéro d'un sample dans la « sample list » — ils ne contiennent donc pas les données d'échantillonnage proprement dites.



Stockage des Samples

Les Samples que vous enregistrez ou importez sont stockés dans la mémoire d'échantillonnage (Sample Memory). Cette mémoire est temporaire et ses données seraient perdues si vous mettiez l'appareil hors tension. Pour pouvoir les conserver, vous devez procéder à une sauvegarde en mémoire utilisateur (User) ou sur carte mémoire.

* Il n'est pas possible de faire de sauvegarde en mémoire Preset



Fonctions de base du Fantom-Xa

Changement de mode du générateur de son

Le Fantom-Xa peut exploiter deux modes de fonctionnement de son générateur de son – Patch et Performance – que vous pouvez choisir en fonction du contexte dans lequel vous l'utilisez.

Pour passer d'un mode à l'autre, procédez comme suit :

Mode Patch

Dans ce mode, vous pouvez jouer directement au clavier un Patch ou un Rhythm Set.

La section « clavier et contrôles » et la section « générateur de son » sont ici reliées par un unique canal MIDI.

Pour appeler le mode Patch

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM].



Mode Performance

Ce mode permet de combiner divers sons (Patches ou Rhythm Sets).

Écran LAYER/SPLIT

Utilisez cet affichage si vous voulez jouer deux sons ou plus simultanément (patches / rhythm sets).

Vous pouvez superposer des sonorités (Layer) ou partager le clavier en régions affectées à des sons différents (Split).

Écran MIXER

Utilisez cet affichage si vous voulez mixer les sons en agissant sur les paramètres de niveau et de panoramique de chacune des 16 parts.

MEMO

Les écrans LAYER et MIXER proposent en fait différentes vues d'une même performance. Vous préférerez sans doute l'écran LAYER/SPLIT quand vous préparez un partage de clavier, et l'écran MIXER si vous réglez les paramètres d'effets ou la balance des patches de chaque Part.

Pour appeler le mode LAYER

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT].



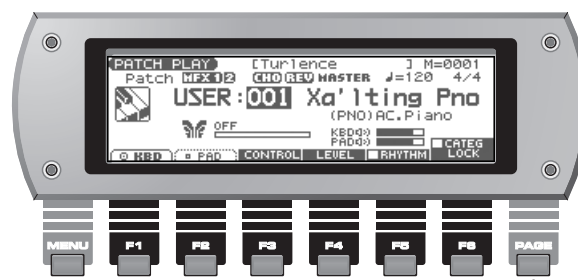
Pour sélectionner l'écran MIXER

1. Appuyez sur [MIXER].



Touches de fonction

Les six touches de fonction [F1]–[F6] situées sous l'écran exécutent les fonctions variables dont le nom apparaît en regard, dans la partie basse de l'écran.



Dialogues

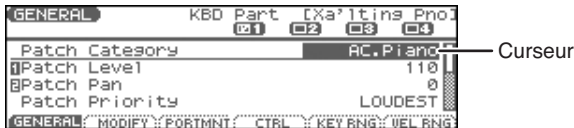
Les écrans de plus petite taille apparaissant temporairement « par-dessus » les écrans principaux sont appelés ici **dialogues**. Il en existe de différents types en fonction du contexte. Certains affichent une liste, d'autres donnent accès aux paramètres, d'autres enfin demandent seulement une confirmation.



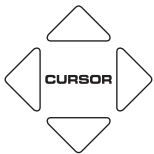
Appuyez sur [EXIT] pour refermer le dialogue (certains se ferment automatiquement après la validation de l'opération).

Déplacement du curseur

Un même écran (ou dialogue) affiche de nombreux paramètres ou éléments simultanément. Pour éditer l'un d'eux, vous devez d'abord déplacer le curseur sur la valeur ou le paramètre à modifier. Le curseur est la zone contrastée présente à l'écran, et comportant généralement la valeur susceptible d'être modifiée.



Le déplacement du curseur se fait à l'aide des touches fléchées ▲, ▼, ◀ et ▶.



▲ : déplace le curseur vers le haut.

▼ : déplace le curseur vers le bas.

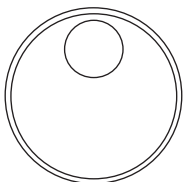
◀ : déplace le curseur vers la gauche.

▶ : déplace le curseur vers la droite.

- Si vous maintenez une touche fléchée enfoncée et appuyez sur la touche de la direction opposée, le déplacement du curseur dans le sens initial indiqué par la première flèche se trouve accéléré.
- Quand le curseur est affiché, l'appui sur la touche [ENTER] fait parfois apparaître une liste de choix correspondant à ce paramètre. C'est pratique pour visualiser l'ensemble des options disponibles..

Modification d'une valeur

Vous pouvez modifier les valeurs soit avec la molette VALUE, soit avec les touches [INC]/[DEC].



ASTUCE

Dans chaque écran du Fantom-Xa, vous pouvez utiliser le curseur pour changer l'état d'une zone (couleurs inversées) et modifier sa valeur.

- * Chaque paramètre est doté d'une plage de valeurs déterminée et vous ne pouvez donc pas saisir de valeur inférieure à son minimum ni supérieure à son maximum.

Molette VALUE

La rotation de la molette dans le sens des aiguilles d'une montre (sens horaire) augmente la valeur et la rotation inverse (sens antihoraire) la diminue.

- Le maintien de la touche [SHIFT] enfoncée pendant la rotation permet un défilement plus rapide.

[INC] et [DEC]

La touche [INC] augmente la valeur et la touche [DEC] la diminue.

- Une pression continue provoque un défilement des valeurs.
- Pour une incrémentation plus rapide, maintenez [INC] enfoncé et appuyez sur [DEC]. Pour une décrémentation plus rapide, maintenez [DEC] enfoncé et appuyez sur [INC].
- L'utilisation de ces mêmes touches en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée provoque un défilement avec des incréments encore plus larges.

Quand le curseur est positionné sur une valeur, l'appui sur [ENTER] fait apparaître un dialogue de saisie. Utilisez ▲ ▼ pour le choix et [ENTER] pour valider.

Utilisation des pads

Dans certains cas, quand le curseur est positionné sur une fenêtre de saisie, vous pouvez appuyer sur [ENTER] pour faire apparaître une liste de valeurs. Dans un certain nombre de cas, vous pouvez utiliser les pads pour la saisie de cette valeur.

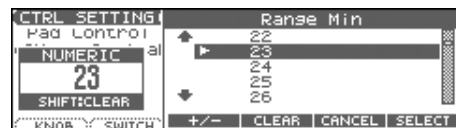
1. Appuyez sur [TRIGGER] et [CATEGORY] simultanément (les deux boutons sont allumés).

Les pads peuvent alors saisir les valeurs.

Pour une valeur numérique

PAD [0] à [9]: chiffres 0 à 9

[SHIFT]: Annule la saisie de chiffres



Pour une saisie directe

Dans ce cas l'appui sur un pad saisit directement la valeur correspondante. De haut en bas, les éléments de cette liste correspondent aux pads [0] à [9].



Attribution d'un nom

Le Fantom-Xa vous permet d'attribuer un nom aux Patches, aux Rhythm sets, aux Performances, aux Songs, aux Samples et aux Patterns. La procédure est identique pour tous les types de données.



- Utilisez les touches ◀ ▶ pour déplacer le curseur sur la position de la lettre à modifier ou à valider.
- Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour choisir le caractère.
 - [F2 (TYPE)]: Sélectionne le type de caractère. Chaque pression passe en revue les majuscules (A), les minuscules (a) et les chiffres ou symboles (0).
 - [F3 (DELETE)]: Supprime le caractère présent à la position du curseur.
 - [F4 (INSERT)]: Insère un espace à la position du curseur.
 - ◀ ou ▶: Déplace le curseur.
 - ▲, ▼: Alterne entre majuscules et minuscules.

* Si vous voulez abandonner la saisie, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Caractères/Symboles disponibles :

espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ` () * + , . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

ASTUCE

Depuis une fenêtre de saisie de nom, vous pouvez appuyer sur [MENU] et choisir « 1. Undo » pour revenir au nom précédant la saisie. Dans le [MENU] vous pouvez choisir « 2. To Upper » ou appuyer sur ▲ pour transformer le caractère à la position du curseur de minuscule en majuscule, et inversement avec « 3. To Lower » ou la touche ▼. Dans le [MENU] vous pouvez aussi choisir « 4. Delete All » pour supprimer tous les caractères saisis.

NOTE

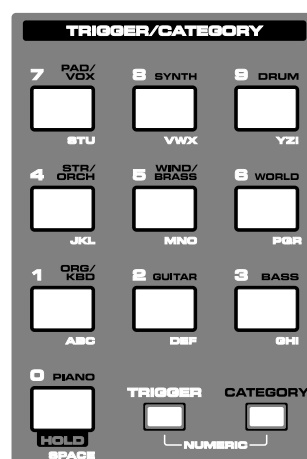
Les noms de fichiers Song ne peuvent pas contenir de minuscules ni certains symboles : (" * + , . / : ; < = > ? [\] |).

Utilisation des pads dans le choix des lettres

Vous pouvez utiliser les pads pour le choix des lettres.

En appuyant sur un pad de manière répétitive, vous pouvez sélectionner successivement les lettres, chiffres et symboles qui apparaissent en boucle, par exemple : 1 → A → B → C → 1 → A...

- L'alternance entre majuscule et minuscules peut aussi se faire en appuyant sur [F1 (CAPS LOCK)] pour ajouter une marque de validation (✓).
- Appuyez sur PAD [0] (SPACE) pour remplacer le caractère à la position du curseur par un espace.



Utilisation en mode Patch

Le mode Patch est le mode dans lequel vous utilisez un son à la fois (Patch ou Rhythm set).

Les sections « clavier » et « pad » ont chacune leur propre générateur de son et leurs propres canaux MIDI. Vous pouvez donc jouer des sons séparés sur chacune d'elles.

À propos de l'écran PATCH PLAY

Appuyez sur [PATCH/RHYTHM]. Vous passez en mode Patch et l'écran PATCH PLAY apparaît.



Parts claviers et pads

Le Fantom-Xa dispose de deux « Parts » : clavier et pads.

- Appuyez sur [F1 (KBD)] pour sélectionner la partie clavier

Groupe de patch Numéro du patch Nom du patch



Catégorie de patch

- Appuyez sur [F2 (PAD)] pour sélectionner la partie Pad.



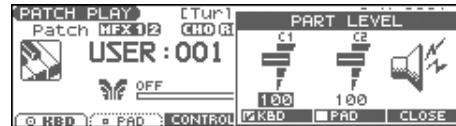
- Appuyez sur [PAGE] pour appeler l'écran PATCH PLAY. Cet écran affiche simultanément les paramètres des parts Keyboard et Pad.



Réglage du volume des parts Keyboard et Pad

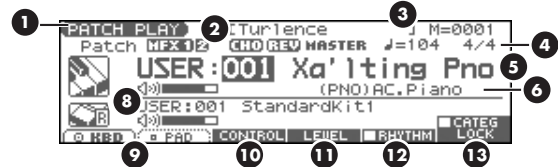
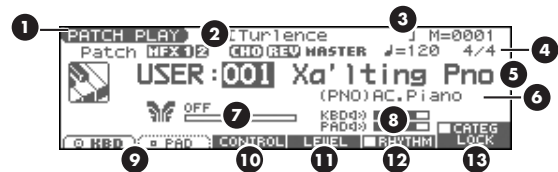
- Dans l'écran PATCH PLAY appuyez sur [F4 (LEVEL)].

Le dialogue PART LEVEL apparaît.



- Appuyez sur [F4 (KBD)] ou [F5 (PAD)] pour sélectionner la part.
- Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour régler le volume.
- Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer le dialogue.

Fonctions de l'écran PATCH PLAY



- Mode de génération de son en cours.
- Activation/désactivation des effets multi (MFX1, 2), chorus (CHO), reverb (REV), et mastering (MASTER).
- Nom du Song en cours de sélection, et position temporelle.
- Indications de mesure et de tempo.
- Indique/sélectionne le nom et le numéro de groupe du patch en cours de sélection.
- Indique/sélectionne la catégorie de patch.
- Indique la fonction affectée au D Beam, et son statut de réponse.
- Indique le volume des parts Keyboard et Pad.
- Sélectionne les parts keyboard et pad.
- Affiche la page Control Setting.
- Règle le volume des parts keyboard et pad.
- Sélection patch/rhythm set : détermine si vous sélectionnez des patches ou des rythmes.
- Détermine l'état verrouillé de la catégorie de patch.

Groupe de patch/Rhythm Set

Le Fantom-Xa dispose de plusieurs groupes de patch incluant le groupe User et les groupes Preset A à F et GM, chacun d'eux contenant 128 patches (256 en GM, USER). Vous pouvez, en plus, augmenter ce choix déjà important en installant une carte d'extension SRX (vendues séparément).

USER

C'est le groupe dans lequel les Patches peuvent être ré-écrits. Il permet de stocker ceux que vous avez créés ou modifiés. Le Fantom-Xa comporte 256 patches de ce type.

PR-A-F (Preset A-F), PRST (Preset)

Ces groupes internes au Fantom-Xa concernent des Patches qui ne peuvent pas être effacés. Vous pouvez toutefois en modifier les réglages, puis sauvegarder ces modifications en mémoire utilisateur ou sur carte mémoire. Les banks A à F comportent chacune 128 Patches, pour un total de 768 patches.

GM (General MIDI 2)

Ce groupe est consacré à un ensemble de Patches compatibles avec le standard General MIDI 2, standard de spécifications destinées à dépasser les différences entre constructeurs et types d'appareils. Ces Patches ne peuvent pas être ré-écrits et leurs paramètres ne peuvent pas être modifiés. Le Fantom-Xa est doté de 256 de ces Patches.

CARD (carte mémoire)

Ce groupe permet d'utiliser des patches sauvegardés sur carte mémoire insérée dans le connecteur de la face arrière. Comme ces données peuvent être réécrites, vous pouvez utiliser ce groupe pour sauvegarder vos créations.

EXP (carte d'extension installée dans le connecteur EXP)

Ces groupes de Patches sont attachés aux cartes d'extensions quand elles sont installées dans le connecteur EXP. Leurs Patches ne peuvent pas être ré-écrits mais peuvent être édités puis sauvegardés éventuellement dans une mémoire utilisateur. Le nombre de Patches accessibles dépend de la carte d'extension installée.

* Les patches EXP ne peuvent être sélectionnés que si une carte d'extension (SRX series, vendue séparément) est présente dans le connecteur correspondant.

Sélection d'un Patch

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Appuyez sur [F1 (KBD)] ou [F2 (PAD)] pour sélectionner la part Keyboard ou Pad
** Pour sélectionner un rhythm set, appuyez sur [F5 (RHYTHM)] pour affecter une marque de validation (✓).*
3. Si vous avez sélectionné un groupe de Patch (ou un groupe de Rhythm Set), appuyez sur ◀ et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour effectuer le choix.



4. Appuyez sur ◀ ▶ pour amener le curseur sur le numéro de Patch.
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner un patch (ou un rhythm set).
Si vous avez sélectionné un patch (ou un rhythm set) pour la part Keyboard, jouez sur le clavier pour entendre le son. Si vous avez sélectionné un patch (ou un rhythm set) pour la part Pad, jouez sur les pads pour entendre le son.

Sélection de Patches dans une liste

Vous pouvez afficher une liste de Patches et effectuer votre sélection au sein de cette liste.

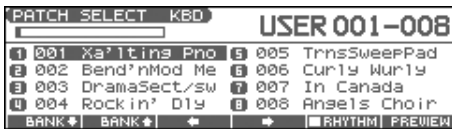
1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Appuyez sur [ENTER].
L'écran PATCH LIST apparaît.



3. Pour sélectionner un Patch, appuyez sur [F3 (PATCH)].
Pour sélectionner un rhythm set, appuyez sur [F4 (RHYTHM)].
Avec [F4 (RHYTHM)], l'écran RHYTHM LIST apparaît.
4. Appuyez sur ◀ ▶ pour sélectionner un groupe.
5. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [DEC]/[INC] ou ▲ ▼ pour sélectionner un patch/rhythm set.
6. Appuyez sur [ENTER] pour confirmer cette sélection.

Utilisation de l'écran PATCH SELECT

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Appuyez sur [PATCH SELECT].
L'écran PATCH SELECT apparaît.



3. Pour sélectionner un rhythm set, appuyez sur [F5 (RHYTHM)] pour insérer une marque de validation (✓).
Dans ce cas, l'écran RHYTHM SELECT apparaît.
4. Appuyez sur [F1] ou [F2] pour sélectionner un groupe.
5. Utilisez les boutons [F3], [F4], [PART/TRACK [1]-[8], [INC] [DEC], ▲ ▼, ou la molette VALUE pour sélectionner un patch/rhythm set.
6. Appuyez sur [ENTER] pour revenir à l'écran PATCH PLAY.

Écoute des Patches/Rhythm Sets (Phrase Preview)

Le Fantom-X vous permet une pré-écoute des Patches à l'aide de phrases musicales enregistrées et adaptées à chaque son.

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Appuyez sur [ENTER] pour accéder à l'écran PATCH LIST.
3. Appuyez et maintenez enfoncé [F5 (PREVIEW)].
Vous entendez le patch sélectionné dans l'écran PATCH LIST.
4. Relâchez [F5 (PREVIEW)] pour arrêter la lecture de la phrase.

* Pour modifier la manière dont la phrase est jouée par la fonction Phrase Preview, reportez-vous au paramétrage Preview Mode (p. 194).

Selecting Favorite Patches/ Rhythm Sets (Favorite Patch)

En mode patch, vous pouvez regrouper vos Patches préférés dans une liste de « favoris ». Cette fonction vous permet ensuite une sélection rapide de Patches situés dans des emplacements divers et éloignés, qu'il s'agisse de mémoire interne ou de cartes d'extension. Vous pouvez mémoriser en favoris jusqu'à 64 sons (8 sons x 8 banks).

Mémorisation d'un Patch/Rhythm Set favori

1. Dans l'écran PATCH PLAY sélectionnez le patch (ou le rhythm set) à mémoriser.
2. Appuyez sur [ENTER].
L'écran PATCH LIST apparaît.
3. Appuyez sur [F1 (FAVORIT)].
L'écran FAVORITE PATCH apparaît.



4. Utilisez la molette VALUE ou les touches ◀ ▶ pour choisir la Bank.
5. Appuyez sur [PART/TRACK [1]-[8], [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir un numéro de favori.
6. Appuyez sur [F3 (REGIST)] pour valider la sélection.
7. Appuyez sur [F1 (LIST)] pour revenir à l'écran PATCH LIST.

Annulation d'une affectation de patch

En appuyant sur [F2 (REMOVE)] vous pouvez annuler l'affectation de patch sélectionnée dans l'écran FAVORITE PATCH.

Appel d'un Patch/Rhythm Set favori

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Appuyez sur [ENTER] pour accéder à l'écran PATCH LIST.
3. Appuyez sur [F1 (FAVORIT)].
L'écran FAVORITE PATCH apparaît.
4. Pour changer deBank, utilisez la molette ou ◀ ▶.
5. Appuyez sur [PART/TRACK [1]-[8], [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour sélectionner le patch.
6. Appuyez sur [F6 (SELECT)] ou [ENTER] pour valider.

Sélection des Patches par catégorie

Le Fantom-Xa vous permet d'effectuer une recherche rapide sur une catégorie spécifique. Vous disposez au total de 38 catégories.

- Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
- Appuyez sur [F1 (KBD)] ou [F2 (PAD)] pour sélectionner la part (Keyboard ou Pad).
 - * Si une marque de validation (✓) est présente au-dessus de [F5 (RHYTHM)], appuyez sur [F5 (RHYTHM)] pour la retirer.
- Appuyez sur **▶** pour amener le curseur sur « Patch Category » et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir la catégorie.
- Appuyez sur [F6 (CATEG LOCK)] pour poser une marque de validation (✓).



- Utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur le groupe ou le numéro de patch et tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC] [DEC] pour sélectionner le patch.

Sélection dans la liste

- Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
- Appuyez sur [ENTER].
L'écran PATCH LIST apparaît.
- Appuyez sur [F2 (CATEG)].
L'écran CATEGORY apparaît.



- Utilisez les PAD [0] à [9] pour choisir le groupe de catégorie.
- Appuyez sur **◀ ▶** pour sélectionner la catégorie.
- Utilisez la molette VALUE et les touches [INC] [DEC], ou **▲ ▼** pour sélectionner un patch.
- Appuyez sur [F6 (SELECT)] ou [ENTER] pour valider votre sélection.

ASTUCE

À partir de l'écran PATCH PLAY vous pouvez passer à l'écran CATEGORY en appuyant simplement sur [CATEGORY].

Les différentes catégories sont:

Catégorie	Nature	Groupe [PAD]
---	No Assign	Non affectée
PNO	AC.Piano	Pianos acoustiques
EP	EL.Piano	Piano électrique
KEY	Keyboards	Autres claviers (Clavecin, clavicorde, etc.)
BEL	Bell	Cloches, cloches tubulaires
MLT	Mallet	Xylophones
ORG	Organ	Orgues (liturgiques et électroniques)
ACD	Accordion	Accordéons
HRM	Harmonica	Harmonicas
AGT	AC.Guitar	Guitares acoustiques
EGT	EL.Guitar	Guitares électriques
DGT	Dist.Guitar	Guitares avec distorsion
BS	Bass	Basses acoustiques et électriques
SBS	Synth Bass	Synthés Basses
STR	Strings	Cordes
ORC	Orchestra	Ensembles orchestraux
HIT	Hit&Stab	Accords orchestraux (brutaux)
WND	Wind	Bois (hautbois, clarinettes etc.)
FLT	Flute	Flûtes, Piccolos
BRS	AC.Brass	Cuivres acoustiques
SBR	Synth Brass	Cuivres synthétiques
SAX	Sax	Saxophones
PLK	Plucked	Cordes pincées (harpe etc.)
ETH	Ethnic	Instruments ethniques
FRT	Fretted	Instruments frettés (Mandoline etc.)
BPD	Bright Pad	Nappes synthétiques
SPD	Soft Pad	Nappes synthétiques douces
VOX	Vox	Voix, chœurs
HLD	Hard Lead	Synthés solos agressifs
SLD	Soft Lead	Synthés solos doux
TEK	Techno Synth	Synthés « techno »
PLS	Pulsating	Synthés pulsants
FX	Synth FX	Effets synthétiques (bruits..)
SYN	Other Synth	Synthés polyphoniques
PRC	Percussion	Percussions
SFX	Sound FX	Effets sonores
BTS	Beat&Groove	Beat and Groove
DRM	Drums	Batteries
CMB	Combination	Autres patches utilisant les fonctions Split et Layer

Transposition du clavier par pas d'une octave (Octave Shift)

La fonction **Octave Shift** permet une transposition du clavier de -3 à +3 octaves par pas d'une octave.

Pour jouer, par exemple, une partie de basse de manière plus souple, à la main droite, il suffit de transposer le clavier d'une ou deux octaves vers le bas.

* La fonction Octave Shift ne s'applique qu'à la part « keyboard ».

1. Dans l'écran PATCH PLAY appuyez sur OCTAVE [-] ou [+] pour régler le niveau de la transposition (-3- +3).

Une fois mise en place, le bouton reste allumé.

- Chaque pression sur OCTAVE [+] modifie cycliquement la transposition d'octave dans l'ordre +1, +2 et +3. Chaque pression sur OCTAVE [-] modifie cycliquement la transposition d'octave dans l'ordre -1, -2, et -3.
- L'appui sur les deux boutons simultanément ramène la transposition à zéro.



NOTE

Il n'y a qu'une seule fonction de transposition d'octave dans le Fantom-Xa, et elle reste active quand vous sélectionnez un Patch ou une Performance différente.

Transposition du clavier par pas d'un demi-ton (Transpose)

La fonction **Transpose** assure une transposition du clavier par pas d'un demi-ton. Cette fonction est très utile pour jouer avec des instruments transpositeurs comme saxophone ou clarinette en suivant leur partition.

* La fonction Transpose ne s'applique qu'à la part « keyboard ».

1. Dans l'écran PATCH PLAY maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur OCTAVE [-] ou [+] pour régler le niveau de transposition (sol (G) à fa# (F#): de -5 à +6 demi-tons).

- L'appui sur [SHIFT] et sur les deux boutons simultanément ramène la transposition à zéro.



NOTE

Il n'y a qu'une seule fonction de transposition (paramètres Setup) dans le Fantom-Xa, et elle reste active quand vous sélectionnez un Patch ou une Performance différente.

Activation/désactivation des Tones (Tone On/Off)

Un patch pouvant être la combinaison de un à quatre tones, vous pouvez choisir d'en « muter » certains pour écouter plus spécifiquement un son.

- Dans l'écran PATCH PLAY utilisez les boutons TONE SW [1]-[4] (PART/TRACK [1]-[4]) pour activer/désactiver chacun des tones.

* Si vous n'avez besoin que d'un ou deux tones dans un patch, désactivez les autres et sauvegardez cette configuration dans un patch. Vous économisez ainsi la consommation de polyphonie du Fantom-Xa.



Jeu monophonique (Monophonic)

Quand un Patch correspond au son d'un instrument monophonique par nature comme le saxophone ou la flûte, il peut être plus efficace et plus réaliste de placer le clavier en mode Mono.

1. Dans l'écran PATCH PLAY appuyez sur [PATCH EDIT].
2. Appuyez sur [F1 (COMMON)] puis sur [F4 (CTRL)].
3. Appuyez sur ▲ ▼ pour amener le curseur sur « Mono/Poly ».
4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner « MONO ».

Vous pouvez désormais jouer en mode mono.

ASTUCE

Si vous affectez « MONO/POLY » en tant que fonction contrôlée par les boutons temps réel ([] / []), vous pouvez changer l'option mono/poly « à la volée », pendant une prestation (p. 84).



Transition progressive d'une note à une autre (Portamento)

Le Portamento permet un passage progressif d'une note à une autre. Quand le mode Mono est actif (voir ci-contre), il vous permet ainsi de simuler des techniques spécifiques comme les glissandos de violons.

1. Dans l'écran PATCH PLAY appuyez sur [PATCH EDIT].
2. Appuyez sur [F1 (COMMON)] puis sur [F3 (PORTMNT)].
3. Appuyez sur ▲ ▼ pour amener le curseur sur « Portamento Switch ».
4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner « ON ».

Vous êtes prêt à utiliser l'effet de Portamento.

ASTUCE

Si vous affectez « Portamento » en tant que fonction contrôlée par les boutons temps réel ([] / []), vous pouvez utiliser un bouton pour activer/désactiver le portamento « à la volée », pendant une prestation (p. 84).

Écoute des sons de percussion

En mode Patch vous pouvez déclencher directement les instruments de percussion à partir du clavier en sélectionnant un Rhythm Set. Le son affecté à chaque touche du clavier variant en fonction du Rhythm Set sélectionné, vous avez accès à un grand nombre d'instruments de percussion.

Choix du paramètre contrôlé par les contrôles temps réel ou le D Beam (Control Setting)

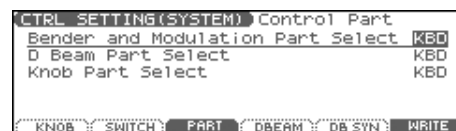
Le Fantom-Xa vous permet de choisir les paramètres à piloter par les contrôles temps réel, les boutons assignables, le D Beam ou le levier de pitch bend/modulation. Vous avez ainsi accès à de puissants moyens de contrôle du son en temps réel.

Choix de la Part affectée par le contrôleur

Vous pouvez choisir d'abord que la manipulation du contrôle affecte le son affecté à la part « keyboard » ou à la part « pad ».

1. Dans l'écran PATCH PLAY appuyez sur [F3 (CONTROL)] puis sur [F3 (PART)].

La page CONTROL SETTING apparaît.



2. Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner la part.
4. Si vous voulez conserver ces réglages, appuyez sur [F6 (WRITE)].

* Quand le mode Patch est sélectionné, les paramètres de contrôle ne peuvent pas être sauvegardés pour chaque patch individuellement. Ils sont alors sauvegardés comme paramètres systèmes.

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran PATCH PLAY.

Paramètre	Valeur	Commentaire
Bender and Modulation Part Select	KBD, PAD	Part contrôlée par les messages de pitch-bend ou de modulation
D Beam Part Select		Part contrôlée par le D Beam
Knob Part Select		Part contrôlée par les contrôles temps réel

cf.

Pour plus de détails sur l'affectation d'un paramètre à un contrôle, voir **Modification du son en temps réel** (p. 80).

Création d'un Patch

Le Fantom-Xa vous offre un contrôle total sur un grand nombre de réglages. Chacun d'eux est appelé **paramètre**. Quand vous changez les valeurs des paramètres, vous procédez à une **Édition**. Ce chapitre explique comment créer vos Patches et les fonctions des différents paramètres de Patches.

Conseils utiles pour l'édition des Patches

Commencez par sélectionner un Patch ayant une sonorité voisine de celui que vous voulez créer (p. 30)

Il est plus dur d'arriver au son que vous désirez si vous partez d'un Patch quelconque en manipulant ses paramètres de manière aléatoire. Commencez par choisir un Patch assez voisin de ce que vous voulez obtenir.

Décidez quels Tones vous sont utiles (p. 33)

L'écoute préalable des tones du patch est très importante. Vous pouvez alors choisir ceux que vous allez utiliser et désactiver les tones inutiles pour limiter les besoins en polyphonie.

Vérifiez la structure du Patch (p. 38)

Le paramètre « Structure » détermine comment les quatre Tones sont combinés. Avant de sélectionner de nouveaux Tones, vérifiez la manière dont chacun d'eux affecte les autres.

Désactivez les effets (p. 157)

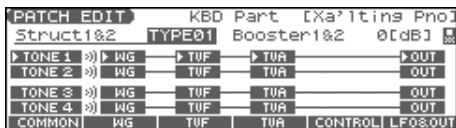
Pensez à désactiver les effets pour écouter le son isolément afin de mieux apprécier les modifications que vous lui apportez. Ceci dit, il est aussi possible que ce soient des modifications apportées aux effets eux-mêmes qui finissent par vous fournir la sonorité que vous recherchez.

Paramétrage d'un Patch

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Sélectionnez la part (keyboard ou pad) et le patch que vous voulez éditer (p. 30).

* Vous ne pouvez pas éditer les Patches du groupe GM2.

3. Appuyez sur [PATCH EDIT] pour accéder à l'écran PATCH EDIT.



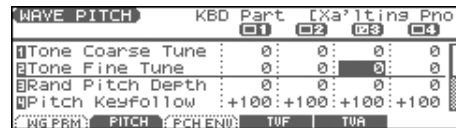
* Réglez les paramètres Structure Type (p. 38) et Booster Gain (p. 39) dans cette page d'écran.

4. Appuyez sur [F1 (COMMON)]-[F6 (LFO&OUT)] pour sélectionner le groupe de paramètres.

5. Appuyez sur [F1]-[F6], puis sur ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.

Certains paramètres sont indépendants pour chaque tone.

Pour sélectionner le tone à éditer, appuyez sur TONE SELECT [1]-[4] (PART/TRACK [5]-[8]) ou ◀ ▶.



6. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour modifier la valeur.

7. Répétez les étapes 4 à 6 pour chaque paramètre.

8. Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les modifications (p. 37). Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran PATCH PLAY.

Si vous revenez à l'écran PATCH PLAY sans avoir effectué la sauvegarde, une astérisque "*" s'affichera à gauche du groupe.

NOTE

Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre son alors que l'écran affiche "*", l'ensemble de vos modifications sera perdu.

Édition graphique (Zoom Edit)

L'édition peut se faire parallèlement avec un affichage graphique sur l'écran des paramètres les plus importants. La fonction Zoom Edit donne accès à ces paramètres.

Paramètre	page	Paramètre	page
Pitch Envelope	p. 44	TVA Envelope	p. 48
TVF	p. 45	LFO 1/2	p. 52
TVF Envelope	p. 46	Step LFO	p. 54

1. L'écran permettant l'édition de ces paramètres étant actif, appuyez sur [F6 (ZOOM)].

La page Zoom Edit apparaît.



2. Appuyez sur [F1]-[F5] pour sélectionner le groupe de paramètres.

3. Appuyez sur [CURSOR] pour sélectionner le paramètre.

4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour modifier la valeur.

Vous pouvez utiliser les contrôles temps réel pour régler la valeur.

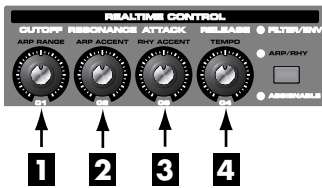
5. Quand l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT].

Création d'un Patch

Utilisation des REALTIME CONTROL pour la modification des valeurs

Quand un numéro (**1** , **2** , **3** , **4**), est affiché à côté du nom du paramètre, vous pouvez utiliser le contrôle temps réel REALTIME CONTROL (C1-C4) pour le modifier.

Si vous appuyez sur le bouton situé à droite des boutons REALTIME CONTROL et que le témoin s'allume, ces boutons contrôleront leurs fonctions originales.



Vous pouvez utiliser les mêmes boutons pour éditer les valeurs dans les pages Zoom Edit (p. 35).

Initialisation des paramètres de Patch

La fonction « Initialize » correspond au retour des valeurs à celles d'origine pour le son en cours de sélection.

* L'opération d'initialisation ne concerne que le son en cours de sélection et n'affecte pas les sons sauvegardés en mémoire utilisateur (User). Pour ramener en totalité le Fantom-Xa dans sa configuration d'usine, procédez à une réinitialisation complète (p. 203).

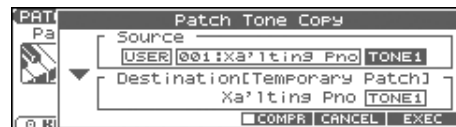
1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Sélectionnez la part (keyboard ou pad) et le patch à initialiser (p. 30).
3. Appuyez sur [PATCH EDIT] pour accéder à l'écran PATCH EDIT.
4. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (INIT)].
Un message de confirmation apparaît.
5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
L'initialisation est effectuée.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Copie des paramètres d'un Patch (Tone)

Les paramètres d'un Patch quelconque peuvent être copiés directement dans un Patch en cours de sélection.

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Sélectionnez la part (keyboard ou pad) et le patch de destination de la copie (p. 30).
3. Appuyez sur [PATCH EDIT] pour accéder à l'écran PATCH EDIT.
4. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (TONE COPY)].
La page Patch Tone Copy apparaît.



5. Appuyez sur [CURSOR] pour déplacer le curseur et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner la « source » (copy-source) et le tone.
* En appuyant sur [F4 (COMPR)] pour faire apparaître une marque de validation (✓), vous pouvez effectuer une pré-écoute du patch source (fonction Compare).
6. Appuyez sur [CURSOR] pour déplacer le curseur et sélectionnez la « Destination » (copy-destination) du tone.
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider la copie.
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

La fonction Compare

Pour les opérations « Patch Tone Copy » et « Patch Save » vous pouvez utiliser la fonction « Compare ».

Pour entendre le patch « source » ou de « destination », appuyez sur [F4 (COMPR)] pour faire apparaître une marque de validation (✓). Vous pouvez alors jouer le patch (source ou destination) à partir du clavier ou des pads.

* Le Patch entendu avec la fonction Compare peut avoir une sonorité légèrement différente de sa sonorité normale.

Sauvegarde d'un patch nouvellement créé (Write)

Les modifications que vous faites sur les sons sont temporaires et sont définitivement perdues en cas de mise hors tension ou si vous sélectionnez un autre son. Pour pouvoir conserver vos sons (Tones) modifiés, vous devez procéder à une sauvegarde en mémoire USER ou CARD.

Quand les paramètres d'un patch ont été modifiés, une "*" apparaît dans l'écran Patch Play.

NOTE

Quand vous lancez la sauvegarde, vous effacez (remplacez) les données présentes dans la mémoire de destination.

1. Vérifiez que le Patch que vous voulez sauvegarder est sélectionné.

2. Appuyez sur [WRITE].

L'écran WRITE MENU apparaît.



3. Appuyez sur [F2 (PAT/RHY)].

* Vous pouvez aussi utiliser ▲ ou ▼ pour sélectionner « Patch/Rhythm » et appuyer sur [ENTER].

L'écran PATCH NAME apparaît.



4. Attribuez un nom à ce Patch.



Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom, voir p. 28.

5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un écran apparaît, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.

6. Utilisez la molette VALUE, [INC] [DEC], ou ▲ ▼ et [F1 (USER)] [F2 (CARD)] pour sélectionner le numéro de patch de destination.

* En appuyant sur [F4 (COMPR)] pour faire apparaître une marque de validation (✓), vous pouvez effectuer une pré-écoute du patch source (fonction Compare).

7. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message de confirmation apparaît.

8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider la sauvegarde.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

N'éteignez pas le Fantom-Xa tant que la sauvegarde est en cours.

Formes d'ondes One-shot et Loop

Les formes d'ondes internes du Fantom-X appartiennent à un des deux groupes suivants:

One-shot:

Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance courte et contenant la totalité du son.

Le Fantom-Xa comporte aussi des sons one-shot composants d'autres sons : attaques de marteaux de piano ou de frettes de guitares.

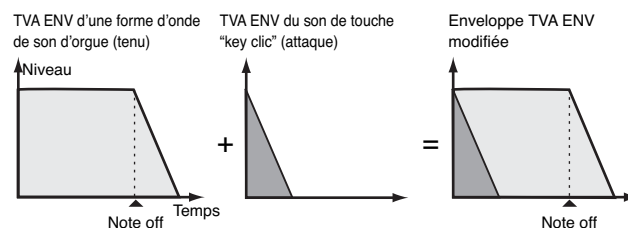
* Il n'est pas possible d'utiliser l'enveloppe pour modifier un son one-shot afin d'obtenir un decay supérieur à celui du son original.

Loop:

Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance longue ou à son maintenu. Elles jouent donc en boucle une portion de forme d'onde correspondant au moment où le son a atteint une certaine stabilité.

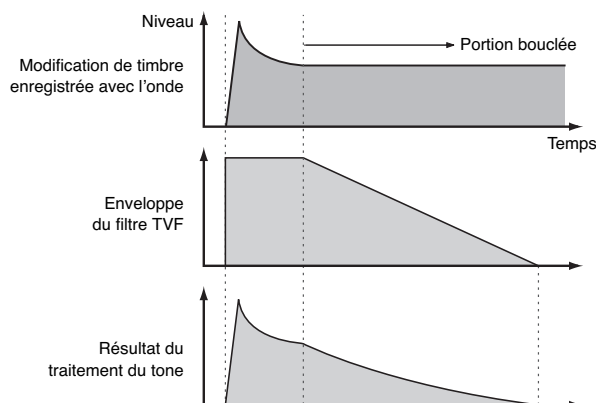
Les formes d'ondes bouclées du Fantom-Xa comportent également des fragments entrant dans la composition d'autres sons: résonance des cordes ou de la caisse du piano, ou son « creux » de sons de cuivres.

Le schéma ci-dessous montre deux composantes one-shot et looped d'un son d'orgue.



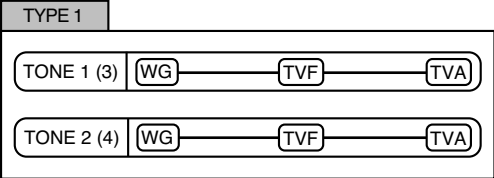
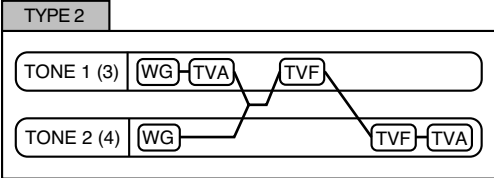
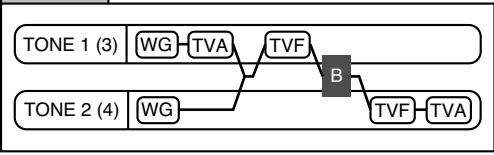
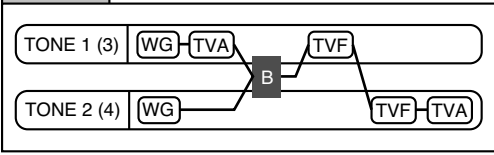
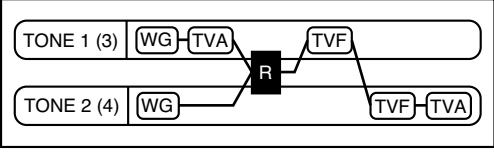
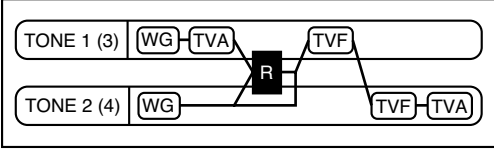
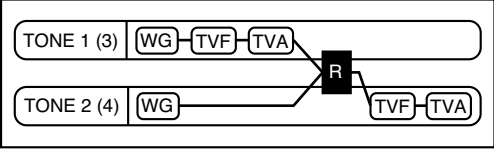
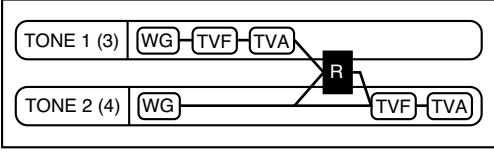
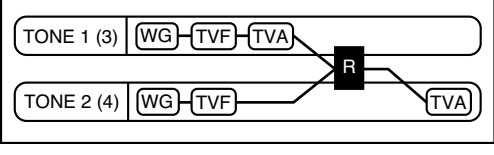
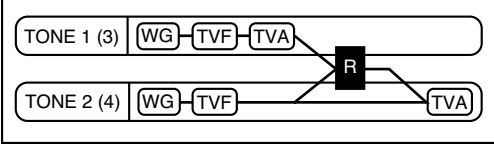
Précautions à observer avec les formes d'ondes d'instruments acoustiques

Pour de nombreux instruments acoustiques, comme le piano ou le saxophone, des changements de timbre très importants interviennent dans le tout début du son de chaque note. L'attaque initiale est en fait l'élément qui définit, plus que les autres, le caractère de ces instruments. Il vaut mieux, dans ce cas, laisser l'attaque inchangée et n'utiliser l'enveloppe que pour traiter la partie décroissante de l'onde.



Fonctions des paramètres de Patch

Modification de la structure du son (Structure)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Struct 1 & 2, 3 & 4 (Structure Type)	TYPE 01–TYPE 10	Détermine comment les Tones 1 et 2 ou 3 et 4 sont reliés entre eux. Les dix types de combinaison ci-après sont possibles:
<p>TYPE 1</p>  <p>Dans ce type, les Tones 1 et 2 (ou 3 et 4) sont indépendants. Utilisez-le si vous voulez préserver les sons PCM ou créer et combiner des sons indépendants pour chaque Tone.</p>	<p>TYPE 2</p>  <p>Dans ce type, deux filtres sont associés pour intensifier les caractéristiques du filtrage. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones.</p>	
<p>TYPE 3</p>  <p>Ce type mixe le son du Tone 1 (3) et du Tone 2 (4), applique un filtrage puis un Booster destiné à créer une distorsion de la forme d'onde.</p>	<p>TYPE 4</p>  <p>Ce type applique un Booster destiné à créer une distorsion de la forme d'onde, puis combine les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle le niveau du Booster.</p>	
<p>TYPE 5</p>  <p>Ce type utilise un modulateur en anneau (Ring modulator) pour créer de nouvelles harmoniques et combine ensuite les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle le niveau du modulateur en anneau.</p>	<p>TYPE 6</p>  <p>Ce type utilise un modulateur en anneau (Ring modulator) pour créer de nouvelles harmoniques et combine ensuite les deux filtres. Comme le son du modulateur en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) règle le niveau du son modulé par le Ring Modulator.</p>	
<p>TYPE 7</p>  <p>Ce type applique un filtrage au Tone 1 (3) et le module par le Ring Modulateur avec le Tone 2 (4) pour créer de nouvelles harmoniques.</p>	<p>TYPE 8</p>  <p>Ce type envoie le son filtré des Tones 1 (3) et 2 (4) à travers un modulateur en anneau, puis mixe le résultat avec le son du Tone 2 (4) et applique un filtrage en sortie.</p>	
<p>TYPE 9</p>  <p>Ce type fait passer le son filtré de chaque tone à travers un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle la profondeur de la modulation en anneau.</p>	<p>TYPE 10</p>  <p>Ce type fait passer le son filtré de chaque Tone à travers un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques, et mixe le résultat avec le son du Tone 2 (4). Comme le son du modulateur en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) règle le niveau du son modulé.</p>	

* Quand un TYPE 2 à 10 est sélectionné et qu'un Tone d'une paire est désactivé, l'autre sera entendu comme TYPE 1 quel que soit le réglage affiché.

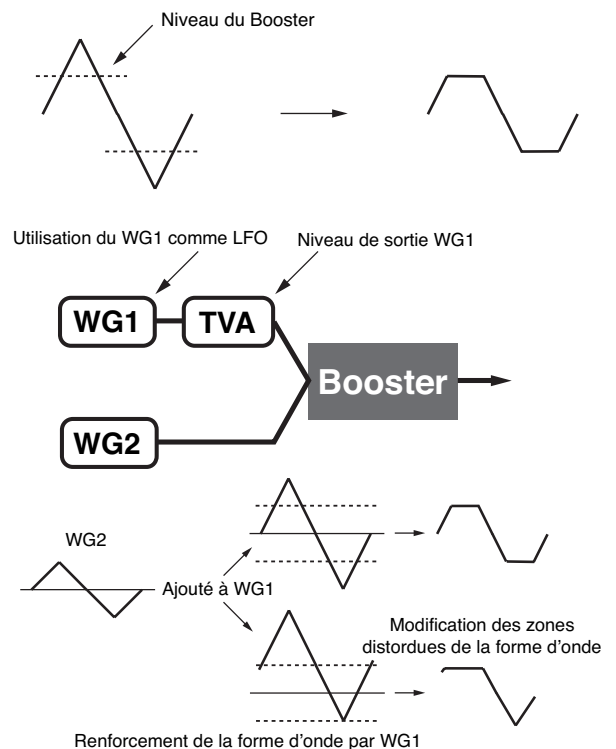
* Si vous limitez la tessiture pour un Tone (Keyboard Range, p. 42) ou limitez sa plage de vélocité (Velocity Range p. 42), tout se passe, en dehors des limites, comme si le Tone était désactivé. Cela veut dire que si un TYPE 2 à 10 est sélectionné et que vous créez des zones au sein desquelles un Tone d'une paire est inactif, les notes jouées dans cette tessiture ou dans cette plage de vélocité seront aussi entendues comme TYPE 1 quel que soit le réglage affiché.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Booster 1&2, 3&4 (Booster Gain)	0, +6, +12, +18	Quand une Structure de TYPE 3 ou TYPE 4 est sélectionnée, vous pouvez régler le gain du renforcement (booster). Celui-ci augmente le signal d'entrée afin de provoquer artificiellement une distorsion. Vous obtenez ainsi les sons caractéristiques des guitares électriques. Plus la valeur est élevée et plus la distorsion est importante.

Booster

Le Booster sert à distordre le signal entrant.

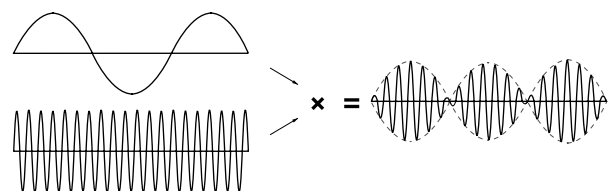
En plus de cet effet de distorsion, vous pouvez utiliser la forme d'onde (WG1) d'un des Tones comme LFO pour moduler l'autre forme d'onde (WG2) et créer un effet similaire à une PWM (pulse width modulation). Ce paramètre fonctionne mieux en association avec le paramètre « Wave Gain » (PATCH/Wave) (p. 43).



Ring Modulator

Un modulateur en anneau multiplie les formes d'ondes de deux Tones entre eux pour générer de nombreuses harmoniques non présentes dans les formes d'ondes originales. (À moins qu'une des deux soit une sinusoïde, il ne s'agira généralement pas d'harmoniques paires)

Comme la différence de hauteur entre deux formes d'onde modifie la structure harmonique, le résultat sera généralement un son métallique sans notion de hauteur. Cette fonction est très adaptée à la création de sons métalliques de type « cloche ».



Création d'un Patch

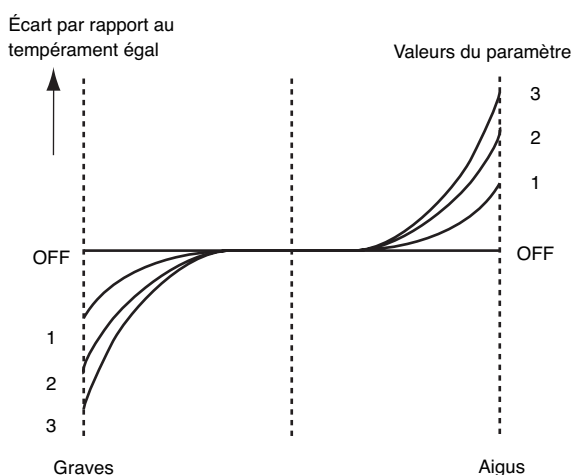
Groupe de paramètres [F1 (COMMON)] Réglages communs à l'ensemble du Patch

[F1 (GENERAL)]

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Patch Category	Voir p. 32.	Détermine le type (la catégorie) du Patch
Patch Level	0-127	Détermine le volume du Patch
Patch Pan	L64-0-63R	Détermine la position panoramique du patch
Patch Priority	LAST, LOUDEST	Détermine la gestion des notes quand le Fantom-Xa dépasse la limite de polyphonie (128 voix) LAST : Les notes sont coupées au profit de la dernière jouée en commençant par la plus anciennement jouée. LOUDEST : Les notes sont coupées au profit de celles qui ont le plus fort volume, en commençant par celles qui ont le plus faible niveau résiduel
Octave Shift	-3- +3	Réglage de la hauteur du Patch par pas d'une octave
Patch Coarse Tune ★	-48- +48	Réglage de la hauteur son du Patch par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves)
Patch Fine Tune	-50- +50	Réglage de la hauteur son du Patch par pas d'un cent (1 cent = 1/100e de demi-ton)
Stretch Tune Depth	OFF, 1-3	Ce paramètre vous permet d'appliquer une « pondération de tempérament » (stretched tuning) au Patch. Cette pondération mime la manière d'accorder les pianos acoustiques en « descendant » les extrêmes-graves et en « montant » les aigus pour contrarier l'impression de « pincement » de l'accord résultant d'une division mathématique du clavier OFF : Tempérament égal 1-3 : La valeur 3 donne la déviation la plus grande.
Analog Feel	0-127	Détermine la profondeur de la modulation 1/f appliquée au Patch. (cette modulation 1/f représente une ondulation analogue à celle du chuintement d'un ruisseau ou du bruissement du vent) * Permet de simuler l'instabilité caractéristique des synthétiseurs analogiques.

Stretched Tuning



[F2 (MODIFY)]

Ces valeurs sont ajoutées aux valeurs de paramètre de chaque tone.

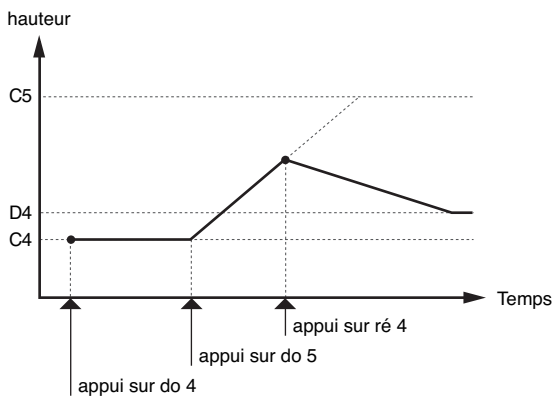
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Cutoff Offset	-63- +63	Fréquence de coupure (p. 45)
Resonance Offset	-63- +63	Resonance (p. 45)
Attack Time Offset	-63- +63	F-Env Time 1, A-Env Time 1 (p. 46, p. 48)
Release Time Offset	-63- +63	F-Env Time 4, A-Env Time 4 (p. 46, p. 48)
Velocity Sens Offset	-63- +63	Cutoff V-Sens, Level V-Sens (p. 46, p. 47)

[F3 (PORTMNT)]

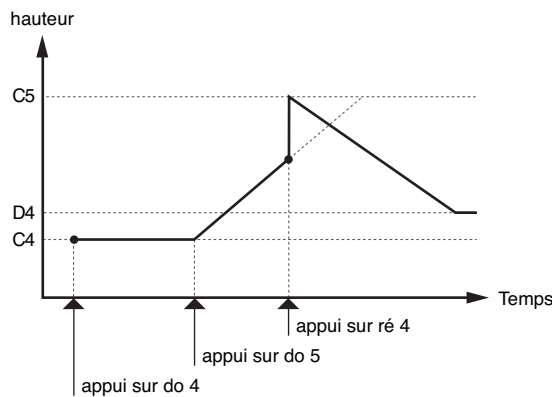
Le Portamento est une fonction qui permet de passer progressivement d'une note à une autre.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Portamento Switch	OFF, ON	Détermine si l'effet de Portamento est actif (ON) ou non. (OFF).
Portamento Mode	NORMAL, LEGATO	NORMAL : L'effet de Portamento est permanent. LEGATO : Le Portamento ne s'applique qu'aux notes jouées legato.
Portamento Type	RATE, TIME	RATE : Le temps de passage d'une note à une autre dépend de la différence de hauteur entre les deux notes. TIME : Le temps de passage est constant et indépendant de la différence de hauteur entre les notes consécutives.
Portamento Start	PITCH, NOTE	PITCH : Le portamento repart de la hauteur atteinte au moment où la nouvelle note a été enfoncée. NOTE : Le portamento repart de la hauteur qui aurait dû être atteinte si le mouvement avait pu se poursuivre jusqu'au bout.
Portamento Time	0-127	Détermine le temps que met le son à passer d'une hauteur à une autre.

Portamento Start: PITCH



Portamento Start: NOTE



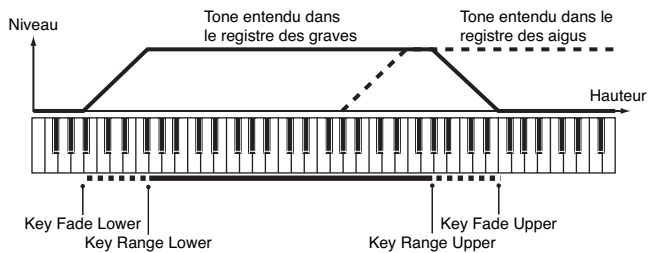
[F4 (CTRL)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Mono/Poly	MONO, POLY	MONO : seule la dernière note jouée est entendue. Ce réglage convient bien aux instruments monophoniques comme le saxophone ou la flûte. POLY : deux ou plusieurs notes peuvent jouer simultanément.
Legato Switch	OFF, ON	ON : Le fait d'enfoncer une nouvelle touche alors qu'une autre est encore enfoncée provoque une continuité du son entre les deux notes (jeu « legato »). Cet effet est plus particulièrement adapté à la simulation de techniques guitaristiques comme le « hammer-on » ou le « pull-off ». * Le Legato Switch n'est actif que si Mono/Poly est réglé sur « MONO ».
Legato Retrigger	OFF, ON	OFF : Dans ce cas, le fait d'enfoncer une nouvelle touche alors qu'une autre est encore enfoncée provoque une continuité du son entre les deux notes sans nouvelle attaque pour la nouvelle note. Vous ferez ce choix si vous voulez jouer des phrases continues d'instruments à vent ou de cordes ou si vous utilisez la modulation avec un son de synthé mono. ON : Normalement vous laisserez ce paramètre sur « ON ». * Le Legato Switch n'est actif que si Mono/Poly est réglé sur « MONO » et Legato Switch sur « ON ».
Pitch Bend Range Up	0- +48	Détermine le niveau de variation du pitch-bend (en demi-tons) quand le levier de Pitch-bend est actionné à fond vers la droite
Pitch Bend Range Down	-48-0	Détermine le niveau de variation du pitch-bend (en demi-tons) quand le levier de Pitch-bend est actionné à fond vers la gauche

Création d'un Patch

[F5 (KEY RNG)] (TMT KEY RANGE)

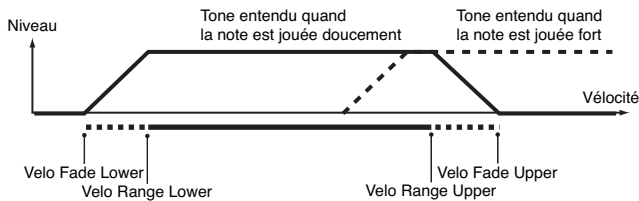
Le rendu du son (tone) peut varier en fonction du numéro de note ou de touche joué.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Key Fade Lower	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de tessiture définies pour le Tone est jouée. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0
Key Range Lower	C - -(Upper)	Détermine la limite inférieure de validité pour chaque Tone.
Key Range Upper	(Lower)-G9	Détermine la limite supérieure de validité pour chaque Tone.
Key Fade Upper	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note supérieure aux limites de tessiture définies pour le Tone est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0

[F6 (VEL RNG)] (TMT VELO RANGE)

Le rendu du son (tone) peut varier en fonction de la vélocité des notes jouées.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Tone Mix Velo Control	OFF, ON, RANDOM, CYCLE	Valide la possibilité de déclencher (ON) ou non (OFF) des Tones différents dans différentes plages de vélocité des notes jouées. RANDOM: les différents Tones constituant le Patch apparaîtront de manière aléatoire et indépendamment des valeurs de vélocité. CYCLE: les tones constituant le patch sont entendus les uns après les autres, sans tenir compte des messages de vélocité.
Control Switch	OFF, ON	Utilisez le Matrix Control (p. 49) pour activer (ON), ou désactiver (OFF) les différents tones.
Velo Fade Lower	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vélocité définies est jouée. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0
Velo Range Lower	1-(Upper)	Détermine la limite inférieure de vélocité pour chaque Tone.
Velo Range Upper	(Lower)-127	Détermine la limite supérieure de vélocité pour chaque Tone.
Velo Fade Upper	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vélocité définies est jouée. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0

MEMO

Si vous utilisez le Matrix Control pour déclencher différents Tones, réglez les valeurs inférieures (Lower) et supérieure (Upper) du message MIDI utilisé pour la commande.

NOTE

Au lieu de se faire par la vélocité, la substitution peut se faire par le Matrix Control (p. 49). Toutefois le Matrix Control et la vélocité du clavier ne peuvent pas être utilisés simultanément pour appeler des Tones différents. Dans ce cas, il est préférable de mettre le paramètre Tone Mix Velo Control sur « OFF ».

Groupe de paramètres [F2 (WG)] Modification des Waveforms/Pitch/Pitch Envelope

[F1 (WG PRM)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Wave Group	INT, EXP, SAMP, MSAM	Sélectionne le groupe auquel appartient la forme d'onde élémentaire du Tone. INT: Waveforms en mémoire interne EXP: Waveforms sur carte d'extension (séries SRX) présente au niveau du connecteur EXP SAMP: Waveforms échantillonnées MSAM: Waveforms multi-échantillonnées
Wave Bank	PRST, USER, CARD	Si Wave Group = SAMP: PRST, USER, CARD Si Wave Group = MSAM: USER, CARD
Wave No. L (Mono) Wave No. R	----, 1-1228	Forme d'onde élémentaire du Tone (la limite haute dépend du groupe wave). En mode mono, seule la partie gauche est indiquée (L), En stéréo, la droite est également présente (R). Si vous voulez sélectionner une paire de Waves droite / gauche, sélectionnez le numéro de gauche (L) puis maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (STEREO)] pour afficher une marque de validation (✓); la forme d'onde de droite (R) (Wave) est appelée automatiquement. <i>* Si vous utilisez un multisample stéréo vous devez attribuer le même numéro à L et R.</i>
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	Détermine l'amplitude de la forme d'onde Varie par pas de 6 dB, une augmentation de 6 dB doublant le gain. <i>* Si vous voulez utiliser le Booster pour obtenir une distorsion du son, réglez ce paramètre au maximum (p. 39).</i>
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Si vous voulez synchroniser une boucle (Phrase Loop) au tempo, mettez ce paramètre sur « ON » <i>* Il ne fonctionne que si une carte d'extension externe (vendue séparément) est installée et si vous utilisez un Tone basé sur une Waveform affichant un tempo (BPM)</i> Si une waveform issue d'une carte d'extension est sélectionnée pour le tone, l'activation du paramètre Wave Tempo Sync désactivera les réglages liés à la hauteur (p. 44) et à la FXM (p. 43). <ul style="list-style-type: none"> • Si un sample est sélectionné pour un tone, vous devez d'abord régler le paramètre BPM (tempo) du sample. • Si un sample est sélectionné pour un tone, la fonction Wave Tempo Sync nécessite deux fois son nombre de voix normal. • Quand ce paramètre est sur « ON », réglez le Tone Delay Time (p. 51) sur « 0 »

Phrase Loop

La boucle ou « **Phrase loop** » correspond à la lecture en boucle d'un échantillon issu d'un enregistrement musical. Elle est souvent utilisée pour effectuer un « remix » d'un morceau issu d'un genre musical donné et créer un nouveau morceau basé sur la nouvelle rythmique créée par cette boucle. On parle alors de « Break Beats »

Realtime Time Stretch

Si le groupe wave est « SAMP » ou « MSAM » et que le paramètre Wave Tempo Sync est sur « ON » vous pouvez faire varier la vitesse de lecture sans toucher à la hauteur du son.

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
FXM Switch	OFF, ON	Détermine si la FXM est utilisée (ON) ou non (OFF).
FXM Color	1-4	Détermine comment s'opère la modulation de fréquence FXM. Les valeurs élevées correspondent à plus de grain, et les valeurs basses à un son plus métallique.
FXM Depth ★	0-16	Détermine l'amplitude de la modulation produite par la FXM

FXM

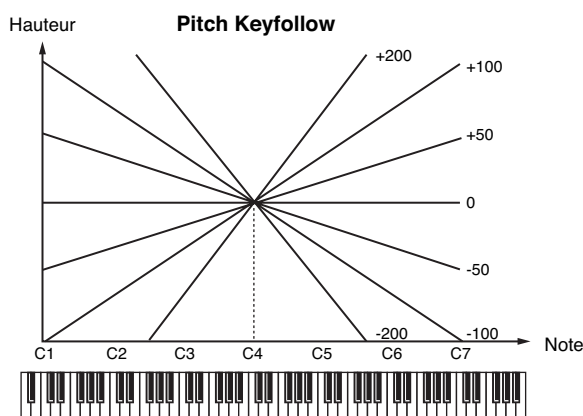
La modulation de fréquence croisée FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde spécifiée pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde en cours de sélection, créant ainsi des harmoniques complexes.

Création d'un Patch

[F2 (PITCH)]

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

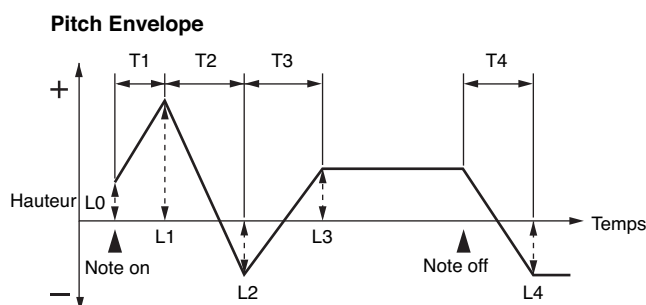
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Tone Coarse Tune ★	-48- +48	Réglage de la hauteur son du Tone par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves)
Tone Fine Tune ★	-50- +50	Réglage de la hauteur son du Tone par pas d'un cent (1/100e de demi-ton)
Rand Pitch Depth	0-1200	Détermine l'amplitude des variations de hauteur aléatoires à chaque nouvel enfoncement de touche Si vous ne voulez pas que la hauteur varie, réglez ce paramètre sur 0
Pitch Keyfollow	-200- +200	Détermine une variation de hauteur du son en fonction de la position de la note jouée sur le clavier. Pour obtenir une variation d'une octave en hauteur pour chaque octave sur le clavier, réglez ce paramètre sur +100. Pour une variation de 2 octaves en hauteur pour chaque octave sur le clavier, réglez-le sur +200.
P-Env V-Sens	-63- +63	Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vélocité. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vélocités plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).
P-Env T1 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées.
P-Env T4 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées.
P-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100- +100	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte les valeurs T2 à T4 de l'enveloppe de hauteur. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) raccourciront l'enveloppe des notes supérieures.



[F3 (PCH ENV)]

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
P-Env Depth	-12- +12	Réglage de l'effet « Pitch Envelope ». Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.
P-Env Time 1-4 ★	0-127	Détermine les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe de hauteur Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues.
P-Env Level 0-4	-63- +63	Détermine les valeurs de niveau (L0-L4) de l'enveloppe de hauteur Les valeurs élevées correspondent à des décalages plus importants par rapport à la hauteur de référence.



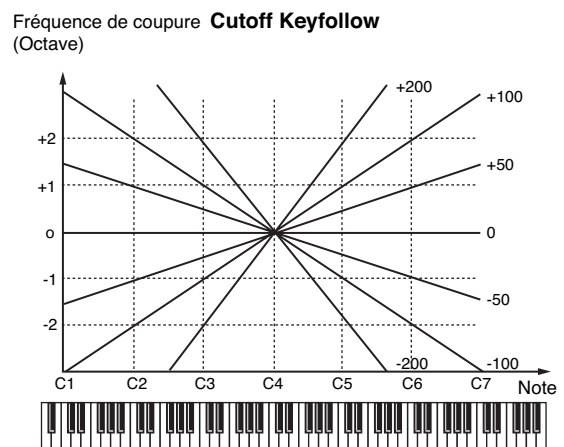
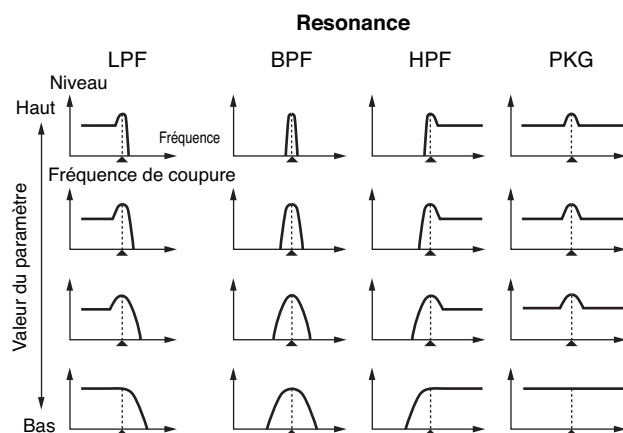
Groupe de paramètres [F3 (TVF)] Modification du timbre d'un son par filtrage (TVF/TVF Envelope)

Le filtre sert à couper ou renforcer une bande de fréquence spécifique pour modifier les caractéristiques timbrales du son.

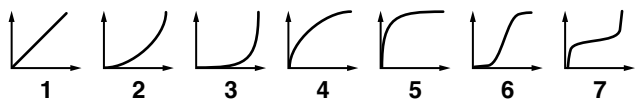
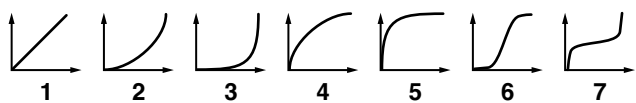
[F1 (TVF PRM)]

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Sélection du type de filtre OFF : pas de filtre. LPF : filtre passe-bas, réduisant les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). C'est le filtre le plus communément utilisé dans les synthétiseurs. Il atténue la brillance du son. BPF : filtre passe-bande, réduisant les fréquences extérieures à la bande de fréquence. Permet de créer des sons originaux. HPF : filtre passe-haut, réduisant les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). Adapté à la création de sons percussifs en renforçant leurs harmoniques supérieures. PKG : filtre « peaking », augmentant les fréquences voisines de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour des effets de wah-wah en l'associant à un LFO pour faire varier la fréquence de coupure de manière cyclique. LPF2 : filtre passe-bas n° 2. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre n'est que la moitié de celle du LPF. Cela lui donne une tonalité plus chaude, adaptée à des instruments acoustiques comme le piano. LPF3 filtre passe-bas n° 3. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre change selon la fréquence de coupure. Adapté aux sons d'instruments acoustiques, il présente une tonalité différente du LPF2, même avec des réglages d'enveloppe TVF identiques. <i>* Si vous utilisez les filtres LPF2 ou LPF3, le paramétrage de la résonance sera ignoré.</i>
Cutoff Frequency ★	0-127	Détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes spectrales de la forme d'onde
Resonance ★	0-127	Renforce les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure. Ce paramètre augmente les caractéristiques tonales des sons. <i>* Des valeurs élevées peuvent mettre le filtre en oscillation et créer de la distorsion.</i>
Cutoff Keyfollow	-200- +200	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte la valeur de la fréquence de coupure. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) augmenteront la fréquence de coupure pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) la réduiront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.



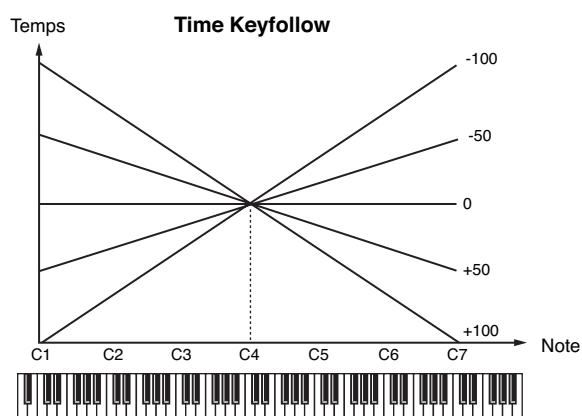
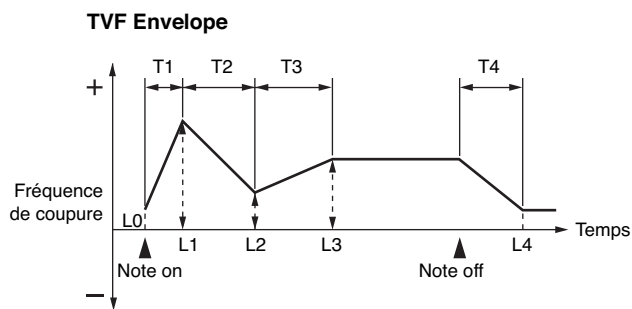
Création d'un Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Cutoff V-Curve	FIX, 1-7	Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations de fréquence de coupure en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIX si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur la fréquence de coupure. 
Cutoff V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes provoque une variation de la fréquence de coupure du filtre. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes déplacent la fréquence de coupure vers le haut.
Resonance V-Sens	-63- +63	Permet d'obtenir des variations de la résonance en fonction de la vélocité des notes. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes augmentent la résonance.
F-Env V-Curve	FIX, 1-7	Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations d'enveloppe du filtre en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIX si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur cette enveloppe TVF. 
F-Env V-Sens	-63- +63	Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe du filtre en fonction de la vélocité. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vélocités plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).
F-Env T1 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées.
F-Env T4 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité de relâchement des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées.

[F2 (TVF ENV)]

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

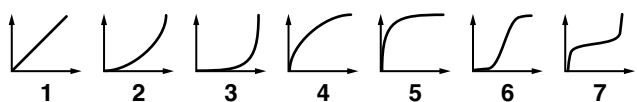
Paramètre	Valeurs	Commentaires
F-Env Depth	-63- +63	Réglage de l'effet d'enveloppe du filtre Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.
F-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100- +100	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte les paramètres de l'enveloppe du filtre (T2 à T4). Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) réduiront les durées pour les notes supérieures.
F-Env Time 1-4 ★	0-127	Détermine les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe du filtre Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues.
F-Env Level 0-4	0-127	Détermine les valeurs de niveau (Level 0 - Level 4) de l'enveloppe du filtre Ces réglages déterminent le niveau de la fréquence de coupure en chacun des points, par rapport à la valeur de référence.

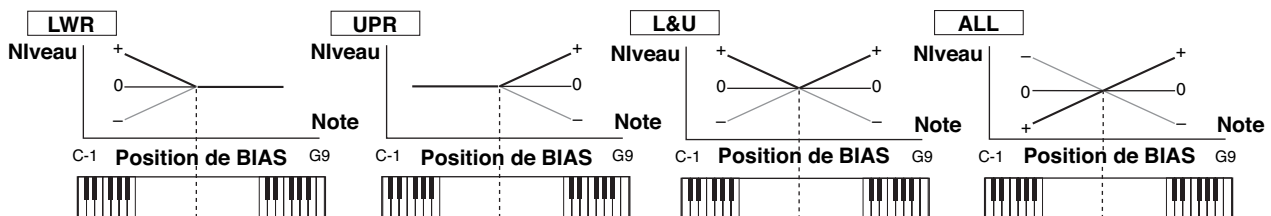


Groupe de paramètres [F4 (TVA)] Modifications du volume (TVA/TVA Envelope)

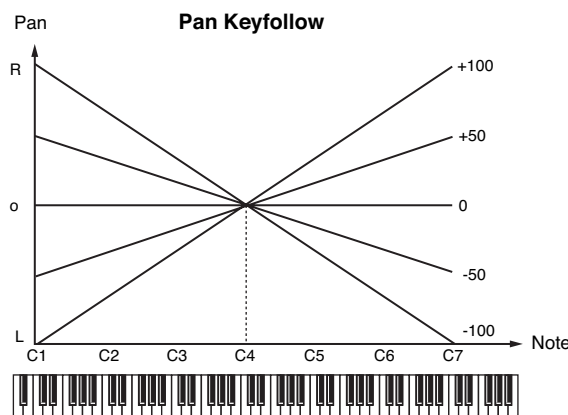
[F1 (TVA PRM)]

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Tone Level ★	0-127	Réglage du volume du Tone. Permet d'effectuer une balance de niveaux entre les Tones.
Level V-Curve	FIX, 1-7	Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations du volume en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIX si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur le volume. 
Level V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes provoque une variation de volume. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes donnent les volumes les plus élevés, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles le réduisent.
Bias		Le Bias permet au volume d'être affecté par la position de la note jouée sur le clavier. Cette option est utile dans l'imitation des instruments acoustiques.
Bias Level	-100- +100	Règle la pente de la variation de volume dans la direction du BIAS Les valeurs élevées correspondent à des variations plus importantes et les valeurs négatives à une pente inverse.
Bias Position	C - -G9	Détermine la touche par rapport à laquelle s'opère la modification de volume
Bias Direction	LWR, UPR, L&U, ALL	Détermine la direction du changement à partir du point de BIAS. LWR : Le volume est modifié pour la partie du clavier inférieure au point de Bias. UPR : Le volume est modifié pour la partie du clavier supérieure au point de Bias. L&U : Le volume est modifié de manière symétrique de part et d'autre du point de BIAS. ALL : Le volume change de manière linéaire en passant par le point de BIAS.



Parameter	Valeurs	Commentaires
Tone Pan ★	L64-0-63R	Réglage du panoramique du Tone
Pan Keyfollow	-100- +100	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte le panoramique. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) déplaceront le panoramique vers la droite pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) le déplaceront vers la gauche. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.



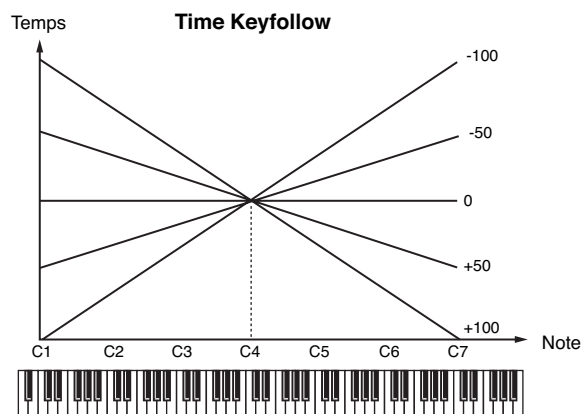
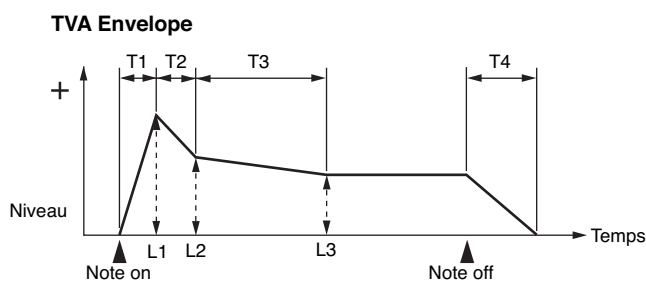
Création d'un Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Random Pan Depth	0-63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position stéréo varie de manière aléatoire pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations.
Alter Pan Depth	L63-0-63R	Ce réglage permet d'alterner le panoramique entre la droite et la gauche pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations. Vous pouvez choisir entre les options L et R, ce qui inverse le sens dans lequel le déplacement s'opère. * Si le paramètre « Structure » est réglé sur un des Types 2 à 10, dans les réglages Pan KF, Rnd Pan Depth, et Alter Pan Depth les sorties des tones 1 et 2 sont regroupées dans le tone 2, et les sorties des tones 3 et 4 sont regroupées dans le tone 4. Il en résulte que le tone 1 suivra les réglages du tone 2, et que le tone 3 suivra les réglages du tone 4 (p. 38).

[F2 (TVA ENV)]

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
A-Env T1 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
A-Env T4 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse de relâchement des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
A-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100- +100	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte les paramètres Time 2 à Time 4 de l'enveloppe TVA. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) réduiront les durées pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) les augmenteront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.
A-Env Time 1-4 ★	0-127	Détermine les valeurs de durée (T1 - T4) de l'enveloppe TVA. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues.
A-Env Level 1-3	0-127	Détermine les valeurs de niveau (L1 - L3) de l'enveloppe TVA. Ces réglages déterminent le volume en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le volume standard Tone Level.



Groupe de paramètres [F5 (CTRL)] Paramétrages Matrix et divers

[F1 (CTRL1)]-[F4 (CTRL4)]

La fonction qui permet aux messages MIDI d'effectuer des modifications en temps réel sur les paramètres de Tone s'appelle **Matrix Control**. Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 contrôleurs Matrix dans un même Patch.

Pour utiliser le Matrix Control, vous devez définir quel message MIDI (« CTRL Source ») est utilisé pour contrôler quel paramètre (« CTRL Destination »), avec quelle amplitude (« CTRL Sens »), s'appliquant à quel Tone (« CTRL Switch »).

Paramètre	Valeurs	Commentaires
CTRL 1-4 Source	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1-4, VELOCITY, KEY FOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH ENV, TVF ENV, TVA ENV	Détermine le message MIDI utilisé pour modifier le paramètre de Tone à partir du contrôleur Matrix OFF : désactivé. CC01-31, 33-95 : n° de contrôles 1 à 31 et 33 à 95 PITCH BEND : Pitch Bend AFTERTOUCH : Aftertouch SYS CTRL1-4 : messages MIDI utilisés comme contrôles Matrix globaux VELOCITY : vitesse (vitesse d'enfoncement de la touche) KEY FOLLOW : suivi de touche (position sur le clavier, do 4 correspondant à 0) TEMPO : tempo défini (Tempo Séquenceur) ou tempo d'un séquenceur MIDI externe. LFO1 : LFO 1 LFO2 : LFO 2 PITCH ENV : enveloppe de hauteur TVF ENV : enveloppe TVF TVA ENV : enveloppe TVA

MEMO

Velocity et Keyfollow correspondent à des messages de notes.

ASTUCE

Bien qu'il n'y ait pas de messages MIDI pour le LFO 1, ils peuvent être utilisés comme contrôleurs Matrix via l'enveloppe TVA. Dans ce cas, vous pouvez modifier les réglages de Tone en temps réel en jouant les Patches.

- Sélectionnez SYS-CTRL1 à 4 si vous voulez utiliser les contrôleurs globalement sur la totalité du Fantom-Xa. Les messages MIDI utilisés comme « System Controllers 1 à 4 » sont déterminés par le paramètre « Sys Ctrl 1-4 Source » (p. 196).

NOTE

Certains paramètres déterminent si les messages de Pitch Bend, contrôle n° 11 (Expression) et contrôle n° 64 (Hold 1) sont reçus (p. 51). Quand ils sont activés (ON), et que des messages MIDI sont reçus, ils provoqueront des modifications liées aux fonctions Pitch Bend, Expression et Hold 1 en même temps que les modifications de réglages souhaitées. Si vous ne voulez agir que sur les paramètres ciblés, réglez cette option sur OFF

- Certains paramètres déterminent aussi si des messages MIDI d'un type particulier sont reçus ou non pour chaque canal (p. 79). Quand un Patch affecté de contrôleurs Matrix est assigné à une Part, vérifiez que tous les messages MIDI utilisés par le contrôleur Matrix sont bien validés en réception. Si celle-ci était désactivée, le contrôleur Matrix correspondant ne fonctionnerait pas.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
CTRL 1-4 Destination	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, OUTPUT LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1/2 PITCH DEPTH, LFO1/2 TVF DEPTH, LFO1/2 TVA DEPTH, LFO1/2 PAN DEPTH, LFO1/2 RATE, PCH ENV A-TIME, PCH ENV D-TIME, PCH ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1-4, TIME	Détermine le paramètre de Tone devant être contrôlé par le contrôleur Matrix. Vous pouvez spécifier jusqu'à quatre paramètres à contrôler simultanément pour chaque contrôleur Matrix. * Dans ce manuel, les paramètres qui peuvent être manipulés via le contrôleur Matrix sont marqués d'une "★"

Création d'un Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaires
CTRL 1-4 Sens 1-4	-63- +63	Règle le niveau d'effet appliqué par le contrôleur Matrix Pour augmenter la valeur en cours de sélection (valeur plus haute, déplacement vers la droite, augmentation de la vitesse etc.), choisissez une valeur positive ; pour réduire la valeur en cours de sélection (valeur plus basse, déplacement vers la gauche, réduction de la vitesse etc.) choisissez une valeur négative. Quand des valeurs à la fois positives et négatives sont sélectionnées, les modifications augmentent avec la valeur. Si vous ne voulez avoir aucun effet, choisissez 0.
CTRL 1-4 Switch 1-4	OFF, ON, REVS	Ce paramètre sélectionne le Tone auquel l'effet du contrôle Matrix est appliqué OFF: L'effet n'est pas appliqué. ON: L'effet est appliqué. REVS: L'effet est appliqué à l'envers.

[F5 (MISC)]

Tone Delay

Cette fonction provoque un retard entre l'enfoncement (ou le relâchement) de la touche et le début de la lecture du Tone. Elle permet aussi de provoquer une lecture consécutive des différents Tones. Ce retard est différent de celui obtenu par les effets internes: en modifiant les timbres ou la hauteur de chaque Tone retardé, vous pourriez obtenir ici des effets d'arpèges sur une même touche.

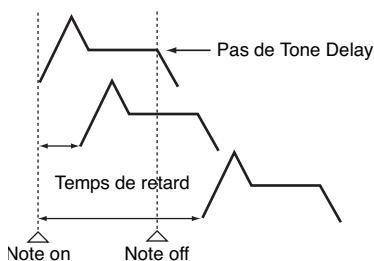
Vous pouvez également synchroniser cette fonction sur un tempo défini (Patch Tempo), ou sur le tempo du séquenceur.

* Si vous n'utilisez pas le Tone Delay, réglez le paramètre « Mode » (ci-dessous) sur « NORM » et le paramètre « Delay Time » sur « 0 »

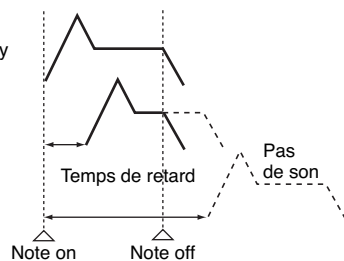
- Si le paramètre Structure est dans une plage de 2 à 10, les sorties des tones 1 et 2 sont combinées avec le tone 2, et les sorties des tones 3 et 4 sont combinées avec le tone 4. Pour cette raison, le tone 1 suit les réglages du tone 2, et le tone 3 suit les réglages du tone 4 (p. 38).

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Tone Delay Mode	NORM, HOLD, OFFN, OFFD	Détermine le type du Tone delay NORM: Le Tone est lu dès que la durée spécifiée dans le paramètre « Time » est écoulée. HOLD: Bien que le Tone soit lu après le retard déterminé dans le paramètre Time, si la touche était relâchée avant que ce retard soit achevé, le Tone ne serait pas lu du tout. OFFN: Au lieu d'être joué quand la touche est enfoncée, le Tone ne commence à être lu qu'au relâchement de la touche, après avoir également observé le temps de retard spécifié. Utile pour simuler des bruits de cordes de guitare ou divers bruits de remontée de touche. OFFD: Au lieu d'être joué quand la touche est enfoncée, le Tone ne commence à être lu qu'au relâchement de la touche, après avoir également observé le temps de retard spécifié. Mais dans ce cas, des modifications de l'enveloppe TVA interviennent à l'enfoncement de la touche, qui font qu'en général seul la partie décroissante de l'enveloppe sera lue. * Si vous avez sélectionné une forme d'onde de type « decay » (c'est-à-dire s'atténuant naturellement, même si la touche restait enfoncée), la sélection de « OFFN » ou « OFFD » peut donner une totale absence de son.
Tone Delay Time	0-127, Note	Détermine le retard entre l'enfoncement de la touche (ou si le paramètre « Delay Mode » est sur « OFFN » ou « OFFD » le retard par rapport au relâchement de la touche) et le début de lecture du Tone. Le paramètre « Tone Delay Time » détermine la valeur du « temps » (beat) pour le tempo synchronisé quand le temps de retard est défini par rapport au tempo du Patch, lui-même éventuellement aligné sur un séquenceur externe.

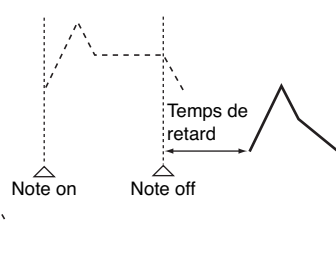
Tone Delay Mode: NORM



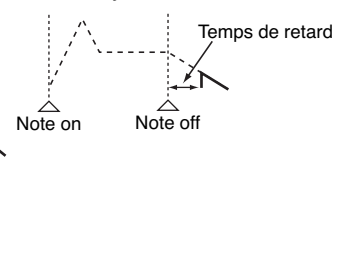
Tone Delay Mode: HOLD



Tone Delay Mode: OFFN



Tone Delay Mode: OFFD



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Tone Env Mode	NSUS, SUST	Quand une boucle (loop waveform) (p. 37) est sélectionnée, le son est en principe lu en continu aussi longtemps que la touche est enfoncée. Si toutefois vous voulez que ce son décroisse naturellement (la touche restant enfoncée), réglez ce paramètre sur « NSUS » * Si une Wave de type « one-shot » (p. 58) est sélectionnée, elle ne sera jamais maintenue, même avec « SUST »
Rx Bender	OFF, ON	Détermine si les messages de Pitch-bend sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Tone.
Rx Expression	OFF, ON	Détermine si les messages d'expression sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Tone.
Rx Hold-1	OFF, ON	Détermine si les messages « Hold 1 » sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Tone.. * Si le paramètre « Env Mode » est sur « NSUS », ce paramètre est inactif.
Rx Pan Mode	CONT, K-ON	Détermine comment les messages de panoramique seront reçus pour chaque Tone. CONT: Lors de la réception des messages de pan, la position stéréo du Tone est modifiée instantanément. K-ON: Le panoramique du Tone ne sera modifié que pour la prochaine note jouée. Si un message de pan est reçu alors que des notes sont en train d'être jouées, il restera inchangé jusqu'au prochain note-on. * Il n'est pas possible de désactiver la réception des messages de panoramique au niveau des canaux.
Redamper Sw	OFF, ON	Pour chaque Tone, quand un message Hold 1 est reçu après que la touche ait été enfoncée mais avant que le son ait disparu, cette fonction permet d'appliquer le maintien au niveau résiduel du son. Si vous utilisez cette fonction, veillez à activer également le paramètre « Rx Hold-1 ». Notez qu'elle n'agit que sur les sons de piano.

Création d'un Patch

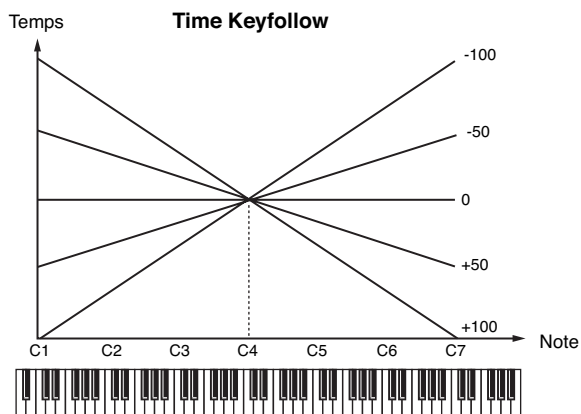
Groupe de paramètres [F6 (LFO&OUT)] Modulation cyclique du son (LFO) / Sorties

Un LFO (oscillateur basse fréquence) provoque des variations cycliques du son. Chaque Tone dispose de deux LFO (LFO1/LFO2), qui peuvent agir sur la hauteur du son, la fréquence de coupure du filtre ou le volume pour créer des effets de vibrato, wah-wah ou trémolo. Les deux LFO sont identiques, et les explications ci-après valent donc pour les deux.

[F1 (LFO 1)], [F2 (LFO 2)]

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Wave Form	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP	Détermine la forme d'onde utilisée par le LFO SIN : Sinusoïde TRI : Triangulaire SAW-U : Dents de scie SAW-D : Dents de scie (polarité négative) SQR : Carrée RND : Aléatoire BND-U : Après que l'attaque de la forme d'onde ait été traitée de manière standard par le LFO, la forme d'onde se poursuit sans plus être affectée par lui. BND-D : Après que le decay de la forme d'onde ait été traité de manière standard par le LFO, la forme d'onde se poursuit sans plus être affectée par lui. TRP : Trapézoïdale S&H : Sample & Hold (valeur aléatoire de maintien, une fois par cycle). CHS : Chaos VSIN : Sinusoïde modifiée: son amplitude varie de manière aléatoire à chaque cycle STEP : Forme d'onde générée par LFO Step 1-16. Modifications par paliers semblables à celle d'un « step modulator ». <i>* Si vous choisissez « BND-U » ou « BND-D », vous devez régler le paramètre « 1:/2:Key Trigger » sur « ON »</i>
Rate ★	0-127, Note	Règle la fréquence de la modulation du LFO LFO Rate détermine la longueur du battement quand le tempo pilotant le LFO (Patch Tempo) est synchronisé un séquenceur. <i>* Ce réglage est ignoré si le paramètre « Waveform » est réglé sur « CHAOS »</i>
Rate Detune	0-127	Provoque des changements dans la fréquence du LFO (paramètre « Rate ») à chaque enfoncement de touche. Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus fortes. Ce paramètre est invalide si Rate est réglé sur « note »
Offset	-100- +100	Position de la forme d'onde du LFO vers le haut ou vers le bas à partir de la position centrale de l'onde (hauteur ou fréquence de coupure). Positive (+) la modulation se fait vers le haut. Negative (-) la modulation se fait vers le bas.
Delay Time	0-127	Détermine le temps de retard entre l'enfoncement (ou le relâchement) de la touche et le début de l'action du LFO Pour des instruments comme le violon, les instruments à vent ou d'autres sons tenus, plutôt que d'appliquer un vibrato dès l'enfoncement de la touche, il semblera plus naturel et plus efficace de ne le faire intervenir que quelques instants après.
Delay Time KF (Time Keyfollow)	-100- +100	Détermine une variation de la valeur du paramètre « 1:/2:Delay Time » en fonction de la position de la note jouée sur le clavier par rapport au do 4. Pour réduire le temps d'action du LFO pour les notes supérieures au do 4, choisissez une valeur positive (ou une valeur négative si vous voulez le rallonger). Plus la valeur est élevée et plus la variation est importante. Si vous ne voulez obtenir aucun changement (garder un retard identique quelle que soit la note), réglez ce paramètre sur 0



Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Control, p. 49)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Fade Mode	ON <, ON >, OFF <, OFF >	Détermine le mode d'action du LFO
Fade Time	0-127	Détermine le temps nécessaire pour que le LFO atteigne son amplitude maximum (minimum)
Key Trigger	OFF, ON	Détermine si le cycle du LFO est synchronisé ou non avec l'enfoncement des touches.
Pitch Depth ★	-63- +63	Détermine l'amplitude d'action du LFO sur la hauteur du son
TVF Depth ★	-63- +63	Détermine l'amplitude d'action du LFO sur la fréquence de coupure du filtre
TVA Depth ★	-63- +63	Détermine l'amplitude d'action du LFO sur le volume
Pan Depth ★	-63- +63	Détermine l'amplitude d'action du LFO sur le panoramique
<p>Le choix de valeurs positives (+) ou négatives (-) pour le paramètre « Depth » modifient les variations de hauteur et de volume. Par exemple si vous réglez le paramètre Depth sur une valeur positive (+) pour un Tone, et réglez un autre Tone sur la même valeur mais négative (-), la modulation de phase des deux Tones sera en opposition. Vous pouvez ainsi alterner de manière cyclique entre deux Tones différents, ou les combiner avec l'effet de panoramique pour provoquer des modifications cycliques de l'image sonore.</p> <p>* Si le paramètre « Structure » du panoramique est réglé sur un des Types 2 à 10 la sortie des Tones 1 et 2 est liée au Tone 2, et la sortie des Tones 3 et 4 est liée au Tone 4. Il en résulte que le réglage du Tone 1 suit celui du Tone 2 et que le réglage du Tone 3 suit celui du Tone 4 (p. 38).</p>		

Mode d'action du LFO

● Le LFO est ajouté progressivement après l'enfoncement de la touche

Fade Mode: ON <
Fade Time: Détermine le temps nécessaire pour que le LFO atteigne son amplitude maximum après que le temps de retard soit écoulé
Delay Time: Retard entre l'enfoncement de la touche et le début de l'action du LFO

● Le LFO est ajouté immédiatement après l'enfoncement de la touche, puis diminue progressivement

Fade Mode: ON >
Delay Time: Retard entre l'enfoncement de la touche et le début de l'arrêt du LFO
Fade Time: Temps nécessaire pour que le LFO revienne au minimum après que le temps de retard soit écoulé

● Le LFO est ajouté progressivement après le relâchement de la touche

Fade Mode: OFF <
Delay Time: Retard entre le relâchement de la touche et le début de l'action du LFO
Fade Time: Temps nécessaire pour que le LFO atteigne son amplitude maximum après que le temps de retard soit écoulé

● Le LFO est ajouté depuis l'enfoncement de la touche jusqu'à son relâchement, après quoi il diminue progressivement

Fade Mode: OFF >
Delay Time: Retard entre le relâchement de la touche et le début de l'arrêt du LFO
Fade Time: Temps nécessaire pour que le LFO revienne au minimum après que le temps de retard soit écoulé

Création d'un Patch

[F3 (STEP)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Step Type	TYP1, TYP2	Lors de la génération d'une forme d'onde LFO à partir des données définies dans « LFO Step1-16 », ce paramètre détermine si le changement de niveau se fera brutalement entre chaque palier ou de manière plus linéaire. TYP1 : escalier TYP2 : linéaire
Step 1-16	-36- +36	Détermine le paramétrage du Step LFO. Si « LFO Pitch Depth » est à +63, chaque unité de step +1 correspond à une hauteur de +50 cents.

[F4 (OUTPUT)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Patch Out Assign	MFX, A, B, 1-4, TONE	Détermine la manière dont le son direct de chaque Patch est adressé en sortie. MFX : Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet. A, B : Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effets. 1-4 : Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets. TONE : Sortie dépendant du paramétrage de chaque Tone <i>* Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1.</i> <i>* Si Mix/Parallel ([MENU]/System/General) est sur « MIX », tous les sons sortent de OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).</i>
Tone Out Assign	MFX, A, B, 1-4	Détermine la manière dont le son direct de chaque Tone est adressé en sortie.. MFX : Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet. A, B : Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effets. 1-4 : Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets. <i>* Si le paramètre Patch Output Assign est réglé sur une autre valeur que « TONE » ces paramétrages seront ignorés.</i> <i>* Quand le paramètre Structure Type est de Type "2" à "10," les sorties des tones 1 et 2 sont renvoyées sur la sortie 2 et ceux des tones 3 et 4 sont renvoyés sur la sortie 4. Pour cette raison le tone 1 suit les réglages du tone 2 et le tone 3 suit les réglages du tone 4 (p. 38).</i> <i>* Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1.</i> <i>* Si le paramètre Mix/Parallel ([MENU]/System/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des connecteurs OUTPUT A (MIX) en stéréo .</i> <i>* Les envois vers le chorus et la reverb sont toujours mono.</i> <i>* La destination de sortie du signal traité par le chorus est définie par « Chorus Output Select » (p. 209) et « Chorus Output Assign » (p. 159).</i> <i>* La destination de sortie du signal traité par la reverb est définie par « Reverb Output Assign » (p. 159).</i>
Tone Out Level	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la destination de sortie définie par « Tone Output Assign »
Send Level (Output = MFX)		
Tone Chorus Send	0-127	Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils passent par le MFX.
Tone Reverb Send	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils passent par le MFX
Send Level (Output = non MFX)		
Tone Chorus Send	0-127	Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFX
Tone Reverb Send	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFX

Paramétrage des effets d'un Patch (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

Pour plus de détails sur le paramétrage des effets, reportez-vous aux pages ci-après.

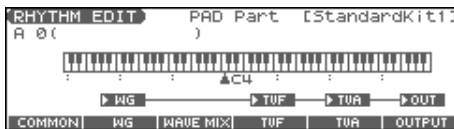
- Paramétrage des effets (p. 157)
- Paramétrage du Multi-Effet (MFX1-3) (p. 162)
- Paramétrage du Chorus (p. 189)
- Paramétrage de la Reverb (p. 190)

Création d'un Rhythm Set

Le Fantom-Xa vous offre un contrôle total sur un grand nombre de réglages. Chacun d'eux est appelé **paramètre**. Quand vous changez les valeurs des paramètres, vous procédez à une **Édition**. Ce chapitre explique comment créer vos Rhythm Sets, et les fonctions des différents paramètres qui leur sont liés.

Paramétrage d'un Rhythm Set

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Sélectionnez la part (keyboard ou pad) et le rhythm set que vous voulez éditer (p. 30).
* Vous ne pouvez pas éditer les Rhythm Sets du groupe (GM2).
3. Appuyez sur [PATCH EDIT] pour accéder à l'écran RHYTHM EDIT.



4. Appuyez sur [F1 (COMMON)]–[F6 (OUTPUT)] pour sélectionner le groupe de paramètres.
5. Appuyez sur [F1]–[F6], puis sur ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.

Certains paramètres peuvent être réglés indépendamment pour chaque wave.

Pour sélectionner la Wave à éditer utilisez les boutons TONE SELECT [1]–[4] (PART/TRACK [5]–[8]) ou ◀ ▶.



6. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour modifier la valeur.
7. Répétez les étapes 4 à 6 pour chaque paramètre.
8. Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder vos modifications (p. 57).
Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'écran PATCH PLAY.

Si vous revenez à l'écran PATCH PLAY sans avoir effectué de sauvegarde une "*" apparaîtra à gauche du groupe de Rhythm Set.

NOTE

Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre son alors que l'écran affiche "*", l'ensemble de vos modifications sera perdu.

Édition graphique (Zoom Edit)

L'édition peut se faire parallèlement avec un affichage graphique sur l'écran des paramètres les plus importants. La fonction Zoom Edit donne accès à ces paramètres.

Paramètre	page	Paramètre	page
Pitch Envelope	p. 60	TVF Envelope	p. 63
TVF	p. 62	TVA Envelope	p. 64

1. Après avoir affiché la page d'édition des paramètres ci-dessus, appuyez sur [F6 (ZOOM)].

L'écran Zoom Edit apparaît.

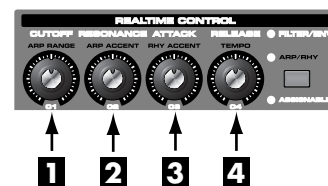


2. Appuyez sur [F1]–[F4] pour sélectionner le groupe de paramètres.
3. Appuyez sur [CURSOR] pour sélectionner le paramètre.
4. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour modifier la valeur.
Vous pouvez utiliser les contrôles temps réel pour régler la valeur.
5. Quand l'édition est terminée, appuyez sur [F6 (EXIT)].

Utilisation des REALTIME CONTROL pour la modification des valeurs

Quand un numéro (1, 2, 3, 4), est affiché à côté du nom du paramètre, vous pouvez utiliser le contrôle temps réel REALTIME CONTROL (C1–C4) pour le modifier.

Si vous appuyez sur le bouton situé à droite des boutons REALTIME CONTROL et que le témoin s'allume, ces boutons contrôleront leurs fonctions originales.



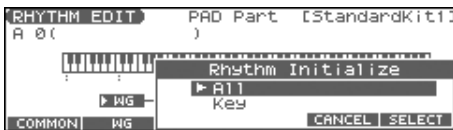
Vous pouvez utiliser les mêmes boutons pour éditer les valeurs dans les pages Zoom Edit.

Initialisation des paramètres de Rhythm Set

La fonction « Initialize » correspond au retour des valeurs à celles d'origine pour le son en cours de sélection.

* L'opération d'initialisation ne concerne que le son en cours de sélection et n'affecte pas les sons sauvegardés en mémoire utilisateur (User). Pour ramener en totalité le Fantom-Xa dans sa configuration d'usine, procédez à une réinitialisation complète (p. 203).

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Sélectionnez la part (keyboard ou pad) et le rhythm set que vous voulez initialiser (p. 30).
3. Appuyez sur [PATCH EDIT] pour accéder à l'écran RHYTHM EDIT.
Appuyez sur une touche pour définir la note à initialiser.
4. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (INIT)].
Le dialogue Initialize window apparaît.



5. Utilisez ▲ ▼ pour choisir le type d'initialisation.
All: Toutes les notes du rhythm set sont initialisées.
Key: Une seule note est initialisée.
6. Appuyez sur [F6 (SELECT)].
Un message de confirmation apparaît.
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
L'initialisation est effectuée.
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Copie des paramètres d'un Rhythm Tone

Les paramètres d'un Rhythm Set quelconque peuvent être copiés directement dans un Rhythm Set en cours de sélection.

1. Appuyez sur [PATCH/RHYTHM] pour accéder à l'écran PATCH PLAY.
2. Sélectionnez la part (keyboard ou pad) et le rhythm set de destination de la copie (p. 30).
3. Appuyez sur [PATCH EDIT] pour accéder à l'écran RHYTHM EDIT.
4. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (TONE CPY)].
Le dialogue Rhythm Tone Copy apparaît.



5. Utilisez les touches [CURSOR], la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner les numéros de groupe et de rhythm tone de Source (copy-source).
* L'appui sur [F4 (COMPR)] ajoute une marque de validation (✓), et permet d'effectuer une pré-écoute de la source (fonction Compare).
6. Utilisez les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur et choisir le numéro de rhythm tone de Destination (copy-destination).
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour lancer la copie.
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

La fonction « Compare »

Pour les opérations « Rhythm Tone Copy » vous pouvez utiliser la fonction « Compare ».

Pour entendre le patch « source » appuyez sur [F4 (COMPR)] et ajouter une marque de validation (✓). Vous pouvez alors le jouer à partir du clavier ou à partir des pads.

* Le rhythm set entendu avec la fonction Compare peut avoir une sonorité légèrement différente de sa sonorité normale.

Sauvegarde d'un Rhythm Set nouvellement créé (Write)

Les modifications que vous faites sur les sons sont temporaires et sont définitivement perdues en cas de mise hors tension ou si vous sélectionnez un autre Patch. Pour pouvoir conserver vos sons (Tones) modifiés, vous devez procéder à une sauvegarde en mémoire USER (utilisateur) ou CARD (carte mémoire).

Quand les paramètres d'un patch ont été modifiés, une "*" apparaît dans l'écran PATCH PLAY.

NOTE

Quand vous lancez la sauvegarde, vous effacez (remplacez) les données présentes dans la mémoire de destination.

1. Vérifiez que le Rhythm Set que vous voulez sauvegarder est sélectionné.

2. Appuyez sur [WRITE].

L'écran WRITE MENU apparaît.



3. Appuyez sur [F2 (PAT/RHY)].

* Vous pouvez aussi utiliser ▲ et ▼ pour sélectionner « Patch/Rhythm » et appuyer sur [ENTER].

L'écran RHYTHM SET NAME apparaît.



4. Attribuez un nom à ce rhythm set.



Pour plus de détails, voir p. 28.

5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un écran apparaît, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.

6. Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC] [DEC], ou ▲ ▼ et [F1 (USER)] [F2 (CARD)] pour sélectionner la destination de sauvegarde.

7. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message de confirmation apparaît.

8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour lancer la sauvegarde.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

N'éteignez jamais le Fantom-Xa pendant une sauvegarde.

Formes d'ondes one-shot et Loop

Les formes d'ondes internes du Fantom-Xa appartiennent à un des deux groupes suivants.

One-shot:

Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance courte et contenant la totalité du son.

Le Fantom-Xa comporte aussi des sons one-shot composants d'autres sons: attaques de marteaux de piano ou de frettes de guitares.

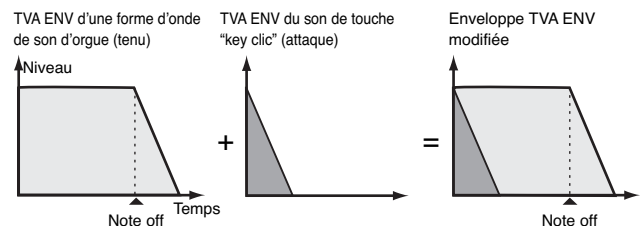
* Il n'est pas possible d'utiliser l'enveloppe pour modifier un son one-shot afin d'obtenir un decay supérieur à celui du son original.

Loop:

Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance longue ou à son maintenu. Elles jouent donc en boucle une portion de forme d'onde correspondant au moment où le son a atteint une certaine stabilité.

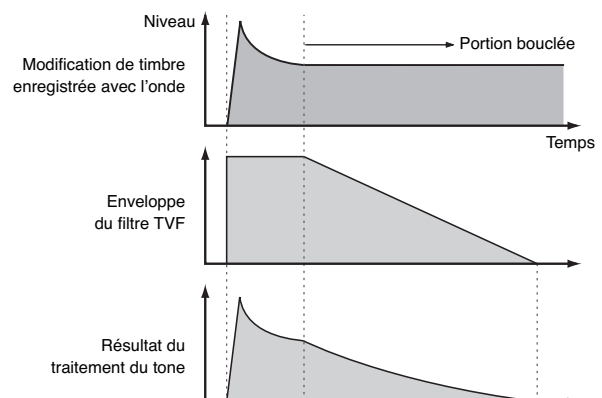
Les formes d'ondes bouclées du Fantom-Xa comportent également des fragments entrant dans la composition d'autres sons: résonance des cordes ou de la caisse du piano, ou son « creux » de sons de cuivres.

Le schéma ci-dessous montre deux composantes one-shot et looped d'un son d'orgue.



Précautions à observer avec les formes d'ondes d'instruments acoustiques

Pour de nombreux instruments acoustiques, comme le piano ou le saxophone, des changements de timbre très importants interviennent dans le tout début du son de chaque note. L'attaque initiale est en fait l'élément qui définit, plus que les autres, le caractère de ces instruments. Il vaut mieux, dans ce cas, laisser l'attaque inchangée et n'utiliser l'enveloppe que pour traiter la partie décroissante de l'onde.



Fonctions des paramètres de Rhythm Set

Groupe de paramètres [F1 (COMMON)] Réglages communs à l'ensemble du Rhythm Set

[F1 (GENERAL)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Rhythm Level	0-127	Détermine le volume du rhythm set
Rhythm Tone Name		Vous avez la possibilité d'attribuer à un Patch un nom allant jusqu'à 12 caractères. Utilisez ◀ ▶ pour déplacer le curseur et la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour le choix du caractère.

[F2 (CTRL)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Assign Type	MULTI, SINGLE	Le paramètre « Assign Type » détermine la manière dont les sons sont joués quand une même touche est répétée. MULTI : Les sons se trouvent superposés les uns aux autres, même dans le cas de sons continus et à résonance longue (cymbale crash par exemple), la nouvelle note ne suspendant pas le son de la précédente. SINGLE : Un seul son peut être produit à la fois par une même touche. En cas de répétition de sons à résonance longue, le son antérieur est arrêté par le début du nouveau.
Mute Group	OFF, 1-31	Sur une batterie acoustique, les sons de charleston ouverte et fermée s'excluent logiquement. Pour restituer cette contrainte, vous pouvez mettre en place un groupe de mute. La fonction « Mute Group » permet de désigner deux Rhythm Tones (ou plus) ne devant jamais être entendus simultanément. Vous pouvez créer jusqu'à 31 Mute Groups. Les Rhythm Tones qui n'appartiennent pas aux groupes doivent avoir ce paramètre réglé sur OFF
Tone Env Mode	NO-SUS, SUSTAIN	Quand une boucle (loop waveform), (p. 57) est sélectionnée, le son est en principe lu en continu aussi longtemps que la touche est enfoncée. Si toutefois vous voulez que ce son décroisse naturellement (la touche restant enfoncée), réglez ce paramètre sur « NO SUS ». <i>* Si une Wave de type « one-shot » (p. 57) est sélectionnée, elle ne sera jamais maintenue, même si vous mettez ce paramètre sur "SUSTAIN."</i>
Tone Pitch Bend Range	0-48	Détermine la variation du pitch-bend (en demi-tons, jusqu'à 4 octaves) quand le Pitch-bend est actionné dans un sens ou dans l'autre.
One Shot Mode	OFF, ON	ON : Le son est entendu jusqu'à la fin de la waveform (ou la fin de l'enveloppe selon celle qui intervient la première). Si vous avez réglé le Wave Group (p. 59) sur SAMP, le bouclage sera forcé sur ONE SHOT.
Aftertouch Time Ctrl Sens	-63- +63	Si le Wave Group est réglé sur SAMP et que Wave Tempo Sync est activé (ON), l'aftertouch contrôlera le niveau de « dilatation » temporelle créé par le paramètre Time Stretch. Si le Time Stretch n'est pas activé, rien ne se passe. Si le temps de stretch/shrink devient plus court et s'il est réglé sur "-" le temps deviendra plus long.

[F3 (RX)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Tone Receive Expression	OFF, ON	Détermine si les messages d'expression sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Rhythm Tone.
Tone Receive Hold-1	OFF, ON	Détermine si les messages « Hold 1 » sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Rhythm Tone. <i>* Si « Env Mode » est réglé sur « NO SUS », ce réglage est sans effet.</i>
Tone Receive Pan Mode	CONTINUOUS, KEY-ON	Détermine comment les messages de panoramique seront reçus par chaque Rhythm Tone. CONTINUOUS : À la réception des messages de PAN, la position stéréo du Rhythm Tone est modifiée instantanément. KEY-ON : Le panoramique du Rhythm Tone ne sera modifié que pour la prochaine note jouée. Si un message de panoramique est reçu alors que des notes sont en train d'être jouées, le panoramique restera inchangé jusqu'au prochain note-on. <i>* Il n'est pas possible de désactiver la réception des messages de panoramique au niveau des canaux.</i>

Groupe de paramètres [F2 (WG)] Modification de Waveforms/Pitch/Pitch Envelope

[F1 (WG PRM)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Wave Group	INT, EXP, SAMP, MSAM	Sélectionne le groupe auquel appartient la forme d'onde élémentaire du Rhythm Tone. INT : Waveforms en mémoire interne EXP : Waveforms sur carte d'extension (séries SRX) présente au niveau du connecteur EXP SAMP : Waveforms échantillonnées MSAM : Waveforms multi-échantillonnées
Wave Bank	PRST, USER, CARD	Si Wave Group = SAMP: PRST, USER, CARD Si Wave Group = MSAM: USER, CARD
Wave No. L (Mono) Wave No. R	----, 1-1228	Forme d'onde élémentaire du Rhythm Tone (la limite haute dépend du groupe wave). En mode mono, seule la partie gauche est indiquée (L), En stéréo, la droite est également présente (R). Si vous voulez sélectionner une paire de Waves droite / gauche, sélectionnez le numéro de gauche (L) puis maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (STEREO)] pour afficher une marque de validation (✓); la forme d'onde de droite (R) (Wave) est appelée automatiquement. <i>* Si vous utilisez un multisample stéréo vous devez attribuer le même numéro à L et R..</i>
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	Détermine l'amplitude de la forme d'onde Varie par pas de 6 dB, une augmentation de 6 dB doublant le gain.
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Si vous voulez synchroniser une boucle (Phrase Loop) au tempo, mettez ce paramètre sur « ON » <i>* Il ne fonctionne que si une carte d'extension externe (vendue séparément) est installée et si vous utilisez un Tone basé sur une Waveform affichant un tempo (BPM)</i> Si une waveform issue d'une carte d'extension est sélectionnée pour le tone, l'activation du paramètre Wave Tempo Sync désactivera les réglages liés à la hauteur (p. 60) et à la FXM (p. 59). <ul style="list-style-type: none"> • Si un sample est sélectionné pour un tone, vous devez d'abord régler le paramètre BPM (tempo) du sample. • Si un sample est sélectionné pour un tone, la fonction Wave Tempo Sync nécessite deux fois son nombre de voix normal.

Phrase Loop

La boucle ou « **Phrase loop** » correspond à la lecture en boucle d'un échantillon issu d'un enregistrement musical. Elle est souvent utilisée pour effectuer un « remix » d'un morceau issu d'un genre musical donné et créer un nouveau morceau basé sur la nouvelle rythmique créée par cette boucle. On parle alors de « Break Beats »

Realtime Time Stretch

Si le groupe wave est « SAMP » ou « MSAM » et que le paramètre Wave Tempo Sync est sur « ON » vous pouvez faire varier la vitesse de lecture sans toucher à la hauteur du son.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
FXM Switch	OFF, ON	Détermine si la FXM est utilisée (ON) ou non (OFF).
FXM Color	1-4	Détermine comment s'opère la modulation de fréquence FXM. Les valeurs élevées correspondent à plus de grain, et les valeurs basses à un son plus métallique.
FXM Depth	0-16	Détermine l'amplitude de la modulation produite par la FXM

FXM

La modulation de fréquence croisée FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde spécifiée pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde en cours de sélection, créant ainsi des harmoniques complexes.

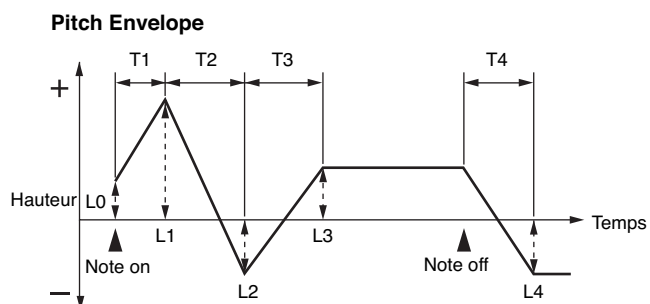
Création d'un Rhythm Set

[F2 (PITCH)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Tone Coarse Tune	0 (C -)– 127 (G9)	Réglage de la hauteur de base du diapason du Rhythm Tone Réglez cet accordage grossier pour les Waves constituant les Rhythm Tones avec le paramètre « Coarse Tune » (p. 61).
Tone Fine Tune	-50– +50	Réglage de la hauteur son du Rhythm Tone par pas d'un cent (un centième de demi-ton) Réglez cet accordage fin pour les Waves constituant les Rhythm Tones avec le paramètre « Fine Tune » (p. 61).
Tone Random Pitch Depth	0–1200	Détermine l'amplitude des variations de hauteur aléatoires intervenant à chaque nouvel enfoncement de touche (par pas de 1 cent) Si vous ne voulez pas que la hauteur varie, réglez ce paramètre sur 0.

[F3 (PCH ENV)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
P-Env Depth	-12– +12	Réglage de l'effet « Pitch Envelope ». Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.
P-Env V-Sens	-63– +63	Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vélocité. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vélocités plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).
P-Env T1 V-Sens	-63– +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour des vélocités élevées.
P-Env T4 V-Sens	-63– +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées.
P-Env Time 1–4	0–127	Détermine les valeurs de durée (T1–T4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues.
P-Env Level 0–4	-63– +63	Détermine les valeurs de niveau (L0–L4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des décalages plus importants par rapport à la hauteur de référence (fournie par les paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune »).



Groupe de paramètres [F3 (WAVE MIX)]

[F1 (LV/PAN)]

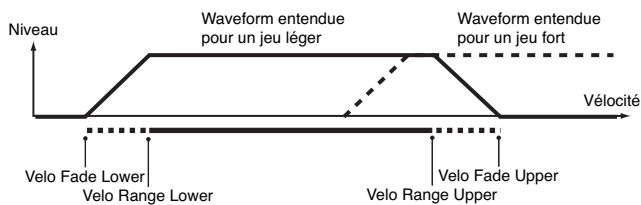
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Wave Level	0–127	Détermine le volume de la waveform.
Wave Pan	L64–0–63R	Détermine la position panoramique de la Waveform.
Wave Rnd Pan Sw	OFF, ON	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position stéréo varie de manière aléatoire pour chaque nouvelle note jouée. * La dispersion de cette position panoramique dépend du paramètre « Rnd Pan Depth »(p. 64).
Wave Alter Pan Sw	OFF, ON, REVS	Ce réglage permet d'alterner le panoramique entre la droite et la gauche pour chaque nouvelle note jouée. Réglez-le sur « ON » pour effectuer ce panoramique en fonction du paramètre « Alter Pan Depth » (p. 64) ou sur « REVS » si vous voulez qu'il soit inversé.

[F2 (TUNE)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Wave Coarse Tune	-48– +48	Règle le diapason de la Waveform par pas d'un demi-ton (sur +/- 4 octaves)
Wave Fine Tune	-50– +50	Règle le diapason de la Waveform par pas d'un cent (+/- 50 cents)

[F3 (VEL RNG)]

La force avec laquelle les notes sont jouées peut déterminer quelle forme d'onde est jouée.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Velocity Control	OFF, ON, RAN	valide la possibilité de déclencher (ON) ou non (OFF) des Waveforms différentes dans différentes plages de vitesse des notes jouées. RAN : Les Waveforms du Rhythm Tone apparaîtront de manière aléatoire et indépendamment des valeurs de vitesse.
Velo Fade Lower	0–127	Détermine la variation de niveau de la Waveform quand une note inférieure aux limites de vitesse définies est jouée. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0.
Velo Range Lower	1–UPPER	Détermine la limite inférieure de vitesse pour chaque Waveform.
Velo Range Upper	LOWER–127	Détermine la limite supérieure de vitesse pour chaque Waveform.
Velo Fade Upper	0–127	Détermine la variation de niveau de la Waveform quand une note supérieure aux limites de vitesse définies est jouée. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0.

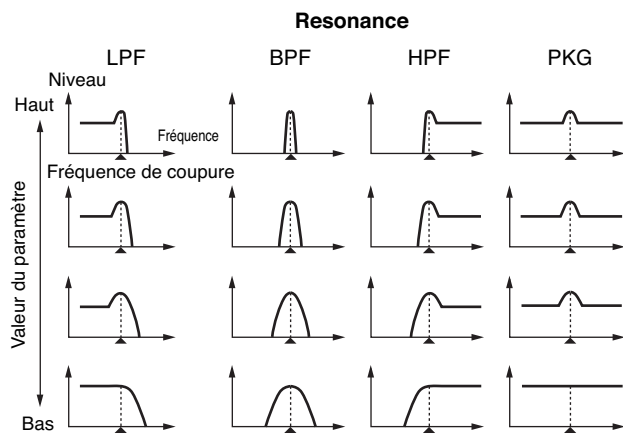
Création d'un Rhythm Set

Groupe de paramètres [F4 (TVF)] Modification du timbre d'un son par filtrage (TVF/TVF Envelope)

Le filtre sert à couper ou renforcer une bande de fréquence spécifique pour modifier les caractéristiques timbrales du son.


[F1 (TVF PRM)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	<p>Sélection du type de filtre</p> <p>OFF: pas de filtre.</p> <p>LPF: filtre passe-bas, réduisant les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). C'est le filtre le plus communément utilisé dans les synthétiseurs. Il atténue la brillance du son.</p> <p>BPF: filtre passe-bande, réduisant les fréquences extérieures à la bande de fréquence. Permet de créer des sons originaux.</p> <p>HPF: filtre passe-haut, réduisant les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). Adapté à la création de sons percussifs en renforçant leurs harmoniques supérieures.</p> <p>PKG: filtre « peaking », augmentant les fréquences voisines de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour des effets de wah-wah en l'associant à un LFO pour faire varier la fréquence de coupure de manière cyclique.</p> <p>LPF2: filtre passe-bas n° 2. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre n'est que la moitié de celle du LPF. Cela lui donne une tonalité plus chaude, adaptée à des instruments acoustiques comme le piano.</p> <p>LPF3 filtre passe-bas n° 3. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre change selon la fréquence de coupure. Adapté aux sons d'instruments acoustiques, il présente une tonalité différente du LPF2, même avec des réglages d'enveloppe TVF identiques.</p> <p><i>* Si vous utilisez les filtres LPF2 ou LPF3, le paramétrage de la résonance sera ignoré.</i></p>
Cutoff Frequency	0-127	Détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes spectrales de la forme d'onde
Resonance	0-127	Renforce les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure. Augmente les caractéristiques tonales des sons. <i>* Des valeurs élevées peuvent mettre le filtre en oscillation et créer de la distorsion.</i>

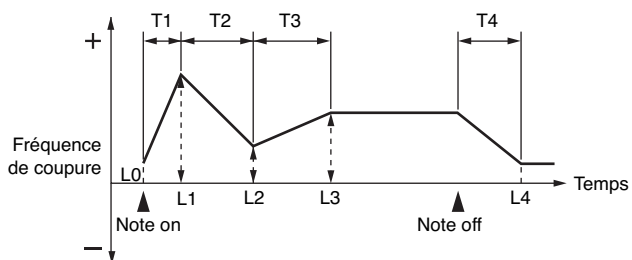


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Cutoff V-Curve	FIX, 1-7	<p>Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations de fréquence de coupure en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIX pour que la vélocité des notes soit sans effet sur la fréquence de coupure.</p>
Cutoff V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes provoque une variation de la fréquence de coupure du filtre. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes déplacent la fréquence de coupure vers le haut.
Resonance V-Sens	-63- +63	Permet d'obtenir des variations de la résonance en fonction de la vélocité des notes. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes augmentent la résonance.

[F2 (TVF ENV)]


Paramètre	Valeurs	Commentaires
F-Env Depth	-63- +63	Réglage de l'effet d'enveloppe du filtre Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.
F-Env V-Curve	FIX, 1-7	Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations d'enveloppe du filtre en fonction de la vitesse. Choisissez l'option FIX si vous préférez que la vitesse des notes soit sans effet sur cette enveloppe TVF. 
F-Env V-Sens	-63- +63	Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe du filtre en fonction de la vitesse. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vitesses plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).
F-Env T1 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes affecte le paramètre T 1 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées.
F-Env T4 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse de relâchement des notes affecte le paramètre T 4 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées .
F-Env Time 1-4	0-127	Détermine les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe du filtre Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues.
F-Env Level 0-4	0-127	Détermine les valeurs de niveau (Level 0 - Level 4) de l'enveloppe du filtre Ces réglages déterminent le niveau de la fréquence de coupure en chacun des points, par rapport à la valeur de référence.

TVF Envelope



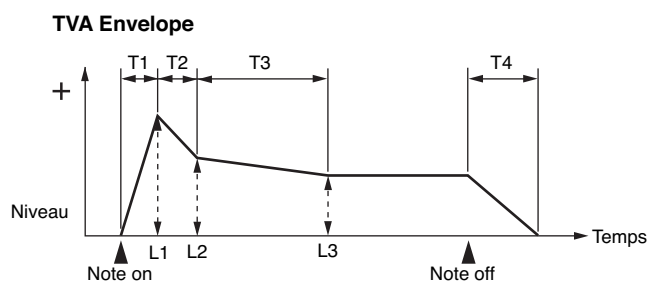
Groupe de paramètres [F5 (TVA)] Adjusting the Volume (TVA/TVA Envelope)

[F1 (TVA PRM)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Tone Level	0-127	Réglage du volume du Tone. Permet d'effectuer une balance de niveaux entre les Tones.
Level V-Curve	FIX, 1-7	Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations du volume en fonction de la vitesse. Choisissez l'option FIX si vous préférez que la vitesse des notes soit sans effet sur le volume. 
Level V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes provoque une variation de volume. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes donnent les volumes les plus élevés, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles le réduisent.
Tone Pan	L64-0-63R	Réglage du panoramique du Tone
Random Pan Depth	0-63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position stéréo varie de manière aléatoire pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations.
Alternate Pan Depth	L63-0-63R	Ce réglage permet d'alterner le panoramique entre la droite et la gauche pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations. Vous pouvez choisir entre les options L et R, ce qui inverse le sens dans lequel le déplacement s'opère.

[F2 (TVA ENV)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
A-Env T1 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
A-Env T4 V-Sens	-63- +63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse de relâchement des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
A-Env Time 1-4	0-127	Détermine les valeurs de durée (T1 - T4) de l'enveloppe TVA. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues.
A-Env Level 1-3	0-127	Détermine les valeurs de niveau (L1 - L3) de l'enveloppe TVA. Ces réglages déterminent le volume en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le volume standard Tone Level.



Groupe de paramètres [F6 (OUTPUT)]

Affectations de sorties

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Rhythm Out Assign	MFx, A, B, 1-4, TONE	Détermine la manière dont le son direct de chaque Rhythm Set est adressé en sortie. MFx : Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet. A, B : Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effets. 1-4 : Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets. TONE : Sortie dépendant du paramétrage de chaque Rhythm Tone * Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1. * Si Mix/Parallèle est sur « MIX », tous les sons sortent de OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).
Tone Out Assign	MFx, A, B, 1-4	Détermine la manière dont le son direct de chaque Rhythm Tone est adressé en sortie.. MFx : Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet. A, B : Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effets. 1-4 : Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets. * Si le paramètre Rhythm Out Assign est réglé sur une autre valeur que « TONE » ces paramètres seront ignorés. * Quand le paramètre Structure Type est de Type "2" à "10," les sorties des tones 1 et 2 sont renvoyées sur la sortie 2 et ceux des tones 3 et 4 sont renvoyés sur la sortie 4. Pour cette raison le tone 1 suit les réglages du tone 2 et le tone 3 suit les réglages du tone 4 (p. 38). * Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1. * Si le paramètre Mix/Parallèle ([MENU]/System/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des connecteurs OUTPUT A (MIX) en stéréo . * Les envois vers le chorus et la reverb sont toujours mono. * La destination de sortie du signal traité par le chorus est définie par « Chorus Output Select » (p. 209) et « Chorus Output Assign » (p. 159). * La destination de sortie du signal traité par la reverb est définie par « Reverb Output Assign » (p. 159).
Tone Out Level	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la destination de sortie définie par « Tone Output Assign »
Send Level (Output = MFx)		
Tone Chorus Send	0-127	Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils passent par le MFx.
Tone Reverb Send	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils passent par le MFx
Send Level (Output = non MFx)		
Tone Chorus Send	0-127	Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFx
Tone Reverb Send	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFx

Paramétrage des effets d'un Patch (Effects/MFx/MFx Control/Chorus/Reverb)

Pour plus de détails sur le paramétrage des effets, reportez-vous aux pages ci-après.

- Paramétrage des effets (p. 157)
- Paramétrage du Multi-Effet (MFx1-3) (p. 162)
- Paramétrage du Chorus (p. 189)
- Paramétrage de la Reverb (p. 190)

Utilisation en mode Performance

Une performance comporte les paramètres qui s'appliquent à chacune de ses « parts » individuelles (patch ou rhythm set), ainsi que leur volume et leur panoramique.

Globalement, le mode Performance comporte deux types d'affichage: LAYER et MIXER.

L'écran LAYER vous permet de combiner plusieurs sons pour créer des sonorités complexes, en associant des sons en superposition (Layer) ou en les répartissant sur le clavier (Split).

L'écran MIXER permet de mixer des sons en jouant sur le niveau et le panoramique de chacune des 16 parts.

Le clavier vous permet d'entendre la part en cours de sélection et celles dont le sélecteur « keyboard » est réglé sur « ON ».

En plus des paramètres de chaque Part, certains réglages spécifiques sont sauvegardés individuellement dans chaque performance:

- Les paramètres de contrôles comme le D Beam, les contrôles temps réel, les boutons assignables et les pads
- Les paramètres des fonctions Arpeggio et Chord memory
- Le numéro du « Rhythm group ».

Appel de l'écran PERFORM LAYER

1. Appuyez sur PERFORMANCE [LAYER/SPLIT].

Vous passez en mode performance et l'écran PERFORM LAYER apparaît.



Appel de l'écran PERFORM MIXER

1. Appuyez sur PERFORMANCE [MIXER].

Vous passez en mode performance et l'écran PERFORM MIXER apparaît.



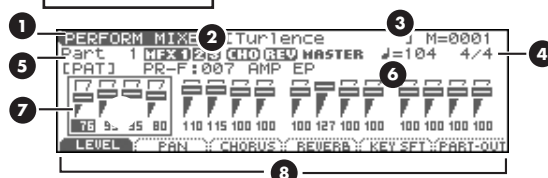
Fonctions accessibles dans les écrans PERFORMANCE LAYER/MIXER

Écran LAYER



- 1 Indique le mode en cours.
- 2 Donne l'état des effets MFX (MFX1, 2, 3), chorus (CHO), reverb (REV), et mastering (MASTER).
- 3 Indique le nom du Song en cours de sélection et la position temporelle.
- 4 Donne les indications de mesure et le tempo.
- 5 Indique le groupe, le numéro et le nom de la performance en cours de sélection.
- 6 Indique la tessiture accessible à partir du clavier ou pour les rhythm sets.
- 7 Indique/appelle la part en cours de sélection.
- 8 Donne accès à l'écran d'édition du paramètre sélectionné.

Écran MIXER



- 1 Indique le mode en cours.
- 2 Donne l'état des effets MFX (MFX1, 2, 3), chorus (CHO), reverb (REV), et mastering (MASTER).
- 3 Indique le nom du Song en cours de sélection et la position temporelle.
- 4 Donne les indications de mesure et le tempo.
- 5 Indique/appelle la part en cours de sélection.
- 6 Indique/sélectionne le patch affecté à la part en cours.
- 7 Règle le volume (LEVEL), pan (PAN), chorus (CHORUS), reverb (REVERB), Part Course Tune (KEY SFT), Keyboard Sw (KBD), Pad Part (PAD), Arpeggio Part (ARP), Output Assign (OUT) de la part.
- 8 Donne accès à l'écran d'édition du paramètre sélectionné.

Sélection d'une Performance

Le Fantom-Xa possède deux groupes de Performances: User et Preset, comportant 64 Performances chacune, soit un total de 128 performances.

USER (utilisateur)

Dans ce groupe, interne au Fantom-X, les Performances peuvent être réécrites, et vous pouvez donc y sauvegarder celles que vous avez créées ou modifiées. Le Fantom-X comporte 64 Performances de ce type.

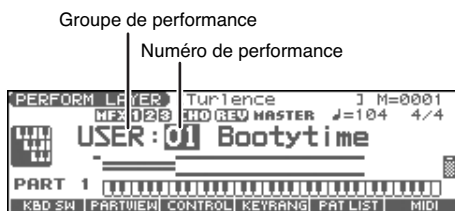
PRST (Preset)

Dans ce groupe de 64 presets, interne au Fantom-Xa, les Performances ne peuvent pas être réécrites. Vous pouvez toutefois en modifier les réglages et les sauvegarder ensuite en mémoire utilisateur (User).

CARD (Carte mémoire)

Ce groupe vous permet d'accéder aux patches sauvegardés sur une carte mémoire insérée dans le connecteur PC card de la face arrière. Ses données peuvent être réécrites et vous pouvez donc l'utiliser pour sauvegarder vos propres créations.

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT].
2. Appuyez sur [CURSOR] pour déplacer le curseur sur le groupe de Performance.

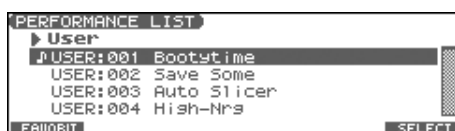


3. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour sélectionner un groupe de Performance.
4. Utilisez les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur sur le numéro de Performance..
5. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour sélectionner un numéro de Performance.

Sélection d'une Performance dans une liste

Vous pouvez afficher une liste de Performances et effectuer votre sélection au sein de cette liste.

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT].
2. Appuyez sur [ENTER].
L'écran PERFORMANCE LIST apparaît.



3. Utilisez ◀ et ▶ pour changer de groupe de performance.
4. Utilisez la molette VALUE, et les touches [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir la performance.
5. Appuyez sur [ENTER] pour refermer la page PERFORMANCE LIST.

Sélection de performances favorites

Vous pouvez regrouper vos Performances préférées dans une liste de « favoris ». Cette fonction vous permet ensuite une sélection rapide de Performances situées dans des emplacements divers et éloignés en mémoire interne.

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT].
2. Appuyez sur [ENTER] puis sur [F1 (FAVORIT)].
La page FAVORITE PERFORMANCE apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE, et les touches [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir la performance.
Utilisez ◀ ▶ pour changer de bank.
4. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner la performance.

Mémorisation d'une Performance dans les favoris

Vous pouvez mémoriser jusqu'à 64 Performances (8 sounds x 8 banks) en tant que « favorites ».

1. Sélectionnez la Performance à ajouter à la liste.
2. Appuyez sur [ENTER] puis sur [F1 (FAVORIT)].
La page FAVORITE PERFORMANCE apparaît.
3. Utilisez ◀ ▶ pour sélectionner la bank dans laquelle vous voulez mémoriser cette performance.
4. Utilisez la molette VALUE, et les touches [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir l'emplacement (numéro) dans lequel vous voulez effectuer cette mémorisation.
5. Appuyez sur [F3 (REGIST)] pour valider l'enregistrement.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

MEMO

En appuyant sur [F2 (REMOVE)] vous pouvez annuler une mémorisation de la liste des favoris.

Utilisation de la page LAYER

Sélection d'une Part

La Part en cours de sélection est appelée «current part» ou «en cours»

1. Dans l'écran PERFORM LAYER utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner la part.



MEMO

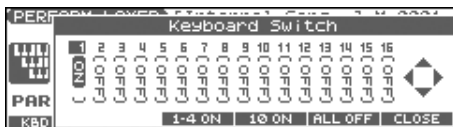
La sélection peut aussi se faire en appuyant sur [SELECT] (il s'allume) et en appuyant sur PART/TRACK [1] à [8].

- * Pour sélectionner les parts 9 à 16, appuyez sur [9-16] pour qu'il s'allume puis sur PART/TRACK [1]-[8].

Sélection de la Part entendue (Keyboard Switch)

Cette fonction permet de définir les parts effectivement entendues.

1. Dans l'écran PERFORM LAYER appuyez sur [F1 (KBD SW)]. Le dialogue Keyboard Switch apparaît.



2. Utilisez ◀ et ▶ pour sélectionner la part à entendre.
3. Utilisez la molette VALUE, et les touches [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir « ON » ou « OFF ». En jouant sur le clavier, vous entendrez la part en cours ainsi que celles qui sont activées (ON).
4. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour revenir à l'écran précédent.

À propos du keyboard switch

Utilisez cette fonction quand vous jouez plusieurs sons superposés (Layer) ou répartis sur le clavier (Split). Vous pouvez inversement désactiver certaines parts pour la création de sons, etc.

Choix du son d'une Part

Si vous n'aimez pas le patch affecté à une part, son changement est très simple.

1. Sélectionnez la part dont vous voulez changer le son.
2. Appuyez sur [F5 (PAT LIST)]. L'écran PATCH LIST apparaît.



- Si vous appuyez sur [F1 (FAVORIT)], l'écran FAVORITE PATCH (p. 31) apparaît.
 - Si vous appuyez sur [F2 (CATEG)], vous pouvez effectuer une sélection par catégorie (p. 32).
3. Appuyez sur ◀ ▶ pour sélectionner le groupe de performances.
 4. Utilisez la molette VALUE, et les touches [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir un patch.
 5. Appuyez sur [ENTER] pour le sélectionner.

Utilisation de l'écran PATCH SELECT

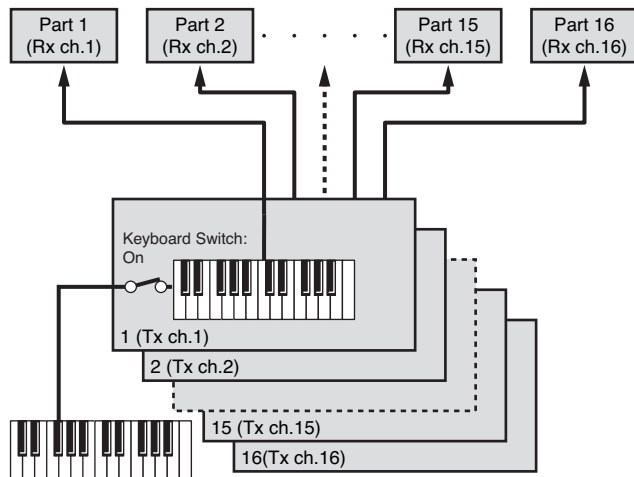
1. Sélectionnez la part dont vous voulez changer le son..
2. Appuyez sur [PATCH SELECT]. L'écran PATCH SELECT apparaît.



3. Pour sélectionner un rhythm set, appuyez sur [F5 (RHYTHM)] pour insérer une marque de validation (✓). Quand vous insérez cette marque, l'écran RHYTHM SELECT apparaît.
4. Appuyez sur [F1] ou [F2] pour sélectionner un groupe.
5. Utilisez les touches [F3], [F4], PART/TRACK [1]-[8], [INC] [DEC], ▲ ▼, ou la molette VALUE pour sélectionner un patch/rhythm set.
6. Appuyez sur [ENTER] pour revenir à l'écran PERFORM LAYER.

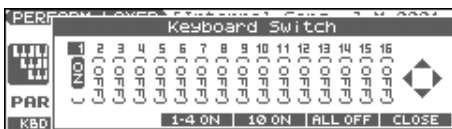
Combinaison et utilisation de sons superposés (Layer)

En mode Performance vous pouvez jouer les sons de toutes les zones actives et de toutes les Parts qui leur sont affectées. La combinaison de Parts crée les « gros » sons qui sont très appréciés.



Rx ch.: canal de réception
Tx ch.: canal de transmission

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT] pour accéder à l'écran PERFORM LAYER.
2. Appuyez sur [F1 (KBD SW)].
La page Keyboard Switch apparaît.



3. Utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner la part à jouer.
4. Utilisez la molette VALUE, et les touches [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir « ON ».
Si vous jouez sur le clavier, vous entendrez la part en cours de sélection ainsi que celles qui sont sur « ON »
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour activer le Keyboard Switch de toutes les parts que vous voulez entendre.
6. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour revenir à l'écran PERFORM LAYER.

Affectation de sons différents à différentes zones du clavier (Split)

En mode Performance, vous pouvez aussi diviser le clavier et utiliser un Patch différent dans chaque zone. C'est l'option de partage ou « Split ». Comme les tessitures (les zones de validité) peuvent être définies individuellement, vous pouvez créer de cette manière jusqu'à 16 sections différentes.

Vous pourriez choisir, par exemple, d'utiliser des violons dans la partie grave, un son de piano dans l'aigu, avec une superposition des deux dans le registre médium.



Part 1: Strings Part 1 + Part 2: (Strings + Piano) Part 2: Piano

MEMO

Une performance « split » n'est qu'un cas particulier de performance « layer ». Dès que vous réduisez la tessiture des Patches dans une performance « layer », elle devient automatiquement performance « split ».

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT] pour accéder à l'écran PERFORM LAYER.
2. Appuyez sur [F4 (KEYRANG)].
La fenêtre Key Range apparaît.



3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner la part à entendre.
4. Appuyez sur [F3 (KBD SW)]-[F5 (UPPER)] ou ◀ ▶ pour sélectionner le paramètre.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour changer les valeurs.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
KbdSW	OFF, ON	Détermine si la part est entendue.
Lower	C - -Upper	Limite basse
Upper	Lower-G9	Limite haute

La barre située au-dessus du clavier à l'écran indique la tessiture.

6. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour revenir à l'écran PERFORM LAYER et utiliser le son.

En définissant différentes sections qui se recouvrent partiellement, vous pouvez associer deux ou plusieurs parts dans une section donnée du clavier.

Utilisation en mode Performance

Utilisation de la page MIXER

Sélection d'une Part

La part en cours de sélection est appelée « current » ou « en cours ».

1. Dans l'écran PERFORM MIXER utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur le numéro de Part.



2. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner la Part.

MEMO

Vous pouvez aussi appuyer sur [SELECT] (qui s'allume) puis sur PART/TRACK [1]–[8].

* Pour sélectionner les parts 9 à 16, appuyez sur [9-16] pour qu'il s'allume puis sur PART/TRACK [1]–[8].

Choix du son d'une Part

Vous pouvez changer le patch affecté à une part.

1. Sélectionnez la part dont vous voulez changer le son.
2. Utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur le numéro de patch ou de groupe.



3. Utilisez VALUE, et [INC] [DEC] pour sélectionner un patch.

Sélection d'un Rhythm Set

1. Sélectionnez une part.
2. Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur à l'emplacement ci-dessous.



3. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner « RHY ».

Le rhythm set est sélectionné.



Utilisation de l'écran PATCH SELECT

1. Sélectionnez la part dont vous voulez changer le son.
2. Appuyez sur [PATCH SELECT].
L'écran PATCH SELECT apparaît.



3. Pour sélectionner un rhythm set, appuyez sur [F5 (RHYTHM)] pour insérer une marque de validation (✓).
Quand vous insérez cette marque, l'écran RHYTHM SELECT apparaît.
4. Appuyez sur [F1] ou [F2] pour sélectionner un groupe.
5. Utilisez les touches [F3], [F4], PART/TRACK [1]–[8], [INC] [DEC], ▲ ▼, ou la molette VALUE pour sélectionner un patch/rhythm set.
6. Appuyez sur [ENTER] pour revenir à l'écran PERFORM LAYER.

Édition des paramètres de Part

Dans la page PERFORM MIXER vous pouvez accéder aux paramètres suivants pour chaque Part.

1. Appuyez sur [MIXER].
L'écran PERFORM MIXER apparaît.
2. Utilisez [F1 (LEVEL)]–[F6 (PART-OUT)] pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner la Part.
4. Utilisez VALUE, et [INC] [DEC] pour modifier les valeurs.



Paramètre (Touche de fonction)	Commentaire	
[F1 (LEVEL)]	Volume de chaque Part (Niveau, p. 73)	
[F2 (PAN)]	Panoramique de chaque Part (Pan, p. 73)	
[F3 (CHORUS)]	Niveau d'envoi au chorus pour chaque Part (Chorus, p. 74)	
[F4 (REVERB)]	Niveau d'envoi à la réverb pour chaque Part (Reverb, p. 74)	
[F5 (KEY SFT)]	Diapason de la Part (en demi-tons, +/-4 octaves) (Coarse, p. 74)	
[F6 (PART-OUT)]	KBD	Keyboard Switch (p. 68)
	PAD	Part Pad (p. 117)
	ARP	Part Arpeggio (p. 88)
	OUT	Sorties (Asgn, p. 74)

Coupure spécifique d'une Part (Mute)

Lors de l'écoute d'un Song, vous pouvez souhaiter désactiver certaines Parts: suppression de la mélodie pour une application « karaoké » ou pour l'étude.

- 1. En mode Performance appuyez sur [MUTE].**
Le témoin [MUTE] s'allume.
- 2. Appuyez sur PART/TRACK [1]–[8] pour muter la part correspondante en allumant son témoin.**
Pour les Part 9 à 16, appuyez sur [9-16] (le témoin s'allume) avant d'appuyer sur un des boutons PART/TRACK [1]–[8].
- 3. Pour réactiver la part, appuyez à nouveau sur le bouton PART/TRACK [1]–[8] que vous avez activé à l'étape 2 (le témoin s'éteint).**

MEMO

Ce paramètre est lié au paramètre Mute parameter (écran PART VIEW), et peut être sauvegardé comme élément de programmation d'une Performance.

* *L'option Part Mute ne désactive pas la réception MIDI: elle réduit simplement le niveau à zéro. Les messages MIDI sont donc toujours reçus.*

Création d'une Performance

Le Fantom-Xa vous offre un contrôle total sur un grand nombre de réglages. Chacun d'eux est appelé **paramètre**. Quand vous changez les valeurs des paramètres, vous procédez à une **Édition**. Ce chapitre explique comment créer vos Performances et les fonctions des différents paramètres de Performances.

Réglage des paramètres de chaque Part

En mode Performance vous disposez d'une visualisation en liste des paramètres de Part: la page « PART VIEW ». Tous les paramètres apparaissent ensemble de manière comparée: nom du patch, volume, panoramique etc. L'édition directe est également possible dans cette page qui donne donc des accès plus puissants et fins que les pages PERFORM LAYER et PERFORM MIXER.

1. Accédez à l'écran PERFORM LAYER.

2. Appuyez sur [F2 (PARTVIEW)].

L'écran PART VIEW apparaît.



3. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner la part.

4. Appuyez sur [PAGE], [F1]–[F6], et/ou ◀ ▶ pour sélectionner le paramètre.

Le nom du paramètre qui se trouve à la position du curseur s'affiche dans la ligne inférieure de l'écran PART VIEW.



5. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour modifier la valeur.

6. Quand l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran PERFORM LAYER.

Si vous revenez à PERFORM LAYER sans avoir sauvegardé, une "*" apparaît à gauche du groupe de performance.

NOTE

Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre son alors que l'écran affiche une "*", votre édition sera perdue.

Initialisation d'une Performance

L'initialisation consiste à ramener tous les paramètres du son en cours de sélection à leurs valeurs standards.

- * La procédure d'initialisation n'affecte que le son en cours de sélection. Les sons présents en mémoire ne seront pas affectés. Pour réinitialiser le Fantom-Xa à ses valeurs d'usine, vous devez utiliser la procédure Factory Reset (p. 203).

1. Appuyez sur [LAYER/SPLIT] pour accéder à l'écran PERFORM LAYER.

2. Sélectionnez la Performance à initialiser (p. 67).

3. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (INIT)].

La fenêtre Performance Initialize apparaît.

4. Utilisez ▲ ▼ pour choisir le type d'initialisation.

Default: Ramène tous les paramètres de la performance en mémoire temporaire à leurs valeurs par défaut. Utilisez cette procédure pour créer un son à partir d'un état initial.

Sound Control: Initialise les valeurs des paramètres de part suivants: Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Vibrato Rate, Vibrato, Depth, Vibrato Delay

5. Appuyez sur [F6 (SELECT)].

Un message de confirmation apparaît.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

L'initialisation est effectuée.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Paramétrage du Patch affecté à une Part

Quand vous utilisez les patches en mode Performance, certains paramétrages, et en particulier ceux des effets, peuvent être affectés par les paramètres des performances. Si vous voulez éditer un patch tout en écoutant son résultat sonore au sein de la Performance, procédez comme suit:

* Nous expliquons ici comment modifier les paramètres d'un patch affecté à une part. Il en va de même pour les Rhythm Sets et ces explications valent pour les deux: il suffit de substituer rhythm set à patch à chaque occurrence.

1. Vérifiez que le mode Performance est bien sélectionné.

2. Appuyez sur [PATCH EDIT].

Le patch affecté à la part s'affiche dans l'écran PATCH EDIT.

3. Le reste de la procédure est le même que pour la modification des paramètres en mode Patch (p. 35).

Sauvegarde d'une performance nouvellement créée (Write)

Les modifications que vous avez effectuées sont temporaires et seraient perdues si vous mettiez l'appareil hors tension ou si vous choisissiez un autre son. Pour conserver votre travail, vous devez le sauvegarder dans la mémoire utilisateur ou sur carte mémoire.

Quand vous modifiez les éléments d'une Performance, l'écran Performance Layer affiche une "*".

NOTE

Lors de la procédure de sauvegarde, les données antérieurement présentes dans la destination de sauvegarde seront remplacées et effacées.

1. Vérifiez que la performance que vous voulez sauvegarder est bien sélectionnée.

2. Appuyez sur [WRITE].

L'écran WRITE MENU apparaît.



3. Appuyez sur [F1 (PERF)].

* Vous pouvez aussi utiliser les touches ▲ et ▼ pour sélectionner « Performance » et appuyer sur [ENTER].

L'écran PERFORMANCE NAME apparaît.



4. Attribuez un nom à cette performance.



Pour plus de détails, voir **Attribution d'un nom** (p. 28).

5. Après avoir choisi un nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un écran permettant de choisir la destination de la performance apparaît.

6. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC], ▲ ▼ et [F1 (USER)] [F2 (CARD)] pour sélectionner le numéro de performance de destination.

7. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message de confirmation apparaît.

8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider la sauvegarde.

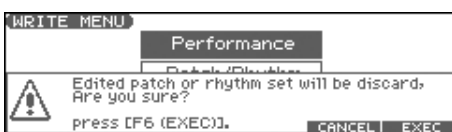
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

Ne mettez jamais le Fantom-Xa hors tension pendant une sauvegarde.

En cas de changement des paramètres de Patch ou Rhythm Set affectés à une Part dans une Performance

Si vous avez édité un patch ou un rhythm set affecté à une part dans une performance et tentez de sauvegarder cette performance sans avoir préalablement sauvegardé le patch ou le rhythm set, le message suivant apparaît:



Dans un tel cas, commencez par sauvegarder vos patches et rhythm sets puis reprenez la sauvegarde de la performance.

Fonctions des paramètres de chaque Part (Performance Parameters)

[F1 (PATCH)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Type	Patch, Rhythm	Permet de choisir pour chaque Part entre (Patch) et rhythm set (Rhythm).
Group	USER, PR-A-F, GM, CARD, EXP	Détermine le groupe auquel appartient le patch ou le rhythm set. USER : User PR-A-F : Preset A-F GM : GM (GM2) CARD : Carte EXP : Carte d'extension
Number	001-****	Sélectionne le patch ou le rhythm set par son numéro.

* Quand le curseur est sur Type, Group, ou Number, l'appui sur [ENTER] ouvre l'écran PATCH LIST qui permet d'effectuer le choix au sein d'une liste (p. 30).

[F2 (LVL PAN)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Level	0-127	Règle le volume de chaque Part Ce paramètre sert principalement à effectuer une « balance » du son entre les parts.
Pan	L64-0-63R	Réglage du panoramique pour chaque Part
Kbd	OFF, ON (✓)	Détermine pour chaque Part si elle est reliée ou non au clavier.
Solo	OFF, ON (✓)	Validez "✓" cette option si vous voulez entendre cette Part isolément (en solo).
Mute	OFF, ON (✓)	Mute (✓) ou annule le mute (OFF) de chaque part. Lors de l'écoute d'un Song, vous pouvez souhaiter désactiver certaines Parts: suppression de la mélodie pour une application « karaoké » ou pour l'étude. * L'option Part Mute ne désactive pas la réception MIDI: elle réduit simplement le niveau à zéro. Les messages MIDI sont donc toujours reçus.

Création d'une Performance

[F3 (PITCH)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Octave	-3- +3	Règle la hauteur du son de la Part vers le haut ou vers le bas par pas d'une octave Si un rhythm set est affecté à une Part, vous ne pouvez pas modifier ce paramètre.
Coarse	-48- +48	Réglage de la hauteur du son de la Part par pas d'un demi-ton (sur +/-4 octaves)
Fine	-50- +50	Règle la hauteur de base du son de la Part sur une plage de +/-50 cents par pas d'un « cent »
Bend	0-24, PAT	Règle l'amplitude des variations de hauteur du pitch-bend sur deux octaves par pas d'un demi-ton. La valeur du changement est identique de part et d'autre de la position centrale du levier. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 41), choisissez l'option PATr

Accordage par pas d'un demi-ton et transposition d'octave

Les paramètres Coarse et Octave peuvent sembler avoir le même effet sur le son et, en effet, si vous jouez *do 4* avec une valeur Coarse réglée sur + 12, vous obtiendrez un *do 5* (une octave au dessus), ce qui donnerait le même son qu'en jouant ce *do 4* avec une valeur d'Octave réglée sur + 1.

Mais en interne, ces paramètres ont un fonctionnement différent.

Quand le paramètre Coarse est réglé sur + 12, c'est la hauteur du son lui-même qui est montée d'une octave, alors que quand le paramètre Octave est réglé sur + 1, tout se passe comme si vous jouiez une octave plus haut sur le clavier. En d'autres termes, vous devez utiliser le paramètre Coarse pour changer la hauteur du son, et le paramètre Octave pour décaler le clavier, par exemple quand il se révèle trop « court » pour un morceau.

[F4 (OUTPUT)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Asgn	MFX 1-3, A, B, 1-4, PAT 1-3	Détermine pour chaque part la destination de sortie du son direct MFX 1-3: Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet. A, B: Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effets. 1-4: Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets. PAT 1-3: La destination de sortie de la Part est déterminée par les réglages du Patch ou du rhythm set qui lui est affecté. Détermine quel multi-effets (1-3) est utilisé. <i>* Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1.</i> <i>* Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des connecteurs OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).</i> <i>* Si vous avez réglé Tone Out Assign sur « MFX » réglez le paramètre « MFX Output Assign » pour définir la destination du son traité par le multi-effet.</i> <ul style="list-style-type: none">• Les envois vers le chorus et la reverb sont toujours mono.• La destination de sortie du signal traité par le chorus est définie par « Chorus Output Select » et « Chorus Output Assign » (p. 161).• La destination de sortie du signal traité par la reverb est définie par « Reverb Output Assign » (p. 161).
Output	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la destination de sortie définie par « Part Output Assign »
Chorus	0-127	Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Part.
Reverb	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Part

[F5 (FX SRC)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
MFX1-3	OFF, ON (✓)	Les paramètres d'un patch peuvent être utilisés pour paramétrer les effets MFX1 (1)-MFX3 (3), chorus (C), et reverb (R). Ce réglage définit la part à laquelle ce patch a été affecté. Si aucune part n'est sélectionnée, les réglages de la Performance seront utilisés à la place.
Chorus		
Reverb		

[F6 (OFFSET)]

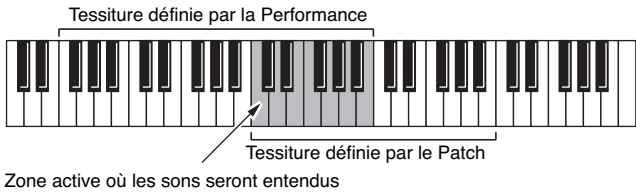
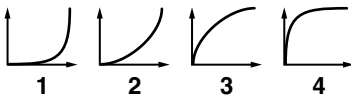
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Cutoff	-64- +63	Réglage de la fréquence de coupure du filtre pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.
Reso	-64- +63	Réglage de la résonance pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.
Attack	-64- +63	Réglage du temps d'attaque de l'enveloppe TVA/TVF pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.
Releas	-64- +63	Réglage du temps de relâchement (release) de l'enveloppe TVA/TVF pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Decay	-64+ +63	Réglage du temps de relâchement (release) de l'enveloppe TVA / TVF pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.

[PAGE] - [F1 (VIBRATO)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Vib Rate	-64+ +63	Règle pour chaque Part la vitesse du vibrato.
Depth	-64+ +63	Règle pour chaque Part l'amplitude du vibrato.
Delay	-64+ +63	Règle pour chaque Part le retard au déclenchement du vibrato.
Phase	OFF, ON	Activez cette option (ON) si vous voulez supprimer les incompatibilités de phase entre Parts jouées par le même canal MIDI. * Quand cette option est activée (ON) les Parts situées sur le même canal MIDI sont mises dans l'obligation de synchroniser leur fonctionnement. De ce fait un léger retard peut intervenir entre la réception des messages de notes MIDI et la production du son. N'activez cette fonction que quand cela est nécessaire.

[PAGE] - [F2 (KEYBOARD)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Kbd	OFF, ON (✓)	Détermine pour chaque part si le clavier est relié ou non au générateur de son interne.
K.L	C - -(Upper)	Détermine la limite inférieure de validité pour chaque Part.
K.U	(Lower)-G9	Détermine la limite supérieure de validité pour chaque Part Si le paramètre « Key Range » (p. 42) définit aussi des limites pour chaque Tone d'un Patch, les sons ne seront produits que pour l'intersection des deux zones de validité. 
Velo	-63+ +63	Modifie le volume et la fréquence de coupure de chaque Part en fonction de la vitesse des notes. Si vous voulez que de vitesses élevées augmentent le volume et remontent la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive (+). Si vous voulez que de vitesses élevées réduisent le volume et diminuent la fréquence de coupure, choisissez une valeur négative (-). Réglez ce paramètre à « 0 » si vous voulez que ces paramètres ne soient pas modifiés par la vitesse.
Curve	OFF, 1-4	Permet de choisir pour chaque canal MIDI une des quatre courbes disponibles afin d'obtenir une meilleure adaptation au toucher du clavier MIDI externe. Réglez-le sur « OFF » si vous utilisez la courbe de vitesse du clavier MIDI lui-même. 
Voice	0-63, FUL	Ce réglage définit le nombre de voix réservé pour chaque Part si plus de 128 voix simultanées viennent à être demandées au générateur de son. * Il n'est pas possible de dépasser un total de 64 voix pour toutes les parts. Le nombre de voix disponibles restantes est affiché sous la forme (rest=). Surveillez l'état de ce reliquat quand vous paramétrez Voice Reserve.

Calcul du nombre de voix de polyphonie utilisées

Le Fantom-Xa peut jouer jusqu'à 128 notes simultanées. Mais cette polyphonie dépend du nombre de Tones utilisés dans les Patches et du nombre de Waves utilisées dans ces Tones. Le calcul de la polyphonie demandée pour chaque note jouée d'un Patch se présente donc comme suit:

(Nombre de notes jouées) x (Nombre de Tones utilisés par les Patches joués ou pilotés par ces notes) x (Nombre de Waves utilisées par ces Tones)

Le Realtime Stretch requiert le double d'une polyphonie normale.

Création d'une Performance

[PAGE] - [F3 (KEY MOD)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Mono/Poly	MONO, POLY, PAT	Réglez ce paramètre sur MONO si vous voulez que le Patch affecté à cette Part soit joué de manière monophonique, ou sur POLY si vous voulez le jouer de manière polyphonique. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 41), choisissez l'option « PAT ». * Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré
Legato	OFF, ON, PAT	Vous pouvez ajouter un effet Legato en jeu monophonique. Cette technique qui atténue les transitions entre notes permet de simuler des effets guitaristiques comme le « hammer » ou le « pull-off ». Vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) cette fonctionnalité pour chaque Part. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 41), choisissez l'option « PAT ». * Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré.
Portament	OFF, ON, PAT	Détermine si l'effet de portamento est appliqué (ON) ou non (OFF) à la Part. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 41), choisissez l'option PAT.
Time	0-127, PAT	Quand le portamento est actif, détermine la durée allouée au changement progressif de hauteur. Les valeurs les plus hautes correspondent aux durées les plus longues. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 41), choisissez l'option PAT. * Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré.

[PAGE] - [F4 (S.TUNE1)] [F5 (S.TUNE2)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Part Scale Tune for C-B	-64- +63	Permet de choisir des tempéraments non égaux pour chaque Part. L'activation/désactivation des tempéraments non égaux se fait par le paramètre « Scale Tune Switch » (p. 194).

Tempérament égal

Cette méthode, qui divise l'octave en 12 intervalles égaux est la formule d'accordage courante en musique occidentale actuelle. Sur le Fantom-Xa c'est l'accordage par défaut, (position OFF du paramètre « Scale Tune Switch »).

Tempérament juste (gamme de do)

Dans ce tempérament, les tierces sont beaucoup plus « claires » et justes, mais ne fonctionnent que dans la tonalité spécifiée. Toute transposition donnera des résultats ambigus.

Gamme arabe

Dans cette gamme, le *mi* et le *si* sont abaissés et les *do #*, *fa #* et *sol #* relevés par rapport au tempérament égal. Les intervalles *sol-si*, *do-mi*, *fa-sol#* et *sib-do* sont d'une tierce « naturelle » (intermédiaire entre majeure et mineure). Sur le Fantom, vous pouvez utiliser la gamme arabe dans les tonalités de *sol*, *do* et *fa*.

<Exemple>

Nom de note	Tempérament égal	Tempérament 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

[PAGE] - [F6 (EXT)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Bank Sel (MSB)	0-127, OFF	Si vous voulez qu'une valeur Bank Select MSB (contrôle n° 0) soit également transmise quand vous changez de Performance, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part. Si vous ne souhaitez aucune émission, laissez ce paramètre sur OFF. <i>* Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.</i>
Bank Sel (LSB)	0-127	Si vous voulez qu'une valeur Bank Select MSB (contrôle n° 32) soit également transmise quand vous changez de Performance, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part. Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.
Prog	1-128, OFF	Si vous voulez qu'un numéro de changement de programme soit également transmis quand vous changez de Performance, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part. Si vous ne souhaitez aucune émission, laissez ce paramètre sur OFF. <i>* Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.</i>
Level	0-127, OFF	Si vous voulez que des messages de volume soient également transmis quand vous changez de Performance, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part. Si vous ne souhaitez aucune émission, laissez ce paramètre sur OFF <i>* Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.</i>
Pan	L64-0-63R, OFF	Si vous voulez que des messages de panoramique soient également transmis quand vous changez de Performance, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part. Si vous ne souhaitez aucune émission, laissez ce paramètre sur OFF. <i>* Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.</i>

Paramétrage des contrôles temps réel et du D Beam

Le Fantom-Xa permet d'affecter divers paramètres à des contrôles accessibles en temps réel : boutons rotatifs, sélecteurs, levier de pitch-bend/modulation, pédales ou contrôleur D Beam. Vous disposez ainsi d'un grand nombre d'accès au son.

1. Accédez à l'écran PERFORM LAYER et sélectionnez la performance dont vous voulez modifier les réglages (p. 67).

2. Appuyez sur [F3 (CONTROL)].

L'écran CTRL SETTING apparaît.



3. Appuyez sur [F1]–[F5] et/ou ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.

4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour modifier sa valeur.

5. Répétez les étapes 3 à 5 pour chaque paramètre à éditer.

6. Appuyez sur [WRITE] pour procéder à la sauvegarde. Si vous préférez ne pas enregistrer vos modifications, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran PERFORM LAYER.

* Les réglages Solo Synth sont sauvegardés avec les paramètres systèmes. Appuyez sur [F6 (WRITE)] pour les sauvegarder. Si vous revenez à l'écran PERFORM LAYER sans avoir effectué de sauvegarde, l'écran affichera une "*" à gauche du groupe de performance.

NOTE

Si l'appareil est éteint ou si vous sélectionnez un autre son avec le symbole "*" visible, ces modifications seront perdues.

[F1 (KNOB)]

Pour plus de détails, voir **Paramétrage des contrôles temps réel** (p. 83)

[F2 (SWITCH)]

Pour plus de détails, voir **Paramétrage des sélecteurs assignables** (p. 84).

[F3 (TEMPO)]

«Recommended Tempo»

Si vous voulez que le séquenceur change de tempo quand vous changez de performance, vous devez définir ici la valeur qu'il devra prendre. Ce paramètre est actif si « Seq Tempo Override » est sur ON. (p. 200).

Valeurs : 20–250

* Cette valeur se règle indépendamment pour chaque Performance, ce

qui veut dire que chaque changement de performance provoquera une modification du tempo du Fantom-Xa.

* Notez en particulier le tempo du séquenceur sera modifié lors du changement de performances.

[F4 (DBEAM)]

Pour plus de détails voir **Pad Trigger** (p. 82) et **Assignable** (p. 82).

[F5 (DB SYN)]

Pour plus de détails, voir **Solo Synth** (p. 81).

Paramétrages Control Switch [F6 (CTRL SW)]

Vous pouvez choisir l'affectation des boutons de sélection assignables (switch) dans chaque patch de la performance.

1. Dans l'écran CONTROL SETTING appuyez sur [F6 (CTRL SW)].

L'écran CONTROL SWITCH apparaît.



2. Utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour modifier sa valeur.

4. Reprenez les étapes 2 et 3 pour tous les paramètres à modifier.

5. Appuyez sur [F6 (EXIT)] pour revenir à l'écran précédent.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
PB	OFF, ON (✓)	Détermine pour chaque part si les messages MIDI de Pitch Bend sont transmis.
Mod		Détermine pour chaque part si les messages MIDI de modulation sont transmis.
Hold		Détermine pour chaque part si les messages MIDI de pédale HOLD sont transmis.
Ctrl		Détermine pour chaque part si les messages MIDI de pédale CONTROL sont transmis.
D Beam		Détermine pour chaque part si elle peut être contrôlée par le D Beam.
Knob 1–4		Détermine pour chaque part si elle peut être contrôlée par les boutons assignables REALTIME CONTROL 1–4.

Paramétrages MIDI

1. Accédez à l'écran PERFORM LAYER et sélectionnez la Performance que vous voulez modifier (p. 67).
2. Appuyez sur [F6 (MIDI)].

L'écran MIDI FILTER apparaît.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Rx	OFF, ON (✓)	Détermine pour chaque Part si les messages MIDI sont reçus (ON), ou non (OFF). En position « OFF », la part ne répondra pas. Cette option est en principe laissée sur ON mais vous pouvez la désactiver si vous ne voulez pas qu'une part donnée soit jouée en lecture.
Ch	1-16	Canal de réception MIDI pour chaque part
PC (Program Change)	OFF, ON (✓)	Pour chaque canal MIDI ces options définissent la nature des messages MIDI acceptés (ON), ou non (OFF).
BS (Bank Select)		
PB (Pitch Bend)		
PA (Polyphonic Key Pressure)		
CA (Channel Pressure)		
Md (Modulation)		
Vo (Volume)		
Pn (Pan)		
Ex (Expression)		
Hd (Hold-1)		

Modification du son en temps réel

Vous pouvez modifier les sons que vous jouez en temps réel à l'aide du contrôleur D-Beam, de boutons contrôleurs temps réels ou d'une pédale.

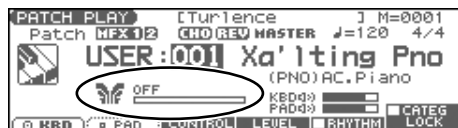
Les explications de ce chapitre concernent l'utilisation de ces fonctions en mode Patch. Elles sont en fait identiques en mode Performance.

Contrôleur D Beam

Le **Contrôleur D Beam** est un système de contrôle temps réel très convivial qui se met en œuvre simplement en passant la main devant son rayon infrarouge. En affectant différentes fonctions à ce contrôle, vous pouvez obtenir une grande variété d'effets sonores, et en particulier des modifications instantanées du timbre, impossibles avec les boutons et curseurs habituels. Sur le Fantom-Xa, le D Beam ne sert pas seulement à modifier les sons affectés aux parts Keyboard ou Pad mais également au contrôle de la hauteur du son du synthétiseur monophonique (solo) qui lui est associé.

1. Accédez à l'écran Patch Play (p. 29).

La zone « D-Beam » indique la fonction qui lui est affectée.



2. Appuyez sur un des boutons D BEAM [PAD TRIGGER], [SOLO SYNTH], ou [ASSIGNABLE] pour activer le contrôleur D Beam.

- **Bouton ASSIGNABLE**: Active la fonction affectée au contrôleur D Beam.
- **Bouton PAD TRIGGER**: Utilise le D Beam pour déclencher des sons normalement associés à des pads.
- **Bouton SOLO SYNTH**: Permet d'utiliser le D Beam comme un synthétiseur monophonique.

3. Jouez quelques notes au clavier et placez votre main devant le D Beam, en la faisant évoluer de haut en bas.

Un effet est appliqué au son, variable selon la fonction affectée au contrôleur D-Beam dans son paramétrage.

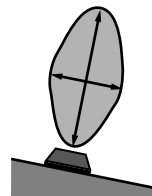
4. Pour désactiver le contrôleur D-Beam, appuyez à nouveau sur le bouton activé à l'étape 2 (son témoin s'éteint).

MEMO

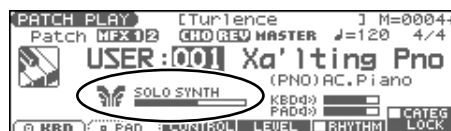
Si le mode Performance est sélectionné, l'état activé/désactivé du D Beam peut être sauvegardé comme paramètre de performance.

Zone d'action réelle du contrôleur D Beam

La zone d'action du contrôleur D Beam est figurée dans le schéma ci-dessous. Les déplacements de la main en dehors de cette zone n'auront aucun effet.



Le niveau de réponse de ce contrôle s'affiche également dans la zone « D-Beam » de l'écran sous la forme d'une barre qui s'allonge quand vous rapprochez la main du contrôleur et se réduit quand vous l'éloignez.



NOTE

La zone d'action réelle du contrôleur D Beam est réduite si l'appareil est directement exposé aux rayons du soleil. Tenez compte de cet élément en utilisant le D Beam en extérieur.

NOTE

La sensibilité du D Beam varie en fonction du niveau d'éclairage ambiant. S'il ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, réglez sa sensibilité en conséquence: des valeurs plus élevées augmentent la sensibilité (p. 201).

Solo Synth

Le Fantom-Xa dispose d'un synthétiseur monophonique dont la hauteur du son peut être contrôlée par le D Beam.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [SOLO SYNTH].

La page Solo Synth apparaît.



2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.

3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour effectuer le réglage.

4. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F6 (WRITE)].

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO

Les paramétrages du Solo Synth sont sauvegardés avec les paramètres systèmes.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Level & Range		
Level	0-127	Réglage du volume.
Chorus Send Level	0-127	Niveau du signal envoyé au chorus
Reverb Send Level	0-127	Niveau du signal envoyé à la reverb
Range	2OCT, 4OCT, 8OCT	Amplitude de variation de hauteur du Solo Synth
Osc1		
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Sélectionne la forme d'onde SAW : dents de scie SQR : carrée
Osc 1 Pulse Width	0-127	Détermine la variation de forme cyclique de la forme d'onde, qui crée des modifications subtiles du timbre. <i>* Le paramètre Pulse Width n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre OSC1/2 waveform.</i>
Osc 1 Coarse Tune	-48- +48	Règle la hauteur de référence du son par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves)
Osc 1 Fine Tune	-50- +50	Règle la hauteur de référence du son par pas de 1-cent (+/-50 cents)
Osc2 & Sync		
Osc 2 Waveform	(idem Osc 1)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0-127	Réglage du niveau.
Osc Sync Switch	OFF, ON	L'activation de cette sélection produit un son complexe et très riche en harmoniques. Il est efficace si la hauteur de OSC1 est supérieure à celle de OSC2.
Filter		
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	Type de filtre OFF : Pas de filtre. LPF : Filtre passe bas. Réduit le niveau de toutes les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq) et sert globalement à adoucir le son. BPF : Filtre passe bande. Ne laisse passer que les fréquences voisines de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency), et coupe le reste. HPF : Filtre passe haut. Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) PKG : Filtre « Peaking ». Renforce les fréquences voisines de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency).
Cutoff	0-127	Détermine la fréquence à partir de laquelle le filtre est actif sur le son
Resonance	0-127	Renforce les fréquences voisines de la fréquence de coupure, donnant plus de caractère au son. Des valeurs trop élevées font entrer le filtre en oscillation et créent de la distorsion.
LFO		
LFO Rate	0-127	Règle la vitesse de modulation du LFO
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63- +63	Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la hauteur de l'oscillateur OSC1
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63- +63	Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la hauteur de l'oscillateur OSC2
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63- +63	Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation de forme d'onde de l'oscillateur OSC1 <i>* Le paramètre Pulse Width n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre OSC1 waveform.</i>
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63- +63	Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation de forme d'onde de l'oscillateur OSC2 <i>* Le paramètre Pulse Width n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre OSC2 waveform</i>

Modification du son en temps réel

Pad Trigger

Vous pouvez utiliser le D Beam pour déclencher les pads de manière alternative (au lieu de les frapper directement).

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [PAD TRIGGER].

Un écran semblable à celui-ci apparaît.



2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.

3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour saisir sa valeur.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO

Les paramètres PAD trigger sont sauvegardés indépendamment pour chaque performance comme partie intégrante de leur paramétrage. Vous pouvez donc créer des performances utilisant spécifiquement ce type de contrôle.

MEMO

Si le mode Patch est sélectionné, ces éléments sont sauvegardés en tant qu'éléments systèmes. Pour cela, appuyez sur [F6 (WRITE)].

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Pad Number	1-9	Détermine le numéro de pad traité par le D Beam
Pad Velocity	1-127	Détermine la force avec laquelle le D Beam est censé frapper le pad
Pad Control Mode	MOMENTARY, LATCH	Détermine le comportement du D Beam quand il se retrouve obstrué. MOMENTARY : le paramètre n'est actif que tant que le rayon rencontre un obstacle et il se désactive dès que vous retirez la main. LATCH : le paramètre se verrouille alternativement en position on et off à chaque passage de la main.

Assignable

Vous pouvez affecter de nombreuses fonctions au D Beam et agir ainsi avec lui de nombreuses manières sur le son en temps réel.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE].

L'écran ci-dessous apparaît.



2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.

3. Utilisez la molette VALUE ou [INC]/[DEC] pour saisir sa valeur.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO

Le paramétrage ASSIGNABLE est sauvegardé indépendamment pour chaque performance, ce qui permet de créer des performances adaptées à chaque contexte.

MEMO

Si le mode Patch est sélectionné, ce paramètre est sauvegardé en tant que paramètre système: utilisez pour cela le bouton [F6 (WRITE)].

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Type	CC01-31, 33-95, BEND UP, BEND DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, ARP GRID, ARP DURATION, ARP MOTIF, ARP OCTAVE UP, ARP OCTAVE DOWN	Détermine la fonction contrôlée par le D Beam CC01-31, 33-95 : Contrôles MIDI 1-31, 33-95 BEND UP : Contrôle la variation de hauteur selon la valeur de « Pitch Bend Range Up » (p. 41). BEND DOWN : Contrôle la variation de hauteur selon la valeur de « Pitch Bend Range Down » (p. 41). START/STOP : Démarre/arrête le séquenceur. TAP TEMPO : Définit le Tap tempo (en fonction de la fréquence avec laquelle vous interrompez le rayon). ARP GRID : Grille d'arpège ARP DURATION : Détermine la durée de chaque note arpégée ARP MOTIF : Motif d'arpège ARP OCTAVE UP : Plage d'action de l'arpégiateur vers le haut par pas d'une octave (maximum 3 octaves). ARP OCTAVE DOWN : Plage d'action de l'arpégiateur vers le bas par pas d'une octave (maximum 3 octaves).
Range Min	0-127	Détermine la limite basse d'action du contrôle D Beam
Range Max	0-127	Détermine la limite haute d'action du contrôle D Beam. Si vous choisissez une valeur Max inférieure à la valeur Min, vous inverserez le sens de l'action.

Contrôles temps réel

Vous pouvez utiliser les boutons REALTIME CONTROL et ASSIGNABLE SW pour modifier le son en temps réel.

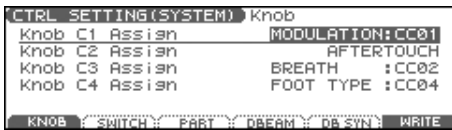
1. Accédez à l'écran Patch Play (p. 29).
2. Vous pouvez choisir la fonction des boutons en appuyant sur le bouton situé à droite des contrôles temps réels.
 - **Si le témoin FILTER/ENV est allumé**
Les boutons rotatifs contrôleront les paramètres Cutoff, Resonance, Attack, et Release.
 - **Si le témoin ARP/RHY est allumé**
Les boutons rotatifs contrôleront les paramètres d'arpège Range et Accent, et les paramètres de rythme Accent Rate et Tempo.
 - **Si le témoin ASSIGNABLE est allumé**
Les boutons rotatifs contrôleront les paramètres assignés librement.

* Si les témoins sont éteints, le fait de tourner ces boutons n'aura aucune action.

3. Tout en jouant sur le clavier ou en tapant sur les pads pour produire du son, manipulez les boutons rotatifs REALTIME CONTROL et les sélecteurs ASSIGNABLE SW.
Le son est modifié en fonction des fonctions affectées à chacun d'eux.

Paramétrage des contrôles temps réel

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et tournez un des boutons REALTIME CONTROL.
Un écran semblable à celui-ci apparaît.



2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.

3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.
4. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F6 (WRITE)].
5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO

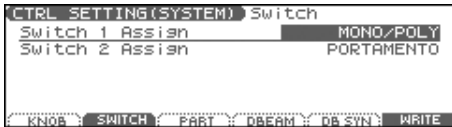
Le paramétrage des contrôles temps réel est sauvegardé indépendamment pour chaque performance, ce qui permet de créer des performances adaptées à chaque contexte.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Knob C1-4 Assign	CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUC, ARP STYLE, ARP GRID, ARP DURATION, ARP MOTIF, CHORD FORM, MASTER LEVEL	Détermine les fonctions contrôlées par les boutons REALTIME CONTROL CC01-31, 33-95: n° de contrôles 1 à 31 et 33 à 95 PITCH BEND: Pitch Bend AFTERTOUC: Aftertouch ARP STYLE: Style d'arpège Arpeggio ARP GRID: Grille d'arpège ARP DURATION: Durée des notes arpégées ARP MOTIF: Motif d'arpège CHORD FORM: Forme d'accord de la fonction Chord Memory MASTER LEVEL: Volume global du Fantom-Xa

Paramétrage des sélecteurs assignables

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur un des boutons ASSIGNABLE SW.

Un écran semblable à celui-ci apparaît.



2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.

4. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F6 (WRITE)].

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO

Le paramétrage des contrôles temps réel est sauvegardé indépendamment pour chaque performance, ce qui permet de créer des performances adaptées à chaque contexte.

MEMO

En mode Patch les sélecteurs assignables ne sont accessibles que si la part « keyboard » est sélectionnée.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Switch 1/2 Assign	TRANSPOSE DOWN, TRANSPOSE UP, TAP TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD, MFX1-3, CHORUS SW, REVERB SW, MASTERING SW, LOOP, RHY START/STOP	Détermine les fonctions contrôlées par les boutons []/[] TRANSPOSE DOWN : réduit la tessiture par pas d'un demi-ton (jusqu'à 5 demi-tons vers le bas). TRANSPOSE UP : augmente la tessiture par pas d'un demi-ton (jusqu'à 6 demi-tons vers le haut). TAP TEMPO : Tap tempo (le tempo est déterminé par la fréquence de la frappe sur le bouton) MONO/POLY : alterne entre les modes polyphonique (POLY) et monophonique (MONO) pour un Patch. PORTAMENTO : Portamento On/Off HOLD : Hold On/Off MFX1-3 SW : sélection Multi-effect 1-3 CHORUS SW : sélection Chorus REVERB SW : sélection Reverb MASTERING SW : sélection Mastering LOOP : Lecture en boucle Loop play On/Off RHY START/STOP : Lecture Rhythm pattern On/Off

Pédale de contrôle

Vous pouvez utiliser une pédale branchée sur les connecteurs PEDAL HOLD ou PEDAL CONTROL de la face arrière pour modifier le son en temps réel. Il peut s'agir d'une pédale d'expression (EV-5, vendue séparément), d'une pédale de type sustain (DP series, vendue séparément), ou d'un interrupteur au pied (BOSS FS-U, vendu séparément).

1. Accédez à l'écran PATCH PLAY (p. 29).
2. Jouez quelques notes au clavier et agissez sur la pédale.
Un effet est appliqué au son, variable selon la fonction affectée à la pédale.

Paramétrage de la pédale de modulation

1. Appuyez sur [MENU].
2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner « 1. System » et appuyez sur [ENTER].
L'écran System Setup apparaît.



3. Appuyez sur [F2 (KBD/CTRL)], puis sur [F2 (PDL BND)].
Un écran semblable à celui-ci apparaît.



4. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.
6. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F6 (WRITE)].
7. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Control Pedal Assign	CC01-31, 33-95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH, OCT UP, OCT DOWN, START/STOP, PUNCH IN/OUT, TAP TEMPO, PROG UP, PROG DOWN, FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, ARP SW, RHY START/STOP, CHORD SW, LOOP	Détermine la fonction de chacune des pédales branchées sur les connecteurs PEDAL CONTROL CC01-31, 33-95: Contrôles MIDI 1-31, 33-95 BEND UP: Contrôle de la hauteur définie par le paramètre « Pitch Bend Range Up » (p. 41). BEND DOWN: Contrôle de la hauteur définie par le paramètre « Pitch Bend Range Down » (p. 41). AFTERTOUCH: Aftersustain OCT UP: Chaque pédale monte dans la tessiture par pas d'une octave (jusqu'à 3 octaves). OCT DOWN: Chaque pédale descend dans la tessiture par pas d'une octave (jusqu'à 3 octaves). START/STOP: Départ/arrêt du séquenceur. PUNCH IN/OUT: Punch-in/out manuel. TAP TEMPO: Tap tempo (déterminé par le rythme des frappes sur la pédale). PROG UP: Appel du son suivant. PROG DOWN: Appel du son précédent. FAVORITE UP: Appel du favori suivant. FAVORITE DOWN: Appel du favori précédent. ARP SW: Active/désactive la fonction Arpeggio/Rhythm RHY START/STOP: Active/désactive la fonction Rhythm pattern playback CHORD SW: Active/désactive la fonction Chord. LOOP: Active/désactive le bouclage
Control Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Détermine la polarité (le sens) du fonctionnement de la pédale Sur certains modèles le fonctionnement est inversé et vous devez donc mettre ce sélecteur en position REVERSE. Si vous n'utilisez que du matériel Roland, laissez cette option sur STANDARD
Hold Pedal Polarity		
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Ce paramètre détermine si le connecteur HOLD PEDAL accepte (ON) ou non (OFF) la demi-pédale. Quand cela est le cas, vous pouvez y brancher une pédale d'expression optionnelle (DP-8, etc.) et utiliser la technique de demi-pédale pour obtenir un plus grand réalisme dans l'utilisation des sons de piano.

Jeu en arpèges (Arpeggios)

La fonction Arpeggio

L'arpégiateur du Fantom-Xa permet de réaliser des arpèges automatiques en gardant simplement un accord plaqué.

Il ne vous pas aux modèles d'usine **Arpeggio Styles**, mais est également librement programmable, permettant de créer de nombreux styles originaux personnalisés.

Un Arpeggio Style est une entité indépendante, qui ne fait pas partie directement des Performances. Vous avez la possibilité de sauvegarder jusqu'à 128 Arpeggio Styles. Vous pouvez donc utiliser un même style dans différents Patches et Performances, sans contrainte. Les paramètres d'arpège peuvent être sauvegardés de manière indépendante avec chaque performance, mais ne peuvent pas, par contre, être sauvegardés comme composants d'un patch. Notez pour finir qu'il est tout à fait possible d'associer les arpèges et les patterns rythmiques (p. 94).

* On ne peut pas déclencher les arpèges à partir des pads.

Utilisation de l'arpégiateur

Activation/désactivation de l'arpégiateur

1. Appuyez sur [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur.
Le bouton s'allume.
2. Plaquez un accord sur le clavier.
Le Fantom-X commence à jouer un arpège correspondant aux notes de votre accord.
3. Pour arrêter les arpèges, appuyez à nouveau sur [ARPEGGIO] (le témoin s'éteint).

ASTUCE

Dans les paramètres d'arpège, le **Style (Arpeggio Style)** (p. 87) est particulièrement important. Le mode de lecture de l'arpège est déterminé principalement par ce choix.

Utilisation combinée avec la fonction Chord Memory

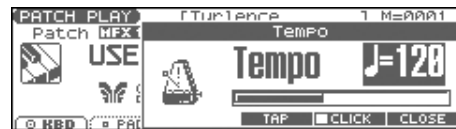
Quand vous utilisez l'arpégiateur, vous pouvez l'associer aussi avec la fonction Chord Memory (p. 92). Après avoir mis en mémoire des formes d'accords complexes, vous pouvez les appeler avec la fonction Arpeggio activée pour déclencher d'un doigt des harmonies sophistiquées.

Détermination du Tempo de l'arpégiateur

Détermine le tempo de l'arpégiateur. Vous pouvez sauvegarder cette valeur individuellement dans chaque Patch, Rhythm Set, ou Performance.

1. Appuyez sur [TEMPO].

La valeur en cours apparaît sur l'écran.



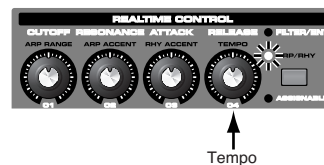
2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour régler le tempo (5–300), ou encore utilisez la fonction tap tempo [F4 (TAP)].

* Si vous appuyez sur [F5 (CLICK)] pour ajouter une marque de validation (✓), le click est actif.

3. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F6 (CLOSE)].

Réglage du tempo depuis un contrôle temps réel

Comme le tempo est affecté à un des boutons de contrôle temps réel, vous pouvez l'ajuster directement en jouant les arpèges.



1. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROL pour allumer le témoin ARP/RHY.
2. Jouez un arpège et testez le contrôle du tempo par le contrôle temps réel.

Maintien d'un arpège

En utilisant la procédure ci-après, vous pouvez vous passer de tenir l'accord plaqué pour jouer des arpèges.

1. Appuyez sur [ARPEGGIO] pour activer la fonction.
2. Appuyez sur [HOLD].
Le témoin s'allume.
3. Plaquez un accord sur le clavier.
4. Si vous changez les notes de l'accord, l'arpégiateur s'adapte automatiquement.
5. Pour annuler le maintien Arpeggio Hold, appuyez à nouveau sur [HOLD].

Utilisation d'une pédale Hold

L'action sur une pédale de maintien provoque le maintien de l'arpège tant qu'elle est enfoncée.

1. Branchez une pédale de maintien (DP series etc. optionnelle) dans le connecteur HOLD PEDAL.
2. Appuyez sur [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur.
3. Plaquez un accord et appuyez sur la pédale.
4. Si vous jouez un autre accord pendant le maintien, l'arpège changera en conséquence.

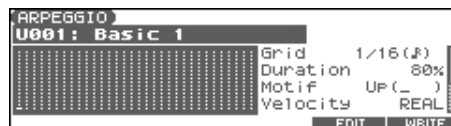
Utilisation d'arpèges avec le séquenceur

Si vous utilisez l'arpégiateur pendant que le séquenceur tourne ou si vous voulez enregistrer des arpèges dans le séquenceur en temps réel, vous devez prévoir de synchroniser l'arpège avec le départ du séquenceur.

Pour plus de détails, voir **Arp/Rhythm Sync Switch** (p. 200).

Paramétrage de l'arpégiateur

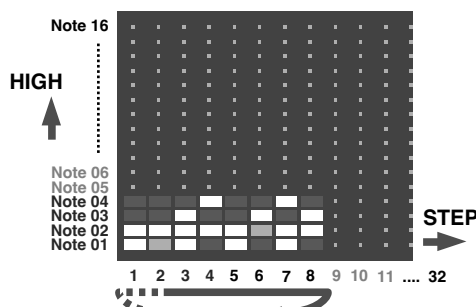
1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ARPEGGIO].
Un écran semblable à celui ci-dessous apparaît.



2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.
4. Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur [EXIT].

À propos des styles d'arpèges

Un « Arpeggio Style » est une série de données formant un motif d'arpège et de styles d'accords enregistrés sous la forme d'une grille d'une dimension maximum de 32 pas x 16 hauteurs.



Chaque maille comporte un des données ci-après :

- ON: Note On (avec vélocité)
- TIE: Tie (maintien de la note précédente)
- REST: Rest (pas de son)

Les notes qui interviennent en même temps que celles d'une séquence sont notées « note de plus faible hauteur pendant la saisie ». Vous pouvez donc utiliser un unique style d'arpège dans différents Patches et Performances en même temps.

Un style d'arpège n'appartient ni à un patch ni à une performance et est en fait indépendant ; vous pouvez mémoriser jusqu'à 64 Arpeggio Styles.

Jeu en arpèges (Arpeggios)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
(Arpeggio Style)	U001–128 (User), P001–128 (Preset)	Cette option sélectionne les styles d'arpège de base. Ils sont conservés en mémoire preset et en mémoire utilisateur.
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Détermine les divisions de base dans une grille simple utilisée pour la création d'arpèges et détermine également si un décalage de type « shuffle » par rapport à la mise en place normale est utilisé (vide / faible / fort). 1/4: noires (une maille = 1 temps) 1/8: croches (deux mailles = 1 temps) 1/8L: croches avec léger shuffle (deux mailles = 1 temps et léger décalage) 1/8H: croches avec fort shuffle (deux mailles = 1 temps et fort décalage) 1/12: triolet de croches (trois mailles = 1 temps) 1/16: doubles-croches (quatre mailles = 1 temps) 1/16L: doubles-croches avec léger shuffle (quatre mailles = 1 temps et léger décalage) 1/16H: doubles-croches avec fort shuffle (quatre mailles = 1 temps et léger décalage) 1/24: triolet de doubles-croches avec fort shuffle (six mailles = 1 temps) <i>* Les paramètres de grille sont partagés avec les motifs rythmiques.</i>
Duration	30–120%, Full	Ce paramètre (durée) détermine si le son est joué staccato (court et détaché), ou tenuto (totalement lié). 30–120: Par exemple pour un réglage de 30, la longueur de la note dans une maille (ou la maille finale si plusieurs grilles sont reliées par des liaisons) correspond à 30% de la durée totale de la note définie par la maille. Full: Même si la note n'est pas liée, le son continuera jusqu'à ce qu'un nouveau son soit défini. <i>* Les paramètres de durée sont partagés avec les motifs rythmiques.</i>
Motif	(See p. 89.)	Voir Variations ascendantes/descendantes (Arp Motif) (p. 89).
Velocity	REAL, 1–127	Détermine le niveau des notes que vous jouez. REAL: i vous voulez que celui-ci dépende de la force avec laquelle vous avez plaqué l'accord, choisissez REAL. 1–127: Si vous voulez que chaque note ait une vitesse fixe, choisissez sa valeur (1–127).
OctRange	-3– +3	Ajoute un effet qui transpose les arpèges à chaque cycle par pas d'une octave (octave range). Vous pouvez choisir jusqu'à 3 octaves vers le bas ou vers le haut. <i>* Un bouton REALTIME CONTROL peut aussi le modifier.</i>
Accent	0–100	Quand vous jouez des arpèges, la vitesse de chaque note arpégée est déterminée par celle des notes programmées dans le style. Vous pouvez toutefois modifier la « dispersion » de ces variations dynamiques. à 100 %, les notes auront exactement la vitesse programmée dans l'arpège et à 0%, toutes les notes arpégées seront entendues avec une vitesse fixe. <i>* Un bouton REALTIME CONTROL peut aussi le modifier.</i>
Part (affichée en mode Performance)	Part1–16	Vous pouvez définir ici la part utilisant l'arpégiateur en mode Performance. Une seule Part peut être définie pour le jeu des arpèges. Si un Rhythm Set est affecté à une part en mode Performance, vous pouvez faire jouer un pattern en même temps que l'arpège. <i>* La part sélectionnée ici l'est à la fois pour les arpèges et pour la fonction Chord Memory..</i>

Variations ascendantes/ descendantes (Arp Motif)

Sélectionnez la méthode utilisée pour jouer les sons quand vous avez un nombre de notes plus grand que celui programmé dans Arpeggio Style.

* Quand le nombre de notes jouées est inférieure à la programmation du style la note la plus haute de celles plaquées est jouée par défaut.

Valeur:

- Up (L):** Seule la note la plus basse de l'accord est jouée à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre ascendant.
- Up (L&H):** les notes la plus haute et la plus basse de l'accord sont jouées à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre ascendant.
- Up ():** Les notes sont jouées dans l'ordre depuis la plus basse, aucune n'est jouée à chaque fois.
- Down (L):** Seule la note la plus basse de l'accord est jouée à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre descendant.
- Down (L&H):** les notes la plus haute et la plus basse de l'accord sont jouées à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre descendant.
- Down ():** Les notes sont jouées dans l'ordre depuis la plus haute, aucune n'est jouée à chaque fois.
- U/D (L):** Les notes sont entendues de la plus basse à la plus haute et inversement avec seulement la plus basse jouée à chaque fois.
- U/D (L&H):** les notes la plus haute et la plus basse de l'accord sont jouées à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre ascendant puis descendant.
- U/D ():** Les notes sont jouées dans l'ordre depuis la plus basse à la plus haute et inversement, aucune n'est jouée à chaque fois.
- Rand (L):** Les notes sont jouées de manière aléatoire à partir des notes jouées et seule la plus basse est entendue à chaque fois.
- Rand ():** Les notes sont jouées de manière aléatoire à partir des notes jouées et aucune n'est entendue à chaque fois.
- Phrase:** Une note seule déclenche une phrase basée sur sa hauteur. Si vous en jouez plusieurs, c'est la dernière jouée qui est utilisée.

<Exemple>

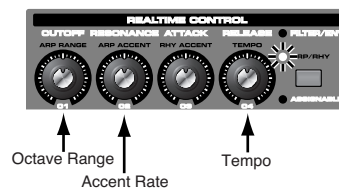
Action d'un Style partant de la note de la plus basse, "1-2-3-2" si les touches "C-D-E-F-G" ont été enfoncées

- Pour une sélection de motif "UP (L)":
C-D-E-D -> C-E-F-E -> C-F-G-F (-> ad lib)
- Pour une sélection de motif "UP ()":
C-D-E-D -> D-E-F-E -> E-F-G-F (-> ad lib)
- Pour une sélection de motif "UP&DOWN (L&H)":
C-D-G-D -> C-E-G-E -> C-F-G-F -> C-E-G-E (-> ad lib)

Modification du paramétrage de l'arpégiateur par les contrôles temps réel

Vous pouvez utiliser les contrôles temps réel pour modifier le comportement de l'arpégiateur en temps réel.

1. Lancez l'arpégiateur.
2. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROL pour sélectionner « ARP/RHY » (le témoin s'allume).



3. Tournez les boutons REALTIME CONTROL.

Pendant que l'arpège joue, vous pouvez utiliser ces boutons pour contrôler les paramètres suivants:

- **OctRange** (p. 88)
- **Accent** (p. 88)
- **Tempo** (p. 86)

Création d'un style d'arpège (Arpeggio Style Edit)

En plus des styles préprogrammés, vous pouvez créer librement vos propres styles d'arpèges. Après avoir créé un style original, vous pourrez le sauvegarder en mémoire interne.

Il existe deux manières pour créer un style d'arpège.

Enregistrement pas à pas

Dans cette méthode vous utilisez le clavier et les pads pour effectuer un enregistrement pas à pas de l'arpège. À chaque note saisie vous avancez d'un pas. C'est une méthode pratique pour créer un arpège « à partir de rien » en utilisant un style vierge.

MEMO

Pour que le style soit vierge, vous devez l'initialiser. Dans la page « ARPEGGIO STYLE EDIT », maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (INIT)]. Un message vous demande si vous voulez initialiser. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider l'opération.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ARPEGGIO].

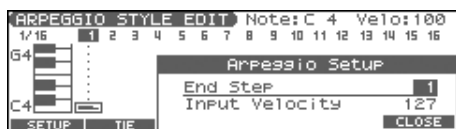
2. Appuyez sur [F5 (EDIT)].

L'écran ARPEGGIO STYLE EDIT apparaît.



3. Appuyez sur [F1 (SETUP)].

La page « Arpeggio Setup » apparaît.



4. Appuyez sur ▲ pour amener le curseur sur « End Step ».

5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] et définissez le nombre de pas du style que vous voulez créer.

6. Appuyez sur ▼ pour amener le curseur sur « Input Velocity ».

7. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] et définissez la vitesse des pas que vous saisissez.

Les données seront saisies avec cette valeur de vitesse.

8. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre Arpeggio Setup.

9. Appuyez sur [F6 (STP REC)] pour faire apparaître une marque de validation (✓).

Vous êtes prêt à réaliser votre enregistrement pas à pas Saisissez vos notes à partir du clavier ou des pads.

- Pour accéder à la position de saisie, utilisez les touches [CURSOR].
- Pour saisir les notes, utilisez le clavier ou les pads.
- Pour saisir une liaison, appuyez sur [F2 (TIE)].
- Pour saisir un silence, appuyez sur [F3 (REST)].
- Pour effacer une note, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (CLR NOTE)].
- Pour effacer toutes les notes présentes à la position en cours, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (CLR STEP)].
- [F4 (PREVU)] permet d'effectuer une pré-écoute du style en cours de saisie.

MEMO

Vous pouvez utiliser un maximum de seize hauteurs de notes différentes dans un style.

10. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

Utilisation de la molette ou des touches [INC][DEC] pour la saisie

Dans cette méthode, vous utilisez le curseur pour définir l'étape ou la hauteur à saisir et la molette ou les touches [INC][DEC] pour saisir les valeurs. Cette méthode convient bien à l'édition ou à la modification de données précédemment enregistrées.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ARPEGGIO].

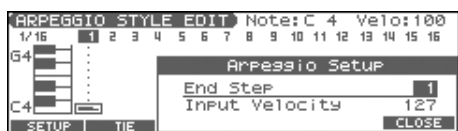
2. Appuyez sur [F5 (EDIT)].

L'écran ARPEGGIO STYLE EDIT apparaît.



3. Appuyez sur [F1 (SETUP)].

La fenêtre Arpeggio Setup apparaît.



4. Appuyez sur ▲ pour amener le curseur sur « End Step ».

5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour définir le nombre de pas et le style d'arpège.

6. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre.

7. Utilisez les touches [CURSOR] pour choisir le pas et la hauteur de la note à saisir.

* Avec cette méthode, vous pouvez aussi utiliser le clavier pour définir la hauteur de la note, mais à la différence de la saisie pas à pas, l'enfoncement d'une touche ne validera pas la saisie de la note

8. Saisissez la valeur de vélocité, à l'aide de la molette VALUE ou des touches [INC][DEC].

Vous pouvez saisir une liaison en tournant VALUE à fond à droite.

- Vous pouvez aussi saisir une note liée en appuyant sur [F2 (TIE)].
- Pour saisir un silence, appuyez sur [F3 (REST)].
- Vous pouvez utiliser [F4 (PREVU)] pour effectuer une pré-écoute du style.

* Avec cette méthode, vous pouvez utiliser les pads pour définir la vélocité et valider la saisie: quand vous avez choisi l'étape et la hauteur, tapez sur un pad pour les valider. (Les pads de numéro élevé produisent les vélocités les plus grandes: le pad 1 correspond à une vélocité de 8 tandis que le pad 9 correspond à une vélocité de 127)

MEMO

Un style peut comporter au maximum seize notes (hauteurs).

9. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

Sauvegarde d'un style nouvellement créé (Write)

Les styles que vous créez sont temporaires, ils sont effacés à la mise hors tension de l'appareil ou si vous en sélectionnez un autre. La mémoire utilisateur peut contenir jusqu'à 128 styles d'arpèges.

Les styles « Arpeggio » sont des données indépendantes des patches. En mode Patch il n'est d'ailleurs pas possible de sauvegarder les paramètres d'arpèges (styles d'arpèges, types de grilles, motifs, durées, octaves etc).

Ils peuvent par contre être sauvegardés individuellement en mode Performance. Si vous voulez procéder à une sauvegarde, appuyez sur [WRITE].

1. Dans l'écran ARPEGGIO vérifiez que le Style en cours est bien celui que vous voulez sauvegarder.

2. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

L'écran ARPEGGIO STYLE NAME apparaît.



3. Attribuez un nom au Style.



Pour plus de détails sur l'attribution des noms, voir p. 28.

4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F6 (WRITE)].

Une fenêtre apparaît alors, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.



5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC], et ▲ ▼ pour choisir la destination.

6. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message de confirmation apparaît.

7. Pour valider la sauvegarde, appuyez sur [F6 (EXEC)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

N'éteignez jamais le Fantom-Xa pendant qu'une sauvegarde est en cours.

Utilisation de la fonction Chord Memory

À propos de la fonction Chord Memory

La fonction Chord Memory permet de jouer d'un doigt des accords basés sur des formes préprogrammées ou **Chord Forms**. Le Fantom-Xa peut mémoriser 64 Chord Forms preset et 64 Chord Forms utilisateur (User). Vous pouvez, si vous le désirez, réécrire ces derniers à votre convenance.

La fonction « chord memory » fonctionne sur l'arpégiateur en mode Performance. Si un Rhythm Set est sélectionné pour cette Part, vous pouvez aussi l'utiliser pour jouer des rythmes.

* Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Chord Memory avec les Pads.

NOTE

Quand vous utilisez la fonction Chord Memory avec un tone pour lequel le paramètre Mono/Poly (p. 41) est réglé sur Mono, une seule note de l'accord est jouée. Pensez à basculer les paramètres Mono/Poly sur Poly si vous voulez utiliser cette fonction Chord Memory.

Utilisation en combinaison avec la fonction Arpeggio

La fonction Chord Form s'associe bien avec l'arpégiateur (p. 128). Vous pouvez en effet mémoriser des accords complexes avec cette fonction puis les appeler d'un doigt quand l'arpégiateur est activé, créant ainsi des arpèges complexes avec un minimum d'efforts.

Utilisation de la fonction Chord Memory

Activation/désactivation de la fonction Chord Memory

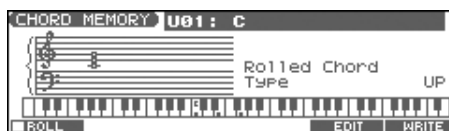
1. Appuyez sur [CHORD MEMORY] pour l'activer.
Le bouton s'allume.
2. Jouez sur le clavier.
Vous entendez un accord correspondant à la forme d'accord en cours de sélection.
Si vous jouez le *do4* (C4), l'accord est joué très exactement avec la structure telle qu'elle est mémorisée par la fonction Chord Form. La référence générale est ce *do* du milieu et des accords parallèles seront joués en appuyant sur les autres touches..
3. Pour stopper la fonction, appuyez à nouveau sur [CHORD MEMORY] (le témoin s'éteint).

Choix des Formes d'accords

Le changement de « Chord Form » modifiera les notes de l'accord.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY].

L'écran CHORD MEMORY apparaît.



2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour choisir un autre numéro de Chord Form.

U01-64: User

P01-64: Preset

Les notes de l'accord s'affichent.

3. Quand votre sélection est terminée, appuyez sur [EXIT].

Déclenchement d'un accord dans l'ordre des notes (Rolled Chord)

Les notes d'un accord peuvent être entendues les unes après les autres. Comme la vitesse de leur défilement dépend de la force avec laquelle a été plaqué l'accord vous pouvez obtenir une simulation de jeu de guitare très réaliste en variant votre dynamique.

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

L'écran CHORD MEMORY apparaît.

2. Appuyez sur [F1 (ROLL)] pour activer une marque de validation (✓).

Les notes de vos accords seront entendues « arpégées ».

Changement de l'ordre de défilement des notes

Vous pouvez modifier l'ordre de défilement des notes.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY].

La page CHORD MEMORY apparaît.

2. Appuyez sur ▼ pour choisir « Rolled Chord Type ».

3. Utilisez la molette ou les touches [INC]/[DEC] pour choisir:

UP: Notes jouées dans l'ordre, du bas vers le haut.

DOWN: Notes jouées dans l'autre sens, de haut en bas.

ALTERNATE: Changement du sens du défilement à chaque nouvelle pression sur le clavier.

Création de formes d'accords personnalisées

Vous n'êtes pas limité aux formes d'accords internes pour déterminer les notes constituant les accords réalisés par la fonction Chord Memory. Vous pouvez également créer librement vos propres formes ou modifier les formes existantes.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY].

L'écran CHORD MEMORY apparaît.

2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner une forme d'accord.

3. Appuyez sur [F5 (EDIT)].

Un écran semblable à celui-ci apparaît.



4. Utilisez le clavier pour la saisie d'une nouvelle forme d'accord.

À chaque touche enfoncée, la note correspondante s'affiche à l'écran.

- Si vous avez saisi une note par erreur, appuyez sur [F3 (DELETE)]. Vous pouvez également effacer une note en réappuyant simplement sur la même touche.
- Pour effacer toutes les notes, appuyez sur [F2 (ALL DEL)].
- Une pré-écoute de l'accord est possible à l'aide de la touche [F4 (PREVIEW)].

5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

Sauvegarde de formes d'accords nouvellement créées

Les Chord Form que vous créez sont temporaires. Elles seraient effacées par une simple mise hors tension de l'appareil ou par la sélection d'un autre Style. Pour les conserver vous devez donc les sauvegarder dans la mémoire utilisateur (User) du Fantom-Xa.

Les Chord Forms sont des données indépendantes des patches et des performances. Vous pouvez d'ailleurs utiliser une même forme dans différents Patches et Performances. **En mode Performance vous pouvez les sauvegarder individuellement avec chaque performance, ce qui n'est pas le cas en mode Patch.** Si vous voulez procéder à une sauvegarde, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez la Performance.

1. Dans l'écran CHORD MEMORY vérifiez que la forme d'accord sélectionnée est bien celle que vous voulez sauvegarder.

2. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

L'écran CHORD NAME apparaît.



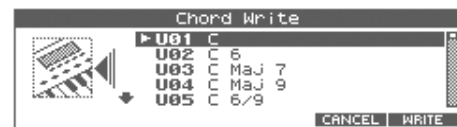
3. Attribuez un nom à la forme d'accord.

cf.

Pour plus de détails sur l'attribution des noms, voir p. 28.

4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F6 (WRITE)].

Une fenêtre apparaît, permettant le choix de la destination de la sauvegarde.



5. Choisissez la destination à l'aide de la molette VALUE et des touches [INC] [DEC], et ▲ ▼.

6. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message de confirmation apparaît.

7. Pour valider la sauvegarde, appuyez sur [F6 (EXEC)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

N'éteignez jamais le Fantom-Xa pendant qu'une sauvegarde est en cours.

Écoute de rythmes

À propos des motifs rythmiques (Rhythm Patterns)

Le Fantom-Xa comporte 256 motifs rythmiques presets. Vous pouvez les déclencher simplement en appuyant sur les pads. Outre ceux qui sont pré-enregistrés, vous avez également la possibilité d'en créer de nouveaux.

Les 256 patterns rythmiques sont considérés comme des données indépendantes, qui ne font pas partie des performances. Il en résulte que tout pattern peut être partagé par de nombreux Rhythm Sets ou Performances. En mode Performance l'appel d'un de ces patterns peut être mémorisé dans chaque performance. Il ne peut pas l'être, par contre, en mode Patch.

Patterns et groupes de rythmes (Rhythm Group)

Dans le Fantom-Xa, l'association d'un numéro de pattern, de sons d'instruments de percussion et d'un Rhythm Set affecté aux 9 pads est mémorisée en tant que Rhythm Group.

Utilisation des Groupes rythmiques

Un « groupe » consiste en un ensemble de paramètres concernant les neuf pads et définissant le pattern que chacun d'eux jouera. Le Rhythm Set utilisé par ce groupe est également mémorisé dans ses réglages.

* Vous pouvez choisir librement la manière dont les numéros de Rhythm Pattern et de Rhythm Tones sont affectés.

Les données de groupe rythmique ne font pas partie d'un Rhythm Set ou d'une Performance. Les 32 groupes rythmiques sont mémorisés comme données indépendantes et ils peuvent donc être partagés par plusieurs Patches ou Performances différents. En plus des groupes rythmiques presets, vous pouvez également créer les vôtres. Les paramètres « Rhythm Group » peuvent être sauvegardés indépendamment pour chaque Performance. Par contre ils ne peuvent pas être sauvegardés comme composant d'un Patch.

Lecture d'un rythme

Activation/désactivation d'une boucle rythmique

1. Appuyez sur [RHYTHM] pour l'activer.

Le bouton s'allume.

2. Tapez sur un pad (1–9).

En fonction du pad joué, le pattern correspondant commence à jouer.

- Un pattern sera joué avec n'importe quel pad, de 1 à 9 du moment qu'il est éteint.
- S'il est allumé, c'est un Rhythm Tone qui sera joué.

Le pattern ou rhythm tone déclenché par chaque pad peut être défini dans « Rhythm Group Edit » (p. 99).

* Vous pouvez arrêter la lecture en appuyant sur un pad clignotant.

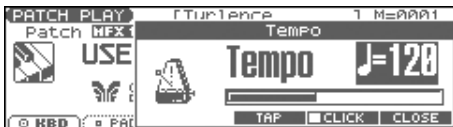
3. Pour arrêter la lecture du pattern, appuyez à nouveau sur [RHYTHM] (le témoin s'éteint).

Choix du Tempo pour la lecture de Rhythm Patterns

Cette section permet de définir le tempo d'un Rhythm Pattern.

1. Appuyez sur [TEMPO].

La valeur du tempo en cours apparaît sur l'écran.



2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour définir le tempo (5–300). Vous pouvez également le saisir par la fonction Tap Tempo [F4 (TAP)].

* Si vous appuyez sur [F5 (CLICK)] pour activer une marque de validation (✓), vous entendrez le clic du métronome.

3. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F6 (CLOSE)].

Utilisation d'un contrôle temps réel pour régler le tempo de lecture

Comme le contrôle du tempo est affecté aux boutons REALTIME CONTROL du Fantom-Xa, vous pouvez facilement le modifier pendant la lecture du pattern.



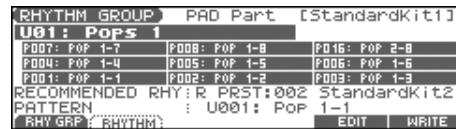
1. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROL pour allumer le témoin ARP/RHY.
2. Lancez un Pattern, et tournez le contrôle temps réel.

Sélection du Groupe rythmique

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [RHYTHM].

2. Appuyez sur [F1 (RHY GRP)].

L'écran RHYTHM GROUP apparaît.



* Lors de la sélection du groupe rythmique, le kit rythmique (rhythm set) le plus adapté est affecté à la part du Pad. (Confirmé sur l'écran par la mention « RECOMMENDED RHY » ou Rhythm Set recommandé).

3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour sélectionner un numéro de « Rhythm group ».

Vous sélectionnez ainsi le Style de base du groupe rythmique.

U01–32: User

P01–32: Preset

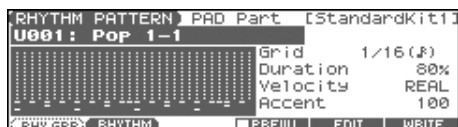
4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [EXIT].

Paramètres « Rhythm Pattern »

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [RHYTHM].

2. Appuyez sur [F2 (RHYTHM)].

L'écran RHYTHM PATTERN apparaît.



3. Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.

4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.

* L'appui sur [F4 (PREVU)] pour faire apparaître une marque de validation (✓) permet d'effectuer une pré-écoute.

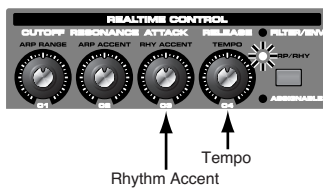
5. Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur [EXIT].

Paramètre	Valeurs	Commentaires
(Rhythm Pattern)	U001–256 (User), P001–256 (Preset)	Cette option sélectionne les styles rythmiques de base.
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Détermine les divisions de base dans une grille simple utilisée pour la création de patterns et détermine également si un décalage de type « shuffle » par rapport à la mise en place normale est utilisé (vide / faible / fort). 1/4: noires (une maille = 1 temps) 1/8: croches (deux mailles = 1 temps) 1/8L: croches avec léger shuffle (deux mailles = 1 temps et léger décalage) 1/8H: croches avec fort shuffle (deux mailles = 1 temps et fort décalage) 1/12: triolet de croches (trois mailles = 1 temps) 1/16: doubles-croches (quatre mailles = 1 temps) 1/16L: doubles-croches avec léger shuffle (quatre mailles = 1 temps et léger décalage) 1/16H: doubles-croches avec fort shuffle (quatre mailles = 1 temps et léger décalage) 1/24: triolet de doubles-croches avec fort shuffle (six mailles = 1 temps) * Les paramètres de grille sont partagés avec les motifs d'arpèges.
Duration	30–120%, Full	Ce paramètre (durée) détermine si le son est joué staccato (court et détaché), ou tenuto (totalement lié). 30–120: Par exemple pour un réglage de 30, la longueur de la note dans une maille (ou la maille finale si plusieurs grilles sont reliées par des liaisons) correspond à 30% de la durée totale de la note définie par la maille. Full: Même si la note n'est pas liée, le son continuera jusqu'à ce qu'un nouveau son soit défini. * Les paramètres de durée sont partagés avec les motifs d'arpèges. * Sans effet si le paramètre « Tone Env Mode » (p. 58) est réglé sur « NO-SUS ».
Velocity	REAL, 1–127	Détermine le niveau des notes que vous jouez. REAL: Si vous voulez que celui-ci dépende de la force avec laquelle vous avez joué, choisissez REAL. 1–127: Si vous voulez que chaque note ait une vitesse fixe, choisissez sa valeur.
Accent	0–100	Quand vous jouez des patterns rythmiques, la vitesse de chaque note est déterminée par celle des notes programmées dans le style. Vous pouvez toutefois modifier la « dispersion » de ces variations dynamiques. à 100 %, les notes auront exactement la vitesse programmée dans l'arpège et à 0%, toutes les notes arpégées seront entendues avec une vitesse fixe. * Un bouton REALTIME CONTROL peut aussi le modifier.

Utilisation des contrôles temps réel sur le rythme

Vous pouvez utiliser les contrôles temps réel pour modifier le comportement du rythme en temps réel.

1. Lancez la lecture du rythme.
2. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROL pour sélectionner « ARP/RHY » (le témoin s'allume)



3. Tournez les boutons REALTIME CONTROL.
Vous pouvez utiliser ces boutons pendant la lecture d'un Rhythm Pattern afin de contrôler les paramètres suivants:
 - **Accent** (p. 96)
 - **Tempo** (p. 95)

Création d'un Pattern (Rhythm Pattern Edit)

En plus des Rhythm Patterns presets, vous pouvez créer librement de nouveaux motifs. Après avoir créé un Pattern original, vous pouvez le conserver en le sauvegardant en mémoire utilisateur. Il existe principalement deux manières pour créer un Rhythm Pattern.

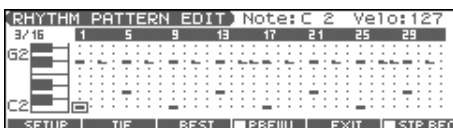
Enregistrement pas à pas

Dans cette méthode vous utilisez le clavier et les pads pour effectuer un enregistrement pas à pas du Rhythm Pattern. À chaque note saisie vous avancez d'un pas. C'est une méthode pratique pour créer un pattern « à partir de rien » en utilisant un style vierge.

MEMO

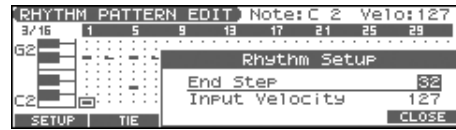
Pour que le style soit vierge, vous devez l'initialiser. Dans la page « RHYTHM PATTERN EDIT », maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (INIT)]. Un message vous demande si vous voulez initialiser. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider l'opération.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [RHYTHM].
2. Appuyez sur [F2 (RHYTHM)].
3. Appuyez sur [F5 (EDIT)].
La page RHYTHM PATTERN EDIT apparaît.



4. Appuyez sur [F1 (SETUP)].

La page « Rhythm Setup » apparaît



5. Utilisez ▲ pour amener le curseur sur « End Step ».
6. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour définir le nombre de pas du Rhythm Pattern.
7. Utilisez ▼ pour amener le curseur sur « Input Velocity ».
8. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour définir la vitesse des données à saisir.
Les données seront saisies avec cette valeur de vitesse.
9. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre Rhythm Setup.
10. Appuyez sur [F6 (STP REC)] pour faire apparaître une marque de validation (✓).
Vous êtes prêt à réaliser votre enregistrement pas à pas Saisissez vos notes à partir du clavier ou des pads.
 - Pour accéder à la position de saisie, utilisez les touches [CURSOR].
 - Pour saisir les notes, utilisez le clavier ou les pads.
 - Pour saisir une liaison, appuyez sur [F2 (TIE)].
 - Pour saisir un silence, appuyez sur [F3 (REST)].
 - Pour effacer une note, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (CLR NOTE)].
 - Pour effacer toutes les notes présentes à la position en cours, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (CLR STEP)].
 - [F4 (PREVU)] permet d'effectuer une pré-écoute du style en cours de saisie.

MEMO

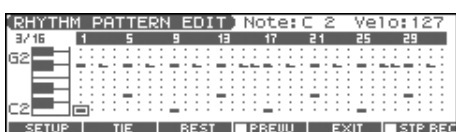
Vous pouvez utiliser un maximum de seize hauteurs de notes différentes dans un style.

11. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

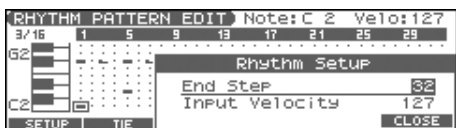
Utilisation de la molette ou des touches [INC][DEC] pour la saisie

Dans cette méthode, vous utilisez le curseur pour définir l'étape ou la hauteur à saisir et la molette ou les touches [INC][DEC] pour saisir les valeurs. Cette méthode convient bien à l'édition ou à la modification de données précédemment enregistrées.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [RHYTHM].
2. Appuyez sur [F2 (RHYTHM)].
3. Appuyez sur [F5 (EDIT)].
L'écran RHYTHM PATTERN EDIT apparaît.



4. Appuyez sur [F1 (SETUP)].
La page « Rhythm Setup » apparaît.



5. Appuyez sur ▲ pour amener le curseur sur « End Step ».
6. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour définir le nombre de pas du Pattern.
7. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre Rhythm Setup.
8. Utilisez les touches [CURSOR] pour choisir le pas et la hauteur de la note à saisir.

* Avec cette méthode, vous pouvez aussi utiliser le clavier pour définir la hauteur de la note, mais à la différence de la saisie pas à pas, l'enfoncement d'une touche ne validera pas la saisie de la note

9. Saisissez la valeur de vélocité, à l'aide de la molette VALUE ou des touches [INC][DEC].
Vous pouvez saisir une liaison en tournant VALUE à fond à droite.

- Vous pouvez aussi saisir une note liée en appuyant sur [F2 (TIE)].
- Pour saisir un silence, appuyez sur [F3 (REST)].
- Vous pouvez utiliser [F4 (PREVU)] pour effectuer une pré-écoute du style.

* Avec cette méthode, vous pouvez utiliser les pads pour définir la vélocité et valider la saisie: quand vous avez choisi l'étape et la hauteur, tapez sur un pad pour les valider. (Les pads de numéro élevé produisent les vélocités les plus grandes: le pad 1 correspond à une vélocité de 8 tandis que le pad 9 correspond à une vélocité de 127)

MEMO

Un style peut comporter au maximum seize notes (hauteurs).

10. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

Sauvegarde des Patterns nouvellement créés (Write)

Les Patterns que vous créez sont temporaires, ils sont effacés à la mise hors tension de l'appareil ou si vous en sélectionnez un autre. La mémoire utilisateur peut contenir jusqu'à 32 Rhythm Groups en mémoire utilisateur.

Les Rhythm Patterns sont des données indépendantes des patches. En mode Patch il n'est d'ailleurs pas possible de sauvegarder ces paramètres (patterns, types de grilles, etc).
Ils peuvent par contre être sauvegardés individuellement en mode Performance. Si vous voulez procéder à une sauvegarde, appuyez sur [WRITE].

1. Dans l'écran RHYTHM PATTERN vérifiez que le Pattern en cours est bien celui que vous voulez sauvegarder.
2. Appuyez sur [F6 (WRITE)].
L'écran RHYTHM PATTERN NAME apparaît.

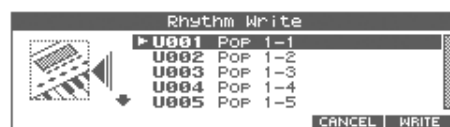


3. Attribuez un nom au Rhythm Pattern.

cf. ➔

Pour plus de détails sur l'attribution des noms, voir p. 28.

4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F6 (WRITE)].
Une fenêtre apparaît alors, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.



5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC], et ▲ ▼ pour choisir la destination.
6. Appuyez sur [F6 (WRITE)].
Un message de confirmation apparaît.
7. Pour valider la sauvegarde, appuyez sur [F6 (EXEC)].
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

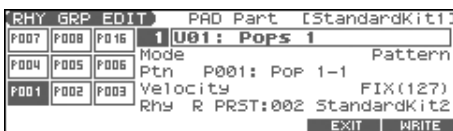
NOTE

N'éteignez jamais le Fantom-Xa pendant qu'une sauvegarde est en cours.

Création de styles personnalisés (Rhythm Group Edit)

Vous n'êtes pas limité aux **Rhythm Groups** internes pour définir la manière dont les rythmes doivent être joués: vous pouvez aussi créer les vôtres et bénéficier ainsi d'un accompagnement « personnalisé ».

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [RHYTHM].
2. Appuyez sur [F1 (RHY GRP)].
3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner le groupe rythmique à éditer.
4. Appuyez sur [F5 (EDIT)].
L'écran RHY GRP EDIT apparaît.



5. Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.
6. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
(PAD)	1-9	Choisissez le pad à paramétrer. La sélection peut aussi se faire en tapant dessus.
Mode	Off, Note, Pattern	Détermine si un « rhythm tone » ou un « rhythm pattern » est affecté au pad.
Quand Mode est réglé sur "Note"		
Note	C - -G9	Détermine le numéro de note entendu en appuyant sur le pad.
Velocity	FIX (127), 1-127	Détermine la vitesse du son entendu quand vous appuyez sur le pad.
Quand Mode est réglé sur "Pattern"		
Ptn	U001-256, P001-256	Détermine le numéro de pattern entendu en appuyant sur le pad.
Velocity	FIX (127), 1-127	Détermine la vitesse du rhythm pattern.
Rhy	USER: 001-032 PRST: 001-036 GM: 001-009 CARD: 001-032 EXP: 001-	Détermine le « rhythm set » à utiliser.

7. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

Sauvegarde du Rhythm Group nouvellement créé (Write)

Le Rhythm Group que vous avez créé est temporaire et serait effacé si l'appareil était mis hors tension ou si vous sélectionniez un style différent. Vous pouvez heureusement sauvegarder jusqu'à 32 Rhythm Groups en mémoire utilisateur.

Les Rhythm Groups sont des données indépendantes des patches. En mode Patch il n'est d'ailleurs pas possible de sauvegarder ces paramètres (patterns, types de grilles, etc).
Ils peuvent par contre être sauvegardés individuellement en mode Performance. Si vous voulez procéder à une sauvegarde, appuyez sur [WRITE].

1. Dans l'écran RHYTHM GROUP, confirmez que le Pattern en cours de sélection est bien celui que vous voulez sauvegarder.
2. Appuyez sur [F6 (WRITE)].
L'écran RHYTHM GROUP NAME apparaît.

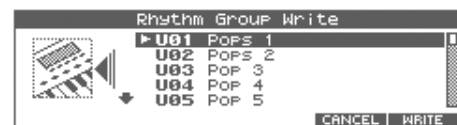


3. Attribuez un nom au Rhythm Group.



Pour plus de détails sur l'attribution des noms, voir p. 28.

4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F6 (WRITE)].
Une fenêtre apparaît alors, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.



5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC], et ▲ ▼ pour choisir la destination.
6. Appuyez sur [F6 (WRITE)].
Un message de confirmation apparaît.
7. Pour valider la sauvegarde, appuyez sur [F6 (EXEC)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

N'éteignez jamais le Fantom-Xa pendant qu'une sauvegarde est en cours.

Échantillonnage (Sampling)

Le Fantom-Xa permet d'échantillonner des sources audio telles que micro, unité audio ou CD. Cette section couvre la procédure de sampling et la description des paramètres en cause.

Procédure d'échantillonnage

1. Appuyez sur [SAMPLING] pour accéder à la page SAMPLING MENU.



La partie supérieure de l'écran indique la mémoire disponible de manière graphique. Quand elle atteint 0 % aucun nouvel enregistrement n'est possible.

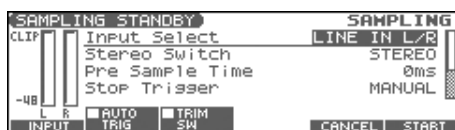
2. Appuyez sur [F1 (Sampling)]-[F5 (SOLO)] pour choisir le mode de sampling. L'écran « sampling-standby » apparaît.

Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

- * Vous ne pouvez pas échantillonner le son affecté aux sorties OUTPUT B. Faites en sorte que tout ce que vous voulez échantillonner soit affecté aux sorties OUTPUT A (MIX).

Sampling mode	Commentaires
[F1 (SAMPLING)] Sampling	Échantillonnage d'un son à partir d'une source externe. * Les actions sur le clavier, les pads, le séquenceur ne sont pas transmises au générateur de son interne.
[F2 (RE-SAMPL)] Re-Sampling	Opère un ré-échantillonnage du son du générateur interne. La source externe n'est pas active.
[F3 (MIX)] Mix Sampling	Échantillonne un mix des sources interne (générateur) et externe.
[F4 (AUTO DIVIDE)] Auto divide Sampling	Échantillonne une source externe et la divise automatiquement en fragments et zones de silence, puis attribue à ces échantillons des numéros croissants. * Les actions sur le clavier, les pads, le séquenceur ou le D Beam ne sont pas transmises au générateur de son interne.
[F5 (SOLO)] Solo Sampling	Tout en laissant entendre le son du générateur interne, procède à un échantillonnage exclusif de la source externe. * Les effets ne peuvent pas être utilisés sur la source externe.

3. Procédez aux paramétrages de l'échantillonnage: source externe ou déclenchement de l'enregistrement.



Paramètre	Commentaires
Input Select	Détermine la source du son échantillonné LINE IN L/R: L/R (stereo) LINE IN L: L (mono) MICROPHONE: L (mono, mic level) * Non accessible en ré-échantillonnage.
Stereo Switch	MONO: Le son est enregistré sous la forme d'un fichier unique. Si la source est stéréo, les signaux sont réduits en mono. STEREO: Le son est échantillonné sous la forme de deux formes d'ondes, gauche et droite. * L'échantillonnage mono utilise deux fois moins d'espace mémoire.
Pre Sample Time	Durée de son précédant le moment auquel l'échantillonnage est lancé, que ce soit de manière manuelle ou automatique. Permet de garantir le fait de ne pas couper l'attaque d'un son. 0-1000 ms
Stop Trigger	Détermine la manière dont l'échantillonnage prend fin. MANUAL: L'échantillonnage continue jusqu'à l'appui sur [STOP]. BEAT: L'échantillonnage s'arrête après un certain nombre de temps au tempo en cours (BPM). TIME: L'échantillonnage a une durée définie.
Sampling Length	Si Stop Trigger est sur "BEAT" Nombre de « beats » pour continuer l'échantillonnage 1-20000 Si Stop Trigger est sur "TIME" Temps pour continuer le sampling 00'00"010-90'00"000
Auto Trigger Level	Détermine le niveau de déclenchement de l'échantillonnage si vous avez appuyé sur [F2 (Auto Trig)] pour activer « Auto Trig » (ON). 0-7 (0 est le minimum.)
Gap Time	Détermine la longueur des silences provoquant la division du sample si Sampling Mode est réglé sur Auto Divide. 500, 1000, 1500, 2000 ms
[F1 (INPUT)]	Paramétrage de la source externe (p. 101).
[F2 (AUTO TRIG)]	Quand cette option est validée (✓) Quand cette option est activée, le sampling démarre automatiquement dès qu'une source est détectée.
[F3 (TRIM SW)]	Quand cette option est validée (✓) les points de départ et de fin (p. 106) sont automatiquement ajustés après l'échantillonnage pour exclure les silences en début et en fin d'enregistrement.

4. Utilisez le bouton LEVEL de la face arrière pour régler le niveau d'entrée de la source externe.

- * L'utilisation de câbles comportant une résistance peut créer des niveaux trop bas pour être utilisables. N'utilisez pas de tels câbles.

5. Appuyez sur [F6 (START)] pour lancer l'échantillonnage.
Si Auto Trigger est réglé sur ON, l'échantillonnage commence dès qu'une source est détectée.
6. Arrêtez l'échantillonnage.
(Si Stop Trigger est réglé sur MANUAL, appuyez sur [F5 (STOP)].)
L'écran SAMPLE EDIT apparaît.



cf.

Si vous voulez éditer le sample, reportez-vous p. 104.

Quand vous avez terminé l'enregistrement, le sample est automatiquement ajouté à la liste des samples. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour la visualiser.



NOTE

Ces samples enregistrés sont perdus si vous mettez l'appareil hors tension. Pour les conserver, utilisez la fonction [WRITE] pour les sauvegarder (p. 116). Les samples sont repérés d'un « N » dans la liste des samples s'ils n'ont pas encore fait l'objet d'une sauvegarde.

7. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Division automatique d'un sample en cours d'enregistrement

1. En cours d'échantillonnage, appuyez sur [F6 (DIVIDE)].
Le sample est divisé au point où vous avez appuyé sur le bouton et la partie suivante de l'enregistrement se poursuit avec un nouveau numéro de sample.

* Lors d'un échantillonnage mono, vous pouvez opérer une division en 256 sample. En stéréo ce nombre est réduit à 128 (représentant un total de 256 entre gauche et droite).

Temps d'échantillonnage

Le Fantom-Xa comporte 4 Mo de mémoire permettent environ 47 secondes d'enregistrement mono ou 23.5 secondes d'enregistrement stéréo. Pour disposer de durées plus longues, vous devez installer de la mémoire DIMM (vendue séparément) (p. 216).

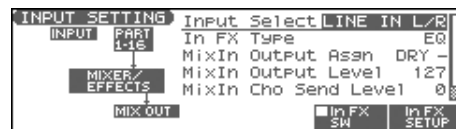
Paramétrage de la source d'enregistrement

Source externe On/Off

1. Appuyez sur [MIX IN] pour l'activer.
Le bouton s'allume.

Paramétrage de la source d'enregistrement (Input Setting)

1. Branchez votre lecteur CD, votre micro ou une source audio sur le connecteur AUDIO INPUT de la face arrière du Fantom-Xa.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [MIX IN].
L'écran INPUT SETTING apparaît.



3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner un paramètre à modifier.
4. Utilisez la molette ou [INC] [DEC] pour le paramétrage.

Paramètre	Commentaires
Input Select	Détermine la source à échantillonner. LINE IN L/R: L/R (stereo) LINE IN L: L (mono) MICROPHONE: L (mono, mic level)
In FX Type	Détermine le type d'effet appliqué à la source externe (p. 102) EQ, ENHANCER, COMPRESSOR, LIMITER, NOISE SUP, C CANCELLER
Mix In Output Asgn	Destination de la source externe DRY: Vers les sorties OUTPUT (A) sans passer par les effets MFX: Sortie via les multi-effets * Si vous choisissez « MFX », vous devez choisir un des trois multieffets (1-3).
Mix In Output Level	Niveau de la source externe 0-127
Mix In Cho Send Level	Règle l'amplitude du chorus affecté à la source externe 0-127
Mix In Rev Send Level	Règle l'amplitude de la reverb affectée à la source externe 0-127

5. Lancez la lecture de la source externe et utilisez le bouton LEVEL pour régler le volume.
6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Échantillonnage (Sampling)

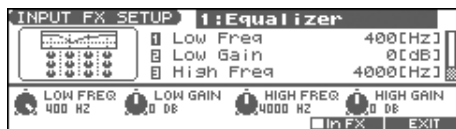
Précautions dans l'utilisation d'un micro

L'effet Larsen (sifflement) peut résulter de problèmes de positionnement entre le micro et les haut-parleurs. Vous pouvez y remédier en :

1. Repositionnant le micro.
2. Éloignant le micro des haut-parleurs.
3. Réduisant le volume d'écoute.

Ajout d'effets sur la source

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [MIX IN].
L'écran INPUT SETTING apparaît.
2. Pour utiliser les effets sur la source (Input Effect), mettez en place une marque de validation (✓) en face de [F5 (In FX SW)].
3. Appuyez sur [F6 (In FX SETUP)].
L'écran INPUT FX SETUP apparaît.



4. Utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner le paramètre.
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour changer la valeur.
6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Paramètres Input Effect

Paramètre	Valeurs	Commentaires
(Type)	1-6	Type d'effet sur la source
1: Equalizer		
Règle le niveau des graves et des aigus.		
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence centrale de la bande des graves
Low Gain	-15- +15 dB	Niveau de renforcement/coupure des graves
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence centrale de la bande des aigus
High Gain	-15- +15 dB	Niveau de renforcement/coupure des aigus
2: Enhancer		
Modifie le contenu harmonique des aigus pour renforcer la présence du son.		
Sens	0-127	Amplitude de l'effet
Mix	0-127	Volume des harmoniques générées
3: Compressor		
Réduit les niveaux excessifs et renforce les niveaux faibles pour donner un volume plus constant.		
Attack	0-127	Retard entre le dépassement du seuil et le début de la compression
Threshold	0-127	Seuil déclenchant le début de la compression
Post Gain	0- +18 dB	Niveau en sortie
4: Limiter		
Comprime le son quand il dépasse un niveau déterminé pour éviter l'apparition de distorsion.		
Release	0-127	Retard entre le passage en dessous du seuil et l'arrêt de la compression
Threshold	0-127	Seuil déclenchant le début de la compression
Post Gain	0- +18 dB	Niveau en sortie
5: Noise Suppressor		
Supprime le bruit de fond pendant les silences.		
Threshold	0-127	Niveau de déclenchement de la suppression de bruit
Release	0-127	Retard entre le début de la suppression et le retour du volume à zéro
6: Center Canceler		
Supprime les signaux situés au centre et permet dans certains cas l'annulation du chant.		
Ch Balance	-50- +50	Balance entre les canaux droit et gauche pour la suppression des signaux centraux
Range Low	16-15000 Hz	Limitation de la suppression dans les graves
Range High	16-15000 Hz	Limitation de la suppression dans les aigus

* Dans l'écran « In FX SETUP », les contrôles temps réel (C1-C4) peuvent être utilisés pour éditer les paramètres MFX.

Échantillonnage après exécution (Skip Back Sampling)

Vous pouvez vous trouver en situation de regretter de ne pas avoir pu conserver un moment musical un peu exceptionnel venant de se dérouler. La fonction Skip Back Sampling résout ce problème en permettant d'échantillonner des événements qui se sont produits avant dans le temps.

Cette fonction permet en effet d'échantillonner un certain nombre de « temps » exécutés précédemment et d'affecter cet échantillon à un pad permettant de le re-déclencher.

Bouton allumé: Skip-back sampling possible.

Bouton éteint: Skip-back non opérationnel, par exemple pour cause de mémoire disponible insuffisante.

Bouton clignotant: L'écran ci-dessous apparaît et le Skip Back Sampling est exécuté.

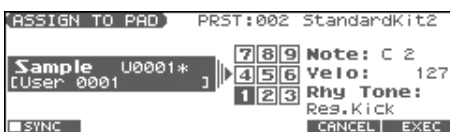
1. Jouez sur le clavier ou les pads du Fantom-Xa ou branchez un instrument ou une unité externe sur les entrées AUDIO IN et réalisez quelques notes ou quelques phrases.

2. Appuyez sur [SKIP BACK].

L'écran ci-dessous apparaît et l'échantillonnage rétrograde se fait.



Quand il est terminé, la page ASSIGN TO PAD s'apparaît, permettant d'affecter ce son à un pad.



3. Choisissez le pad à utiliser en frappant dessus.

* Si vous appuyez sur [F1 (SYNC)] pour valider (✓) le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 59) un alignement temporel sera effectué.

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider l'affectation à un pad.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Le sample est assigné (comme rhythm tone) au pad désigné et l'écran SAMPLE EDIT apparaît.

- Appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour éditer le sample (p. 106 et suivantes).
- Appuyez sur [F4 (ASSIGN)] pour jouer le sample à partir du clavier (p. 113).
- Appuyez sur [F6 (PREVIEW)] pour l'écouter simplement.

MEMO

Vous pouvez définir la valeur temporelle du retour dans le temps (5–40 secondes). La valeur d'usine est de 5 secondes.

NOTE

Les samples capturés de cette manière sont, comme les autres, en mémoire temporaire et vous devez donc procéder à une sauvegarde en mémoire interne pour pouvoir les conserver (p. 116).

Edition d'un Sample

Cette section explique comment éditer un sample, qu'il soit réalisé par vos soins ou importé.

L'édition se fait dans la mémoire d'échantillonnage (zone mémoire dédiée) (p. 25).

Sélection d'un Sample

Permet de sélectionner un sample dans une liste.

Sélection d'un Sample (sample list)

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à l'écran SAMPLE LIST.

SAMPLE LIST	USER:				
U0001	Guitar Phrase	M	N	16KB	
U0002	Sanshin Phrase	M		16KB	
U0003	Ryukyu Song	L	U	16KB	
U0004		R	U	16KB	
U0005	Rhythm A	L		16KB	
U0006	SMPL0007	R		---	

2. Utilisez les touches ◀ et ▶ pour sélectionner le groupe dans lequel vous voulez sélectionner un sample.

- PRST: preset
- USER: utilisateur
- CARD: carte mémoire

* Vous ne pouvez pas éditer les samples preset.

3. Utilisez la molette VALUE, [INC][DEC], ou ▲ ▼ pour sélectionner un sample.

* La touche [F6 (PREVIEW)] permet une pré-écoute du sample sélectionné.

4. Appuyez sur [ENTER] ou [SAMPLE EDIT <-> LIST].

L'écran SAMPLE EDIT apparaît.

La liste des samples indique l'état des différents fichiers.

SAMPLE LIST	USER:				
U0001	Guitar Phrase		N	16KB	
U0002	Sanshin Phrase			16KB	
U0003	Ryukyu Song	L	U	16KB	
U0004		R	U	16KB	
U0005	Rhythm A	L		16KB	
U0006	SMPL0007	R		---	

N (New): Échantillon réalisé par vos soins et non encore sauvegardé. Il serait perdu en cas de mise hors tension. Cela est également vrai pour les imports de fichiers WAV / AIFF.

U (Unload): Le sample a été sauvegardé mais n'a pas été chargé en mémoire d'échantillonnage (sample memory).

E (Edit): Ce sample a été chargé et est en édition. Vos éditions seraient perdues en cas de mise hors tension, et vous devez donc les sauvegarder par la fonction Write.

Si « Load User Samples at Startup » (p. 193) est désactivé les samples ne sont pas chargés en mémoire à la mise sous tension. Vous devrez alors le faire manuellement. Il en va de même pour les samples que vous avez vidés de la mémoire d'échantillonnage

Chargement d'un Sample

Pour charger un sample depuis la mémoire utilisateur, ou une carte mémoire, ou un preset vers la mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à l'écran SAMPLE LIST.
2. Utilisez ◀ et ▶ pour sélectionner le groupe du sample.
3. Utilisez la molette VALUE, [INC][DEC], ou ▲ ▼ pour sélectionner un sample.

Pour charger deux samples ou plus, appuyez sur [F2 (MARK)] pour valider (✓) les samples à sélectionner.

Pour retirer la marque de validation, appuyez à nouveau sur [F2 (MARK)].

En maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F4 (SET ALL)], tous les samples de la bank sont sélectionnés, et en maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F3 (CLR ALL)], toutes les marques de validation sont supprimées.

4. Appuyez sur [F5 (UTILITY)], puis sur [F5 (LOAD)].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour charger le sample.

Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

* Vous pouvez aussi exécuter ceci depuis les pages Sample Edit/List en appuyant sur [MENU] et sélectionnant « Load Sample ».

Chargement de tous les Samples

Pour charger tous les samples de la mémoire User ou Card:

NOTE

Avec cette opération, tous les samples non sauvegardés sont effacés.

* Si la taille totale des samples en mémoire dépasse celle de la mémoire d'échantillonnage, les samples de la bank User sont chargés en premier, puis autant de samples sur carte qu'il est possible de charger.

1. Dans l'écran SAMPLE LIST appuyez sur [F5 (UTILITY)].

2. Appuyez sur [F2 (LOAD ALL)].

Un message de confirmation apparaît.

3. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.

Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

* Vous pouvez aussi exécuter ceci depuis les pages Sample Edit/List en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant « 3. Load All Samples ».

Libération d'un Sample

Pour libérer un sample de la mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit (le fichier sauvegardé n'est pas supprimé):

- 1. La liste des samples étant affichée, utilisez ◀ et ▶ pour sélectionner le groupe contenant le sample à libérer.**
- 2. Utilisez la molette VALUE, [INC][DEC], ou ▲ ▼ pour sélectionner un sample.**
Pour libérer deux samples ou plus, appuyez sur [F2 (MARK)] to add a check mark (✓) pour valider (✓) les samples à sélectionner. Pour retirer la marque de validation, appuyez à nouveau sur [F2 (MARK)].
En maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F4 (SET ALL)], tous les samples de la bank sont sélectionnés, et en maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F3 (CLR ALL)], toutes les marques de validation sont supprimées.
- 3. Appuyez sur [F5 (UTILITY)], puis sur [F4 (UNLOAD)].**
Un message de confirmation apparaît.
- 4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour libérer le sample.**
Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].
** Vous pouvez aussi exécuter ceci depuis les pages Sample Edit/List en appuyant sur [MENU] et sélectionnant « Unload Sample ».*

Suppression d'un Sample

Pour supprimer complètement un sample.

** Vous ne pouvez pas supprimer les samples presets.*

- 1. La liste des samples étant affichée, utilisez ◀ et ▶ pour sélectionner le groupe contenant le sample à supprimer.**
- 2. Utilisez la molette VALUE, [INC][DEC], ou ▲ ▼ pour sélectionner un sample.**
Pour libérer deux samples ou plus, appuyez sur [F2 (MARK)] pour valider (✓) les samples à sélectionner. Pour retirer la marque de validation, appuyez à nouveau sur [F2 (MARK)].
En maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F4 (SET ALL)], tous les samples de la bank sont sélectionnés, et en maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F3 (CLR ALL)], toutes les marques de validation sont supprimées.
- 3. Appuyez sur [F5 (UTILITY)], puis sur [F3 (DELETE)].**
Un message de confirmation apparaît.
- 4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour supprimer le sample.**
Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].
** Vous pouvez aussi exécuter ceci depuis les pages Sample Edit/List en appuyant sur [MENU] et sélectionnant « Delete Sample File ».*

Import d'un fichier audio (Import Audio)

Pour charger un fichier audio (WAV / AIFF) en mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit.

** Placez les fichiers audio dans le dossier « TMP/AUDIO_IMPORT » de la mémoire utilisateur ou de la mémoire carte. Pour plus de détails sur l'utilisation de l'ordinateur dans ce but, voir p. 206.*

- 1. Dans l'écran SAMPLE LIST appuyez sur [F5 (UTILITY)] puis sur [F1 (IMPORT AUDIO)].**
L'écran IMPORT AUDIO apparaît.
** Vous obtenez le même résultat en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant l'option « 5. Import Audio ».*
- 2. Appuyez sur [F1 (USER)] ou [F2 (CARD)] pour choisir la source d'import.**
[F1 (USER)]: fichier de la mémoire utilisateur (User)
[F2 (CARD)]: fichier de la carte mémoire (Card)
- 3. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner le fichier à importer.**
Pour charger deux samples ou plus, appuyez sur [F3 (MARK)] pour valider (✓) les samples à sélectionner.
Pour retirer la marque de validation, appuyez à nouveau sur [F3 (MARK)].
En maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F5 (SET ALL)], tous les samples de la bank sont sélectionnés, et en maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F4 (CLR ALL)], toutes les marques de validation sont supprimées.
- 4. Appuyez sur [F6 (IMPORT)].**
Un message de confirmation apparaît.
- 5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].**
Le fichier est importé et la page SAMPLE LIST réapparaît.
** Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].*

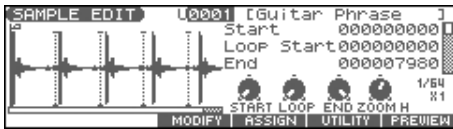
MEMO

Le fichier importé est ajouté à la liste en tant que sample. Il s'agit d'un fichier temporaire, qui serait perdu en cas de mise hors tension de l'appareil. Si vous souhaitez le conserver, procédez à une sauvegarde avec la fonction [WRITE].

Édition d'un Sample

1. Dans l'écran **SAMPLE LIST** appuyez sur [**SAMPLE EDIT <-> LIST**].

L'écran **SAMPLE EDIT** apparaît.



NOTE

Les Samples que vous éditez seraient perdus en cas de mise hors tension. Pour les conserver, vous devez les sauvegarder (p. 116).

Zoom avant/arrière dans la forme d'onde (Zoom In/Out)

Pour changer la focalisation de l'affichage, procédez comme suit :

- **Axe horizontal (temps) :** 1/1-1/16384
Appuyez sur **▶** pour zoomer.
Appuyez sur **◀** pour dézoomer.
- **Axe vertical (amplitude) :** x1-x128
Maintenez [**SHIFT**] enfoncé et appuyez sur **▲** pour zoomer.
Maintenez [**SHIFT**] enfoncé et appuyez sur **▼** pour dézoomer.

Définition des points de départ et d'arrêt du Sample

Vous pouvez définir la portion du sample entendue, ainsi que la région mise en bouclage.

1. L'écran **SAMPLE LIST** étant affiché, sélectionnez le sample que vous voulez éditer (p. 104).
2. Appuyez sur [**SAMPLE EDIT**].
L'écran **SAMPLE EDIT** apparaît.
3. Utilisez **▲** et **▼** pour choisir le point à définir.

Point	Commentaires
Start	Point de départ de la lecture Point de départ de la lecture. Il permet de supprimer les « blancs » indésirables en début d'échantillon et de faire démarrer le son au bon moment.
Loop Start	Point de départ du bouclage. Permet de faire en sorte que celui-ci ne parte pas du début.
End	Point de fin de lecture Permet aussi de supprimer les portions indésirables du sample.

* [**F6 (PREVIEW)**] permet d'effectuer une pré-écoute de la région comprise entre les points **Start** et **End**.

4. Utilisez la molette **VALUE** ou les touches [**INC**] [**DEC**] pour déplacer le point.

Il sera probablement pertinent de zoomer pour effectuer un réglage fin et de dézoomer pour avoir une vue d'ensemble.

Vous pouvez déplacer les points par pas de un temps en appuyant sur [**F1 (◀)**] ou [**F2 (▶)**].

MEMO

En maintenant [**F6 (PREVIEW)**] enfoncé et en éditant les points **start/loop/end** le sample joue en boucle entre ces points, ce qui permet éventuellement de vérifier vos réglages facilement. (Le zoom in/out dans la forme d'onde modifie la région de bouclage).

cf.

Après avoir défini les points de départ et de fin vous pouvez exécuter la fonction **Truncate** (p. 108) pour supprimer les portions indésirables au début et à la fin.

* Les modifications de samples (*Chop, Normalize, etc.*) s'appliquent à l'ensemble du sample. Même si vous définissez un point de départ et de fin ils seront ignorés. Vous pouvez par contre utiliser la fonction **Truncate** pour supprimer les portions indésirables et appliquer la fonction à un sample recadré.

Édition des points à l'aide des boutons rotatifs

Vous pouvez utiliser les boutons rotatifs pour éditer chaque point, ce qui est pratique pour les grandes variations de valeurs.

En partant de la gauche, les fonctions attribuées sont :

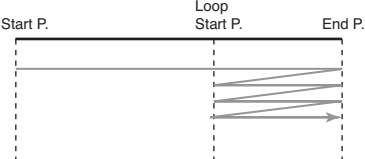
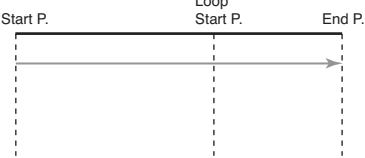
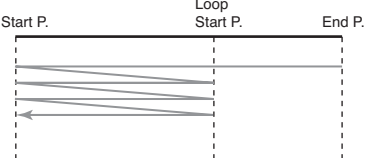
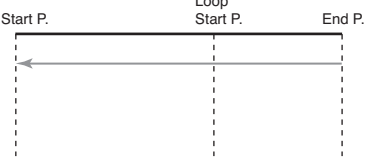


- 1 : Start Point
- 2 : Loop Start
- 3 : End Point
- 4 : Zoom-in/zoom-out sur l'axe horizontal

Paramétrage du Sample (Sample Parameters)

Divers paramétrages sont à votre disposition :

1. L'écran **SAMPLE LIST** étant affiché, sélectionnez le sample que vous voulez éditer.
2. Appuyez sur [**SAMPLE EDIT <-> LIST**] pour accéder à l'écran **SAMPLE EDIT**.
3. Utilisez **▲** ou **▼** pour sélectionner un paramètre.
4. Utilisez la molette **VALUE** ou les touches [**INC**] [**DEC**] pour modifier la valeur.
5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [**EXIT**].

Paramètre	Commentaires
Start	Voir Définition des points de départ et d'arrêt du Sample (p. 106).
Loop Start	
End	
Loop Mode	<p>Détermine le mode de lecture du sample.</p> <p>FWD: Après que le Sample ait été lu du point Start au point End, il est lu de manière répétée dans le sens direct entre le point Loop Start et le point End.</p>  <p>ONE-SHOT: Le Sample n'est lu qu'une fois du point Start au point End.</p>  <p>REV: Après que le Sample ait été lu du point End au point Start, il est lu de manière répétée dans le sens inverse entre le point Loop Start et le point Start.</p>  <p>REV-ONE: Le Sample n'est lu qu'une fois à l'envers du point End au point Start.</p> 
Tempo	<p>Détermine le tempo original du Sample</p> <p>Le maintien de [SHIFT] enfoncé et l'utilisation de la molette VALUE ou des touches [INC] [DEC] permet un ajustement fin au-delà de la décimale. 5.00–300.00</p> <p>* Pour synchroniser le tempo, le paramètre « Wave Temp Sync » (p. 43) doit être activé.</p>
Org Key	<p>Numéro de note correspondant à une lecture à la même hauteur tonale qu'au moment de l'enregistrement</p> <p>0 (C -)–127 (G9)</p>
Time Stretch	<p>Détermine le type de synchronisation sur le tempo.</p> <p>Des valeurs faibles optimisent le son pour des phrases plus rapides, et des valeurs élevées le font pour des phrases plus lentes.</p> <p>TYPE01–TYPE10</p>

Paramètre	Commentaires
Start Fine	Ajustement fin du point de départ 0–255
Loop Start Fine	Ajustement fin du point de bouclage 0–255
Loop End Fine	Ajustement fin du point de fin 0–255
Loop Tune	Détermine la hauteur tonale du bouclage Réglage par pas d'un centième de demi-tons. -50– +50
Zoom Horz	Valeur de zoom horizontal 1/1–1/16384
Zoom Vert	Valeur de zoom vertical x1–x128

Calcul automatique du tempo d'un sample

1. Amenez le curseur sur « Tempo » et appuyez sur [F1(CALC)].
La fenêtre « Tempo Calculator » apparaît.
 2. Utilisez les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur et la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour définir le nombre de mesures du sample et ses indications de mesure.
 3. Appuyez sur [F3 (EXEC)].
Le tempo du sample est calculé automatiquement.
- * Pour annuler, appuyez sur [F2 (CLOSE)].

à propos du « beat » (temps)

Les Samples contiennent des repérages de temps. Vous pouvez en définir jusqu'à 100 par sample. Au-delà de 100, ce sont 50 beats au début et à la fin du sample qui seront définis respectivement.

Pour réinitialiser l'indication de beat (Reset Grid function)

Vous pouvez réaffecter la grille de définition du sample par rapport au point de départ et au tempo BPM.

1. Dans l'écran SAMPLE EDIT définissez le point de départ (Start point) et le Tempo du sample.
2. Appuyez sur [F5 (UTILITY)], puis sur [F1 (RESET GRID)].
Un message de confirmation apparaît.
3. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.
Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Troncature d'un Sample (TRUNCATE)

Cette opération supprime les portions du sample antérieures au point Start et postérieures au point Loop End.

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SAMPLE EDIT.
2. Définissez les points de départ et de fin du sample (p. 106).
3. Appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir le dialogue « Sample Modify ».
4. Appuyez sur [F1 (TRUNC&EMPHS)], puis sur [F1 (TRUNC)].



5. Si vous voulez remplacer le sample en cours par le sample « nettoyé », appuyez sur [F4 (OVER WRITE)] pour afficher le symbole «✓».
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
7. Pour valider l'opération, appuyez sur [F6 (EXEC)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Renforcement ou limite des hautes fréquences d'un Sample (EMPHASIS)

Dans certains cas, la qualité audio est améliorée si vous renforcez les hautes fréquences d'un sample importé. Vous pouvez également bénéficier de cette fonction quand vous utilisez des samples réalisés par un autre constructeur (vous réduirez alors le changement de caractéristique tonale en réduisant les hautes fréquences).

Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SAMPLE EDIT.
2. Appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir le dialogue « Sample Modify ».
3. Appuyez sur [F1 (TRUNC&EMPHS)], puis sur [F2 (EMPHS)].



4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour choisir le type d'emphasis.
 - PreEmphasis: Emphasis sur les hautes fréquences.
 - DeEmphasis: Atténuation des hautes fréquences.
5. Si vous voulez remplacer le sample en cours par le sample « nettoyé », appuyez sur [F4 (OVER WRITE)] pour afficher le symbole «✓».
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
7. Pour valider l'opération, appuyez sur [F6 (EXEC)].

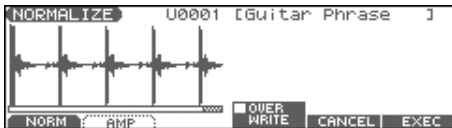
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Optimisation du niveau d'un Sample (NORMALIZE)

Cette opération remonte le niveau de l'ensemble du sample autant que possible sans dépasser le niveau maximum. Dans certains cas le niveau d'une phrase ré-échantillonnée (p. 100) peut se retrouver inférieur à celui de la phrase originale. Il est alors judicieux d'opérer une normalisation.

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SAMPLE EDIT.
2. Appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir le dialogue « Sample Modify ».
3. Appuyez sur [F2 (NORM & AMP)], puis sur [F1 (NORM)].



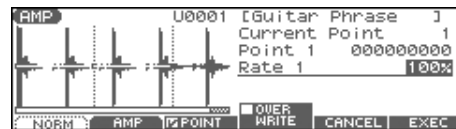
4. Si vous voulez remplacer le sample en cours par le sample modifié, appuyez sur [F4 (OVER WRITE)] pour afficher le symbole « ✓ ».
5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
6. Pour valider l'opération, appuyez sur [F6 (EXEC)].
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

AMP

Cette opération attribue une enveloppe (une variation d'amplitude dans le temps) au volume du sample. Permet également de régler le volume de l'ensemble du sample.

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SAMPLE EDIT.
2. Appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir le dialogue « Sample Modify ».
3. Appuyez sur [F2 (NORM & AMP)], puis sur [F2 (AMP)].



4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour choisir l'amplitude du renforcement.

Paramètre	Commentaires
Rate	Détermine le niveau de la variation Détermine le niveau de renforcement par rapport au volume actuel 0-400%

5. Pour réaliser une enveloppe, vous devez en définir les points.
Appuyez sur [F3 (POINT)] pour faire apparaître le symbole « ✓ ». Puis utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner un paramètre, et enfin la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir la valeur.

Paramètre	Commentaires
Current Point	Détermine le point en cours de sélection À partir du départ, les points sont numérotés dans l'ordre 1, 2, 3, ou 4.
Point 1-4	Position du point en cours
Rate 1-4	Ratio d'amplification à ce point Détermine comment le volume de chaque point est renforcé par rapport à la valeur en cours. 0-400%

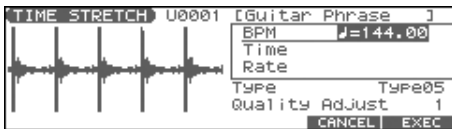
6. Si vous voulez remplacer le sample en cours par le sample modifié, appuyez sur [F4 (OVER WRITE)] pour afficher le symbole « ✓ ».
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
8. Pour valider l'opération, appuyez sur [F6 (EXEC)].
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Ajustement temporel d'un Sample (TIME STRETCH)

Cette opération permet de dilater ou contracter le sample dans le temps pour modifier son tempo (dans une plage allant de la moitié au double).

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SAMPLE EDIT.
2. Appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir le dialogue « Sample Modify ».
3. Appuyez sur [F3 (TIME STRETCH)].



4. Utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner le paramètre.
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC/DEC] pour définir le tempo / la durée.

Pour le réglage du BPM (tempo) vous pouvez maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et tourner la molette VALUE (ou utiliser les touches [INC] [DEC]) pour régler les valeurs décimales.

Paramètre	Commentaires
BPM	Changement du tempo.
Time	Longueur du sample en valeur temporelle.
Rate	Longueur en valeur relative. 50.0–200.0%
Type	Les valeurs faibles correspondent plus à des phrases rapides et les valeurs élevées à des phrases plus lentes. TYPE01–TYPE10
Quality Adjust	Permet des ajustements fins à la qualité tonale du Time Stretch. 1–10

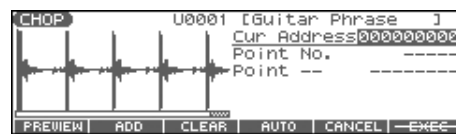
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
 7. Pour valider l'opération, appuyez sur [F6 (EXEC)].
La longueur du sample est modifiée en fonction de vos paramétrages.
- * Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Division d'un Sample en Notes (CHOP)

La fonction **chop** divise une forme d'ondes en notes successives.

- * La fonction *Create Rhythm* (p. 114) rend très simple la création d'un *Rhythm Set* à partir d'un sample divisé.
- * Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SAMPLE EDIT.
2. Appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir le dialogue « Sample Modify ».
3. Appuyez sur [F4 (CHOP)].



4. Définissez les points de division.
Reportez-vous à la procédure de division ou de division automatique d'un sample (p. 111) pour plus de détails.
 5. Vous pouvez effectuer une pré-écoute du résultat comme indiqué dans « écoute d'un sample divisé » (p. 111).
Pour reprendre les réglages, déplacez ou supprimez le point (p. 111).
 6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
 7. Pour valider l'opération, appuyez sur [F6 (EXEC)].
Les samples divisés sont ajoutés à la liste des samples.
- * Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Quand vous exécutez l'opération Chop, un message vous demande si vous voulez exécuter également l'opération « Create Rhythm ».

- Si vous voulez exécuter l'opération « Create Rhythm », appuyez sur [F6 (EXEC)].
Pour le reste de la procédure, voir p. 114.
- Si vous ne voulez pas exécuter « Create Rhythm », appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Procédure de division d'un Sample

Vous pouvez définir librement les points de division du sample.

1. Appuyez sur ▲ or ▼ pour amener le curseur sur « Current Address ».
2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC/DEC] pour déplacer le point.
3. Quand il se trouve à l'endroit où vous voulez effectuer une division, appuyez sur [F2 (ADD)].
La position en cours devient le point de division.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour définir d'autres points de division.
Vous pouvez définir jusqu'à 15 positions pour la division du sample, soit un total de 16 fragments.

Division automatique d'un Sample (Auto Chop)

Pour définir automatiquement les points de division du sample, procédez comme suit.

1. À partir de l'étape 3 p. 110, appuyez sur [F4 (AUTO)].
La fenêtre « Auto Chop » s'ouvre.
2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour choisir une méthode de division.
3. Appuyez sur ▼ puis utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir la valeur.

Paramètre	Commentaires
Chop Type	Détermine le mode de division Level: Par rapport au volume.. Beat: Par rapport à des temps basés sur un tempo BPM (p. 107). Divide x: Divise en un nombre 'x' de parties égales.
If Chop Type = Level	
Level	Niveau créant la division du sample. Des valeurs basses entraînent une découpe plus fine. 1-10
If Chop Type = Beat	
Beat	Intervalle de temps 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1
If Chop Type = Divide x	
Times	Nombre de divisions 2-16

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Le sample est divisé automatiquement en un certain nombre de parts avec un nombre maximum de 15 divisions (16 intervalles).
Pour annuler, appuyez sur (16 regions).
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Déplacement/Suppression d'un point de division

1. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur « Point No ».
2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour choisir le point à déplacer.
Numérotés 1, 2,...15.
3. Pour déplacer le point de division, appuyez sur ▼ puis utilisez la molette VALUE.
4. Pour supprimer le point de division, appuyez sur [F3 (CLEAR)].

Écoute des samples divisés

Après avoir divisé le sample, vous pouvez écouter chacun de ses fragments en sélectionnant « Point No » et en appuyant sur [F1 (PREVIEW)].

* Après la division, les pads vous permettent d'écouter chacun des fragments d'échantillons. Les samples sont attribués dans l'ordre des pads, de [1], [2] à [16]

Concaténation de deux ou plusieurs Samples (COMBINE)

Cette opération combine plusieurs samples en un seul. Vous pouvez combiner ainsi jusqu'à seize samples et insérer des silences ou des pauses entre eux.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SAMPLE EDIT.
2. Appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour accéder à la page « Sample Modify ».
3. Appuyez sur [F5 (COMBINE)].



4. Appuyez sur ▲, ▼, ◀, ou ▶ pour sélectionner un paramètre.
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir la valeur.

Paramètre	Commentaires
TYPE	Le sample ou le silence à combiner None: aucun Sample: sample Time: zone de silence (définie en durée) Beat: zone de silence (définie en valeur de note)
BANK	Bank contenant le sample U: user C: card * Affiché seulement si TYPE est réglé sur Sample.
PRM	Numéro d'échantillon ou durée / valeur de note de la zone silencieuse La valeur de note est basée sur le tempo/BPM du sample immédiatement avant la région silencieuse. * S'il n'y a pas d'échantillon dans cette position, le tempo sera le tempo en cours. Si TYPE = Sample 1-2000 Si TYPE = Time 1-10000 ms Si TYPE = Beat 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1

* [F4 (PREVIEW)] permet d'écouter le sample sélectionné.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
7. Pour valider, appuyez sur [F6 (EXEC)].
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Affectation de Samples à un Pad (Assign to Pad)

Cette procédure vous permet d'affecter des samples en tant que Rhythm Tones d'un Rhythm Set. Vous pouvez par exemple créer un rythme original en remplaçant certains tones d'un rythme preset par de nouveaux samples.

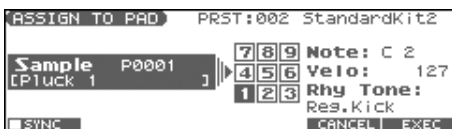
- * À partir de la page **SAMPLE LIST** vous pouvez également appuyer sur [F4 (ASSIGN)]-> [F5 (To PAD)] pour exécuter Assign To Pad.
- * Vous ne pouvez pas le faire avec plus d'un sample sélectionné.

En mode Patch

1. À partir de l'écran **SAMPLE LIST** sélectionnez un sample.
2. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à **SAMPLE EDIT**.
3. Appuyez sur [F4 (ASSIGN)].
La fenêtre « Assign to Kbd/Pad » apparaît.



4. Appuyez sur [F5 (To PAD)].
L'écran **ASSIGN TO PAD** apparaît.
Si un Rhythm Set n'est pas affecté à la Part sélectionnez, un message de confirmation apparaît « Change into Rhythm and Initialize? », demandant d'affecter un Rhythm Set initialisé à la part sélectionnée. Appuyez sur [F6 (EXEC)].



5. Choisissez un pad en tapant directement dessus.
* Si vous appuyez sur [F1 (SYNC)] pour afficher un symbole (✓), le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 59) est automatiquement activé pour le rhythm tone affecté.
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider l'opération.
Le sample est affecté (comme rhythm tone) au pad.
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].
8. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

NOTE

Si vous sélectionnez un autre Rhythm Set, celui que vous avez assigné est remplacé par ce patch. Si vous voulez le conserver, il reste à utiliser la fonction [WRITE] (p. 57).

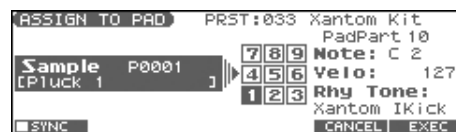
En mode Performance

Avant de poursuivre, vérifiez que vous êtes bien en mode Performance et sélectionnez le Patch ou le Rhythm Set auquel vous voulez affecter un sample.

1. À partir de l'écran **SAMPLE LIST** sélectionnez un sample.
2. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à **SAMPLE EDIT**.
3. Appuyez sur [F4 (ASSIGN)].
La fenêtre « Assign to Kbd/Pad » apparaît.



4. Appuyez sur [F5 (To PAD)].
L'écran **ASSIGN TO PAD** apparaît.
Si un Rhythm Set n'est pas affecté à la Part sélectionnez, un message de confirmation apparaît « Change into Rhythm and Initialize? », demandant d'affecter un Rhythm Set initialisé à la part sélectionnée.



5. Choisissez un pad en tapant directement dessus.
* Si vous appuyez sur [F1 (SYNC)] pour afficher un symbole (✓), le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 59) est automatiquement activé pour le rhythm tone affecté.
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider l'opération.
Le sample est affecté (comme rhythm tone) au pad.
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].
8. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

NOTE

Si vous sélectionnez un autre Rhythm Set, celui que vous avez assigné est remplacé par ce patch. Si vous voulez le conserver, il reste à utiliser la fonction [WRITE] (p. 57).

Affectation d'un Sample en tant que Patch à une Part (Assign to Keyboard)

Pour utiliser le sample en cours de sélection afin de créer un patch et l'affecter ensuite à une part de clavier, procédez comme suit.

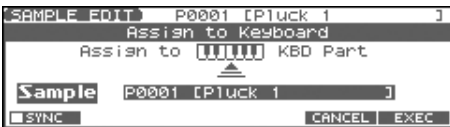
- * Dans l'écran *SAMPLE LIST* vous pouvez aussi appuyer sur [F4 (ASSIGN)]-> [F4 (To KBD)] pour exécuter « Assign to Keyboard ».
- * Vous ne pouvez pas le faire avec plus d'un sample sélectionné.

En mode Patch

1. À partir de l'écran *SAMPLE LIST* sélectionnez un sample.
2. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à *SAMPLE EDIT*.
3. Appuyez sur [F4 (ASSIGN)].
La fenêtre « Assign to Kbd/Pad » apparaît.



4. Appuyez sur [F4 (To KBD)].
La fenêtre « Assign to Kbd » apparaît.



- * Si vous appuyez sur [F1 (SYNC)] pour afficher un symbole (✓), le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 43) est automatiquement activé pour le patch affecté.

5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
Un message de confirmation apparaît.
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider la fonction « Assign to Keyboard ».
Le sample est assigné (en tant que patch) à la part « keyboard » spécifiée.
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].
7. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

NOTE

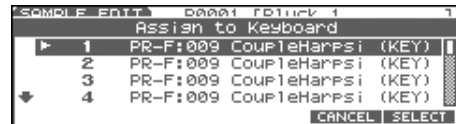
Si vous sélectionnez un autre Patch, celui que vous avez assigné est remplacé par ce patch. Si vous voulez le conserver, il reste à utiliser la fonction [WRITE].

En mode Performance

1. À partir de l'écran *SAMPLE LIST* sélectionnez un sample.
2. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à *SAMPLE EDIT*.
3. Appuyez sur [F4 (ASSIGN)].
La fenêtre « Assign to Kbd/Pad » apparaît.



4. Appuyez sur [F4 (To KBD)].
La fenêtre « Assign to Kbd/Pad » apparaît et vous permet de vérifier l'affectation de la Part.



5. Utilisez ▲ or ▼ pour définir la part à laquelle le nouveau patch est affecté et appuyez sur [F6 (SELECT)].
* Si vous appuyez sur [F1 (SYNC)] pour afficher un symbole (✓), le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 43) est automatiquement activé pour le patch affecté.
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)]
Un message de confirmation apparaît.
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider la fonction « Assign to Keyboard ».
Le sample est assigné (en tant que patch) à la part « keyboard » spécifiée.
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].
8. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

NOTE

Si vous sélectionnez un autre Patch, celui que vous avez assigné est remplacé par ce patch. Si vous voulez le conserver, il reste à utiliser la fonction [WRITE].

Création d'un Rhythm Set (Create Rhythm)

Cette section montre comment utiliser le(s) sample(s) pour créer un Rhythm Set par l'opération **Create Rhythm**.

Quand vous exécutez Create Rhythm, les samples deviennent Rhythm Set et sont affectés à une part.

Vous pouvez par exemple enregistrer un sample, utiliser la fonction Chop pour le diviser et utiliser Create Rhythm pour affecter ces divisions à une part en tant que Rhythm set. Vous pouvez aussi assigner un marker à deux samples ou plus de la liste des samples et exécuter Create Rhythm de la même manière.

Les samples sont affectés à la suite à partir de do 2 (C2).

1. Sélectionnez les samples dans SAMPLE LIST.

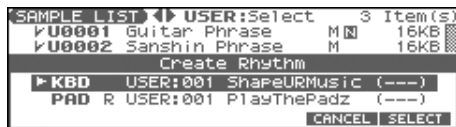
Pour sélectionner deux samples ou plus, appuyez sur [F2 (MARK)] pour valider (✓) les samples à sélectionner.

Pour retirer la marque de validation, appuyez aussi sur [F2 (MARK)]. [F6 (PREVIEW)] permet d'effectuer une pré-écoute du sample.

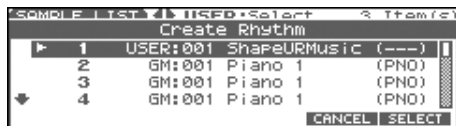
2. Appuyez sur [F4 (ASSIGN)], puis sur [F3 (RHYTHM)].

La fenêtre « Create Rhythm » apparaît.

Mode Patch



Mode Performance



3. Utilisez ▲ or ▼ pour définir la part à laquelle le nouveau patch est affecté et appuyez sur [F6 (SELECT)].

La fenêtre « Create Rhythm » apparaît.



* Si vous appuyez sur [F1 (SYNC)] pour afficher un symbole (✓), le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 59) est automatiquement activé pour le rhythm tone affecté.

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Le sample est affecté (comme rhythm tone) à la Part spécifiée.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

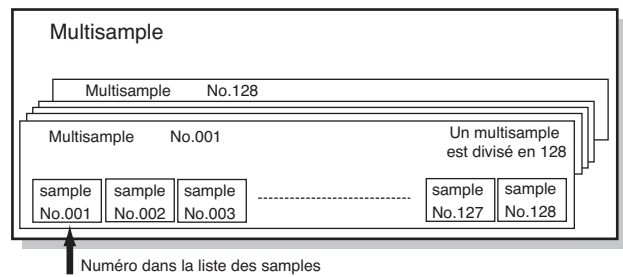
NOTE

Si vous sélectionnez un autre Rhythm Set, celui que vous avez assigné est remplacé par ce patch. Si vous voulez le conserver, il reste à utiliser la fonction [WRITE] (p. 57).

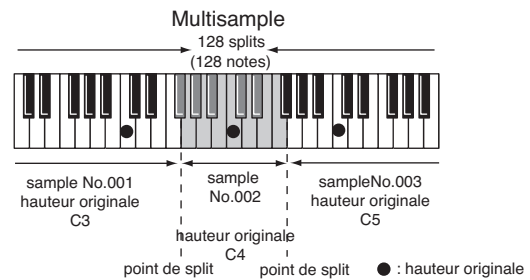
Création d'un Multisample (Create Multisample)

Deux samples ou plus assignés à différentes touches sont appelés collectivement « multisample ». Un multisample peut assigner jusqu'à 128 samples répartis ("split") sur les touches du clavier. Une carte mémoire peut sauvegarder 128 multisamples

Pour pouvoir entendre un multisample, vous devez l'assigner dans une Part en tant que Patch. Choisissez les samples pour créer le multisample, puis affectez-le comme patch à la part clavier (keyboard) pour l'utiliser.



Si, par exemple (pour un son de la note do 4) l'échantillonnage correspond à un instrument à grande tessiture comme le piano, sa transposition sur un grand intervalle donnerait rapidement des sons peu naturels. En l'échantillonnant à différentes hauteurs et en attribuant chaque sample à sa zone d'action, cet effet peu naturel peut être largement minimisé..



Quand vous créez un multisample, les « split points » sont déterminés automatiquement en fonction de la hauteur tonale originale de chaque sample. Avant de commencer, vous devez définir cette hauteur pour chaque sample dans (**Assignment d'un multisample aux touches voulues** (p. 115))

Un sample ne peut pas être lu au-delà d'une octave au-dessus de sa hauteur tonale originale.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à l'écran SAMPLE LIST et sélectionnez le(s) sample(s) à inclure dans le nouveau multisample.

Pour sélectionner deux samples ou plus, appuyez sur [F2 (MARK)] pour valider (✓) les samples à sélectionner.

Pour retirer la marque de validation, appuyez à nouveau sur [F2 (MARK)].

Si le nombre total de markers dépasse 128, le multisample sera créé à partir des 128 premiers samples.

Vous ne pouvez pas créer un multisample avec des samples appartenant à des groupes différents.

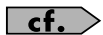
* [F6 (PREVIEW)] permet d'effectuer une pré-écoute du sample sélectionné.

2. Appuyez sur [F4 (ASSIGN)], puis sur [F2 (MLT SMP)].

L'écran CREATE MULTISAMPLE apparaît.



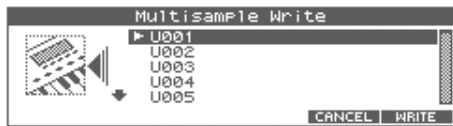
3. Attribuez un nom au multisample.



Pour plus de détails sur l'attribution des noms, voir p. 28

4. Après avoir saisi le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un écran apparaît, permettant de choisir la destination de sauvegarde.



5. Utilisez la molette VALUE, [INC][DEC], ou ▲ ▼ pour sélectionner la destination de sauvegarde.

Les Multisamples constitués de samples utilisateur (User) seront écrits en mémoire utilisateur et ceux constitués de samples de carte doivent être écrits sur carte mémoire.

6. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message de confirmation apparaît.

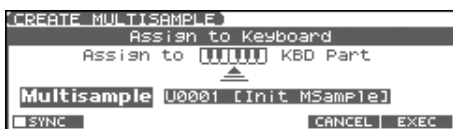
7. Si vous êtes sûr de vouloir effectuer la sauvegarde, appuyez sur [F6 (EXEC)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

Ne mettez jamais le Fantom-Xa hors-tension en cours de sauvegarde.

8. Quand les données sont écrites, la page « Assign to Keyboard » apparaît.



* Si vous appuyez sur [F1 (SYNC)] pour afficher un symbole (✓), le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 43) est automatiquement activé pour le patch affecté.

9. Pour utiliser le multisample en tant que patch, appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message de confirmation apparaît.

10. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

Ne mettez jamais le Fantom-Xa hors-tension en cours de sauvegarde.

* Vous ne pouvez pas entendre un multisample à moins de l'avoir affecté à une part en tant que patch. Si vous appuyez sur [F5 (CANCEL)] à ce point, le multisample sera sauvegardé mais vous devrez procéder à cette affectation à la part « keyboard » pour pouvoir le jouer (p. 113).

Assignation d'un multisample aux touches voulues

Pour pouvoir assigner un multisample aux bonnes touches, vous devez régler le paramètre Original Key de chaque sample sur la bonne hauteur, puis utiliser la fonction « Create Multisample, le Fantom-Xa affectera alors les samples au clavier et effectuera automatiquement le paramétrage des points de split.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SAMPLE LIST et choisissez un des samples du multisample.

2. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SAMPLE EDIT.

3. Utilisez ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur « Org Key ».

4. Utilisez la molette VALUE, [INC][DEC] pour régler « Org Key » sur le numéro de la note que vous voulez affecter au sample.

5. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour revenir à l'écran SAMPLE LIST et paramétrer la hauteur originale des autres samples de la même manière.

MEMO

Pour créer un multisample, vous aurez à changer Original Key sur plus d'un sample. Après l'avoir fait pour le premier, vous pouvez simplement appuyer sur [SAMPLE LIST] pour accéder à la page « Sample List », sélectionner un autre sample et appuyer sur [ENTER] pour aller directement à « Sample Param ».

* Le paramètre Original Key doit être sauvegardé pour chaque sample.

6. Quand vous avez la saisie des « Original keys », créez le multisample.

Sauvegarde d'un Sample (Write)

Un sample nouvellement chargé aussi bien qu'un sample dans lequel vous aurez effectué des modifications serait perdu si vous mettiez l'appareil hors tension. Pour conserver ces données, vous devez les sauvegarder comme suit.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour accéder à l'écran SAMPLE LIST.

Les samples accompagnés d'un « N » ou d'un « E » n'ont pas encore été sauvegardés (p. 104).

2. Sélectionnez le sample à sauvegarder.

Pour sélectionner deux samples ou plus, appuyez sur [F2 (MARK)] pour valider (✓) les samples à sélectionner.

Pour retirer la marque de validation, appuyez à nouveau sur [F2 (MARK)].

En maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F4 (SET ALL)], En maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F3 (CLR ALL)], toutes les marques de validation sont supprimées.

3. Appuyez sur [WRITE].

L'écran WRITE MENU s'apparaît. Vérifiez qu'un « Sample » est contrasté.



4. Appuyez sur [F3 (SAMPLE)] ou [ENTER].



Si vous avez sélectionné plus d'un sample, un message vous demandera de confirmer la sauvegarde. Ils seront alors sauvegardés dans la position numérique identique à celle qu'ils occupent dans la liste. Pour sauvegarder, appuyez sur [F6 (EXEC)]. Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].



5. Attribuez un nom au sample.



Pour plus de détails sur l'attribution des noms, voir p. 28

6. Quand vous avez fini la saisie du nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un écran apparaît pour saisir la destination de sauvegarde.



7. Utilisez la molette VALUE, [INC][DEC], ou ▲ ▼ pour sélectionner la destination de sauvegarde.

Cette destination peut être soit la mémoire interne « utilisateur » du Fantom-Xa (User), soit une carte mémoire (Card).

8. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message de confirmation apparaît.

9. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider la sauvegarde.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

N'éteignez jamais l'appareil pendant la sauvegarde.

- Vous ne pouvez pas sauvegarder par écriture par-dessus un autre sample.
- Les samples stéréo doivent être sauvegardés sur deux numéros de sample consécutifs.

Utilisation des Pads

Les pads du Fantom-Xa fonctionnent de la même manière que le clavier et peuvent aussi être utilisés pour jouer des RPS ou des patterns rythmiques.

Utilisation de la fonction de maintien Hold

La fonction Hold permet de « bloquer » virtuellement un pad en position appuyée sans avoir à maintenir le doigt dessus. Elle est utile en particulier avec des phrases bouclées destinées à être lues en continu.

Pour jouer d'autres sons tout en maintenant un son en continu

1. Maintenez un pad ([1]–[9]) enfoncé et appuyez sur [HOLD].

Le bouton [HOLD] et le pad clignotent.

La fonction Hold est activée et le sample continuera d'être entendu même si vous enlevez votre doigt. Des pressions sur d'autres pads ne déclencheront toutefois le son que pendant la durée de l'enfoncement.

2. Si vous appuyez à nouveau sur le pad clignotant ou sur le bouton [HOLD], le son s'arrête.

Pour maintenir deux samples ou plus

1. Appuyez sur [HOLD] (le témoin s'allume).

2. Appuyez sur un pad.

Le sample dont le pad clignote joue en continu. Si vous appuyez sur un autre pad dans cet état, son sample sera également entendu en continu.

3. Le son s'arrêtera quand vous appuierez sur un pad allumé. Si vous appuyez à nouveau sur [HOLD], tous les samples cesseront d'être entendus.

NOTE

La fonction Hold ne fonctionne pas dans les cas suivants:

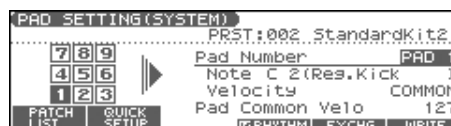
- Si RPS est activé (p. 154)
- Quand le paramètre « Tone Env Mode » (p. 58) est réglé sur « NO-SUS ».
- Quand le paramètre « One Shot Mode » (p. 58) est activé.

Paramétrage des Pads (Pad Setting)

Les pads offrent un certain nombre de paramétrages comme le choix du numéro de note envoyé par chacun au générateur de son.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur un pad ([1]–[9]).

L'écran PAD SETTING apparaît.



2. Appuyez sur le pad que vous voulez paramétrer.

3. Utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner le paramètre.

4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour modifier les valeurs.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pad Part (en mode Performance)	1–16	Détermine la Part jouée par le pad Ce paramètre n'est accessible qu'en mode Performance.
(Patch/Rhythm Set Group)	USER, PR-A–F (PRST), GM, CARD, EXP	Détermine le groupe patch ou rhythm set utilisé.
(Patch/Rhythm Set Number)	—	Sélectionne le numéro de patch ou de rhythm set.
Pad Number	PAD 1–PAD 9	Sélectionne le pad pour lequel vous voulez effectuer les réglages.
Note	C – G9	Détermine le numéro de note associé à ce pad
Velocity	COMMON, 1–127	Détermine le niveau de vitesse émis par le pad COMMON: le paramètre « Pad Common Velo » (sensibilité globale à la vitesse pour tous les pads) sera utilisé. 1–127: la vitesse transmise sera fixe.
Pad Common Velo	1–127	Détermine le paramètre de vitesse pour les neuf pads. Si le paramètre « pad Velocity » (de chaque pad) est sur une autre valeur que COMMON, c'est le réglage spécifique qui sera utilisé.

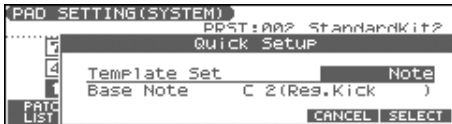
* Si vous voulez utiliser le paramétrage « Rhythm set » pour la part de pad, appuyez sur [F4 (RHYTHM)] pour le valider (✓).

Quick Setup

Cette option permet d'effectuer des paramétrages de base. Pour plus d'efficacité, utilisez le Quick Setup pour choisir les paramètres les plus proches de ce que vous recherchez, puis effectuez éventuellement des corrections pad par pad.

1. Depuis l'écran PAD SETTING appuyez sur [F2 (QUICK SETUP)].

La fenêtre Quick Setup apparaît.



* Cela ne marche pas si la fonction Rhythm Pattern est activée. Pour réaliser ces paramétrages, vous devez appuyer sur [RHYTHM] pour désactiver la fonction Rhythm Pattern.

2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour modifier les valeurs.

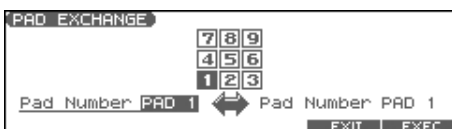
Paramètre	Commentaires
Template Set	<p>Note: Seize notes consécutives partant de la note de base (Base Note) sont attribuées automatiquement aux pads.</p> <p>Rhythm: Les numéros de notes sont organisés dans l'ordre le plus pratique pour jouer un rhythm set.</p> <p>Multi Velo: «Multi Velocity» est une option spéciale qui affecte le même numéro de note aux neuf pads mais avec différentes vitesses. Cette option est pratique pour garder un contrôle précis sur la vitesse utilisée.</p>
Base Note	<p>Si Template Set est réglé sur « Note » C - -G9: note la plus basse</p> <p>Si Template Set est réglé sur « Rhythm » ignoré</p> <p>Si Template Set est réglé sur « Multi Velo » C - -G9: numéro de note joué par tous les pads</p>

Échange de son entre deux Pads (Pad Exchange)

Pour échanger les sons entre deux pads sélectionnés:

* Ce paramètre échange en fait les numéros de notes transmis par les pads.

1. Depuis l'écran PAD SETTING appuyez sur [F5 (EXCHG)]. L'écran PAD EXCHANGE apparaît.



2. Utilisez ◀ ▶ pour déplacer le curseur et sélectionner un numéro de pad à échanger.

Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC], ou frappez directement un pad pour faire votre sélection.

3. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.
4. Appuyez sur [F5 (EXIT)] pour revenir à l'écran précédent.

Sauvegarde des paramètres de Pads

Si vous vous placez en mode Performance, les paramètres de pads seront sauvegardés avec les données de performance, ce qui signifie que vous pourrez avoir des paramétrages indépendants pour chaque Performance.

Pour plus de détails, voir **Sauvegarde d'une performance nouvellement créée (Write)** (p. 72).

Mode	Paramètre	Procédure
Performance mode	Pad Common Velo	Appuyez sur [F6 (WRITE)]. * comme paramètres système.
	Paramètres de Pad autres que ci-dessus	Appuyez sur [WRITE]. * comme paramètres système.
Patch mode	Tous paramètres de pads	Appuyez sur [F6 (WRITE)]. * comme paramètres système.

Affectation d'un Pattern à un Pad (Fonction RPS)

Le Fantom-Xa permet d'affecter une phrase préalablement enregistrée à un pad en tant que pattern et de la jouer en appuyant sur ce pad. Pour plus de détails voir **Déclenchement de phrases sur une touche (Fonction RPS)** (p. 154).

Utilisation des pads pour déclencher des rythmes

Le Fantom-Xa permet d'affecter des motifs rythmiques (patterns) et/ou des sons de percussions au pad et de les jouer ainsi. Pour plus de détails, voir **Écoute de rythmes** (p. 94).

Lecture d'un Song

Ce chapitre explique comment utiliser le séquenceur du Fantom-Xa pour lire un morceau (Song).

Pour la lecture d'un song, nous vous conseillons d'utiliser le générateur de son en mode **Performance**. Dans ce mode, seize sons indépendants peuvent être pilotés par les seize Parts du séquenceur ce qui correspond bien à un contexte de morceau multitimbral comportant divers instruments comme batterie, basse, piano etc.

Lecture directe d'un Song (Quick Play)

Le Fantom-Xa peut lire un morceau directement sur la disquette, sans être forcé de le charger préalablement en mémoire interne. Cette fonction est appelée **Quick Play**.

Le Quick Play peut être utilisé avec les Songs « MRC Pro » (extension:.SVQ) et SMF/Standard MIDI Files (extension:.MID).

1. Appuyez 2 fois sur [SONG EDIT <-> LIST].

La page SONG LIST apparaît.



2. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour choisir le Song.

- [F1 (USER)]: Songs en Mémoire utilisateur (User)
- [F2 (CARD)]: Songs en Carte mémoire (Card)

* En utilisant les touches ◀ et ▶ dans la page ci-dessus, vous pouvez définir le type de song à afficher. Si plusieurs types sont sauvegardés dans un même emplacement, cela rendra leur choix plus aisé.

ALL: affichage de tous les Songs
SVQ: Fichiers SVQ uniquement
SMF: Fichiers Standard MIDI Files uniquement
MRC: Fichiers MRC uniquement

3. Appuyez sur [▶] pour lancer la lecture.

Quand le Song est terminé, il s'arrête automatiquement. Vous pouvez aussi l'interrompre en appuyant sur [■].

MEMO

Si vous avez interrompu la lecture, un « + » peut s'afficher à la droite du numéro de mesure, indiquant que le morceau s'est arrêté au milieu d'une mesure.

NOTE

Il n'y aura aucun son si les Samples utilisés par les patches du Song n'ont pas été chargés en mémoire préalablement (p. 153).

Lecture enchaînée de Songs (Chain Play)

La fonction **Chain Play** permet une lecture en continu des morceaux en mémoire utilisateur ou sur carte (en Quick Play).

1. En page PATCH PLAY, PERFORM LAYER, ou PERFORM MIXER, appuyez sur [MENU].

2. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner « 5. Chain Play » puis appuyez sur [ENTER].

La page CHAIN PLAY apparaît.



3. Appuyez sur [F1 (USER)] pour choisir un Song en mémoire utilisateur ou [F2 (CARD)] pour choisir un song sur carte.

* Il n'est pas possible de combiner des Songs USER et des songs CARD.

Si vous voulez que Chain Play s'exécute en boucle, appuyez sur [F5 (REPEAT)] pour lui ajouter une marque (✓). De même, une marque (✓) sur [F4 (AT STEP)] remplacera l'exécution du Song en cours pour passer automatiquement au suivant.

4. Appuyez sur [▶] pour lancer la lecture enchaînée.

Elle démarre du Song défini à l'étape 1. Pour arrêter en cours de lecture, appuyez sur [■].

* Pour commencer la lecture en milieu de chaîne, utilisez ▲ ou ▼ pour accéder à l'étape voulue, puis appuyez sur [▶].

5. Quand vous voulez arrêter la lecture enchaînée, appuyez sur [■].

6. Appuyez sur [F6 (EXIT)] pour revenir à l'écran précédent.

NOTE

La lecture « Chain Play » ne peut pas être lancée ou arrêtée par des messages MIDI Start ou Stop reçus d'une unité externe, pas plus qu'elle ne peut répondre aux messages Continue, Song Position Pointer, Song Select, ou Clock.

Méthodes de lecture

Avance et retour rapides pendant la lecture

L'avance rapide, le retour rapide ou l'accès direct à un point de locator peuvent être effectués en cours de lecture comme à l'arrêt. Pour chacune de ces opérations, procédez respectivement comme suit :

Avance rapide: Appuyez sur [►►].

Avance rapide en continu: Maintenez [►►] enfoncé.

Avance accélérée: Maintenez [►►] enfoncé et appuyez sur [◀◀].

Retour rapide: Appuyez sur [◀◀].

Retour rapide en continu: Maintenez [◀◀] enfoncé.

Retour accéléré: Maintenez [◀◀] enfoncé et appuyez sur [►►].

Accès à la position de locator précédente:
Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [◀◀].

Accès à la position de locator suivante:
Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [►►].

Accès au début du morceau:

Appuyez sur [|◀].

- Un certain temps peut être nécessaire à la mise en œuvre des fonctions d'avance rapide, de retour rapide ou d'accès direct en mode « Quick Play ».
- La lecture d'un Song sera interrompue si vous effectuez un accès rapide au début ou la fin de ce Song pendant sa lecture.

Reprise de lecture en milieu de morceau (MIDI Update)

Quand vous reprenez une lecture en milieu de morceau, par exemple après une avance ou un retour rapide, le Patch en cours ou la hauteur tonale peuvent ne plus être ce qu'ils devraient être à cette position si tous les événements MIDI que vous avez ignorés en procédant ainsi avaient été lus et transmis au générateur de son. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction **MIDI Update**. Grâce à cette fonction, les messages MIDI (autres que les messages de notes) intervenus depuis le début du morceau jusqu'à la position en cours sont transmis au générateur de son, garantissant ainsi qu'il se trouve bien dans l'état voulu pour la reprise de la lecture.

1. Vérifiez que la lecture du Song est suspendue.

* Il n'est pas possible d'effectuer de « MIDI Update » en cours de lecture.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [►].

L'écran indique « MIDI Update... » pendant que l'opération se poursuit, puis affiche « MIDI Update Completed! » quand elle est terminée.

Mute d'un instrument en lecture (Part Mute)

Pour couper spécifiquement la lecture d'un instrument, vous pouvez muter la piste contenant les données de séquence le concernant.

1. Appuyez sur [MUTE] qui s'allume.

2. Appuyez sur PART/TRACK [1] à [8] pour muter la partie correspondante de sorte que son témoin s'allume.
Si vous voulez muter les parties 9 à 16, appuyez sur [9-16] (son témoin s'allume), puis sur PART/TRACK [1] à [8].

3. Pour réactiver une partie, appuyez de nouveau sur le PART/TRACK [1] à [8] correspondant (éteint).

Modification du Tempo de lecture d'un Song

Les variations du tempo d'un Song sont mémorisées sur sa piste de tempo (Tempo Track), mais le tempo général de lecture du Song peut aussi être modifié pendant la lecture. Le tempo en cours, par ailleurs, est appelé **playback tempo**.

* Ce « playback tempo » est purement temporaire. Il est annulé dès que vous sélectionnez un autre Song ou que vous éteignez l'appareil. Pour l'affecter en permanence au Song, vous devrez procéder à une nouvelle sauvegarde avec la valeur modifiée du tempo (p. 150).

1. Appuyez sur [TEMPO].

La fenêtre « Tempo » apparaît.



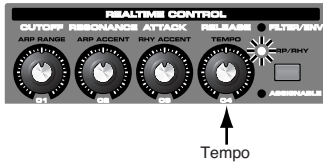
2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour définir le tempo de lecture.

- Si vous appuyez sur [F5 (CLICK)] pour ajouter une marque (✓), vous entendez le clic du métronome.
- Des pressions répétées sur [F4 (TAP)] permettent de régler le tempo par l'exemple (Tap Tempo). Appuyez au moins trois fois en rythme au tempo de votre choix.

3. Quand vous avez terminé vos paramétrages appuyez sur [F6 (CLOSE)].

Utilisation d'un contrôleur pour modifier le tempo de lecture (Playback Tempo)

Vous pouvez affecter la fonction « Tempo Control » à un des contrôles ci-dessous, afin de pouvoir la piloter avec plus de souplesse.



1. Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROL pour allumer le témoin ARP/RHY.
2. Lancez la lecture du morceau et tournez le bouton.

Lecture à tempo fixe (Mute de la Tempo Track)

Les modifications du tempo d'un morceau pendant sa lecture sont entièrement dépendantes de leur enregistrement sur la piste « Tempo track ». Si vous voulez les ignorer et lire le Song avec un tempo fixe, vous pouvez « muter » cette Tempo track.

cf.

Pour plus de détails, voir **Mute d'une Track en lecture (Track Mute)** (p. 132).

Lecture d'un Song au format S-MRC

Le Fantom-Xa peut lire les Songs au format S-MRC créés sur le MC-50 de la même manière que les Songs au format MRC Pro ou SMF (Standard MIDI Files). Les fichiers S-MRC ne peuvent toutefois pas être lus avec la fonction « Quick Play » et vous devez les charger préalablement en mémoire interne et les convertir au format MRC Pro avant de pouvoir les lire.

cf.

Pour plus de détails, voir **Chargement d'un Song (Load Song)** (p. 153).

Lecture en boucle d'un Song (Loop Play)

Vous pouvez utiliser la fonction de bouclage (Loop) pour répéter la lecture d'un Song ou d'une portion de Song.

1. En page PATCH PLAY, PERFORM LAYER, ou PERFORM MIXER, appuyez sur [LOOP PLAY] qui s'allume. Vous pouvez alors effectuer une lecture en boucle de la région et pour le nombre de fois définies dans la fenêtre « Loop ».
2. Pour désactiver le bouclage, appuyez à nouveau sur [LOOP PLAY].

cf.

Pour plus de détails, voir **Définition d'une zone à répéter dans un Song (Loop Points)** (p. 133).

Utilisation du contrôleur D Beam pour lire ou arrêter un Song

Vous pouvez paramétrer le contrôleur D-Beam pour provoquer la lecture ou l'arrêt d'un Song en passant simplement la main devant son rayon.

1. Sélectionnez le Song que vous voulez mettre en lecture.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE].

La fenêtre ci-dessous apparaît.



3. Utilisez les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur sur « Type ».
4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour choisir l'option « START/STOP ».
5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.
6. Appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE] pour activer le contrôleur D Beam.
7. Quand vous passez la main devant le rayon invisible du D Beam, la lecture du Song démarre. Si vous repassez devant, il s'arrête.

* Vous pouvez effectuer les mêmes commandes à partir d'une pédale branchée sur le connecteur PEDAL CONTROL (p. 195).

Enregistrement de Songs

Ce chapitre explique comment utiliser le séquenceur du Fantom-Xa pour enregistrer des morceaux (Songs).

Normalement, pour l'enregistrement ou la lecture d'un Song, vous devez placer le générateur de son du Fantom en mode **Performance**. La raison en est que dans ce mode, seul le son du canal MIDI spécifié est entendu quand vous enregistrez en jouant sur le clavier du Fantom, et que quand le Song est mis en lecture, les Parts peuvent jouer jusqu'à 16 sons différents et indépendants. Le mode Multitimbre est donc particulièrement adapté à la lecture et à l'enregistrement de morceaux (Songs) utilisant plusieurs instruments, comme batterie, basse et piano. En mode Performance nous vous conseillons de laisser les sélecteurs claviers désactivés (p. 68). Dans le cas contraire, d'autres Parts que la part « en cours » pourraient jouer, ce qui n'est pas souhaitable pendant la création d'un Song.

Méthodes d'enregistrement

Vous disposez de deux méthodes d'enregistrement: l'**enregistrement temps réel (realtime)** ou l'**enregistrement pas à pas (step)**. Choisissez une méthode appropriée selon le contexte.

Enregistrement temps réel (p. 124)

En enregistrement temps réel, toutes vos actions sur le clavier ou les contrôleurs sont enregistrées telles que vous les jouez, en suivant votre exécution.

Enregistrement pas à pas (p. 128)

En enregistrement pas à pas, vous saisissez les notes une à une, sans contrainte de temps. Cette méthode est plus adaptée à la saisie d'instruments rythmiques ou d'une basse nécessitant une mise en place très précise. En plus de la saisie des notes, vous pouvez aussi créer un Song en mettant des Patterns bout à bout.

Avant d'enregistrer un nouveau Song

Schéma général du processus d'enregistrement.

1. Sélectionnez un son
2. Effacez la mémoire tampon
3. Choisissez les indications de mesure du Song (p. 123)
4. Définissez le Tempo (p. 123)
5. Enregistrez en utilisant la méthode temps réel (p. 124) ou pas à pas (p. 128)
6. Utilisez les fonctions Track Edit (p. 133) ou Micro Edit (p. 144) pour éditer le Song
7. Sauvegardez votre Song sur carte mémoire ou en mémoire utilisateur (p. 150)

Par défaut, un morceau de démonstration est automatiquement chargé en mémoire temporaire à la mise sous tension. Pour annuler ce chargement automatique, procédez comme suit:

1. Appuyez sur [MENU].
2. Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner "1. System," et appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [F1 (GENERAL)], puis appuyez sur [F2 (AUTO LD)] pour sélectionner "Startup."
4. Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner "Load Demo Song at Startup."
5. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour le mettre sur "OFF."

Sélectionnez le son utilisé pour l'enregistrement

Avant de commencer votre enregistrement, vous devez choisir le son que vous allez enregistrer. Choisissez également la méthode d'enregistrement adaptée à votre situation.

Performance

Choisissez une Performance si vous voulez créer un morceau orchestral utilisant plusieurs sonorités différentes. Nous conseillons de choisir ce mode par défaut.

Patch/Rhythm set

Sélectionnez un Patch ou un Rhythm Set si vous souhaitez n'enregistrer qu'un seul son ou un rythme isolé.

Effacement du Song/Pattern de la mémoire temporaire (Song Clear)

Au moment de l'enregistrement, les données de séquence sont placées temporairement dans la mémoire tampon. Pour pouvoir enregistrer un nouveau morceau, vous devez donc préalablement effacer toutes données pouvant se trouver antérieurement dans cette mémoire.

NOTE

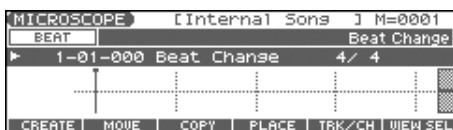
Si ces données présentes en mémoire interne ont de l'importance pour vous, pensez à les sauvegarder préalablement en mémoire interne ou sur carte mémoire avant de procéder à l'effacement (p. 150).

1. En page SONG LIST, sélectionnez le Song à effacer (p. 119).
2. Appuyez sur [SONG EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SNG EDIT (TRK).
3. Appuyez sur [F3 (UTILITY)], puis sur [F2 (SONG CLEAR)]. Un message vous demande confirmation.
4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider l'opération.
* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].
Quand elle est terminée, l'écran affiche brièvement "Completed!"

Choix de la signature temporelle

Avant d'enregistrer un nouveau morceau, vous devez définir ses indications de mesure (time signature). Le 4/4 est paramétré par défaut à la mise sous tension ou après avoir effectué une initialisation (Song Initialize), et vous n'avez donc à intervenir véritablement que si le morceau que vous voulez enregistrer nécessite d'autres indications de mesure.

1. Appuyez sur [SONG EDIT <-> LIST] pour accéder à l'écran SNG EDIT (TRK).
2. Appuyez sur [F4 (MICRO)].
La page MICROSCOPE apparaît.
3. Appuyez sur [F5 (TRK/CH)].
La page « Track/Ch Select » apparaît.
4. Appuyez sur ▲ ▼ pour amener le curseur sur "Track."
5. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour choisir "BEAT" (beat track).
6. Appuyez sur [F6 (CLOSE)].
La page MICROSCOPE de track « BEAT » apparaît.



7. Utilisez ◀ ▶ pour amener le curseur sur "Beat Change Numerator" ou "Beat Change Denominator."



8. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour définir la signature temporelle.

cf.

Si vous avez besoin de modifier les indications de mesure en cours de morceau, reportez-vous au paragraphe **Changement de la valeur du Tempo au milieu d'un morceau** (p. 148).

9. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

cf.

Si vous enregistrez une « Phrase », voir **Enregistrement temps réel (Realtime Recording)** (p. 124).

Définition des indications de mesure d'un Pattern (Pattern Beat)

Chaque Pattern comporte un réglage « Pattern Beat » servant à la définition de ses caractéristiques de mesure. Il s'en sert de guide aussi bien à l'enregistrement qu'à la lecture et est géré indépendamment des indications de mesure du Song (les indications enregistrées dans la Track « Beat », ci-contre).

Les Patterns sont en 4/4 par défaut, mais vous pouvez les modifier soit pour les faire correspondre à la mesure du Song, soit pour les enregistrer avec une métrique différente de celle du Song.

Vous ne pouvez définir d'indication de mesure qu'au début de chaque Pattern, ce qui veut dire qu'il n'est pas possible d'en changer en cours de Pattern, ni de les supprimer, ni de les déplacer ou de les copier.

1. Appuyez sur [SONG EDIT <-> LIST] pour accéder à l'écran SNG EDIT (TRK).
2. Appuyez sur SEQUENCER [PATTERN] qui s'allume.
L'écran SNG EDIT (PTN) apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner le Pattern.
4. Appuyez sur [F6 (PTN BEAT)].
La fenêtre « Pattern Beat » apparaît.



5. Appuyez sur ◀ ▶ pour déplacer le curseur.
6. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour définir la signature temporelle.
7. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour revenir à l'écran précédent.

Définition du Tempo

Définition du tempo sur lequel le Song est enregistré.

1. Appuyez sur [TEMPO].
La fenêtre « Tempo » apparaît.



2. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour définir le tempo d'exécution.
 - [F5 (CLICK)]: ce bouton active (une marque ✓ apparaît) et désactive l'émission d'un click sonore au tempo défini.
 - [F4 (TAP)]: le tempo peut être déterminé par la fréquence de la frappe (3 fois au moins; au rythme de noires) sur ce bouton (Tap Tempo).
3. Vos réglages terminés, appuyez sur [F6 (CLOSE)].

Enregistrement temps réel (Realtime Recording)

L'enregistrement temps réel est la méthode dans laquelle votre interprétation au clavier et vos actions sur les différents contrôles sont enregistrées exactement de la manière dont vous les réalisez. Utilisez cette méthode si vous voulez pouvoir capter un maximum de nuances et d'expression.

Opérations de base pour l'enregistrement temps réel

1. Vérifiez que les points préalables à l'enregistrement ont bien été observés tels qu'ils sont décrits dans "Avant d'enregistrer un nouveau Song" (p. 122).

Si vous voulez enregistrer de nouvelles données au sein d'un morceau existant, chargez le d'abord en mémoire temporaire (p. 131). Puis appuyez sur [▶▶] ou [◀◀] pour définir la mesure à laquelle vous voulez commencer l'enregistrement (indiquée par la mention « M= » dans la partie supérieure de chaque écran PLAY).

2. Appuyez su [●].

Le témoin [●] clignote et la fenêtre d'attente d'enregistrement (Realtime Rec Standby) apparaît.



Cette fenêtre vous permet de saisir différents paramètres liés à l'enregistrement temps réel.

MEMO

Si vous voulez enregistrer un Pattern, appuyez sur [PATTERN] qui s'allume.

3. En réglages de base, commencez par saisir les trois paramètres ci-après. Utilisez les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur sur chacun d'eux, puis utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour saisir la valeur.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Rec Track	TRK 1–TRK 16, PTN001–PTN100 (* pour les Patterns)	Détermine la piste linéaire « phrase track » ou le Pattern destiné à l'enregistrement.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Rec Mode	MIX, REPLACE	Détermine la manière dont s'effectue l'enregistrement.
	<p>MIX: Enregistrement par ajout de données. C'est la méthode la plus utilisée. Si des données existent déjà sur la piste de destination, elles sont conservées et les nouvelles données sont ajoutées aux précédentes. En associant ce mode à l'enregistrement en boucle (Loop) vous pouvez empiler de nouvelles données sur les précédentes à chaque répétition jusqu'à obtenir un fragment complexe impossible à saisir en une seule passe. C'est, par exemple, une bonne solution pour enregistrer une piste de batterie, un instrument après l'autre: grosse caisse → caisse claire → charleston, etc.</p> <p>REPLACE: Enregistrement par substitution de données. Si des données existent sur la piste de destination, elles sont effacées au fur et à mesure que se déroule l'enregistrement, pour être remplacées par votre nouvelle exécution. C'est la méthode utilisée pour réenregistrer une piste.</p>	
Count In	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS, WAIT NOTE	Détermine la manière dont débute l'enregistrement.
	<p>OFF: L'enregistrement démarre immédiatement quand vous appuyez sur [▶].</p> <p>1 MEAS: Après l'appui sur [▶], un décompte préalable (en lecture) d'une mesure avant la position du début d'enregistrement intervient, puis l'enregistrement commence.</p> <p>2 MEAS: Après l'appui sur [▶], un décompte préalable (en lecture) de deux mesures avant la position du début d'enregistrement intervient, puis l'enregistrement commence.</p> <p>WAIT NOTE: L'enregistrement attend pour commencer que vous jouiez une première note sur le clavier ou que vous appuyiez sur la pédale de maintien.</p>	

La fenêtre « Realtime Rec Standby » permet de définir les opérations suivantes:

- Définir les points de punch-in/out (p. 125)
- Définir les points de boucle (« loop »; p. 125)
- Quantize (p. 126)
- Définir le type de données enregistrées (p. 127)

Pour plus de détails, voir les pages respectives.

4. Quand vous avez terminé ces paramétrages dans « Realtime Rec Standby », appuyez sur [▶] ou [F6 (START)].

La fenêtre Realtime Rec Standby se ferme, le témoin [●] passe en allumage fixe et l'enregistrement commence.

La fenêtre « Realtime Rec Control » apparaît.



5. Quand votre enregistrement est terminé, appuyez sur [■].

Le témoin [●] s'éteint.

Si cet enregistrement ne vous satisfait pas, vous pouvez appuyer sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures à cet enregistrement (Undo/Redo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédure).

Enregistrement de changements de tempo dans un Song (Tempo Recording)

Pour obtenir une modification du tempo au sein d'un morceau, vous devez en enregistrer la commande sur la piste « Tempo track ». Si des changements de tempo sont déjà présents sur cette piste, ils seront remplacés par les nouvelles valeurs. Procédez aux paramétrages suivants, qui s'ajoutent aux procédures de base décrites à l'étape 3 de la p. 124.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Tempo Rec Sw	OFF, ON	Changements de tempo enregistrés (ON), ou non (OFF).

Vous pouvez aussi utiliser les contrôles temps réel pour modifier le tempo simplement (p. 121).

Enregistrement en boucle (Loop) et en Punch-In

Vous pouvez enregistrer en boucle sur une zone définie (Loop), ou ne réenregistrer cette zone qu'en un seul passage (Punch-in). Procédez aux paramétrages suivants, qui s'ajoutent aux procédures de base décrites à l'étape 3 de la p. 124.

Paramètre	Commentaires
Loop/ Punch	<p>Détermine la manière dont les enregistrements en boucle ou en Punch-in sont réalisés.</p> <p>OFF: fonctions désactivées.</p> <p>LOOP (POINT): enregistrement en boucle basé sur les points de bouclage saisis.</p> <p>LOOP (1-16 MEAS): enregistrement en boucle sur une plage de 1 à 16 mesures partant de la mesure définie comme mesure de départ.</p> <p>LOOP SONG ALL: enregistrement en boucle sur l'ensemble du song.</p> <p>AUTO PUNCH: Enregistrement en Auto punch-in.</p> <p>MANUAL PUNCH: Enregistrement Punch-in déclenché manuellement.</p>
Start Point	<p>Détermine la mesure et le temps du début de l'enregistrement auto Punchin ou en boucle.</p> <p>* Il n'est pas possible d'obtenir une résolution plus fine.</p>
End Point	<p>Détermine la mesure et le temps du début de l'enregistrement auto Punchin ou en boucle.</p> <p>* Il n'est pas possible d'obtenir une résolution plus fine.</p> <p>* La boucle minimale est de quatre noires.</p>

Auto Punch-In (Punch-In automatique)

Les limites (punch points) de la zone à enregistrer doivent être préalablement définies. La correction d'erreurs devient alors très facile. Le Song démarre en lecture, puis passe automatiquement en enregistrement quand le point de départ est atteint.

1. Dans la fenêtre « Realtime Rec Standby », réglez le paramètre « Loop/Punch » sur « AUTO PUNCH ».
2. Réglez les points de départ (Start) et de fin (End) sur les valeurs désirées.
3. Positionnez le début de la lecture quelque temps avant le point de départ (start) et appuyez sur [►] ou [F6 (START)]. Le Song démarre en lecture, puis passe automatiquement en enregistrement quand le point de départ est atteint, et repasse en lecture simple au point de fin.
4. Appuyez sur [■] pour arrêter la lecture.

Manual Punch-In (Punch-In manuel)

L'enregistrement s'effectue (effaçant les données existantes) dans une zone définissez par pression sur une pédale ou un bouton. Cela est pratique pour corriger des erreurs survenues dans plusieurs parties. Le Song démarre en lecture, puis passe en enregistrement dès la pression sur la pédale ou le bouton dédié et repasse en lecture sur une nouvelle pression (bascule entre lecture/enregistrement/lecture).

Si vous voulez une pédale branchée sur le connecteur PEDAL CONTROL pour définir la zone d'enregistrement, vous devez d'abord régler le paramètre « Control Pedal Assign » sur « PUNCH IN/OUT » (p. 195).

1. Dans la fenêtre « Realtime Rec Standby », réglez le paramètre « Loop/Punch » sur « MANUAL PUNCH ».
2. Appuyez sur [►] ou [F6 (START)]. Le Song démarre en lecture, et la fenêtre d'enregistrement temps réel (« Realtime Rec Control ») apparaît.
3. Au moment où vous voulez commencer l'enregistrement, appuyez sur [F3 (PUNCH IN)] ou sur la pédale. Le séquenceur passe en enregistrement.



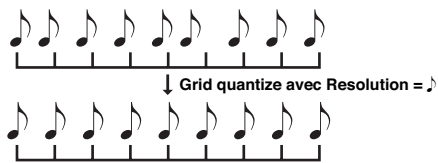
4. Au moment où vous voulez arrêter l'enregistrement, appuyez à nouveau sur [F3 (PUNCH OUT)] ou sur la pédale. Le séquenceur repasse en lecture.
5. Appuyez sur [■] pour arrêter la lecture.

Correction de la mise en place en cours d'enregistrement (Recording Quantize)

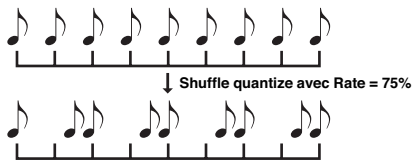
La fonction **Quantize** corrige automatiquement les erreurs de mise en place de votre interprétation, en réalignant les notes sur une résolution définie. En enregistrement temps réel, vous avez la possibilité d'effectuer cette quantification pendant l'enregistrement. Procédez aux paramétrages suivants, qui s'ajoutent aux procédures de base décrites à l'étape **3** de la p. 124.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Input Quantize	OFF, GRID, SHUFFLE	OFF: fonction désactivée. GRID: quantification stricte. À utiliser pour des instruments nécessitant une mise en place précise: batterie ou basse. SHUFFLE: quantification décalée, servant à donner au rythme un « swing » particulier.
Paramètre "Input Quantize" = " GRID "		
Grid Resolution	♩, ♩ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪ ₄	Détermine le « pas » de la quantification en valeurs de notes. Choisissez la valeur de note définissant le maillage minimum de la mise en place rythmique.
Grid Quantize Strength	0-100%	Détermine le degré du réaligement des notes sur la résolution définie ci-dessus. Une valeur de 100 % correspond à une contrainte totale, une valeur de 0 % à une absence de réaligement, et les valeurs intermédiaires à des contraintes plus ou moins importantes.
Paramètre "Input Quantize" = " SHUFFLE "		
Shuffle Resolution	♩, ♪	Pas de quantification exprimé en valeurs de notes.
Shuffle Quantize	0-100%	Détermine le degré du décalage du contre-temps par rapport au maillage théorique défini par la valeur de résolution Une valeur de 50 % correspond à une mise en place exacte sur le contre-temps. Une valeur de 0 % ramènerait totalement le contre-temps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'avancerait totalement sur le temps fort suivant.

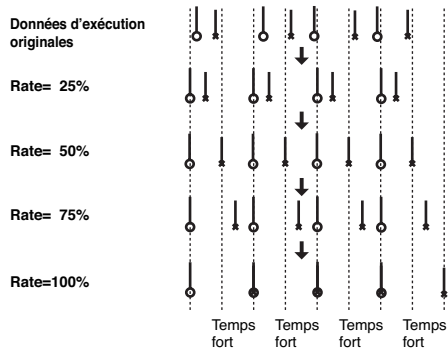
Quantize Type = "GRID"



Quantize Type = "SHUFFLE"



Rate (amplitude du décalage « shuffle »):



Sélection des données de séquence à enregistrer (Recording Select)

En enregistrement temps réel, en principe toutes les données d'exécution sont enregistrées par défaut. Si vous voulez « filtrer » certains types de données, réglez « Recording Select » sur « OFF ».

1. Appuyez sur [●].
2. Appuyez sur [F5 (REC SELECT)].
La fenêtre « Recording Select » apparaît.



3. Appuyez sur [CURSOR] pour valider/dévalider les données de séquence (types de messages MIDI) à enregistrer.

Message MIDI	Commentaires
Note	Messages de notes
Control Change	Messages de contrôle
Program Change	Changement de programme
System Ex	Paramétrages spécifiques au Fantom-Xa (paramètres de sons par exemple).
Channel After	Aftertouch appliqué à tout un canal MIDI.
Poly After	Aftertouch appliqué à chaque note.
Pitch Bend	Variation de hauteur.

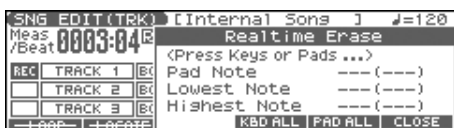
4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour ajouter une marque de validation (✓).
L'enregistrement est autorisé pour les données précédées d'une marque de validation (✓), et ne se fera pas pour celles qui n'en ont pas.
 - [F4 (ALL ON)]: toutes les données reçues seront enregistrées.
 - [F5 (ALL OFF)]: aucune donnée ne sera enregistrée.
5. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer « Recording Select ».

Effacement de données indésirables en temps réel (Realtime Erase)

La fonction « Realtime Erase » permet d'effacer des données indésirables pendant un enregistrement temps réel. Elle permet d'effacer sans arrêter l'enregistrement (pratique pendant un enregistrement en boucle).

* La fonction « Realtime Erase » n'est accessible que si le paramètre « Recording Mode » est réglé sur « MIX ».

1. Commencez un enregistrement en temps réel (p. 124).
La fenêtre « Realtime Rec Control » apparaît.
2. Appuyez sur [ERASE/UNDO].
La fenêtre « Realtime Erase » apparaît.



3. Effacez les données indésirables.

- Pour effacer toutes les données (à l'exception des messages d'appel des Patterns), appuyez sur [F4 (KBD ALL)].
Les données sont effacées tant que vous maintenez le bouton enfoncé.
- Pour effacer les notes correspondant à une touche donnée du clavier (ou un Pad), maintenez-la enfoncée. Elles seront effacées tant que vous maintiendrez la touche ou le Pad enfoncé.
- Pour effacer toutes les notes comprises dans une plage donnée, maintenez enfoncées les deux touches délimitant cette zone.

4. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre « Realtime Erase ».

Vous retournez à l'enregistrement normal.

* Vous pouvez effacer sélectivement les données d'un canal.

Enregistrement d'arpèges en synchronisation avec le séquenceur

Quand vous enregistrez des arpèges en temps réel, vous pouvez les synchroniser avec le départ et l'arrêt du séquenceur.

Pour plus de détails, voir **Arp/Rhythm Sync Switch** (p. 200).

Fonction d'essai préalable (Rehearsal Function)

La fonction d'essai préalable de l'enregistrement « Rehearsal » permet de suspendre temporairement un enregistrement temps réel pour vous permettre de pratiquer (ou de vous entraîner sur) un passage techniquement un peu plus difficile.

1. Commencez un enregistrement en temps réel (p. 124).

La fenêtre « Realtime Rec Control » apparaît.

2. Appuyez sur [F6 (REHEARSAL)] ou sur [●].

Le témoin [●] se met à clignoter, indiquant que vous êtes en mode d'essai et que rien de ce que vous jouerez au clavier ne sera enregistré.



3. Pour retourner à l'enregistrement, appuyez à nouveau sur [F6 (REHEARSAL)] ou sur [●].

Saisie des données pas à pas (Step Recording)

L'enregistrement pas à pas permet de saisir les notes (ou les silences équivalents) une à une, comme sur une partition. De plus, cette méthode permet de créer des Songs par assemblage de Patterns.

Saisie des notes et des silences

1. Vérifiez que les points préalables à l'enregistrement ont bien été observés tels qu'ils sont décrits dans "Avant d'enregistrer un nouveau Song" (p. 122).

Si vous voulez enregistrer de nouvelles données au sein d'un morceau existant, chargez le d'abord en mémoire temporaire (p. 131), puis appuyez sur [▶▶] ou [◀◀] pour définir la mesure à laquelle vous voulez commencer (indiquée par la mention « M= » dans la partie supérieure des écrans PLAY).

2. Appuyez 2 fois sur [●], ou maintenez [SHIFT] et appuyez sur [●].

Le témoin [●] clignote et la fenêtre « Step Rec Standby » apparaît.



MEMO

Pour enregistrer un Pattern, appuyer sur [PATTERN] qui s'allume.

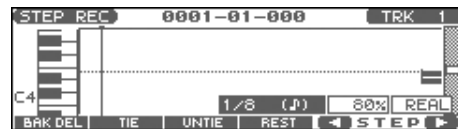
3. Effectuez les paramétrages de l'enregistrement pas à pas : utilisez les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur sur le paramètre voulu puis tournez la molette VALUE ou appuyez sur les touches [INC]/[DEC] pour le modifier.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Rec Track	TRK 1–TRK 16, PTN001–PTN100 (* pour un Pattern)	Détermine la piste « phrase track » ou le Pattern de destination.
Rec Mode	MIX, REPLACE	Détermine la manière dont s'effectue l'enregistrement.
	<p>MIX: Enregistrement par ajout de données. C'est la méthode que vous utiliserez probablement le plus souvent. Si des données existent déjà sur la piste de destination, elles sont conservées et les nouvelles données sont simplement ajoutées aux précédentes</p> <p>REPLACE: Enregistrement par substitution de données. Si des données existent sur la piste de destination, elles sont effacées au fur et à mesure que se déroule l'enregistrement, pour être remplacées par votre nouvelle saisie. C'est la méthode utilisée pour ré-enregistrer une piste.</p>	

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Start Point	—	Détermine la position (mesure-temps-tick) du début de l'enregistrement.

4. Appuyez sur [F6 (NOTE)] ou [▶].

Le témoin [●] s'allume et la fenêtre « STEP REC » apparaît.



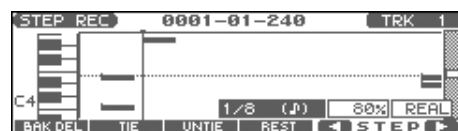
5. Choisissez la valeur de note à saisir. Utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner le paramètre voulu.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Note Type	Note	Détermine la durée des pas de saisie (en valeurs de notes). La longueur de ce pas indique la durée entre un « note-on » et le « note-on » suivant.
Gate Time	1–100%	Détermine la proportion entre la durée effective de la note et la longueur du pas. Le « Gate Time » indique la durée entre un note-on et le note-off qui le suit. Les valeurs les plus basses donnent un jeu « staccato », et les valeurs les plus hautes un jeu « tenuto ». La valeur normale se trouve autour de 80 %.
Input Velo	REAL, 1–127	Détermine la force avec laquelle la note est supposée être jouée. Pour capter la force réelle avec laquelle vous avez enfoncé la touche, choisissez « REAL ». Vous pouvez choisir une valeur selon certains repères: p (piano)=60, mf (mezzo forte)=90, et f (forte)=120.

6. Utilisez la molette VALUE ou [INC]/[DEC] pour cette saisie.

7. Appuyez sur [F5] ou [F6] pour changer de position de saisie et appuyez sur une touche ou un Pad.

La position de saisie avance d'un pas (que vous définissez) à chaque note. Les vitesses s'affichent également graphiquement.



Vous pouvez utiliser les touches de fonction ([F1],[F2],[F3],[F4],[F5]) pour effectuer les opérations ci-après.

- [F1 (BAK DEL)]: Annule la dernière note saisie.
- [F2 (TIE)]: « Lie » la note précédente à la saisie en cours.
- [F3 (UNTIE)]: Annule la précédente insertion de liaison.
- [F4 (REST)]: Saisit un silence. Choisissez d'abord le paramètre Note Type pour définir sa durée puis appuyez sur [F3 (REST)].

8. Répétez les étapes ci-dessus pour poursuivre la saisie.

La valeur précédente de chaque paramètre reste mémorisée sauf avis contraire, ce qui simplifie la saisie consécutive de notes présentant des caractéristiques identiques. Une fois que vous avez saisi les paramètres « Gate Time » et « Velocity », il n'est normalement pas nécessaire de les changer à chaque étape et tout ce qu'il vous reste à faire est donc de saisir la valeur du paramètre « Step Time » et de déterminer la hauteur de la note en la jouant.

NOTE

La note ne sera pas saisie tant que vous n'aurez pas relâché la touche, vous permettant de modifier ses divers paramètres (Note Type, Gate Time, Input Velo).

9. Quand vous avez terminé votre saisie pas à pas, appuyez sur [■].

Le témoin [●] s'éteint.

Si cet enregistrement ne vous satisfait pas, vous pouvez appuyer sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures à cet enregistrement (Undo/Redo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédure).

Saisie d'un accord

Plaquez l'accord. Cet accord sera saisi quand vous relâcherez toutes les touches (ou les Pads) simultanément.

Déplacement de la position de saisie

Pressing [F6 (>)] avance la position de saisie d'un pas défini par la valeur Note Type.

Pressing [F5 (<)] recule la position de saisie d'un pas défini par la valeur Note Type.

Déplacement de la position de visualisation

Les touches ▲ et ▼ permettent de déplacer la visualisation des notes vers le haut ou vers le bas.

Relations entre valeurs de notes et paramètre Gate Time

La relation entre la durée des notes et le paramètre « gate time » est donnée dans le tableau ci-dessous. Le séquenceur du Fantom-Xa utilise une résolution de 480 « ticks » par noire. Le « gate time » d'une noire est donc égal à 480 événements élémentaires ou « clocks ».

Note	Gate time
♪	30
♪ ₃	40
♪.	45
♪	60
♪ ₃	80
♪	90
♪	120
♪ ₃	160
♪.	180
♪	240
♪ ₃	320
♪.	360
♪	480
♪ ₃	640
♪.	720
♪	960
○	1920
⊠	3840

MEMO

Le « gate time » enregistré en pas à pas correspond à la valeur originale du « gate time » multipliée par celle du paramètre « Gate Ratio ». Par exemple, si ce dernier est à « 80 % », la saisie d'une noire donnera un « gate time » de $480 \times 0,8 = 384$.

Affectation d'un Pattern à une piste linéaire (Phrase Track)

Vous pouvez créer un song en combinant différents Patterns enregistrés antérieurement. L'affectation d'un Pattern à une piste « Phrase Track » se fait en saisie pas à pas. Soyez toutefois attentif au fait que les patterns eux-mêmes ne sont pas insérés dans la piste. Il ne s'agit que de messages d'appel ou « **Pattern Call messages** » destinés à repérer quel Pattern doit être mis en lecture à tel moment. Si vous modifiez un Pattern, cette modification sera donc répercutée sur le Song.

NOTE

Quand vous affectez un Pattern à une Phrase Track, ses caractéristiques de mesure sont ignorées et il utilise celles de la « Beat Track » du Song. Si les valeurs ne correspondent pas les longueurs des mesures ne correspondront pas et la lecture peut se trouver décalée. Dans ce cas, vous devez redéfinir les paramètres de mesure de la « Beat Track » (p. 123).

1. Vérifiez que toutes les opérations préalables à l'enregistrement ont bien été effectuées comme décrit dans "Avant d'enregistrer un nouveau Song" (p. 122).

2. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [●], ou 2 fois [●].

Le témoin [●] clignote et la fenêtre « Step Rec Standby » apparaît.



MEMO

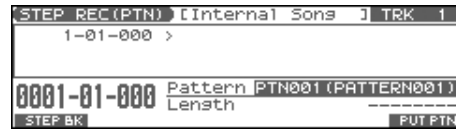
Si [PATTERN] est allumé, appuyez dessus pour l'éteindre.

3. Effectuez les paramétrages de l'enregistrement pas à pas : utilisez les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur sur le paramètre voulu puis tournez la molette VALUE ou appuyez sur les touches [INC]/[DEC] pour le modifier.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Rec Track	TRK 1-TRK 16	Détermine la piste « phrase track » de destination.
Rec Mode	MIX, REPLACE	Détermine la manière dont s'effectue l'enregistrement. MIX: Enregistrement par ajout de données. C'est la méthode que vous utiliserez probablement le plus souvent. Si des données existent déjà sur la piste de destination, elles sont conservées et les nouvelles données sont simplement ajoutées aux précédentes REPLACE: Enregistrement par substitution de données. Si des données existent sur la piste de destination, elles sont effacées au fur et à mesure que se déroule l'enregistrement, pour être remplacées par votre nouvelle saisie. C'est la méthode utilisée pour ré-enregistrer une piste.
Start Point	—	Détermine la position (mesure-temps-tick) du début de l'enregistrement.

4. Appuyez su [F5 (PTNCALL)].

L'écran « STEP REC (PTN) » apparaît.



5. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro du Pattern (1 à 100) à affecter à la piste linéaire « Phrase Track ».

Le nom du Pattern sélectionné s'affiche dans la case « Pattern ». « Length » indique son nombre de mesures.

6. Appuyez sur [F6 (PUT PTN)].

Un message d'appel « Pattern Call » du Pattern correspondant aux paramètres précédents est enregistré sur la piste. Vous avancez automatiquement du nombre de mesures constituant le Pattern jusqu'à un point où vous pouvez insérer un message d'appel pour le Pattern suivant.

* En cas d'erreur d'insertion de Pattern, appuyez sur [◀◀] ou [F1 (STEP BK)] pour annuler le précédent message « Pattern Call ».

7. Répétez les étapes ci-dessus pour ajouter d'autres Patterns.

8. Quand vous avez terminé cette saisie, appuyez sur [EXIT] ou [■].

Le témoin [●] s'éteint.

Si cet enregistrement ne vous satisfait pas, vous pouvez appuyer sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures à cet enregistrement (Undo/Redo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédure).

Édition de Songs

Ce chapitre détaille les procédures d'édition des Songs.

Chargement du Song à éditer

L'édition consiste à modifier un Song dans la mémoire temporaire. Si votre song se trouve en mémoire utilisateur ou sur carte, vous devez donc d'abord le charger en mémoire temporaire.

Si un Song est déjà présent en mémoire temporaire, il sera effacé par le rechargement du nouveau Song. S'il s'agissait de données importantes, pensez à les sauvegarder préalablement avant d'effectuer le rechargement (p. 150).

1. Appuyez deux fois sur [SONG EDIT <-> LIST] pour accéder à la page SONG LIST.



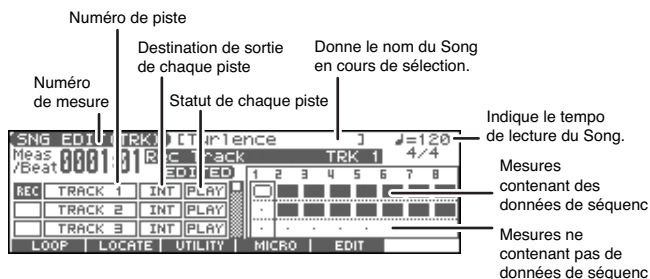
* Dans cet écran, les touches ◀ ou ▶ permettent de définir le type de Songs affichés. Quand différents types de Songs sont sauvegardés ensemble, cela facilite l'accès au Song recherché.

- ALL: tous les Songs
- SVQ: Fichiers SVQ uniquement
- SMF: Fichiers MIDI Files uniquement
- MRC: Fichiers MRC uniquement

2. Appuyez sur [F1 (USER)] or [F2 (CARD)] pour choisir la destination du chargement.
 3. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner le Song à éditer.
 4. Appuyez sur [F6 (LOAD)].
- * Un message de confirmation apparaît.
5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Quand le Song est chargé, ses données s'affichent sur l'écran SNG EDIT (TRK).

* Vous pouvez également effectuer le chargement en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur le bouton [WRITE] (p. 153).



MEMO

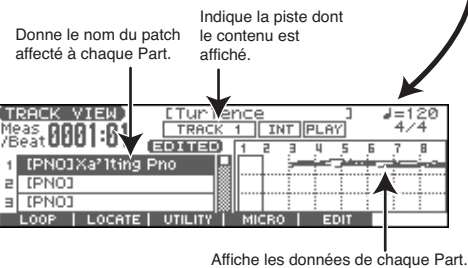
Si vous mettez le Song en lecture pendant que l'écran SNG EDIT (TRK) est actif, la page défilera en même temps que le morceau.

Visualisation des données dans une piste

Le Fantom-Xa peut enregistrer plusieurs canaux MIDI sur une même piste. Dans l'écran SNG EDIT (TRK), la touche [PAGE] permet de visualiser ces différents canaux dans une piste (page TRACK VIEW).

Ce nouvel écran présente graphiquement les données de chaque canal. La hauteur des barres indique la hauteur de la note et leur longueur indique leur durée.

Appuyez à nouveau sur [PAGE] pour revenir à l'écran précédent.



Utilisation de générateurs de sons différents pour chaque Track

En définissant une affectation de sortie différente pour chaque Track, vous pouvez utiliser une grande diversité de générateurs de son.

1. Appuyez sur [SONG EDIT <-> LIST] pour accéder à l'écran SNG EDIT (TRK).
2. Utilisez les touches [CURSOR] pour accéder à la Track dont vous voulez modifier l'affectation de sortie.



3. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC] [DEC], pour modifier cette valeur:
 - OFF: Track non affectée (non entendue).
 - INT: Track jouée par le générateur de son interne du Fantom-Xa.
 - MIDI: Track jouée par un générateur de son externe branché sur la prise MIDI OUT du Fantom-Xa.
 - BOTH: Track jouée à la fois par le générateur de son interne et par des générateurs de son externe.

Chargement de pistes/Patterns individuels

Si vous avez sélectionné un fichier de Song (extension “.SVQ”) ou SMF (extension “.MID”), vous pouvez charger individuellement des pistes (tracks) ou des patterns.

1. Après l'étape 3 du paragraphe « Chargement du Song à éditer », appuyez sur [F5 (LD TRK)].

La fenêtre Load Track apparaît.



2. Déplacez le curseur à la gauche de « Source » et sélectionnez la piste (TRK 1–16) ou le pattern (PTN001–100) à charger.

* Si vous chargez un fichier SMF, il n'est pas possible de sélectionner les patterns (PTN001–100). Par ailleurs si ce SMF est au format 0, le chargement se fera forcément en « TRK ALL » et ses pistes individuelles ne pourront pas être sélectionnées.

3. Amenez le curseur à la droite de « Destination » et sélectionnez la piste (TRK 1–16) ou le pattern (PTN001–100) de destination.

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider l'opération.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Mute d'une Track en lecture (Track Mute)

Pour couper la diffusion de certains instruments en lecture, vous pouvez « muter » les Tracks contenant les données les concernant.

1. Appuyez sur [SONG EDIT <> LIST] pour accéder à la page SNG EDIT (TRK).
2. Utilisez les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur sur la piste/Track que vous voulez muter.



* Les Tracks vides de données de séquence s'affichent “- - - -”.

3. Utilisez la molette VALUE ou [DEC] pour afficher “MUTE.”

* Vous pouvez muter des Phrase Tracks en appuyant sur [MUTE] (de sorte que le bouton clignote), puis sur PART/TRACK [1]–[8] et [9-16].

NOTE

Notez que lors de la sauvegarde au format Standard MIDI File les Phrase Tracks mutées ne sont pas sauvegardées. Par contre dans la sauvegarde au format MRC Pro les Phrase Tracks sont bien sauvegardées et leur statut de mute conservé.

Si vous mettez le statut de la « tempo track » (Tempo) sur « MUTE », elle sera ignorée et si des changements de tempo étaient programmés dans ce Song, ils ne seront pas pris en compte et le Song sera lu à tempo fixe.

Positionnement de Markers (Locate Positions) dans un Song

Les Markers peuvent être positionnés en n'importe quelle position à l'intérieur du Song (« Locate Positions »). Normalement, les positions dans le Song sont indiquées en « mesures, temps et clock », mais concernant les Markers, on peut aussi avoir un affichage du temps absolu sous la forme « heures-minutes-secondes-frames »

* Il n'est pas possible d'affecter un Marker à un pattern

Affectation d'un Marker (Locate Position)

Vous pouvez positionner jusqu'à 4 markers (Locate Position).

1. Appuyez sur [SONG EDIT <> LIST] pour accéder à la page SONG EDIT.

2. Appuyez sur [F2 (LOCATE)].

La fenêtre Locate screen apparaît.



3. Appuyez sur [F5 (SET)] pour ajouter une marque (✓) puis sur [F1 (SET1)]–[F4 (SET4)] définir la position de lecture en cours comme Marker.

Vous pouvez aussi effectuer cette opération en cours de lecture.

* Vous pouvez également définir la position du marker en amenant le curseur sur les valeurs « mesure » ou « beat » du point de localisation et modifier celles-ci à l'aide de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

Accès aux Markers (Locate Position)

Pour accéder directement à une position localisée par un Marker :

1. Accédez à la fenêtre Locate.
2. Si une marque (✓) s'affiche au-dessus de [F5 (SET)], appuyez sur celui-ci pour effacer la marque.
3. Appuyez sur [F1 (JUMP1)]–[F4 (JUMP4)].
Vous accédez instantanément à cette position.

- Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [BWD] pour revenir au Marker précédent.
- Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [FWD] pour revenir au Marker suivant.

Définition d'une zone à répéter dans un Song (Loop Points)

Dans les fonctions « Loop Play » ou « Loop Recording », les points de bouclage paramétrés ici peuvent servir à définir les zones de répétition pour se substituer à la définition de la répétition à partir des numéros de mesures.

* Il n'est pas possible d'affecter des points de bouclage dans un Pattern.

1. Appuyez sur [SONG EDIT <> LIST] pour accéder à la page SONG EDIT.

2. Appuyez sur [F1 (LOOP)].

La fenêtre « Loop Play » apparaît.



3. Déplacez le curseur sur le paramètre voulu et tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour effectuer le paramétrage.

Paramètre	Commentaires
Repeat Times	Détermine le nombre de répétitions Valeurs : INF, 1–99 Si vous voulez que le bouclage se poursuive indéfiniment jusqu'à ce que vous appuyiez sur [STOP], sélectionnez l'option « INF ».
Start Point (S)	Détermine la position de départ de la répétition. Si vous appuyez sur [F3 (START)], la position de lecture en cours est défini comme position de départ.
End Point (E)	Détermine la position de fin de la répétition. Si vous appuyez sur [F4 (END)], la position de lecture en cours est défini comme position de fin. * Cette position précise n'est pas elle-même incluse dans la zone de répétition.

4. En appuyant sur [LOOP PLAY] (qui s'allume), ou sur [F5 (LOOP)] (ajoute une marque ✓), le bouclage est activé.

Édition des données de séquence dans une zone déterminée (Track Edit)

La fonction « Track Edit » permet d'éditer des données de séquence dans une zone déterminée.

Opérations de base pour l'édition de Tracks

1. Accédez à l'écran SONG LIST, puis chargez en mémoire le Song que vous voulez éditer (p. 131).

2. Appuyez sur [SONG EDIT <> LIST] pour accéder à la page SNG EDIT (TRK).

3. Appuyez sur [F5 (EDIT)].

La fenêtre Track Edit apparaît.



4. Appuyez sur [F3 (▲)] [F4 (▼)] ou sur ▲ ▼ pour sélectionner la fonction de votre choix, puis appuyez sur [F6 (SELECT)].

Quantize (p. 134)	Erase (p. 136)	Delete (p. 136)
Copy (p. 137)	Insert (p. 138)	Transpose (p. 138)
Change Velocity (p. 139)	Change Channel (p. 139)	Change Duration (p. 140)
Merge (p. 140)	Extract (p. 141)	Shift Clock (p. 142)
Data Thin (p. 143)	Exchange (p. 143)	Time Fit (p. 143)
Truncate (p. 144)		

cf.

Pour plus de détails sur la fenêtre de paramétrage de chaque fonction, reportez-vous à la page correspondante.

5. Définissez les paramètres de chaque fonction. Utilisez les touches fléchées [CURSOR] pour accéder au paramètre puis tournez la molette VALUE ou appuyez sur les touches [INC]/[DEC] pour en modifier la valeur. Commencez par définir la région affectée par l'édition, puis apportez vos corrections.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider l'opération.

Quand elle est terminée, l'écran affiche brièvement "Completed!"

* Pour ne pas valider l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

MEMO

Si le résultat ne vous satisfait pas, vous pouvez appuyer sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures à cette édition (Undo/Redo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédure).

Réalignement de la mise en place d'un Song (Quantize)

Dans le chapitre "Recording Songs" (p. 122), nous avons vu la fonction de quantification à l'enregistrement, **Recording Quantize**, qui permet de corriger la mise en place pendant l'enregistrement. Il est également possible d'effectuer cette opération après coup sur un Song déjà enregistré.

Le Fantom-Xa dispose d'une fonction **Preview** qui permet d'entendre le résultat d'une quantification avant d'avoir validé son exécution. Vous pouvez ainsi trouver aisément les paramètres les plus adaptés.

Fonction Preview

La fonction Preview permet d'entendre le résultat d'une quantification avant d'avoir validé son exécution. Si vous modifiez les paramètres pendant la lecture, la lecture suivante tiendra compte de la dernière version des modifications apportées. Faites des essais successifs pour trouver les meilleures options.

* Les appels de Patterns (Pattern Call) affectés à une Track ou les Tracks mutées ne bénéficient pas de la fonction Preview.

L'appui sur [PLAY] alors que la fenêtre « Track Edit (Quantize) » est active sélectionne le mode Preview. Les deux mesures suivant la position en cours sont alors lues en boucle.

La position de début du Preview peut également être modifiée à l'aide des boutons [FWD] et [BWD]. Pour sortir du mode Preview, appuyez à nouveau sur [STOP]

NOTE

L'opération de Quantize ne corrige que la mise en place temporelle des enfoncements et relâchements de touches, elle ne corrige pas la position des autres données enregistrées. Si vous avez enregistré des données de pitch-bend ou de modulation en jouant, la quantification peut les désynchroniser des messages de notes auxquels ils étaient destinés. Pour cette raison, il est conseillé de n'enregistrer de telles données qu'après coup en utilisant le « mix recording », etc.

cf.

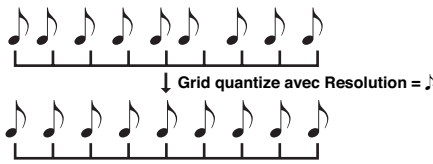
Pour plus de détails sur le paramétrage, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



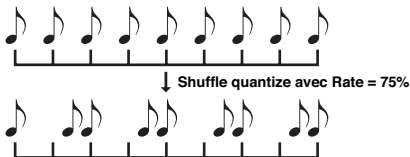
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/ Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, PTN001-100	Phrase Track ou Pattern à quantifier. TRK ALL : Phrase tracks 1 à 16 TRK 1-16 : Une Phrase Track déterminée PTN001-100 : Un Pattern déterminé

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Canal(aux) MIDI à quantifier. ALL : Affecte toutes les notes. Ch 1-16 Affecte uniquement les notes d'un canal MIDI spécifique.
Measure	0001-	Limites des mesures à quantifier. Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.
For	1-ALL	
Quantize Type	GRID, SHUFFLE, TEMPLATE	(Voir ci-dessous.)
Paramètre "Quantize Type" = " GRID " Quantification stricte. À utiliser pour des instruments nécessitant une mise en place précise: batterie ou basse.		
Resolution		Détermine le « pas » de la quantification en valeurs de notes. Choisissez la valeur de note définissant le maillage minimum de la mise en place rythmique.
Strength	0-100%	Détermine le degré du réalignement des notes sur la résolution définie ci-dessus.
	Une valeur de 100 % correspond à une contrainte totale, une valeur de 0 % à une absence de réalignement, et les valeurs intermédiaires à des contraintes plus ou moins importantes.	
Paramètre "Quantize Type" = " SHUFFLE " Quantification décalée, servant à donner au rythme un « swing » particulier.		
Resolution		Pas de quantification exprimé en valeurs de notes.
Rate	0-100%	Degré du décalage du contre-temps par rapport au maillage théorique défini par la valeur de résolution.
	Une valeur de 50 % correspond à une mise en place exacte sur le contre-temps. Une valeur de 0 % ramènerait totalement le contre-temps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'avancerait totalement sur le temps fort suivant.	
Paramètre "Quantize Type" = " TEMPLATE " Le Fantom-Xa offre 71 modèles de quantification permettant de créer des « feelings » rythmiques dans différents styles musicaux. Select the template you want for quantization. * Si votre mise en place est trop éloignée des temps, le Template Quantize peut ne pas donner les résultats escomptés. Dans ce cas commencez par effectuer un Grid Quantize préalable.		
Template	001-071	Votre choix de Template
Timing	0-100%	Détermine le degré du réalignement des notes sur la résolution définie. Une valeur de 100 % correspond à une contrainte totale, une valeur de 0 % à une absence de réalignement.
Range Min Range Max	0 (C -)-127 (G9)	Tessiture dans laquelle s'opère la quantification. Vous pouvez aussi définir cette tessiture en appuyant sur deux touches du clavier.

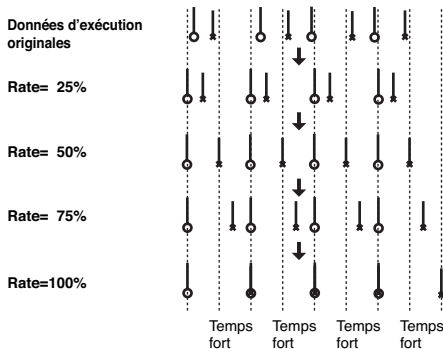
Type de quantification = "GRID"



Type de quantification = "SHUFFLE"



Rate (amplitude du décalage « shuffle »):



Type de quantification = "TEMPLATE" (modèles de quantize)

Divers modèles de quantification sont proposés.

No.	Commentaires
001	Dance (faible dynamique)
002	Dance (forte dynamique)
003	Dance (swing léger)
004	Dance (swing puissant)
005	Dance (retard sur le temps, faible dynamique)
006	Dance (retard sur le temps, forte dynamique)
007	Dance (retard sur le temps, swing léger)
008	Dance (retard sur le temps, swing puissant)
009	Dance (avance sur le temps, faible dynamique)
010	Dance (avance sur le temps, forte dynamique)
011	Dance (avance sur le temps, swing léger)
012	Dance (avance sur le temps, swing puissant)
013	Fusion (faible dynamique)
014	Fusion (forte dynamique)
015	Fusion (swing léger)
016	Fusion (swing puissant)
017	Fusion (retard sur le temps, faible dynamique)
018	Fusion (retard sur le temps, forte dynamique)
019	Fusion (retard sur le temps, swing léger)
020	Fusion (retard sur le temps, swing puissant)
021	Fusion (avance sur le temps, faible dynamique)
022	Fusion (avance sur le temps, forte dynamique)
023	Fusion (avance sur le temps, swing léger)

No.	Commentaires
024	Fusion (avance sur le temps, swing puissant)
025	Reggae (faible dynamique)
026	Reggae (forte dynamique)
027	Reggae (swing léger)
028	Reggae (swing puissant)
029	Reggae (retard sur le temps, faible dynamique)
030	Reggae (retard sur le temps, forte dynamique)
031	Reggae (retard sur le temps, swing léger)
032	Reggae (retard sur le temps, swing puissant)
033	Reggae (avance sur le temps, faible dynamique)
034	Reggae (avance sur le temps, forte dynamique)
035	Reggae (avance sur le temps, swing léger)
036	Reggae (avance sur le temps, swing puissant)
037	Pops (faible dynamique)
038	Pops (forte dynamique)
039	Pops (swing léger)
040	Pops (swing puissant)
041	Pops (retard sur le temps, faible dynamique)
042	Pops (retard sur le temps, forte dynamique)
043	Pops (retard sur le temps, swing léger)
044	Pops (retard sur le temps, swing puissant)
045	Pops (avance sur le temps, faible dynamique)
046	Pops (avance sur le temps, forte dynamique)
047	Pops (avance sur le temps, swing léger)
048	Pops (avance sur le temps, swing puissant)
049	Rhumba (faible dynamique)
050	Rhumba (forte dynamique)
051	Rhumba (swing léger)
052	Rhumba (swing puissant)
053	Rhumba (retard sur le temps, faible dynamique)
054	Rhumba (retard sur le temps, forte dynamique)
055	Rhumba (retard sur le temps, swing léger)
056	Rhumba (retard sur le temps, swing puissant)
057	Rhumba (avance sur le temps, faible dynamique)
058	Rhumba (avance sur le temps, forte dynamique)
059	Rhumba (avance sur le temps, swing léger)
060	Rhumba (avance sur le temps, swing puissant)
061	Samba (pour Pandeiro, etc.)
062	Samba (pour Surdo, Timbale)
063	Axe (pour Caixa)
064	Axe (pour Surdo)
065	Salsa (pour Cascala)
066	Salsa (pour Conga)
067	Triolets
068	Quintuplets
069	Sextuplets
070	Septuplets sur deux temps
071	Triolets retardés

* Ces modèles sont destinés à des morceaux en 4/4. Des indications de mesure différentes peuvent ne pas donner le résultat escompté.

* Les noms des styles ne sont qu'une indication, ils ne garantissent pas que ces modèles leur sont applicables dans tous les cas et inversement vous pouvez certainement les tester sur d'autres styles musicaux.

Effacement des données indésirables (Erase)

Cette fonction permet d'effacer des données dans une plage définie. Les données effacées sont remplacées par des silences et la structure des mesures est conservée.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, TEMPO, PTN001-100	Track ou Pattern à effacer.
	TRK ALL : Phrase Tracks 1 à 16, beat track, et tempo track TRK 1-16 : Phrase Track spécifique TEMPO : Tempo track PTN001-100 : Pattern spécifique	
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Canal MIDI affecté par l'effacement.
	ALL : Efface toutes les données de séquence Ch 1-16 : Efface uniquement les données de séquence d'un canal MIDI spécifique . <i>* Si vous réglez le paramètre Track sur "TEMPO," ou si le paramètre Status est réglé sur "System Exclusive," "Tune Request" ou "Pattern Call," ce paramètre n'est pas disponible.</i>	
Measure	0001-	Limites des mesures à effacer.
For	1-ALL	
	Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.	
Status	ALL, Note, Poly Aftertouch, Control Change, Program Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend, System Exclusive, Tune Request, Pattern Call	Type de données à effacer. <i>* Si vous réglez « Track » sur « TEMPO », ce paramètre n'est pas disponible.</i>
Paramètre "Status" = "Note" ou "Poly Aftertouch"		
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Limites des notes à effacer Vous pouvez aussi définir la tessiture en appuyant sur deux touches du clavier
Range Max		
Paramètre "Status" = "Control Change"		
Range Min	0-127	Limites des numéros de contrôles à effacer
Range Max		
Paramètre "Status" = "Program Change"		
Range Min	1-128	Limites des numéros de programmes à effacer
Range Max		

Suppression des mesures indésirables (Delete)

Cette fonction supprime une plage de données déterminée et déplace les données subséquentes pour combler l'espace vide. La longueur du Song se trouve donc réduite du nombre de mesures supprimées.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, TEMPO, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern à supprimer.
	TRK ALL : Phrase tracks 1 à 16, beat track, et tempo track TRK 1-16 : Phrase Track spécifique TEMPO : Tempo track PTN001-100 : Pattern spécifique	
Measure	0001-	Limites des mesures à supprimer
For	1-ALL	
	Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.	

Copie de Phrases (Copy)

Cette fonction copie une plage de données déterminée. Elle est très utile pour répéter une même Phrase plusieurs fois. Vous pouvez aussi copier des Patterns dans une piste « Phrase Track » et inversement.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Src Track/ Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, TEMPO, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern source pour la copie.
	TRK ALL : Phrase tracks 1 à 16, beat track, et tempo track TRK 1-16 : Phrase Track spécifique TEMPO : Tempo track PTN001-100 : Pattern spécifique	
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Canal MIDI affecté par l'effacement.
	ALL : Efface toutes les données de séquence Ch 1-16 : Efface uniquement les données de séquence d'un canal MIDI spécifique. <i>* Si vous réglez le paramètre Track sur "TEMPO," ou si le paramètre Status est réglé sur "System Exclusive," "Tune Request" ou "Pattern Call," ce paramètre n'est pas disponible.</i>	
Src Measure	0001-	Détermine les limites des mesures à copier. Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.
For	1-ALL	
Dst Track/ Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, TEMPO, PTN001-100	Vérifiez/modifiez la Track ou le Pattern de destination de la copie.
	TRK ALL : Phrase tracks 1-16, the beat track, and the tempo track TRK 1-16 : Specified phrase track TEMPO : Tempo track PTN001-100 : Specified pattern <i>* Si "Src Track" est paramétré sur « ALL », la Track de destination peut être indifféremment paramétrée sur « ALL » ou sur « PTN001-PTN100 ». Si vous avez sélectionné « PTN001-PTN100 », les données des 16 « Phrase Tracks » seront mixées pour la copie.</i> <i>* Si "TEMPO" est défini dans "Src Track," vous ne pouvez choisir que "TEMPO" comme destination.</i>	
Dst Measure	0001-END	Détermine la mesure de destination de la copie. <i>* Si vous voulez que la copie s'effectue juste après la dernière mesure d'un Song, réglez ce paramètre sur « END ».</i>

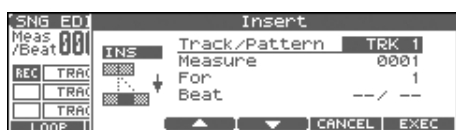
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Copy Mode	MIX, REPLACE	Détermine si vous voulez préserver, au niveau de la destination de la copie, les données antérieurement présentes et les mixer aux nouvelles.
	MIX : combine les données de la source de la copie avec les données existantes au niveau de la destination. REPLACE : les données musicales au niveau de la destination sont effacées et remplacées par les données copies. Cela ne concerne toutefois que les canaux MIDI définis par le paramètre Channel. Les autres canaux restent intacts.	
Copy Times	1-999	Détermine le nombre des copies à effectuer à partir du point de destination.
Status	ALL, Note, Poly Aftertouch, Control Change, Program Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend, System Exclusive, Tune Request, Pattern Call	Détermine le type de données à copier. <i>* Si le paramètre « Track » est réglé sur « TEMPO », le paramètre « Status » n'est pas accessible.</i>
Paramètre "Status" = "Note" ou "Poly Aftertouch"		
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Limites des notes à copier Vous pouvez aussi définir la tessiture en appuyant sur deux touches du clavier
Range Max		
Paramètre "Status" = "Control Change"		
Range Min	0-127	Limites des numéros de contrôles à copier
Range Max		
Paramètre "Status" = "Program Change"		
Range Min	1-128	Limites des numéros de programmes à copier
Range Max		

Insertion d'une mesure vierge (Insert)

Cette fonction insère des mesures vierges à une position donnée au sein d'un Song. Vous avez la possibilité de définir les indications de mesure de ces mesures vierges, ce qui permet d'insérer une phrase avec changement de mesure au milieu d'un morceau.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



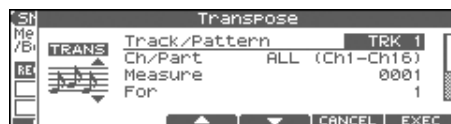
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, TEMPO, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern dans lequel les mesures vierges vont être insérées.
	TRK ALL : Phrase tracks 1 à 16, beat track, et tempo track TRK 1-16 : Phrase Track spécifique TEMPO : Tempo track PTN001-100 : Pattern spécifique	
Measure	0001-END	Détermine la position d'insertion de mesures vierges.
For	1-	Nombre de mesures vierges insérées.
Beat	Numerator: 1-32 Denominator: 2, 4, 8, 16	En général, les indications de métrique de la mesure précédant l'insertion sont affectées aux nouvelles mesures insérées. Si besoin, vous pouvez toutefois changer les indications de mesure à l'aide de ce paramètre. <i>* Le paramètre « Beat » ne peut être réglé que si le paramètre « Track » est réglé sur « TRK ALL »</i>

Transposition (Transpose)

Cette fonction transpose les notes dans une plage spécifiée de +/-127 demi-tons. Utilisez cette fonction pour passer d'une tonalité à une autre dans un Song ou pour transposer la totalité du Song.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern à transposer.
	TRK ALL : Phrase tracks 1 à 16, TRK 1-16 : Phrase Track spécifique PTN001-100 : Pattern spécifique	
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Détermine le canal MIDI affecté par la transposition.
	ALL : Transpose toutes les notes. Ch 1-16 : Transpose uniquement les notes d'un canal MIDI spécifique.	
Measure	0001-	Limites de la zone à transposer.
For	1-ALL	
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Limites des notes à transposer.
Range Max		
Bias	-127- +127	Amplitude de la transposition par pas d'un demi-ton. Choisissez des valeurs positives (+) pour monter le son et négatives (-) pour l'abaisser.

Pour baisser un son de basse d'une octave...

Si votre basse a été jouée une octave plus haut que la partition ne le demandait, vous pouvez utiliser la transposition pour l'abaisser d'une octave.

Pour cela, réglez le paramètre « Range » sur « Lowest-Highest » pour la Part de basse et réglez le Bias sur « -12 ».

Pour échanger des sons de percussion...

Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour changer des sons de percussion.

Vous souhaitez remplacer une conga par un tom par exemple. Si le son de conga est affecté au ré4 (D4) et le son de tom au do3 (C3), il suffit de régler le paramètre « Range » sur « D4-D4 » et le Bias sur « -14 ».

Modification de la vitesse (Volume) (Change Velocity)

Cette fonction modifie les caractéristiques dynamiques du clavier (vitesse) dans une plage déterminée.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern que vous voulez modifier.
	TRK ALL : Phrase tracks 1 à 16 TRK 1-16 : Phrase Track spécifique PTN001-100 : Pattern spécifique	
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Détermine les canaux MIDI concernés par le changement de vitesse.
	ALL : Change la vitesse de toutes les notes. Ch 1-16 : Change uniquement la vitesse des notes du canal MIDI spécifié.	
Measure	0001-	Limites des mesures dont vous voulez modifier la vitesse Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.
For	1-ALL	
Bias	-99- +99	Ajoute une même valeur à toutes les vitesses
Magnify	0-200%	Permet d'augmenter ou diminuer les vitesses en pourcentage. Pour des minorations de vitesse, utilisez des valeurs de « 99 % » ou moins. Pour des amplifications, choisissez « 101 % » ou plus. Avec « 100 % » la vitesse ne change pas.
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Détermine la tessiture dans laquelle s'opère la modification. Vous pouvez aussi définir la tessiture en appuyant sur deux touches du clavier
Range Max		

Changement de canal MIDI (Change Channel)

Cette fonction opère une conversion de canaux MIDI pour une plage de données déterminée.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern que vous voulez modifier.
	TRK ALL : Phrase tracks 1 à 16 TRK 1-16 : Phrase Track spécifique PTN001-100 : Pattern spécifique	
Measure	0001-	Limites des mesures dont vous voulez modifier le canal MIDI. Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.
For	1-ALL	
Status	ALL, Note, Poly Aftertouch, Control Change, Program Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend	Sélectionne le type de données à recanaliser.
Paramètre "Status" = "Note" ou "Poly Aftertouch"		
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Détermine la tessiture dans laquelle s'opère la modification. Vous pouvez aussi définir la tessiture en appuyant sur deux touches du clavier
Range Max		
Paramètre "Status" = "Control Change"		
Range Min	0-127	Limites des numéros de contrôles à recanaliser
Range Max		
Paramètre "Status" = "Program Change"		
Range Min	1-128	Limites des numéros de programmes à recanaliser
Range Max		
Src Channel	ALL, Ch 1-16	Réglez Src Channel sur le canal MIDI que vous voulez modifier et Dst Channel sur celui dans lequel vous voulez le voir converti. Si "Src Channel" est sur "ALL", les données de tous les canaux MIDI seront rassemblées sur le seul canal de destination ("Dst Channel").
Dst Channel	Ch 1-16	

Modification de la durée des notes (Change Duration)

Cette fonction modifie la durée effective de la note (allant du note-on au note-off) dans une plage de valeurs définie. En fonction des réglages vous pouvez obtenir un jeu plus staccato ou au contraire plus tenuto.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern que vous voulez modifier.
	TRK ALL : Phrase tracks 1 à 16 TRK 1-16 : Phrase Track spécifique PTN001-100 : Pattern spécifique	
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Canaux MIDI dont les notes seront concernées par le changement de durée
	ALL : Change la durée des notes de tous les canaux MIDI. Ch 1-16 : Change uniquement la durée des notes d'un canal MIDI spécifique.	
Measure	0001-	Limites des mesures dont vous voulez modifier les durées de notes Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.
For	1-ALL	
Bias	-4800-4800	Ajoute une même valeur à toutes les durées.
Magnify	0-200%	Permet d'augmenter ou diminuer les durées de notes en pourcentage. Avec « 100 % » aucun changement n'intervient. Pour des amplifications, choisissez « 101 % » ou plus. Une valeur de « 99% » ou moins réduira la durée. (Ex.: "50%" = réduction de moitié ; «200%» = durée doublée.
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Détermine la tessiture dans laquelle s'opère la modification. Vous pouvez aussi définir la tessiture en appuyant sur deux touches du clavier
Range Max		

Combinaison de deux « Phrase Tracks » ou Patterns en un(e) seul(e) (Merge)

Vous pouvez combiner les données de séquence de deux « phrase tracks » ou patterns en une seule.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



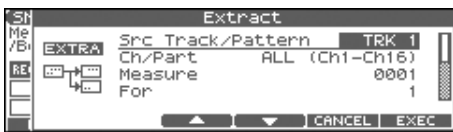
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Src Track/Pattern	TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la « phrase track » ou le pattern à combiner.
	TRK 1-16 : Phrase Track spécifique PTN001-100 : Pattern spécifique * <i>Après l'opération, cette piste sera vide.</i>	
Dst Track/Pattern	TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la piste de destination de la combinaison.
	TRK 1-16 : Phrase Track spécifique PTN001-100 : Pattern spécifique * <i>Après l'opération, les données combinées des deux pistes se retrouveront sur celle-ci.</i>	

Extraction et déplacement d'une Part dans une séquence (Extract)

Cette fonction extrait des données spécifiées d'une Phrase Track ou d'un Pattern et les déplace à la même position du Song dans une autre Phrase Track ou un Pattern. De plus, à l'image des fichiers SMF de type 0, quand les données de séquence de canaux MIDI multiples sont enregistrées sur une seule piste, vous pouvez aussi affecter un canal MIDI à une Phrase Track simple.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Src Track/ Pattern	TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern dont vous voulez extraire des données. TRK 1-16: Phrase Track spécifiée PTN001-100: Pattern spécifique <i>* Quand l'opération sera achevée, cette Track ne contiendra plus aucune donnée de séquence.</i>
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Détermine les canaux MIDI concernés par l'extraction. ALL: Extraction de toutes les données de séquence. Ch 1-16: Extraction uniquement des données d'un canal MIDI spécifié. <i>* Si le paramètre Status est réglé sur "System Exclusive," "Tune Request" ou "Pattern Call," le choix du canal n'est pas accessible.</i>
Measure For	0001- 1-ALL	Vérifiez/modifiez les limites des mesures dans lesquelles vous voulez extraire des données. Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Dst Track/ Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern de destination de la copie. TRK ALL: En fonction de leur canal MIDI, les données de séquence sont réparties sur les Tracks 1 à 16. TRK 1-16: Phrase Track spécifié PTN001-PTN100: Pattern spécifié
Extract Mode	MIX, REPLACE	Détermine si vous voulez préserver les données existantes au niveau de la destination. MIX: combine les données extraites avec les données existantes au niveau de la destination. REPLACE: les données musicales au niveau de la destination sont effacées et remplacées par les données copiées.
Status	ALL, Note, Poly Aftertouch, Control Change, Program Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend, System Exclusive, Tune Request, Pattern Call	Sélectionne le type de données à extraire.
Paramètre "Status" = "Note" ou "Poly Aftertouch"		
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Détermine la tessiture dans laquelle s'opère la modification. Vous pouvez aussi définir la tessiture en appuyant sur deux touches du clavier
Range Max		
Paramètre "Status" = "Control Change"		
Range Min	0-127	Limites des numéros de contrôles à extraire
Range Max		
Paramètre "Status" = "Program Change"		
Range Min	1-128	Limites des numéros de programmes à extraire
Range Max		

Déplacement temporel de données enregistrées (Shift Clock)

Cette fonction effectue un déplacement des données dans le temps, vers l'avant comme vers l'arrière dans une certaine plage et par pas de 1 clock. Des décalages imperceptibles peuvent accélérer ou ralentir une exécution.

* Quand cette fonction est exécutée, les données qui devraient être déplacées en un point antérieur au début du Song sont automatiquement rassemblées sur son début. Au niveau de la fin du morceau, de nouvelles mesures sont automatiquement créées si nécessaire pour accueillir les données déplacées. Elles prennent les indications de mesure de la mesure précédente.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, TEMPO, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern dont les données vont être déplacées par pas de 1 clock. ALL : Phrase tracks 1 à 16, beat track, et tempo track TRK 1-16 : Phrase Track spécifiée TEMPO : Tempo Track PTN001-100 : Pattern spécifié
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Détermine les canaux MIDI concernés par le déplacement. ALL : Déplace toutes les données de séquence. Ch 1-16 : Déplace uniquement les données d'un canal MIDI spécifique * Si "Track" est sur "TEMPO," ou si "Status" est sur "System Exclusive", "Tune Request" ou "Pattern Call", ce paramètre n'est pas accessible.
Measure	0001-	Vérifiez/modifiez les limites de la zone dont les données vont être déplacées par pas de 1 clock. Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.
For	1-ALL	
Bias	-4800-4800	Détermine l'ampleur (en nombre de clocks) du déplacement des données.

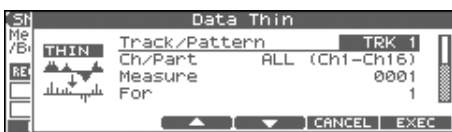
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Status	ALL, Note, Poly Aftertouch, Control Change, Program Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend, System Exclusive, Tune Request, Pattern Call	Sélectionne le type de données à déplacer. * Si "Track" est sur "TEMPO", ce paramètre n'est pas accessible.
Paramètre "Status" = "Note" ou "Poly Aftertouch"		
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Limites des notes à déplacer Vous pouvez aussi définir la tessiture en appuyant sur deux touches du clavier
Range Max		
Paramètre "Status" = "Control Change"		
Range Min	0-127	Limites des numéros de contrôles à déplacer
Range Max		
Paramètre "Status" = "Program Change"		
Range Min	1-128	Limites des numéros de programmes à déplacer
Range Max		

Extraction discrète de données de séquence (Data Thin)

Les contrôles continus comme l'after-touch, le pitch-bend ou l'expression ont tendance à générer de grosses quantités de données lors de leur mise en œuvre. La fonction « Data Thin » permet d'effectuer une extraction partielle de ces données afin de récupérer de l'espace mémoire.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/ Pattern	TRK ALL, TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern dont les données vont être soumises à une extraction.
	ALL : Phrase tracks 1 à 16, beat track, et tempo track TRK 1-16 : Phrase Track spécifiée PTN001-100 : Pattern spécifié	
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Détermine les canaux MIDI concernés par l'extraction.
	ALL : Agit sur toutes les données de séquence. Ch 1-16 : Agit uniquement sur les données d'un canal MIDI spécifique	
Measure	0001-	Limites des mesures dont les données seront concernées. Si vous réglez « For » sur « ALL », toutes les mesures sont concernées.
For	1-ALL	
Data Thin Value	0-99	Pour extraire des données comportant des changements rapides, utilisez une valeur élevée.
Data Thin Time	1-999	Pour extraire des données qui évoluent graduellement dans le temps, utilisez une valeur élevée.
Status	ALL, Poly Aftertouch, Control Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend	Sélectionne le type de données à extraire.
Paramètre "Status" = "Poly Aftertouch"		
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Limites des notes concernées par l'extraction discrète Vous pouvez aussi définir la tessiture en appuyant sur deux touches du clavier
Range Max		
Paramètre "Status" = "Control Change"		
Range Min	0-127	Limites des contrôles concernés par l'extraction discrète
Range Max		

Échange de données entre deux Phrase Tracks ou deux Patterns (Exchange)

Vous pouvez échanger en totalité deux « Phrase Tracks » ou deux Patterns.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



TRK 1-16: Phrase Track spécifiée

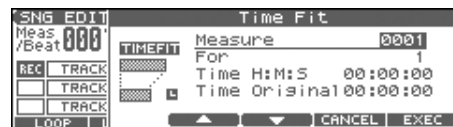
PTN001-100: Pattern spécifié

Contrainte de durée de lecture d'un Song (Time Fit)

Cette fonction calcule la durée de lecture d'un Song et permet aussi de modifier les données de la « Tempo Track » afin de faire tenir un Song dans une durée déterminée.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Measure	0001-	Mesure le temps de lecture ou permet de vérifier/modifier les limites de la zone dont les données vont être traitées. Si vous réglez « For » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.
For	1-ALL	
Time H/M/S	—	Affichage de la durée de lecture. De gauche à droite: les heures, les minutes et les secondes.

* « Time Original »: Affichage de la durée originale.

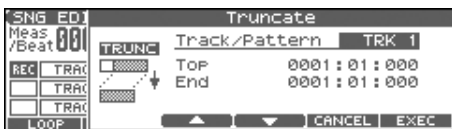
Suppression de mesures vides (Truncate)

La copie ou le déplacement de données peut parfois créer des mesures vides au début d'une Track ou d'un Pattern. La fonction Truncate permet de supprimer toutes les mesures vides avant le premier « note-on ».

* Si d'autres données de séquence (changement de programmes ou contrôles) sont enregistrées entre le début du morceau et la première note jouée, seule la dernière valeur de chaque type sera récupérée et insérée juste avant le premier note-on.

cf.

Pour plus de détails, voir **Opérations de base pour l'édition de Tracks** (p. 133).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Track/Pattern	TRK 1-16, PTN001-100	Détermine la Track ou le Pattern dont vous allez extraire les mesures vides.
	TRK 1-16: Phrase Track spécifiée PTN001-100: Pattern spécifié	

En dessous du paramètre Track se trouvent indiquées la position de départ de la piste sélectionnée et la position du premier « note-on ».

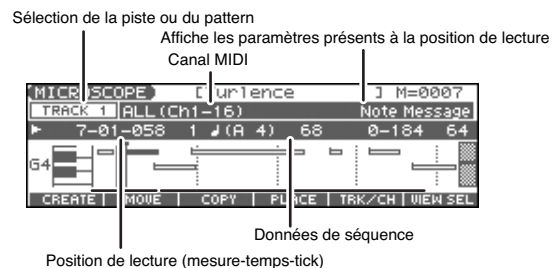
Édition fine de données de séquence (Micro Edit)

La fonction Micro Edit permet d'éditer individuellement toutes les données de séquence d'un Song, qu'il s'agisse de messages MIDI ou de données de tempo.

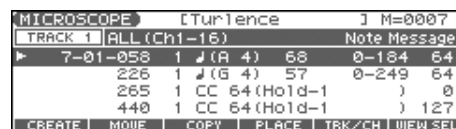
Visualisation des données de séquence (fenêtre Microscope)

Appelez la fenêtre Microscope si vous voulez visualiser la totalité des données de séquences enregistrées dans un Song. Chaque ligne indique la position (mesure-beat-clock) de la donnée et sa nature.

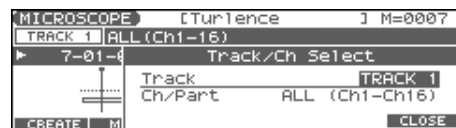
1. Chargez le Song contenant les données de séquence à visualiser/éditer (p. 131).
2. Appuyez sur [F4 (MICRO)].
L'écran MICROSCOPE apparaît.
Appuyez sur ▲ ou ▼ pour visualiser les données de séquence.



* Chaque pression sur [PAGE] bascule entre les deux écrans.



3. Appuyez sur [F5 (TRK/CH)].
La page « Track/Ch Select » apparaît.



MEMO

Pour l'édition d'un Pattern, appuyez sur [PATTERN] qui doit s'allumer.

4. Appuyez sur ▲ pour déplacer le curseur sur « Track » et choisissez la piste/track ou le pattern dont vous voulez éditer/visualiser les données.

TRACK 1-TRACK 16: Piste linéaire (Phrase Track) spécifiée

TEMPO: « Tempo track »

BEAT: « Beat track »

PTN001-PTN100: Pattern spécifié (mode Pattern uniquement)

cf.

Pour plus de détails sur les différents types de données de séquence, voir "Sequencer Data Handled by a Phrase Track/Pattern" ci-après.

5. Appuyez sur ▼ pour déplacer le curseur sur "Ch/Part," et sélectionnez le canal MIDI des données de séquence que vous voulez visualiser.
6. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre.
7. Utilisez ▲ ▼ ou la molette VALUE pour sélectionner les données de Performance à éditer.
8. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner le paramètre à éditer.
9. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour modifier la valeur.

Pour l'édition des données de note, d'after-touch polyphonique, de vitesse de note-on ou off, vous pouvez aussi jouer directement une touche du clavier.

- Quand vous appuyez sur [ENTER], les données indiquées par le signe "■" sont transmises en MIDI OUT. S'il s'agit d'un message de note, celle-ci durera tant que vous appuyez sur [ENTER].

cf.

Pour l'édition d'un message système exclusif, voir "Édition d'un message Système Exclusif" ci-après.

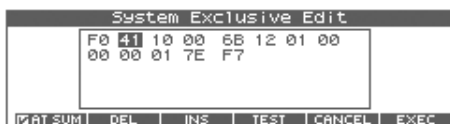
10. Pour refermer la fenêtre MICROSCOPE appuyez sur [EXIT].

Édition d'un message Système Exclusif

1. Utilisez ▲ ▼ ou la molette VALUE pour déplacer le curseur sur le message système exclusif à éditer.

2. Appuyez sur ▶.

La fenêtre « System Exclusive Edit » apparaît.



3. Appuyez sur [CURSOR] pour déplacer le curseur sur la donnée à éditer.
4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour modifier la valeur.
 - Pour ajouter des données entre F0 et F7, déplacer le curseur sur la position d'insertion et appuyez sur [F3 (INS)]. La valeur "00" est insérée par défaut. Remplacez-la ensuite par celle de votre choix.
 - Pour supprimer une donnée, amenez le curseur dessus et appuyez sur [F2 (DEL)].
5. Quand vous avez terminé votre édition, appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider ces valeurs de système exclusif.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Pour annuler les modifications apportées au message système exclusif et revenir à la fenêtre MICROSCOPE, appuyez sur [EXIT].

- En cas de message système exclusif Roland type IV, le checksum peut être calculé automatiquement quand vous validez les changements. Si vous ne voulez pas le faire automatiquement, appuyez sur [F1 (AT SUM)] pour effacer la marque (✓).
- En appuyant sur [F4 (TEST)], le message système exclusif que vous éditez est transmis par MIDI OUT.

Données de séquence gérées par une « Phrase Track » ou un Pattern

Les « Phrase tracks » et les Patterns peuvent enregistrer les neuf types de données de séquence ci-après. La position de chacune est affichée à l'extrême gauche de chaque donnée, suivie du numéro de canal MIDI.

Note (♪)

Ces messages correspondent aux actions sur les touches du clavier. En partant de la gauche, les paramètres sont le numéro de note (son nom), la vitesse (la force d'enfoncement de la touche), le « gate time » correspondant à la durée effective du son joué, et la vitesse de relâchement (vitesse de remontée de la touche).

Program Change

Messages permettant l'appel des sons en fonction de leur numéro. (PC#).

Control Change

Ce message correspond à de nombreux effets de type modulation ou expression. Le numéro du contrôle (CC#) détermine la fonction et le paramètre Value correspond à son intensité.

Pitch Bend

Ces messages correspondent à une variation de hauteur du son. La valeur détermine l'amplitude de la variation.

Poly Aftertouch

Ce message correspond à la pression à fond de touche pour chaque note. En partant de la gauche, les paramètres sont le numéro de note (correspondant à la touche), et la valeur de la pression.

Channel Aftertouch

Ce message correspond à la pression à fond de touche pour l'ensemble des notes d'un canal. La valeur correspond à la pression.

Tune Request

Message MIDI demandant à un synthétiseur analogique de s'accorder.

System Exclusive

Ces messages MIDI servent exclusivement au paramétrage du Fantom-X et lui sont spécifiques. Ils sont encadrés par les valeurs "F0" et "F7".

Pattern Call

Ce message provoque le lancement de la lecture d'un Pattern. Le paramètre « Number » correspond au numéro du Pattern. Son nom s'affiche entre parenthèses ().

NOTE

Si le Pattern appelé par un message Pattern Call dépasse la fin du Song, sa lecture s'arrêtera quand même à cette fin.

- * Un seul Pattern à la fois peut être lu par une Phrase Track donnée. De ce fait, si un message Pattern Call est enregistré à une position antérieure à la fin de lecture du Pattern précédent, ce dernier est interrompu pour permettre au nouveau de commencer. Si plusieurs messages Pattern Call sont enregistrés sur la même position temporelle dans la Track, c'est le message qui s'affiche en dernier dans la fenêtre Microscope qui sera exécuté.
- * Bien qu'il soit théoriquement possible d'enregistrer un message Pattern Call dans un Pattern, il ne sera pas exécuté. Pour faire jouer un autre Pattern au sein d'un Pattern, utilisez la fonction Track Edit et copiez les données.

Données gérées par « Tempo track »

La piste de Tempo sert à mémoriser les données de Tempo du Song.

Tempo Change (changement de tempo)

Ces messages servent à la gestion du Tempo. Le Song sera lu à la vitesse déterminée par la « Valeur » du Tempo Change.

La valeur affichée en "♪ = ***" correspond à la valeur actuelle du tempo de lecture du morceau. Elle ne peut être modifiée que dans l'écran « PLAY » de chaque mode.

- * Si la valeur du « tempo change » est différente du tempo de lecture, c'est que celui-ci a été temporairement modifié. Mais tant que le « tempo change » n'a pas été ré-écrit, cette valeur temporaire sera oubliée si vous sélectionnez un autre Song ou si vous mettez l'appareil hors tension. Si vous voulez pouvoir revenir à cette valeur de tempo à la prochaine écoute du même morceau, vous devez sauvegarder à nouveau le morceau sur la disquette. Vous réécrirez à ce moment-là une valeur de Tempo Change correspondant à la valeur du tempo de lecture.

Données gérées par « Beat Track »

Cette Track mémorise les indications de mesure et leurs variations.

Beat Change (changement de mesure)

Détermine les indications de mesure ou « Time Signature » (Beat).

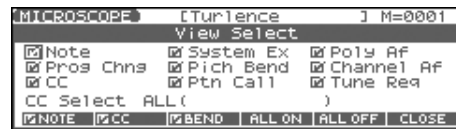
Visualisation des données de séquence (View)

Comme une « Phrase Track » ou un Pattern contiennent de grandes quantités de données, leur affichage simultané peut en rendre la compréhension difficile. Le Fantom vous permet donc de définir le type de données affichées à un moment donné. Cela est particulièrement utile quand vous ne devez agir que sur un type particulier de données de séquence.

1. Accédez à la fenêtre MICROSCOPE.

2. Appuyez sur [F6 (VIEW SEL)].

La fenêtre View Select apparaît.



3. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner les données de séquence à afficher.

Note messages	System Exclusive	Poly Aftertouch
Program Change	Pitch Bend	Channel Aftertouch
Control Change	Pattern Call	Tune Request
CC Select		
Détermine le numéro de contrôle affiché à l'écran.		

4. Appuyez sur [INC] ou [DEC] pour opérer la sélection.

Le message s'affichera si une marque (✓) est apposée, et inversement ne s'affichera pas si la marque est supprimée.

- [F4 (ALL ON)]: Toutes les données de séquence s'affichent
- [F5 (ALL OFF)]: Aucune données de séquence ne s'affichent

5. Appuyez sur

6. Select. [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre View Select.

Insertion de données de séquence (Create)

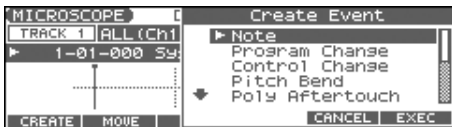
Vous pouvez insérer de nouvelles données de séquence dans une position choisie au sein d'une Phrase Track ou d'un Pattern.

cf.

Pour plus de détails sur les données à insérer, voir **Données de séquence gérées par une « Phrase Track » ou un Pattern** (p. 145).

1. Accédez à la fenêtre MICROSCOPE pour la Track ou le Pattern dans lequel vous voulez effacer des données (p. 144).
2. Appuyez sur [F1 (CREATE)].

La fenêtre « Create Event » apparaît.



3. Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner les données de séquence à insérer.
4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour insérer ces données.

Ces données sont insérées avec leurs paramètres par défaut et leur édition ultérieure sera presque toujours nécessaire.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre MICROSCOPE, et appuyez sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures (Undo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédure).

Effacement de données de séquence (Erase)

Si besoin, vous pouvez effacer isolément un événement de séquence de votre choix et/ou des éléments présents au sein des pistes « Tempo » et « Beat ».

* Il n'est pas possible d'effacer le message « tempo change » situé au début de la « Tempo track », ni les messages « beat change » et « key signature » situés au début des pistes « Beat » et « Pattern ».

1. Accédez à la fenêtre MICROSCOPE pour la Track ou le Pattern dans lequel vous voulez effacer des données (p. 144).
2. Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner la donnée à effacer.
3. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F6 (ERASE)] pour effacer ces données.

* Vous pouvez aussi effacer ces données en appuyant sur [ERASE/UNDO] dans l'écran MICROSCOPE. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre MICROSCOPE, et appuyez sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures (Undo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédure).

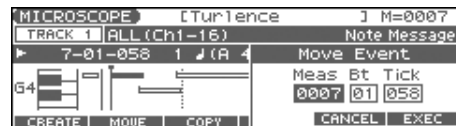
Déplacement de données de séquence (Move)

Vous pouvez déplacer un élément de séquence quelconque dans une position temporelle différente. Vous pouvez faire de même pour les éléments présents au sein des pistes « Tempo » et « Beat ».

* Il n'est pas possible de déplacer le message « tempo change » situé au début de la « Tempo track », ni les messages « beat change » et « key signature » situés au début des pistes « Beat » et « Pattern ».

1. Accédez à la fenêtre MICROSCOPE pour la Track ou le Pattern dans lequel vous voulez déplacer des données (p. 144).
2. Appuyez sur ▲ ▼ pour déplacer le curseur sur la donnée à déplacer.
3. Appuyez sur [F2 (MOVE)].

La fenêtre « Move Event » apparaît.



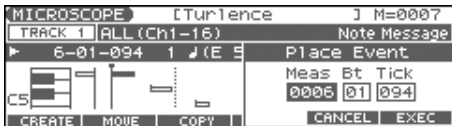
4. Appuyez sur ◀ ▶ pour déplacer le curseur sur les champs « Meas (measure) », « Bt (beat) » et « Tick ».
5. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour définir la destination du déplacement.
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer le déplacement.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre MICROSCOPE, et appuyez sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures (Undo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédure).

Copie de données de séquence (Copy)

Vous pouvez copier des données dans une autre position temporelle. Cela est pratique si vous voulez pouvoir utiliser un même motif dans plusieurs emplacements successifs. Vous pouvez faire de même pour les éléments présents au sein des pistes « Tempo » et « Beat ».

1. Accédez à la fenêtre MICROSCOPE pour la Track ou le Pattern dans lequel vous voulez copier des données (p. 144).
2. Appuyez sur ▲ ▼ pour déplacer le curseur sur les données à copier.
3. Appuyez sur [F3 (COPY)].
4. Appuyez sur [F4 (PLACE)].
La fenêtre « Place Event » apparaît.



5. Appuyez sur ◀ ▶ pour déplacer le curseur sur les champs « Meas (measure) », « Bt (beat) », et « Tick ».
6. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour définir la destination de la copie.
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour coller les données.

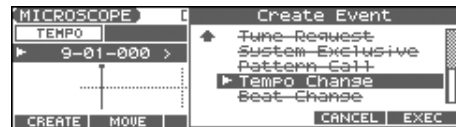
Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre MICROSCOPE, et appuyez sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures (Undo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédure).

Changement de la valeur du Tempo au milieu d'un morceau

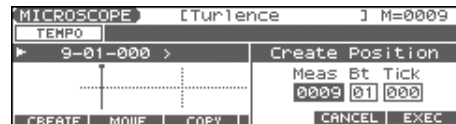
Pour changer la valeur du tempo au milieu d'un Song, vous devez insérer un nouvel événement « Tempo Change » dans la piste « tempo ». Le Song passera ensuite directement à ce tempo quand il lira cet événement.

- * Si vous souhaitez que le changement de tempo soit progressif (pour mimer un ritardendo ou un accelerando), il vaut mieux utiliser la procédure d'enregistrement des changements de Tempo (p. 125).
- * Si vous voulez accélérer ou ralentir globalement le morceau, modifiez le tempo de lecture dans un des écrans PLAY.

1. Dans l'écran MICROSCOPE, appuyez sur [F5 (TRK/CH)].
2. Appuyez sur ▲ pour déplacer le curseur sur «Track».
3. Sélectionnez «TEMPO» pour «Track», puis appuyez sur [F6 (CLOSE)].
4. Appuyez sur [F1 (CREATE)].
La fenêtre « Create Event » apparaît.



5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].
La fenêtre « Create Position » apparaît.



6. Appuyez sur ◀ ▶ pour déplacer le curseur sur les champs « Meas (measure) », « Bt (beat) », et « Tick ».
7. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour définir la destination de l'insertion.
8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour insérer les données de changement de tempo.
9. Le « Tempo Change » inséré est doté de valeurs par défaut. Vous pouvez avoir à les modifier ensuite selon vos besoins.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre MICROSCOPE, et appuyez sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures (Undo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédure).

Changement des indications de mesure au milieu d'un morceau

Pour ce faire, insérez un nouvel événement « Beat Change » dont les nouvelles indications s'appliqueront aux mesures qui suivent.

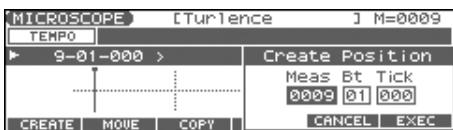
1. Dans l'écran MICROSCOPE, appuyez sur [F5 (TRK/CH)].
2. Appuyez sur ▲ pour déplacer le curseur sur "Track".
3. Sélectionnez "BEAT" pour "Track", puis appuyez sur [F6 (CLOSE)].
4. Appuyez sur [F1 (CREATE)].

La fenêtre « Create Event » apparaît.



5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

La fenêtre « Create Position » apparaît.



6. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour définir la destination de l'insertion.
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour insérer les données.
8. Le « Beat Change » inséré est doté de valeurs par défaut. Vous pouvez avoir à les modifier ensuite selon vos besoins.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre MICROSCOPE, et appuyez sur [ERASE/UNDO] pour revenir aux conditions antérieures (Undo). Après avoir effectué un Undo, vous pouvez utiliser le Redo pour l'annuler lui-même et revenir à l'état antérieur (même procédé).

NOTE

Il n'est pas possible de faire une telle modification au milieu d'une mesure. Vous ne pouvez le faire qu'en début de mesure.

- Si les indications de mesure de la « Beat track » diffèrent de celles du Pattern (p. 123), c'est celle de la Beat Track qui sera utilisée. Par exemple si un Pattern avec une mesure à 3/4 est affecté au milieu d'un song à 4/4, le pattern ne sera pas aligné correctement avec les autres « Phrase Tracks ». Pour restituer une lecture correcte, vous devez opérer un changement à 3/4 dans la « Beat Track ». Pour ramener la mesure à 4/4 ensuite, insérez un nouveau « beat change » dans la mesure de la Track suivant la dernière mesure du Pattern.

Pour modifier les indications de mesure d'une mesure postérieure à la fin du Song ou si vous souhaitez modifier la longueur du Song, il est plus pratique d'utiliser la fonction « Insert Measure » du mode Track Edit (p. 138).

Attribution d'un nom à un Song (Song Name)

Vous pouvez attribuer un nom à un song ou le modifier. Ce nom est indépendant du nom du fichier sauvegardé sur disquette. Bien que cela ne soit pas indispensable, ce nom pouvant aller jusqu'à 15 caractères peut vous permettre de mémoriser divers éléments concernant ce Song et d'en organiser l'archivage.

* Certains fichiers SMF du commerce comportent des données copyright. Il n'est alors pas possible d'en modifier le nom.

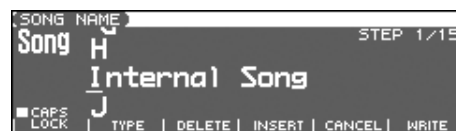
1. Accédez à l'écran SONG EDIT, et chargez en mémoire interne le Song auquel vous voulez attribuer un nom (p. 131).

2. Appuyez sur [F3 (UTILITY)].

La fenêtre « Song Utility Menu » apparaît.

3. Appuyez sur [F1 (SONG NAME)].

La fenêtre « SONG NAME » apparaît.



4. Attribuez un nom au Song. (jusqu'à 15 caractères).

cf. ➔

Pour plus de détails, voir p. 28.

5. Quand vous avez terminé cette saisie, appuyez sur [F6 (WRITE)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Sauvegarde et chargement d'un Song (Save/Load)

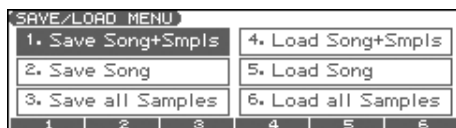
Les Songs que vous enregistrez sont d'abord stockés dans la mémoire temporaire. Dans cette situation, ils seraient définitivement perdus en cas de mise hors tension ou de chargement d'un autre morceau en mémoire. Pour les conserver, vous devez les sauvegarder soit en mémoire interne « utilisateur », soit sur carte mémoire. Inversement, pour éditer un Song (p. 131), il doit impérativement avoir été chargé préalablement dans la mémoire temporaire.

Sauvegarde d'un Song (Save)

Procédure de base

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [WRITE].

La page SAVE/LOAD MENU apparaît.



2. Appuyez sur [F1]–[F3] pour sélectionner le format dans lequel vous voulez sauvegarder votre Song.

• Save Song+SmpIs:

Le Song en mémoire temporaire sera sauvegardé au format MRC Pro, avec une extension «.SVQ» ajoutée automatiquement à son nom de fichier. La sauvegarde inclut toutes les données présentes en mémoire temporaire et les échantillons présents dans la mémoire d'échantillonnage.

• Save Song:

Le Song en mémoire temporaire sera sauvegardé au format MRC Pro, avec une extension «.SVQ» ajoutée automatiquement à son nom de fichier. La sauvegarde inclut toutes les données présentes en mémoire temporaire.

• Save all Samples:

Sauvegarde isolément les échantillons présents en mémoire.

Fonction	Bouton	Song	ALL Samples
Save Song+SmpIs	[F1]	✓	✓
Save Song	[F2]	✓	–
Save all Samples	[F3]	–	✓

✓: Sauvegarde possible

Données sauvegardées

Les Performances, Patches, et paramètres systèmes sont sauvegardés en même temps que les données de séquence. Les Performances et Patches sauvegardés avec le Song sont des données spéciales permettant la reproduction du Song. Elles sont séparées des Performances et Patches utilisateur (User).

* Si vous voulez utiliser ces Performances ou ces Patches dans un Song différent ou sans référence à un Song, vous devez les sauvegarder dans la mémoire utilisateur.

* Les paramètres de l'effet de Mastering ne sont pas inclus dans les données sauvegardées avec un Song. Pour reproduire totalement la manière dont le song était entendu au moment de sa sauvegarde, vous devrez donc éventuellement reparamétrer cet effet de mastering.

Paramètres inclus dans le « System Setup »

- Le mode du générateur de son (Patch/Performance) et les numéros de Patch/Performance
- La sélection MFX 1–3/Chorus/Reverb
- L'option selon laquelle les effets chorus/reverb en mode Patch peuvent utiliser les paramètres du clavier ou des pads
- Les valeurs de transposition et de transposition d'octave
- Le choix des fonctions contrôlées par le D Beam
- Tous les paramètres de l'arpégiateur et sa sélection on/off
- Tous les paramètres de la page Rhythm Group screen et le statut on/off du Rhythm Pattern
- Tous les paramètres de la page Chord Memory et le statut on/off de la fonction Chord Memory
- Le fait de savoir si le levier de pitch-bend/modulation, le D Beam ou les contrôles temps réel sont utilisés avec le clavier ou avec les pads

Sauvegarde d'un Song avec ses Samples (Save Song+SmpIs)

Voici comment sauvegarder le Song en mémoire temporaire avec ses samples et les paramètres en cours du générateur de son.

1. Dans l'écran SAVE/LOAD MENU, appuyez sur [F1].

La page SONG FILE NAME apparaît.



2. Donnez un nom au fichier (de 1 à 8 caractères). L'extension «.SVQ» lui est ajoutée automatiquement.

cf. ➔

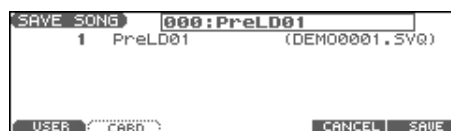
Pour plus de détails, voir p. 28.

NOTE

Les noms de fichiers ne peuvent pas comporter de minuscules ni certains symboles (" * + , . / : ; < = > ? [\] |).

3. Après avoir attribué un nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

La page SAVE SONG apparaît.



4. Appuyez sur [F1 (USER)] (User memory) ou [F2 (CARD)] (Memory card) pour choisir la destination de sauvegarde du Song.

5. Appuyez sur [F6 (SAVE)].

Un dialogue de confirmation apparaît.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Sauvegarde et chargement d'un Song (Save/Load)

La sauvegarde des samples se fait toujours automatiquement dans les mêmes emplacements de la même bank dans la liste des samples. Ils sont sauvegardés avec la syntaxe « smp1****.wav (aif) » dans le dossier « ROLAND/SMPL », que ce soit en mémoire utilisateur ou sur carte mémoire. Le numéro du fichier correspond donc au numéro dans la liste.

Nom de fichier et nom de Song

Les fichiers MRC Pro et Standard MIDI Files peuvent avoir un nom de Song en plus de leur nom de fichier. Il permet d'effectuer une distinction entre les types de fichiers et doit être affecté au moment de la sauvegarde. Utilisez plutôt le nom de Song pour donner un titre.

Utilisez la fenêtre « Song Name » pour donner un nom (p. 149).

Si vous attribuez un nom de fichier identique à celui d'un fichier sur la disquette et tentez de lancer la sauvegarde, le message "File "*****" Already Exists! Overwrite Sure?" demandant si vous êtes d'accord pour remplacer ce fichier apparaît. Pour confirmer, appuyez sur [F6 (EXEC)]. Pour annuler l'opération sans effectuer de sauvegarde, appuyez sur [F5 (CANCEL)]. (Cancel)]. Si vous tentez de sauvegarder des données sur une carte mémoire non formatée par le Fantom-Xa, le message « Unformatted! » apparaît. Procédez alors à un formatage sur le Fantom-Xa (p. 205).

Sauvegarde d'un Song (Save Song)

Voici comment sauvegarder le fichier présent en mémoire temporaire avec les paramètres associés du générateur de son.

1. Dans le menu SAVE/LOAD MENU, appuyez sur [F2].

La page SONG FILE NAME apparaît.



2. Donnez un nom au fichier (de 1 à 8 caractères). L'extension «.SVQ» lui est ajoutée automatiquement.

cf. ➔

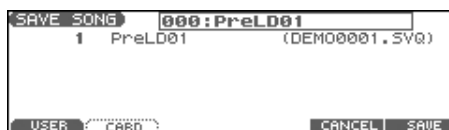
Pour plus de détails, voir p. 28.

NOTE

Les noms de fichiers ne peuvent pas comporter de minuscules ni certains symboles (" * + , . / : ; < = > ? [\] |).

3. Après avoir attribué un nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

La page SAVE SONG apparaît.



4. Appuyez sur [F1 (USER)] (User memory) ou [F2 (CARD)] (Memory card) pour choisir la destination de sauvegarde du Song.

5. Appuyez sur [F6 (SAVE)].

Un dialogue de confirmation apparaît.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.

* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Même avec une sauvegarde par la fonction « Save », votre Song ne pourra pas être lu par un séquenceur autre que celui du Fantom-Xa.

Pour obtenir ce résultat, il faut effectuer une sauvegarde au format SMF. Et même dans ce cas, vous devez enregistrer les bons messages « bank select » et « program change » pour que le Song pilote les bons sons.

Les données d'exécution sont sauvegardées « en l'état » au moment de l'appui sur Save.

Si des changements sont intervenus en cours de lecture il peut y avoir des différences entre l'état « de début » et l'état « de fin » de l'enregistrement.

Une relecture repartirait de l'état final et pourrait ne pas être satisfaisante.

Si vous opérez de tels changements, vous devez donc utiliser la page « Microscope » pour insérer les numéros de changement de programme et de sélection de bank permettant au Song de démarrer dans de bonnes conditions (p. 144).

Sauvegarde des Samples (Save all Samples)

Voici comment sauvegarder tous les samples de la mémoire d'échantillonnage dans la mémoire utilisateur ou sur carte mémoire.

1. Dans l'écran SAVE/LOAD MENU, appuyez sur [F3].

Un dialogue de confirmation apparaît.

2. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.

* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

La sauvegarde des samples se fait toujours automatiquement dans les mêmes emplacements de la même bank dans la liste des samples.

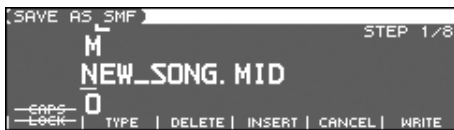
Sauvegarde d'un Song en tant que fichier SMF (Save as SMF)

Pour convertir et sauvegarder un Song présent en mémoire temporaire en fichier SMF, procédez comme suit.

1. Dans l'écran SONG EDIT, appuyez sur [F3 (UTILITY)].

2. Appuyez sur [F5 (SAVE AS SMF)].

La page SAVE AS SMF apparaît.



3. Attribuez un nom au Song.

cf. ➔

Pour plus de détails, voir p. 28.

NOTE

Les noms de fichiers ne peuvent pas comporter de minuscules ni certains symboles (" * + , . / : ; < = > ? [\] |).

4. Après avoir attribué un nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].



5. Appuyez sur [F1 (USER)] (user memory) ou sur [F2 (CARD)] (memory card) pour choisir la destination de sauvegarde du Song.

6. Appuyez sur [F3 (FMT 0)] ou sur [F4 (FMT 1)] selon le format de sauvegarde choisi.

FMT 0 (Format 0):

Convertit le Song présent en mémoire interne au format Standard MIDI File 0 (une piste unique pour toutes les données) et le sauvegarde sur disquette. Ce fichier porte automatiquement l'extension «.MID».

FMT 1 (Format 1):

Convertit le Song présent en mémoire interne au format Standard MIDI File 1 (une piste séparée pour chaque Phrase Track) et le sauvegarde sur disquette. Ce fichier porte automatiquement l'extension «.MID».

7. Appuyez sur [F6 (SAVE)].

Un dialogue de confirmation apparaît.

8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.

L'extension est «.MID» aussi bien pour « Save SMF (Format 0) » que pour « Save SMF (Format 1) ». Ces deux types ne peuvent donc pas être distingués.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

La sauvegarde au format SMF n'inclut pas le paramétrage du générateur de son. Pour que les bons sons soient joués, vous devez insérer les messages « bank select » et « program change » appropriés (p. 144).

Si vous attribuez un nom de fichier identique à celui d'un fichier sur la disquette et tentez de lancer la sauvegarde, le message "File ***** Already Exists! Overwrite Sure?" demandant si vous êtes d'accord pour remplacer ce fichier apparaît. Pour confirmer, appuyez sur [F6 (EXEC)]. Pour annuler l'opération sans effectuer de sauvegarde, appuyez sur [F5 (CANCEL)]. (Cancel)]. Si vous tentez de sauvegarder des données sur une carte mémoire non formatée par le Fantom-Xa, le message « Unformatted! » apparaît. Procédez alors à un formatage sur le Fantom-Xa (p. 205).

Chargement d'un Song (Load)

Procédure de base

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [WRITE].

La page SAVE/LOAD MENU apparaît.



2. Appuyez sur [F4]–[F6] pour sélectionner le format dans lequel vous voulez recharger votre Song.

- **Load Song+SmpIs:**
Charge un Song en mémoire temporaire, avec chargement simultané des samples en mémoire d'échantillonnage.
- **Load Song:**
Charge un Song en mémoire temporaire.
- **Load all Samples:**
Charge tous les samples en mémoire d'échantillonnage.

Fonction	Bouton	Song	ALL Samples
Load Song+SmpIs	[F4]	✓	✓
Load Song	[F5]	✓	–
Load all Samples	[F6]	–	✓

✓: Chargement possible

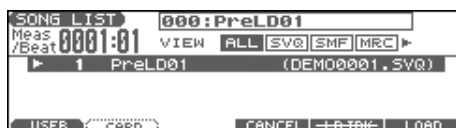
* Un Song sauvegardé sur le Fantom-X (.SVQ) comprend également les données de la mémoire temporaire du générateur de son.

Chargement d'un Song avec ses Samples (Load Song+SmpIs)

Voici comment charger un Song en mémoire temporaire, ainsi que tous les samples nécessaires dans la mémoire d'échantillonnage.

1. Dans la page SAVE/LOAD MENU, appuyez sur [F4].

La page SONG LIST apparaît.



* En utilisant les touches ◀ ou ▶ dans la page ci-dessus, vous pouvez définir le type de song affiché. Cela permet un tri plus rapide si différents types de songs ont été sauvegardés simultanément.

- ALL: visualisation de tous les song
- SVQ: fichiers SVQ uniquement
- SMF: fichiers Standard MIDI Files uniquement
- MRC: fichiers MRC files uniquement

2. Appuyez sur [F1 (USER)] ou sur [F2 (CARD)] pour choisir la source du chargement, puis utilisez les touches ▲ ▼ pour choisir un Song.

3. Appuyez sur [F6 (LOAD)].

Un dialogue de confirmation apparaît.

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Chargement d'un Song (Load Song)

Pour charger un Song en mémoire temporaire, procédez comme suit.

1. Dans l'écran SAVE/LOAD MENU, appuyez sur [F5].

La page SONG LIST apparaît.



* En utilisant les touches ◀ ou ▶ dans la page ci-dessus, vous pouvez définir le type de song affiché. Cela permet un tri plus rapide si différents types de songs ont été sauvegardés simultanément.

- ALL: visualisation de tous les song
- SVQ: fichiers SVQ uniquement
- SMF: fichiers Standard MIDI Files uniquement
- MRC: fichiers MRC files uniquement

2. Appuyez sur [F1 (USER)] ou sur [F2 (CARD)] pour choisir la source du chargement, puis utilisez les touches ▲ ▼ pour choisir un Song.

3. Appuyez sur [F6 (LOAD)].

Un dialogue de confirmation apparaît.

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Chargement des Samples (Load all Samples)

Pour charger des samples de la mémoire utilisateur ou sur carte mémoire en mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit.

1. Dans l'écran SAVE/LOAD MENU, appuyez sur [F6].

Un dialogue de confirmation apparaît.

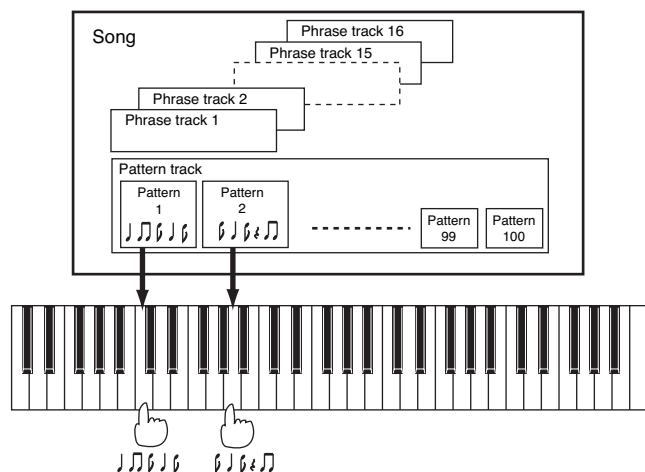
2. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour valider.

* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Déclenchement de phrases sur une touche (Fonction RPS)

La fonction **RPS (Realtime Phrase Sequence)** permet d'affecter des Patterns au clavier ou à un Pad et de les déclencher d'un doigt. Vous pouvez ainsi affecter dans un coin du clavier une phrase complexe et difficile à jouer en direct et l'appeler instantanément et au bon moment.

Comme le Fantom-Xa peut lire jusqu'à 8 Patterns simultanément, vous pouvez aussi créer des Patterns pour un instrument rythmique isolé et les combiner pour créer de nouveaux morceaux. Ces exécutions peuvent aussi être enregistrées et peuvent donc être utilisées d'une manière analogue à un sampling de « phrase ».



Avant d'utiliser la fonction RPS

Enregistrement sous forme d'un Pattern

Avant d'utiliser la fonction RPS vous devez d'abord enregistrer votre phrase musicale dans un Pattern. Pour plus de détails à ce sujet, voir **Enregistrement temps réel (Realtime Recording)** (p. 124) ou **Saisie des données pas à pas (Step Recording)** (p. 128).

NOTE

Vous ne devez enregistrer que des données de notes dans ce Pattern. Des données trop abondantes (de contrôle par exemple) pourraient provoquer des retards en lecture. Les messages MIDI autres que les données de notes doivent être enregistrés en « Phrase Track ».

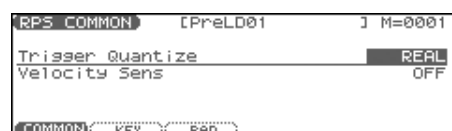
Paramétrage de la fonction RPS

Vous pouvez affecter un Pattern à chaque touche du clavier et définir la manière dont ils doivent être lus. Ces paramètres sont définis indépendamment pour chaque Song et sont sauvegardés avec lui si vous utilisez le format MRC Pro.

Pour accéder au paramétrage RPS, vous devez préalablement avoir chargé le Song dans la mémoire temporaire.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [RPS].

La page « RPS Setup » apparaît.



Cette page donne accès à divers paramètres liés à la fonction RPS.

2. Appuyez sur [F1 (COMMON)]-[F3 (PAD)] et/ou sur ▲ ▼ pour sélectionner le paramètre à modifier.
3. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour effectuer le paramétrage.
4. Quand vous avez terminé vos paramétrages, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Déclenchement de phrases sur une touche (Fonction RPS)

Paramètre	Valeur	Commentaires
[F1 (COMMON)]		
Trigger Quantize	REAL, BEAT, MEASURE	Ce paramètre détermine la manière dont la lecture du Pattern s'insère dans celle du Song ou de l'enregistrement en cours. REAL : Le Pattern commence à jouer dès que vous appuyez sur la touche. BEAT : Si un Song est en cours de lecture ou d'enregistrement, le Pattern ne commence à jouer que sur un temps entier. MEASURE : Si un Song est en cours de lecture ou d'enregistrement, le Pattern ne commence à jouer qu'au début d'une mesure.
Velocity Sens	OFF, LOW, MID, HIGH	Mettez ce paramètre sur « OFF » si vous voulez que le Pattern soit au volume auquel il a été enregistré. Si vous voulez qu'il varie en fonction de la manière dont vous appuyez sur la touche, choisissez une des options « LOW », « MID » ou « HIGH ».
[F2 (KEY)] [F3 (PAD)]		
KBD Note	16 (E0)–127 (G9)	Détermine la touche à laquelle est affecté le Pattern. Vous pouvez aussi la définir en la jouant sur le clavier.
PAD Number	PAD 1–PAD 9	Détermine le pad auquel est affecté le Pattern. Vous pouvez aussi le définir en tapant dessus.
Pattern	STOP, OFF, PTN001–PTN100	STOP : La touche ou le Pad agira comme bouton d'arrêt pour les Patterns en cours de lecture. OFF : Sélectionnez ceci pour les touches ou les Pads auxquels vous ne voulez pas affecter de Pattern. PTN001–PTN100 : Détermine le numéro du Pattern affecté à la touche ou a Pad. Son nom s'affiche en dessous de son numéro.
Playback Mode	LOOP1, LOOP2, ONCE	Détermine le mode de lecture du Pattern. LOOP1 : Le Pattern est lu en boucle aussi longtemps que la touche reste enfoncée. LOOP2 : La lecture en boucle du Pattern est déclenchée par un appui bref sur la touche. Pour l'arrêter, appuyez sur une touche paramétrée sur « Stop » ou à nouveau sur la même touche. ONCE : Le Pattern n'est lu qu'une fois.
Mute Group	OFF, 1–31	Cette fonction permet d'interdire le déclenchement simultané des Patterns d'un même groupe. Par exemple un motif de Break ou de Fill-In et la variation du « pont » d'un morceau ne doivent pas être joués simultanément. Pour être sûr que cela n'arrive pas, il suffit de les affecter au même groupe de mute. Vous disposez de 31 groupes de mute. Choisissez l'option OFF si vous ne voulez pas qu'un Pattern soit affecté à un groupe de mute.

* Les paramètres Pattern, Playback Mode et Mute Group peuvent être réglés pour chaque touche. Bien que le Fantom-Xa n'ait qu'un clavier de 61 touches, vous pouvez effectuer ces paramétrages dans une plage allant de La-1 (A-1) à Sol9 (G9). Les réglages Trigger Quantize et Velocity Sens sont, par contre, valables pour l'ensemble du Song.

Utilisation de la fonction RPS pendant une prestation

Normalement, quand vous jouez des Patterns individuellement, le Song les contenant doit être chargé en mémoire temporaire. En utilisant la fonction RPS pour les déclencher, vous avez accès, en plus, à la fonction Quick Play.

1. Vérifiez que les paramètres de la fonction RPS ont été effectués correctement.

2. Accédez à l'écran PLAY du mode dans lequel vous effectuez votre prestation.

3. Appuyez sur [RPS] (le témoin s'allume).

La fonction RPS est activée et vous pouvez donc jouer en l'utilisant à volonté.

MEMO

Si vous sauvegardez le Song au format MRC Pro avec la fonction RPS activée, cette activation est également mémorisée. De ce fait, vous aurez toujours accès à cette fonction dès que vous appelez ce Song.

4. Appuyez sur SEQUENCER [PLAY] pour lancer la lecture du Song.

5. Appuyez sur une des touches ou des Pads auxquels un Pattern est affecté. Celui-ci démarre.

Pour arrêter la lecture au milieu d'un Pattern, appuyez sur la touche affectée au « Stop » ou, si le « Mode » est réglé sur « LOOP2 », appuyez à nouveau sur la même touche.

* Vous pouvez lire jusqu'à huit Patterns simultanément.

Le Song doit être en lecture si vous voulez que les Patterns jouent en synchronisation avec lui ou entre eux.

- Si le Song n'est pas en lecture, le Pattern démarrera dès que vous appuyez sur la touche, indépendamment du paramétrage « Trigger Quantize ».
- Le Pattern est lu en fonction des indications de mesure du Song (Beat Track). Si la Phrase Track ne contient pas de données, le Song ne peut pas jouer et il n'est pas possible de lire de Patterns en synchronisation. Dans ce cas, vous devez insérer plusieurs mesures vierges dans une Phrase Track et les faire jouer en boucle.

Enregistrement d'un morceau utilisant la fonction RPS

Une prestation utilisant la fonction RPS peut être enregistrée en temps réel de la même manière qu'une Performance conventionnelle. Vous disposez ainsi d'un accès facile au remix des Patterns et à la création de Songs.

MEMO

Si vous utilisez la fonction RPS en enregistrement temps réel, les Patterns déclenchés seront enregistrés tels qu'ils sont joués et entendus.

1. Vérifiez que les paramètres de la fonction RPS ont été effectués correctement.

2. Accédez à l'écran PLAY du mode dans lequel vous effectuez votre prestation.

3. Appuyez sur [RPS] pour activer la fonction.

4. Appuyez sur SEQUENCER [REC].

Le témoin [REC] clignote et la fenêtre d'attente d'enregistrement (Recording Standby) apparaît. Vous pouvez y effectuer divers paramètres liés à l'enregistrement temps réel.



5. Effectuez ces paramètres en fonction de votre enregistrement.

cf.

Pour plus de détails sur ces réglages, voir **Enregistrement temps réel (Realtime Recording)** (p. 124).

6. Appuyez sur SEQUENCER [PLAY].

La fenêtre « Recording Standby » disparaît, le témoin [REC] passe en allumage fixe et l'enregistrement commence.

7. Appuyez sur une des touches/Pads auxquels un Pattern est affecté.

Le Pattern correspondant démarre en fonction des paramètres sélectionnés et il s'enregistre automatiquement dans le séquenceur.

* Si le paramètre « Count In » (décompte préalable) est réglé sur « WAIT NOTE » dans la fenêtre « Recording Standby », l'enregistrement ne démarrera pas tant que vous n'aurez pas enfoncé une touche autre que celles affectées aux Patterns ou à la fonction Stop.

8. Quand votre enregistrement est terminé, appuyez sur SEQUENCER [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint.

Ajout d'effets

Ce chapitre explique comment appliquer les effets dans les différents modes.

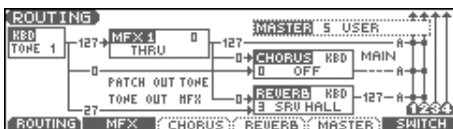
Pour plus de détails sur les effets incorporés du Fantom-Xa, voir **About the Onboard Effects** (p. 22).

Activation/désactivation des effets

Les effets incorporés du Fantom-Xa peuvent être activés ou désactivés globalement. Vous préférerez probablement les désactiver quand vous avez besoin d'entendre le signal non traité: lors de la création de nouveaux sons par exemple, ou si vous préférez utiliser exclusivement des processeurs d'effets externes.

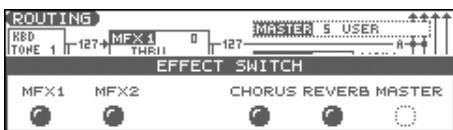
* Le paramétrage d'effets ON/OFF est global. Il ne peut pas être mémorisé individuellement dans chaque Patch ou Performance.

1. Appuyez sur [EFFECTS] pour accéder à la page ROUTING .



2. Appuyez sur [F6 (SWITCH)].

La page EFFECT SWITCH apparaît.



3. Appuyez sur [F1 (MFX1)]-[F6 (MASTER)] pour activer/désactiver alternativement chaque effet.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Au retour à la page PLAY, les paramètres s'affichent de la manière suivante :



Paramétrage des effets

1. Dans le mode approprié, sélectionnez le son auquel vous voulez appliquer vos effets.
2. Appuyez sur [EFFECTS] pour accéder à la page ROUTING.
3. Appuyez sur un des onglets [F1 (ROUTING)]-[F5 (MASTER)] pour sélectionner l'effet à éditer.



4. Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.
5. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC] [DEC] pour modifier sa valeur.
6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

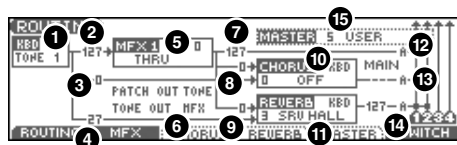
* Vous ne pouvez pas éditer les paramètres d'effets pour les patches du groupe GM.

Ajout d'effets en mode Patch

En mode Patch vous pouvez utiliser deux multi-effets (MFX1, MFX2), un chorus, et une reverb. Le Multi-effet 1 (MFX1) suit le paramétrage du patch ou du rhythm set affecté à la partie de clavier. Le Multi-effet 2 (MFX2) suit le paramétrage du patch ou du rhythm set affecté à la partie de Pad. Le chorus et la reverb suivent le paramétrage du patch ou du rhythm set affecté à la partie Pad ou à partie Clavier.

Affectation de sortie des effets (Routing)

Paramétrage global des effets, de leurs affectations de sortie, et de la destination et du niveau de chaque signal.



cf.

Pour plus de détails, voir **Paramétrage des effets** (p. 157).

	Paramètre	Valeurs	Commentaires
❶	Part Select	KBD, PAD	Détermine la Part pour laquelle vous faites ces réglages.
	Tone Select (Rhythm Key Select)	1-4 (A0-C8)	Sélection du tone à paramétrer (ou rhythm tone) Ce paramètre devient Rhythm Key Select quand un Rhythm Set est sélectionné. Vous pouvez alors sélectionner les Rhythm Tones (A0- C8) pour faire vos réglages.
❷	Tone Output Level	0-127	Détermine le niveau du signal adressé aux sorties définies par « Output Assign »
❸	Tone Chorus Send Level	0-127	Détermine le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone
❹	Tone Reverb Send Level	0-127	Détermine le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone
❺	MFX Type	0-78	Ce paramètre permet de choisir un type d'effet parmi les 78 types disponibles. Pour plus de détails, voir Paramètres du Multi-Effet (p. 164).
❻	Patch Output Assign	MFX, A, B, 1-4, TONE	Détermine l'affectation du son direct du Patch. MFX : Affectation en stéréo au multi-effet. Vous pouvez aussi ajouter du chorus ou de la reverb au son traité par le multi-effet. A, B : Sortie en stéréo au niveau des connecteurs OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effet. 1-4 : Sortie en mono au niveau des connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 sans passer par le multi-effet. TONE : Sortie suivant le paramétrage de chaque Tone. Ce paramètre s'appelle Rhythm Output Assign quand un Rhythm Set est sélectionné. Vous pouvez alors définir pour chaque Rhythm Set l'adressage du son direct. * Si le paramètre « Mix/Parallel » est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).
	Tone Output Assign	MFX, A, B, 1-4	Détermine l'affectation du son direct de chaque Tone. MFX : Affectation en stéréo au multi-effet. Vous pouvez aussi ajouter du chorus ou de la reverb au son traité par le multi-effet. A, B : Sortie en stéréo au niveau des connecteurs OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effet. 1-4 : Sortie en mono au niveau des connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 sans passer par le multi-effet. * Si « Patch Output Assign » est réglé sur un autre choix que « TONE », ces réglages sont ignorés. • Quand le paramètre « Structure Type » a une valeur de Type 2 à Type 10, les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées avec le Tone 2, et les sorties des Tones 3 et 4 sont combinées avec le Tone 4. Pour cette raison, le Tone 1 suit les réglages du Tone 2, et le Tone 3 suit les réglages du Tone 4 (p. 38). * Si le paramètre « Mix/Parallel » (SYSTEM/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).
❼	MFX Output Level	0-127	Détermine le volume du son du multi-effet adressé aux sorties.
❽	MFX Chorus Send Level	0-127	Détermine le niveau de chorus appliqué au son traité par le multi-effet.
❾	MFX Reverb Send Level	0-127	Détermine le niveau de reverb appliqué au son traité par le multi-effet.

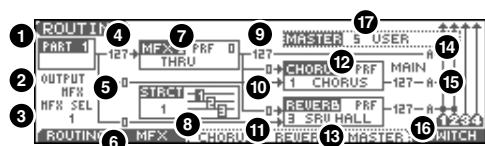
	Paramètre	Valeurs	Commentaires
10	Chorus Source	KBD, PAD	Sélectionne le paramétrage du Chorus. KBD : Utilise celui du Patch ou du Rhythm Set affecté à la Part Keyboard. PAD : Utilise celui du Patch ou du Rhythm Set affecté à la Part Pad.
	Chorus Type	0-3	Sélectionne le fonctionnement en Chorus ou en Delay. 0 (OFF) : ni Chorus ni Delay. 1 (CHORUS) : Chorus. 2 (DELAY) : Delay. 3 (GM2 CHO) : Chorus « General MIDI 2 »
11	Reverb Source	KBD, PAD	Sélectionne le paramétrage de la reverb. KBD : Utilise celui du Patch ou du Rhythm Set affecté à la Part Keyboard. PAD : Utilise celui du Patch ou du Rhythm Set affecté à la Part Pad.
	Reverb Type	0-5	Sélectionne le type de réverb. 0 (OFF) : effet désactivé. 1 (REVERB) : Réverbération normale 2 (SRV ROOM) : simulation des réflexions d'une pièce aux caractéristiques acoustiques standards. 3 (SRV HALL) : simulation des réflexions caractéristiques d'une salle de concert. 4 (SRV PLATE) : simulation des réverbérations à plaque, effets analogiques « historiques » utilisant le passage du son dans une plaque métallique. 5 (GM2 REV) : Réverb « General MIDI 2 »
12	MFX Output Assign	A, B	Détermine les sorties auxquelles est adressé le signal passé par le multi-effet. A : sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo. B : sorties OUTPUT B en stéréo. <i>* Si le paramètre « Mix/Parallel » est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).</i>
13	Chorus Output Select	MAIN, REV, M+R	Détermine les sorties auxquelles est adressé le signal passé par le chorus. MAIN : sorties OUTPUT en stéréo. REV : adressé à la réverb en mono. M+R : sorties OUTPUT en stéréo et réverb en mono.
	Chorus Level	0-127	Détermine le niveau du son traité par le chorus.
	Chorus Output Assign	A, B	Détermine la paire de sorties auxquelles est adressé le chorus quand « Chorus Output Select » est réglé sur « MAIN » ou « M+R ». A : sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo. B : sorties OUTPUT B en stéréo. <i>* Quand « Chorus Output Select » est réglé sur « REV » ce paramètre est inactif.</i>
14	Reverb Level	0-127	Détermine le niveau du son traité par la réverb
	Reverb Output Assign	A, B	Détermine l'affectation du son traité par la réverb. A : sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo. B : sorties OUTPUT B en stéréo. <i>* Si le paramètre « Mix/Parallel » est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).</i>
15	Mastering Effect Type	0-5	Réglages de Mastering effect

Ajout d'effets en mode Performance

En mode Performance vous pouvez utiliser trois multi-effets (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus, et une reverb. Pour chacun d'eux vous pouvez définir s'il fonctionne selon les paramètres de la performance ou selon ceux du patch ou du rhythm set affecté à la part que vous définissez. Les trois multi-effets peuvent être utilisés de manière indépendante ou branchés en série.

Affectation de sortie des effets (Routing)

Cette section vous permet d'effectuer les paramètres globaux des effets et de décider des affectations de sortie et du niveau de chaque signal.



cf.

Pour plus de détails sur ces paramètres voir **Paramétrage des effets** (p. 157).

* Les réglages des paramètres **7**, **9** – **11**, et **14** peuvent être effectués individuellement dans chacun des trois multi-effets (MFX1 à MFX3).

Paramètre	Valeurs	Commentaires
1 Part Select	1–16	Détermine la Part pour laquelle vous faites ces réglages.
2 Part Output Assign	MFX, A, B, 1–4, PAT	Détermine l'affectation du son direct de chaque Part. MFX : Affectation en stéréo au multi-effet. Vous pouvez aussi ajouter du chorus ou de la reverb au son traité par le multi-effet. A, B : Sortie en stéréo au niveau des connecteurs OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effet. 1–4 : Sortie en mono au niveau des connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 sans passer par le multi-effet. PAT : Sortie suivant le paramétrage de chaque Patch ou Rhythm Set affecté à la Part. <i>* Si le paramètre « Mix/Parallel » est réglé sur « MIX » tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).</i>
3 Part Output MFX Select	1–3 (MFX1–MFX3)	Détermine quel multi-effet sera utilisé parmi les trois autorisés.
4 Part Output Level	0–127	Détermine le niveau du signal non traité adressé aux sorties définies par « Part Output Assign » (2)
5 Part Chorus Send Level	0–127	Détermine le niveau du signal adressé au chorus pour chaque Part.
6 Part Reverb Send Level	0–127	Détermine le niveau du signal adressé à la reverb pour chaque Part.
7 MFX Source	PRF, P1–P16	Détermine les paramètres de multi-effet qui seront utilisés par la Performance. PRF : paramètres de la Performance P1–P16 : paramètres du Patch/Rhythm Set affecté à une des Part (sélectionnez le numéro de cette Part.)
MFX Type	0–78	Permet une sélection parmi les 78 possibles. Pour plus de détails, voir Paramètres du Multi-Effet (p. 164).
8 MFX Structure	1–16	Détermine les options de branchement des MFX1–3.
9 MFX Output Level	0–127	Détermine le volume du son du multi-effet adressé aux sorties.
10 MFX Chorus Send Level	0–127	Détermine le niveau de chorus appliqué au son traité par le multi-effet.
11 MFX Reverb Send Level	0–127	Détermine le niveau de reverb appliqué au son traité par le multi-effet.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
12	Chorus Source	PRF, P1–P16 Détermine les paramétrages de chorus qui seront utilisés par la Performance PRF : Réglages de la Performance P1–P16 : Réglages du Patch / Rhythm Set affecté à une des Parts (sélectionnez le numéro de cette Part.)
	Chorus Type	0–3 Sélectionne le fonctionnement en Chorus ou en Delay. 0 (OFF) : ni Chorus ni Delay. 1 (CHORUS) : Chorus. 2 (DELAY) : Delay. 3 (GM2 CHO) : Chorus « General MIDI 2 »
13	Reverb Source	PRF, P1–P16 Détermine les paramétrages de reverb qui seront utilisés par la Performance PRF : Réglages de la Performance P1–P16 : Réglages du Patch / Rhythm Set affecté à une des Parts (sélectionnez le numéro de cette Part.)
	Reverb Type	0–5 Sélectionne le type de réverb. 0 (OFF) : effet désactivé. 1 (REVERB) : Réverbération normale 2 (SRV ROOM) : simulation des réflexions d'une pièce à l'acoustique standard. 3 (SRV HALL) : simulation des réflexions caractéristiques d'une salle de concert. 4 (SRV PLATE) : simulation des réverbérations à plaque, effets analogiques « historiques » utilisant le passage du son dans une plaque métallique. 5 (GM2 REV) : reverb « General MIDI 2 »
14	MFX Output Assign	A, B Détermine les sorties auxquelles est adressé le signal passé par le multi-effet. A : sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo. B : sorties OUTPUT B en stéréo. <i>* Si le paramètre « Mix/Parallel » est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).</i> <i>* Pour certaines valeurs de MFX Structure, le son qui traverse le multi-effet peut être affecté à un multi-effet différent et le paramètre MFX Output Assign est alors ignoré.</i>
15	Chorus Output Select	MAIN, REV, M+R Détermine les sorties auxquelles est adressé le signal passé par le chorus. MAIN : sorties OUTPUT en stéréo. REV : adressé à la réverb en mono. M+R : sorties OUTPUT en stéréo et réverb en mono.
	Chorus Level	0–127 Détermine le niveau du son traité par le chorus.
	Chorus Output Assign	A, B Détermine la paire de sorties auxquelles est adressé le chorus quand « Chorus Output Select » est réglé sur « MAIN » ou « M+R ». A : sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo. B : sorties OUTPUT B en stéréo. <i>* Quand « Chorus Output Select » est réglé sur « REV » ce paramètre est inactif.</i> <i>* Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX," tous les sons sortent des sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 194).</i>
16	Reverb Level	0–127 Détermine le niveau du son traité par la réverb
	Reverb Output Assign	A, B Détermine l'affectation du son traité par la réverb. A : sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo. B : sorties OUTPUT B en stéréo.
17	Mastering Effect Type	0–5 Réglages d'effet de Mastering

Si la sélection de source de paramètres concerne un Patch ou un Rhythm Set

Si vous avez choisi d'utiliser les paramètres de réverb d'un Patch ou d'un Rhythm Set, ces réglages apparaissent dans chacune des pages de réglage d'effet de la performance et peuvent y être modifiés. Ils seraient évidemment perdus si vous veniez à changer de Patch ou de Rhythm Set.

Pensez à sauvegarder systématiquement ces valeurs modifiées de Patch / Rhythm Set (p. 37, p. 57).

Paramétrage du Multi-Effet (MFX1-3)

Nous donnons ici les procédures de réglage en mode Performance.




cf.

Pour plus de détails, voir **Paramétrage des effets** (p. 157).

Paramètre	Valeurs	Commentaires
(Multi-Effects Type)	00-78	Permet une sélection parmi les 78 possibles.

* Dans cet écran de réglages, vous pouvez éditer les paramètres du multi-effet sélectionné par l'option « Type ». Pour plus de détails sur les paramètres accessibles, voir **Paramètres du Multi-Effet** (p. 164).

MEMO

Les paramètres repérés par  peuvent être sélectionnés comme destination de contrôle du multi-effet

MEMO

En mode Patch la part Keyboard peut utiliser le MFX1 et la part Pad peut utiliser le MFX2.

Paramétrage du Multi-Effet (MFX Control)



cf.

Pour plus de détails, voir **Paramétrage des effets** (p. 157).

* Appuyez sur [F5 (CTRL)] pour atteindre les multi-effets à modifier.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Source 1-4	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCHE, SYS CTRL1-4	Détermine le message MIDI utilisé pour la modification des paramètres multi-effet à l'aide du contrôleur multi-effet. OFF : contrôle du multi-effet désactivé. CC01-31, 33-95 : n° de contrôles 1-31, 33-95 PITCH BEND : Pitch Bend AFTERTOUCHE : Aftersustain SYS CTRL1-4 : Messages MIDI utilisés comme contrôles communs du multi-effet. Choisissez SYS-CTRL1 à 4 si vous voulez utiliser ces contrôles sur l'ensemble du Fantom-Xa. Les messages MIDI utilisés comme contrôles systèmes 1 à 4 sont déterminés par les paramètres « Sys Ctrl 1-4 Source » (SYSTEM/Control) (p. 196).
Destination 1-4	Refer to p. 164.	Détermine les paramètres du multi-effet gérés par le contrôleur multi-effet multi-effet. La liste des paramètres accessibles dépend du type d'effet choisi. Pour plus de détails, voir Paramètres du Multi-Effet (p. 164).
Sens 1-4	-63- +63	Détermine l'amplitude d'action du contrôle multi-effets. Pour augmenter l'action (valeurs, déplacement, vitesse etc. plus importants), choisissez une valeur positive; pour diminuer l'action du contrôle (valeurs, déplacement, vitesse etc. moins importants), choisissez une valeur négative. Quand des valeurs à la fois positives et négatives sont sélectionnées, les modifications seront plus importantes pour les mêmes valeurs. Pour qu'aucun effet ne soit appliqué, sélectionnez 0.

* En mode Patch/Rhythm Set certains paramètres déterminent pour chaque Tone/Rhythm Tone si les messages de Pitch Bend, Contrôle n° 11 (Expression) et Contrôle n° 64 (Hold 1) sont reçus ou non (p. 79). Si leur réception est activée, à chaque fois que vous effectuerez une modification des paramètres du multieffet, vous occasionnerez simultanément des modulations correspondant à la fonction initiale du contrôle. Pensez à désactiver ("OFF") cette réception si vous ne voulez pas obtenir ces actions parasites.

- Certains paramètres déterminent si divers types de messages MIDI sont reçus ou non pour chaque canal MIDI (p. 79). Si vous voulez utiliser le contrôleur multi-effet, vérifiez que les messages MIDI que vous voulez utiliser pour le contrôle peuvent bien être reçus. Si le Fantom-Xa est paramétré pour ne pas les recevoir, le contrôle multi-effet associé ne pourra pas fonctionner.

Multi-Effects Control

Pour pouvoir changer le niveau de sortie du multi-effet, son temps de retard ou n'importe quel autre paramètre à partir d'un contrôle MIDI externe, vous devriez adresser normalement au Fantom-Xa des messages spécifiques dits « Système Exclusif ». La gestion de ces messages n'est toutefois pas très simple et la quantité de données à transmettre pour chaque modification est assez grande. Pour cette raison, un certain nombre de paramètres parmi les plus typiques des multi-effets du Fantom-Xa ont été prévus pour pouvoir être contrôlés par des messages de type « Control Change ». Cela vous permet, par exemple, d'utiliser le levier de Pitch-bend pour modifier le niveau d'une distorsion ou l'aftertouch du clavier pour changer un temps de retard. Les paramètres accessibles sont prédéterminés pour chaque type de multi-effet sont repérés par un “#” au sein des pages **Paramètres du Multi-Effet** (p. 164).

En page « multi-effect setting », un “c” apparaît à la gauche du paramètre.

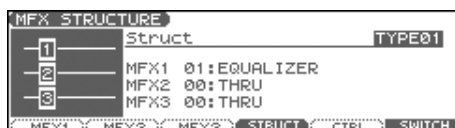
La fonction permettant d'utiliser les messages MIDI pour modifier le paramétrage du multi-effet en temps réel s'appelle **Multi-effects Control**. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contrôles de multi-effet dans chaque Patch/Rhythm Set/Multitimbre/Performance. Quand vous utilisez ce contrôle, vous pouvez régler son amplitude d'action (Sens) sa cible (Dest) et le message midi utilisé (Source).

En utilisant le contrôleur Matrix au lieu du contrôleur multi-effet, vous pouvez aussi modifier les paramètres d'un certain nombre d'éléments du multi-effet en temps réel (p. 49).

Choix de la structure du Multi-Effet (MFX Structure)

Nous donnons ici la manière dont les multi-effets MFX 1–3 peuvent être reliés entre eux.

* Ce paramètre n'est pas accessible en mode Patch.



cf. ➔

Pour plus de détails, voir **Paramétrage des effets** (p. 157).

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Struct	TYPE01–TYPE16	Détermine les options de branchement des MFX1–3.
(MFX1–3 Type)	00 (THRU)–78	Sélectionne le type de multi-effet MFX1–3.

Paramètres du Multi-Effet

Le multi-effet dispose de 78 types d'effets différents. Certains d'entre eux consistent eux-mêmes en plusieurs effets branchés en série.

Les paramètres repérés par un “#” peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques (contrôleur multi-effet). (Quand ils sont repérés par #1 et #2, les paramètres changent simultanément.)

FILTER (10 types)		
01	EQUALIZER	P.165
02	SPECTRUM	P.165
03	ISOLATOR	P.165
04	LOW BOOST	P.165
05	SUPER FILTER	P.166
06	STEP FILTER	P.166
07	ENHANCER	P.166
08	AUTO WAH	P.167
09	HUMANIZER	P.167
10	SPEAKER SIMULATOR	P.167
MODULATION (12 types)		
11	PHASER	P.168
12	STEP PHASER	P.168
13	MULTI STAGE PHASER	P.168
14	INFINITE PHASER	P.168
15	RING MODULATOR	P.169
16	STEP RING MODULATOR	P.169
17	TREMOLO	P.169
18	AUTO PAN	P.169
19	STEP PAN	P.170
20	SLICER	P.170
21	ROTARY	P.170
22	VK ROTARY	P.171
CHORUS (12 types)		
23	CHORUS	P.171
24	FLANGER	P.171
25	STEP FLANGER	P.172
26	HEXA-CHORUS	P.172
27	TREMOLO CHORUS	P.172
28	SPACE-D	P.172
29	3D CHORUS	P.173
30	3D FLANGER	P.173
31	3D STEP FLANGER	P.173
32	2BAND CHORUS	P.174
33	2BAND FLANGER	P.174
34	2BAND STEP FLANGER	P.175
DYNAMICS (8 types)		
35	OVERDRIVE	P.175
36	DISTORTION	P.175
37	VS OVERDRIVE	P.175
38	VS DISTORTION	P.175
39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.176
40	COMPRESSOR	P.176
41	LIMITER	P.176
42	GATE	P.177
DELAY (13 types)		
43	DELAY	P.177
44	LONG DELAY	P.177
45	SERIAL DELAY	P.178
46	MODULATION DELAY	P.178
47	3TAP PAN DELAY	P.178
48	4TAP PAN DELAY	P.179
49	MULTI TAP DELAY	P.179
50	REVERSE DELAY	P.179
51	SHUFFLE DELAY	P.180

52	3D DELAY	P.180
53	TIME CTRL DELAY	P.180
54	LONG TIME CTRL DELAY	P.181
55	TAPE ECHO	P.181
LO-FI (5 types)		
56	LOFI NOISE	P.181
57	LOFI COMPRESS	P.182
58	LOFI RADIO	P.182
59	TELEPHONE	P.182
60	PHONOGRAPH	P.182
PITCH (3 types)		
61	PITCH SHIFTER	P.183
62	2VOICE PITCH SHIFTER	P.183
63	STEP PITCH SHIFTER	P.183
REVERB (2 types)		
64	REVERB	P.184
65	GATED REVERB	P.184
COMBINATION (12 types)		
66	OVERDRIVE → CHORUS	P.184
67	OVERDRIVE → FLANGER	P.184
68	OVERDRIVE → DELAY	P.185
69	DISTORTION → CHORUS	P.185
70	DISTORTION → FLANGER	P.185
71	DISTORTION → DELAY	P.185
72	ENHANCER → CHORUS	P.185
73	ENHANCER → FLANGER	P.186
74	ENHANCER → DELAY	P.186
75	CHORUS → DELAY	P.186
76	FLANGER → DELAY	P.187
77	CHORUS → FLANGER	P.187
PIANO (1 type)		
78	SYMPATHETIC RESONANCE	P.187

À propos des valeurs de notes

Certains paramètres (Rate ou Delay Time par exemple) peuvent être réglés en valeurs de notes.

Ces paramètres disposent d'une sélection num/note permettant de choisir entre valeurs numériques ou solfégiques.

Si vous voulez régler le paramètre Rate (Delay Time) sous forme numérique, mettez le sélecteur num/note sur « Hz » (« msec »).

Si vous voulez le régler de manière solfégique, mettez le sélecteur num/note sur « NOTE ».

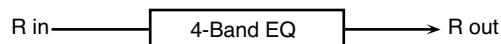
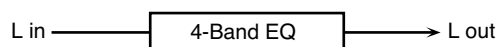


NOTE

Si un paramètre dont le sélecteur num/note réglé sur “NOTE” est affecté comme destination pour le contrôle du multi-effet, vous ne pourrez pas utiliser le contrôle de multi-effet pour contrôler ce paramètre.

01: EQUALIZER (égaliseur stéréo)

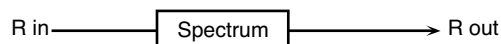
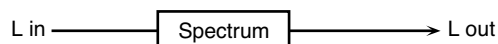
Égaliseur 4-bandes stéréo (graves, medium x 2, aigus).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence des graves
Low Gain #	-15- +15 dB	Gain des graves
Mid1 Freq	200-8000 Hz	Fréquence des medium 1
Mid1 Gain	-15- +15 dB	Gain des medium 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande medium 1 Les valeurs de Q élevées correspondent à une bande plus étroite.
Mid2 Freq	200-8000 Hz	Fréquence des medium 2
Mid2 Gain	-15- +15 dB	Gain des medium 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande medium 2 Les valeurs de Q élevées correspondent à une bande plus étroite.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence des aigus
High Gain #	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level #	0-127	Niveau de sortie

02: SPECTRUM

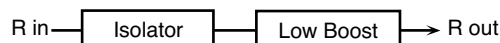
Type de filtre modifiant le timbre en renforçant ou en coupant des fréquences spécifiques. Il est pré-réglé sur 8 fréquences fixes choisies pour leurs modifications de caractère particulières.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Band1 (250Hz)	-15- +15 dB	Gain de chaque bande de fréquence
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Réglage simultané de la largeur d'action pour toutes les bandes de fréquences.
Level #	0-127	Niveau de sortie

03: ISOLATOR

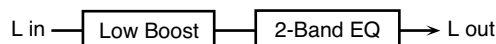
Cet effet est un égaliseur très puissant, capable de couper le son totalement pour des bandes de fréquences spécifiques et créant des timbres particuliers.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Boost/ Cut Low #	-60- +4 dB	Renforce ou coupe les bandes de fréquences aigus, medium ou graves. À -60 dB, le son est inaudible. 0 dB correspond à un niveau équivalent au son source.
Boost/ Cut Mid #		
Boost/ Cut High #		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Active/désactive la fonction antiphase pour les graves. Quand elle est activée, les phases des canaux stéréo opposés sont inversées et additionnées.
Anti Phase Low Level	0-127	Règle le niveau de la fonction antiphase pour les graves. Le réglage de ces niveaux pour certaines fréquences vous permet d'affecter le renforcement à certaines parties spécifiques (ne fonctionne que pour des sources stéréo)
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Paramètres de la fonction antiphase pour les medium. identiques à ceux des fréquences graves.
Anti Phase Mid Level	0-127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Détermine si le Booster des graves est activé (ON) ou non (OFF). Il renforce les graves pour donner une assise solide au son.
Low Boost Level	0-127	Les valeurs élevées donnent plus de graves. * selon les réglages d'isolator et de filtrage utilisés, il peut ne pas être évident à entendre..
Level	0-127	Niveau de sortie

04: LOW BOOST

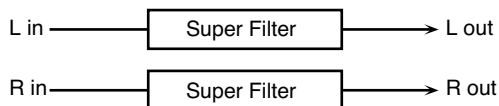
Permet de renforcer sélectivement les extrêmes graves.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Boost Frequency #	50-125 Hz	Fréquence centrale du renforcement de fréquence
Boost Gain #	0- +12 dB	Niveau du renforcement de fréquences
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Largeur de la bande de fréquences renforcée
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

05: SUPER FILTER

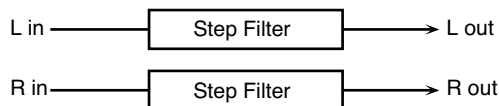
Filtre à pente très forte. Permet une modulation cyclique de la fréquence de coupure.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Plage de fréquence passant par chaque filtre LPF : fréquences inférieures au cutoff BPF : fréquences autour du cutoff HPF : fréquences au-dessus du cutoff NOTCH : fréquences autres que dans la région du cutoff
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave -36 dB : extremely steep -24 dB : steep -12 dB : gentle
Filter Cutoff #	0-127	Fréquence de coupure du filtre Des valeurs élevées augmentent la fréquence de coupure.
Filter Resonance #	0-127	Niveau de résonance du filtre Augmente les fréquences situées autour de la fréquence de coupure.
Filter Gain	0- +12 dB	Niveau de renforcement en sortie du filtre
Modulation Sw	OFF, ON	Activation/désactivation de la modulation cyclique
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Source de la modulation TRI : onde triangulaire SQR : onde carrée SIN : onde sinusoïdale SAW1 : dents de scie montantes SAW2 : dents de scie descendantes
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Vitesse de la modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Attack #	0-127	Vitesse du changement de la fréquence de coupure Valable pour des formes d'ondes SQR, SAW1, ou SAW2.
Level	0-127	Niveau de sortie

06: STEP FILTER

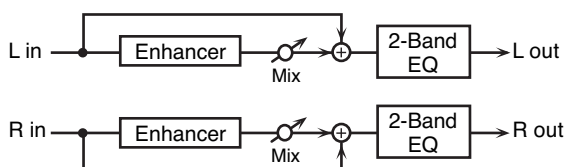
Filtre dont la fréquence de coupure évolue par paliers. Vous pouvez choisir la forme de ce changement.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Step 01-16	0-127	Fréquence de coupure pour chaque pas
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Vitesse de la modulation
Attack #	0-127	Vitesse du changement de la fréquence de coupure
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Plage de fréquence passant par chaque filtre LPF : fréquences inférieures au cutoff BPF : fréquences autour du cutoff HPF : fréquences au-dessus du cutoff NOTCH : fréquences autres que dans la région du cutoff
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave -12 dB : pente douce -24 dB : pente forte -36 dB : pente très forte
Filter Resonance #	0-127	Niveau de résonance du filtre Augmente les fréquences situées autour de la fréquence de coupure.
Filter Gain	0- +12 dB	Niveau de renforcement en sortie du filtre
Level	0-127	Niveau de sortie

07: ENHANCER

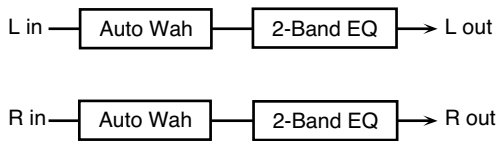
Contrôle la structure des harmoniques dans les fréquences aiguës, ajoutant du caractère et de la présence au son.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Sens #	0-127	Sensibilité de l'enhancer
Mix Level #	0-127	Niveau d'harmoniques généré par l'enhancer
Low Gain	-15-+15 dB	Gain des graves
High Gain	-15-+15 dB	Gain des aigus
Output Level	0-127	Niveau de sortie

08: AUTO WAH

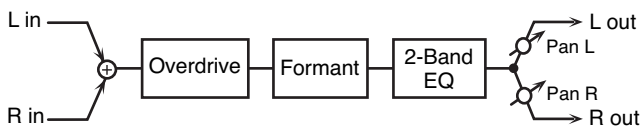
Modifie de manière cyclique l'action d'un filtre dans le temps.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	LPF, BPF	Type de filtre LPF : L'effet de wah s'applique à une large bande de fréquences. BPF : L'effet de wah s'applique à une bande de fréquences étroite.
Manual #	0-127	Fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.
Peak	0-127	Détermine la quantité d'effet appliquée dans la zone de la fréquence centrale de l'effet. Choisissez une valeur de Q élevée pour réduire la zone.
Sens #	0-127	Réglage de la sensibilité du contrôle du filtre.
Polarity	UP, DOWN	Détermine le sens de la modulation du filtrage. UP : Le filtrage évolue vers les aigus. DOWN : Le filtrage évolue vers les graves.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth #	0-127	Amplitude de modulation
Phase #	0-180 deg	Décalage de phase entre les sons gauche et droit.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

09: HUMANIZER

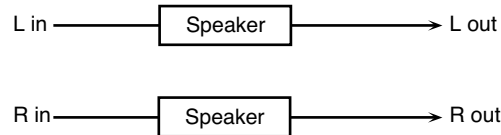
Ajoute des caractéristiques de voyelles à un son, lui donnant des inflexions de voix humaine.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Drive Sw	OFF, ON	Activation/désactivation de l'effet.
Drive #	0-127	Degré de distortion Agit également sur le volume.
Vowel1	a, e, i, o, u	Sélection de la voyelle.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence d'alternance des voyelles
Depth #	0-127	Amplitude de l'effet
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si le changement de voyelle par le LFO est réinitialisé par le signal entrant (ON) ou non (OFF).
Input Sync Threshold	0-127	Niveau de réinitialisation
Manual #	0-100	Point d'alternances des voyelles 1/2 49 ou moins : La voyelle 1 a une durée plus grande. 50 : les voyelles 1 et 2 ont une même durée. 51 ou plus : La voyelle 2 a une durée plus grande.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Pan #	L64-63R	Position stéréo en sortie
Level	0-127	Niveau de sortie

10: SPEAKER SIMULATOR

Le simulateur d'enceintes permet de simuler à la fois le type de haut-parleur et le micro utilisé pour en capter le son.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Speaker Type	(See the table below.)	Type d'enceinte
Mic Setting	1, 2, 3	Détermine la position du micro par rapport au haut-parleur. Trois réglages sont possibles, de plus en plus éloignés de 1 à 3.
Mic Level #	0-127	Volume du micro
Direct Level #	0-127	Volume du son direct
Output Level #	0-127	Niveau de sortie

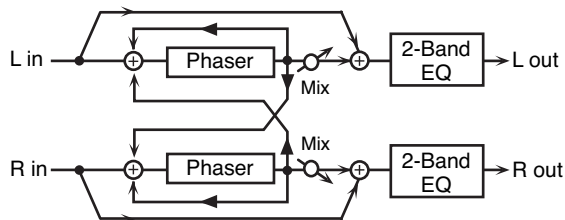
Caractéristiques des différents types d'enceintes

La colonne HP indique le diamètre (en pouces anglo-saxons) et le nombre des haut-parleurs.

Type	Cabinet	HP	Micro- phone
SMALL 1	petite à dos ouvert	10	dynamique
SMALL 2	petite à dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 1	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 2	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 3	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 4	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 5	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BG STACK 1	close	12 x 2	condensateur
BG STACK 2	grande close	12 x 2	condensateur
MS STACK 1	grande close	12 x 4	condensateur
MS STACK 2	grande close	12 x 4	condensateur
METAL STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
2-STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
3-STACK	grande triple corps	12 x 4	condensateur

11: PHASER

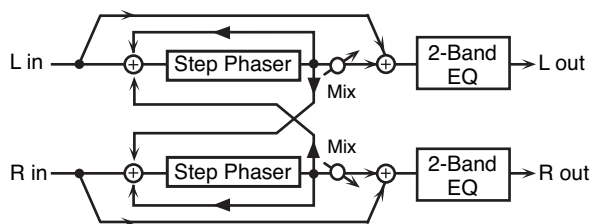
Ajoute un son décalé en phase au son original pour créer une modulation évoluant dans le temps.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	nombre de niveaux au sein du circuit de phasing
Manual #	0-127	Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases droite et gauche de la modulation agissent en parallèle ou en opposition. INVERSE : Les phases droite et gauche sont en opposition. Si la source est mono, le son se trouve élargi. SYNCHRO : Les phases droite et gauche sont en concordance. Mieux adapté aux sources stéréo.
Resonance #	0-127	Niveau du feedback
Cross Feedback	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Mix #	0-127	Règle le niveau du son décalé en phase
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

12: STEP PHASER

La variation du phaser se fait par paliers.

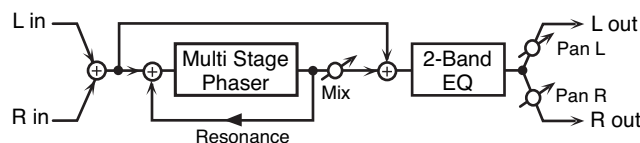


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Nombre de niveaux au sein du circuit de phasing
Manual #	0-127	Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases droite et gauche de la modulation agissent en parallèle ou en opposition. INVERSE : Les phases droite et gauche sont en opposition. Si la source est mono, le son se trouve élargi. SYNCHRO : Les phases droite et gauche sont en concordance. Mieux adapté aux sources stéréo.
Resonance #	0-127	Niveau du feedback

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Cross Feedback	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Fréquence du changement par palier
Mix #	0-127	Règle le niveau du son décalé en phase
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

13: MULTI STAGE PHASER

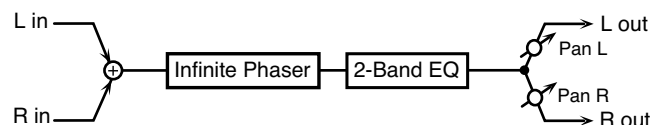
Les valeurs élevées de différences de phase créent un effet de phaser très profond.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Nombre de niveaux au sein du circuit de phasing
Manual #	0-127	Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Resonance #	0-127	Niveau du feedback
Mix #	0-127	Niveau du son traité
Pan #	L64-63R	Position stéréo du signal en sortie
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

14: INFINITE PHASER

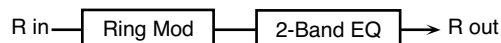
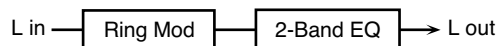
Effet de phaser qui augmente ou diminue en continu la fréquence à laquelle le son est modulé.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Mode	1, 2, 3, 4	Des valeurs élevées créent un effet de phase profond.
Speed #	-100- +100	Vitesse d'élévation ou de réduction de la fréquence de modulation du son (+: vers le haut / -: vers le bas)
Resonance #	0-127	Niveau du feedback
Mix #	0-127	Niveau du son traité
Pan #	L64-63R	Position stéréo du signal en sortie
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

15: RING MODULATOR

La modulation en anneau est un effet qui applique une modulation d'amplitude (AM) au signal source, créant des sons de type « cloche. Pour l'effet représenté ici, le volume du signal entrant peut agir sur la fréquence de la modulation.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Frequency #	0–127	Détermine la fréquence à laquelle la modulation est appliquée.
Sens #	0–127	Règle l'amplitude de la modulation de fréquence appliquée.
Polarity	UP, DOWN	Détermine si la modulation de fréquence se déplace vers le haut (UP) ou vers le bas (DOWN) dans la bande de fréquences.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W– D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

16: STEP RING MODULATOR

Modulation en anneau utilisant une variation sur 16 paliers de fréquence.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Step 01–16	0–127	Fréquence de la modulation en anneau à chaque étape
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence du cycle de changement de modulation
Attack #	0–127	Vitesse de passage de la modulation d'un palier à l'autre
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W– D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

17: TREMOLO

Le Tremolo crée une variation cyclique du volume du son.

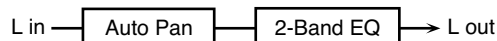


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Forme d'onde TRI : triangulaire SQR : carrée SIN : sinusoïdale SAW1/2 : dents de scie
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet
Depth #	0–127	Amplitude d'action de l'effet
Low Gain	-15–+15 dB	Gain des graves
High Gain	-15–+15 dB	Gain des aigus
Level	0–127	Niveau de sortie

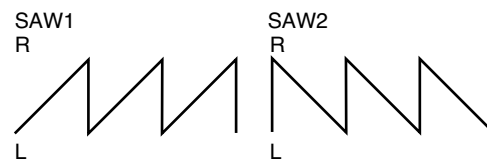


18: AUTO PAN

L'Auto Pan déplace de manière cyclique le son dans le champ stéréo.

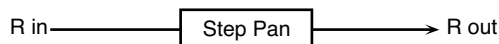
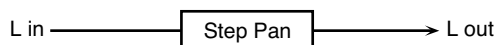


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Forme d'onde TRI : triangulaire SQR : carrée SIN : sinusoïdale SAW1/2 : dents de scie
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet
Depth #	0–127	Amplitude d'action de l'effet
Low Gain	-15–+15 dB	Gain des graves
High Gain	-15–+15 dB	Gain des aigus
Level	0–127	Niveau de sortie



19: STEP PAN

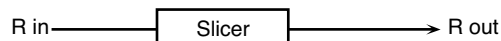
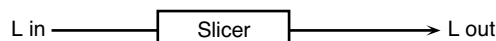
Fait varier l'auto-pan sur 16 paliers fixes.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Step 01-16	L64-63R	Panoramique pour chaque étape
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence du cycle de changement de panoramique
Attack #	0-127	Vitesse de passage d'un palier à l'autre
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si une note provoque la réinitialisation du cycle (ON) ou non (OFF)
Input Sync Threshold	0-127	Volume à partir de laquelle la note est détectée
Level	0-127	Niveau de sortie

20: SLICER

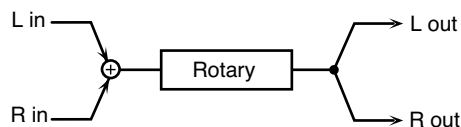
Cet effet provoque une interruption cyclique du son et crée l'impression qu'un rythme se superpose en arrière plan. Adapté aux sons tenus.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Step 01-16	L64-63R	Niveau de chaque étape
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Détermine le cycle de l'effet pour une mesure
Attack #	0-127	Vitesse du changement de volume entre les temps
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si une note provoque la réinitialisation du cycle (ON) ou non (OFF)
Input Sync Threshold	0-127	Volume à partir de laquelle la note est détectée
Mode	LEGATO, SLASH	Détermine la manière dont le volume évolue en passant d'un temps au suivant dans la mesure. LEGATO : La modification de volume d'un battement au suivant reste inchangée. Si le niveau du battement suivant est le même que le précédent, il n'y a pas de variation de volume. SLASH : Le niveau est momentanément mis à 0 avant de passer au battement suivant. Ce changement intervient même si le niveau du battement suivant est le même que le précédent.
Shuffle #	0-127	Règle la mise en place des changements de niveaux pour les temps pairs (Temps 1-2/Temps 1-4/Temps 2-2/...). Plus la valeur est haute et plus le décalage est grand.
Level	0-127	Niveau de sortie

21: ROTARY

Cet effet simule le son des cabines à haut-parleur rotatif d'antan. La possibilité de régler séparément la vitesse de rotation des trompes d'aigus et des woofers lui donne un caractère très réaliste. Il est évidemment très adapté aux sons d'orgues et assimilés.

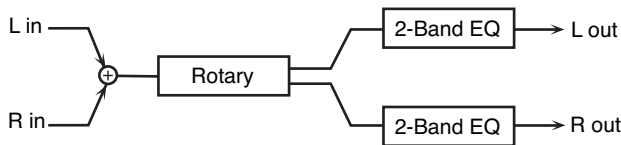


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Speed #	SLOW, FAST	Modifie simultanément les vitesses de rotation des rotors grave et aigu. SLOW : Réduit la vitesse spécifiée. FAST : Accélère la vitesse spécifiée.
Woofers Slow Speed	0.05-10.00 Hz	Réglage de la vitesse lente (SLOW) du rotor grave.
Woofers Fast Speed	0.05-10.00 Hz	Réglage de la vitesse rapide (FAST) du rotor grave.
Woofers Acceleration	0-15	Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse lente à la vitesse rapide (ou inverse). Les valeurs les plus faibles correspondent à un temps plus long.
Woofers Level	0-127	Détermine le volume du rotor des graves
Tweeters Slow Speed	0.05-10.00 Hz	Règlage du rotor des aigus Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor des graves
Tweeters Fast Speed	0.05-10.00 Hz	
Tweeters Acceleration	0-15	
Tweeters Level	0-127	
Separation	0-127	Dispersion spatiale du son
Level #	0-127	Niveau de sortie

22: VK ROTARY

Cet effet fournit une version modifiée de l'effet rotary avec une extension plus large dans les extrêmes graves.

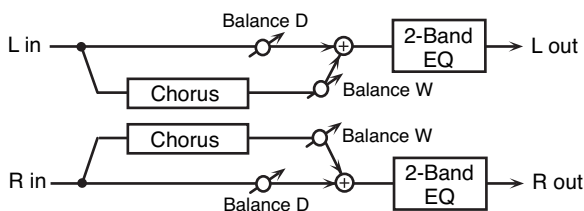
Il présente les mêmes caractéristiques que le haut-parleur rotatif incorporé des VK-7/VK-8.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Speed #	SLOW, FAST	Sélection de la vitesse de rotation
Brake #	OFF, ON	Interrompt la rotation du haut-parleur. En position « off », la vitesse se réduit progressivement. En position « on », elle revient progressivement à la vitesse choisie.
Woofers Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Réglage de la vitesse lente du rotor grave.
Woofers Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Réglage de la vitesse rapide du rotor grave.
Woofers Trans Up	0–127	Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse lente à la vitesse rapide.
Woofers Trans Down	0–127	Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse rapide à la vitesse lente.
Woofers Level	0–127	Volume du rotor des graves
Tweeters Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Réglage du rotor des aigus Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor des graves.
Tweeters Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeters Trans Up	0–127	
Tweeters Trans Down	0–127	
Tweeters Level	0–127	
Spread	0–10	Gain des graves
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
High Gain	-15– +15 dB	Niveau de sortie
Level #	0–127	Réglage de la vitesse lente du rotor grave.

23: CHORUS

Chorus stéréo et doté d'un filtre permettant d'ajuster le timbre du son traité.

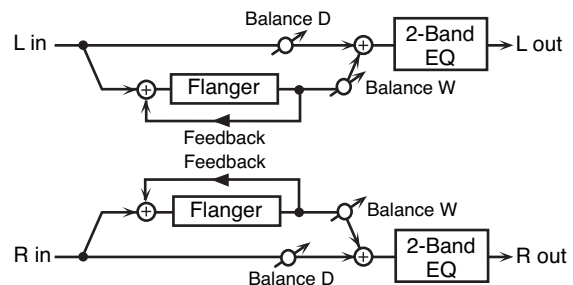


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtre LPF : coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF : coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W– D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

24: FLANGER

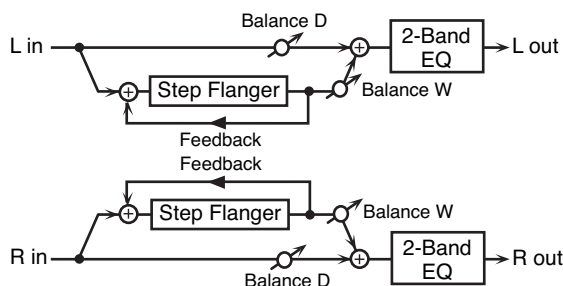
Effet de flanger stéréo (le LFO présente la même phase pour le canal gauche et le canal droit) Il ajoute une modulation métallique particulière au son d'origine à la manière d'un avion qui décolle puis atterrit. Un filtre permet d'ajuster le timbre du son traité.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtre LPF : coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF : coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Phase	0–180 deg	Répartition spatiale de l'effet
Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W– D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

25: STEP FLANGER

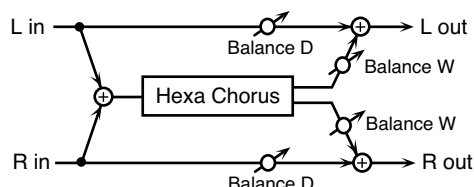
Le Step Flanger (flanger par paliers) est un effet de flanger dans lequel le son effectue des sauts par paliers successifs. La vitesse des changements peut être définie en valeurs de notes ou en valeurs de tempo.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtre LPF : coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF : coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Phase	0–180 deg	Répartition spatiale de l'effet
Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.
Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

26: HEXA-CHORUS

Utilise un chorus à six phases (six niveaux de son traité par chorus) pour donner une richesse et une dispersion spatiale particulière.

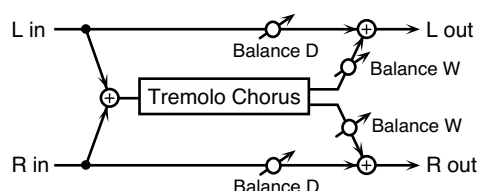


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Pre Delay Deviation	0–20	Détermine les différences dans les temps de pré-délay entre les différents étages du chorus.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Depth Deviation	-20– +20	Ajuste les différences d'amplitude de modulation entre les différents étages du chorus.
Pan Deviation	0–20	Règle les différences entre les positions stéréo des différents étages du son de chorus. 0: tous les sons sont au centre. 20: chaque son sera à 60° par rapport à l'axe.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

27: TREMOLO CHORUS

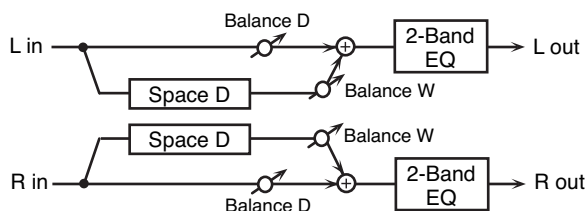
Chorus associé à un Tremolo (modulation cyclique du volume).



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet
Chorus Depth	0–127	Amplitude de la modulation du chorus
Tremolo Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation de l'effet tremolo
Tremolo Separation	0–127	Dispersion de l'effet tremolo
Tremolo Phase	0–180 deg	Dispersion de l'effet tremolo
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

28: SPACE-D

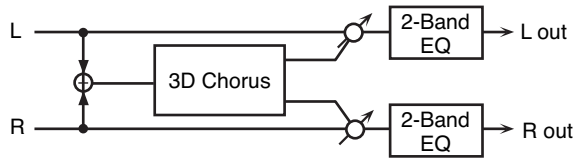
Chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne pas une impression de modulation mais un effet de dispersion transparent.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

29: 3D CHORUS

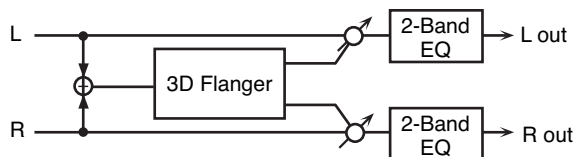
Applique un effet 3D au son de chorus. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtrage LPF : coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF : coupure en dessous de la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation du chorus
Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

30: 3D FLANGER

Applique un effet 3D au son de flanger. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.

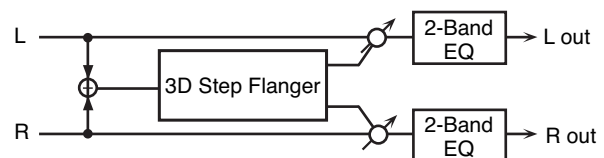


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtrage LPF : coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF : coupure en dessous de la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son
Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

31: 3D STEP FLANGER

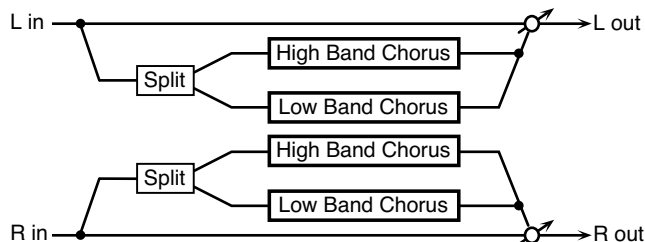
Applique un effet 3D au son de flanger. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtrage LPF : coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF : coupure en dessous de la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son
Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.
Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

32: 2BAND CHORUS

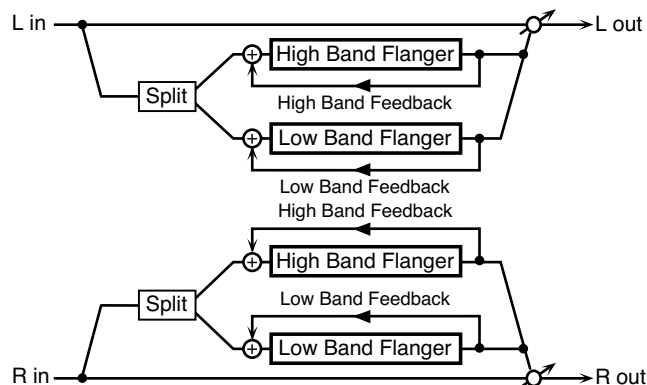
Effet de chorus permettant de traiter séparément les aigus et les graves.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Split Freq	200–8000 Hz	Fréquence de partage entre les graves et les aigus
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les graves
Low Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les graves
Low Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les graves
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les aigus
High Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les aigus
High Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

33: 2BAND FLANGER

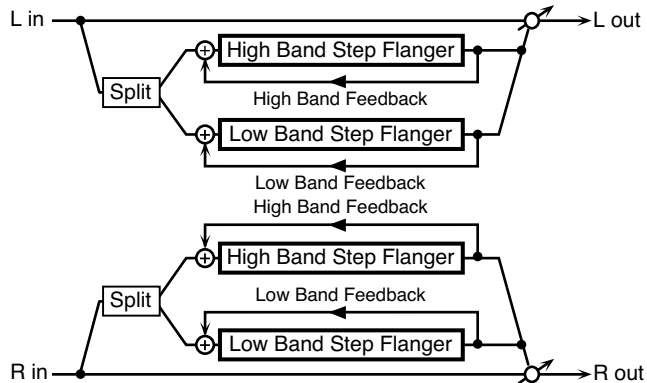
Effet de flanger permettant de traiter séparément les aigus et les graves.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Split Freq	200–8000 Hz	Fréquence de partage entre les graves et les aigus
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les graves
Low Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les graves
Low Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les graves
Low Feedback #	-98– +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les graves. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les aigus
High Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les aigus
High Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les aigus
High Feedback #	-98– +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les aigus. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

34: 2BAND STEP FLANGER

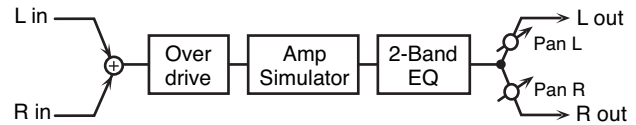
Effet de step-flanger permettant de traiter séparément les aigus et les graves.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Split Freq	200–8000 Hz	Fréquence de partage entre les graves et les aigus
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les graves
Low Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les graves
Low Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les graves
Low Feedback #	-98– +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les graves. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
Low Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur pour les graves
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les aigus
High Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les aigus
High Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les aigus
High Feedback #	-98– +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les aigus. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
High Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur pour les aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

35: OVERDRIVE

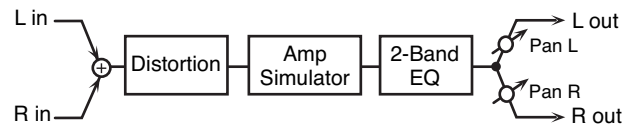
La saturation stéréo produit un effet de distorsion naturelle similaire à celle produite par un ampli à lampes.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Drive #	0–127	Degré de distorsion Agit aussi sur le volume.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL : petit ampli BUILT-IN : petit ampli combo 2-STACK : gros ampli double corps 3-STACK : gros ampli triple corps
Low Gain	-15–+15 dB	Gain des graves
High Gain	-15–+15 dB	Gain des aigus
Output Level	0–127	Niveau de sortie
Output Pan #	L64–63R	Position stéréo du son en sortie

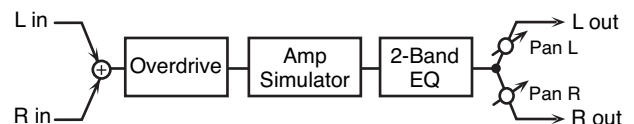
36: DISTORTION

La distorsion donne un effet plus prononcé que la saturation (overdrive). Les paramètres sont identiques à "35: OVERDRIVE."



37: VS OVERDRIVE

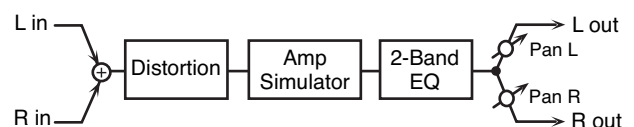
Effet overdrive procurant une forte distorsion.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Drive #	0–127	Réglage de l'amplitude de la distorsion. Le volume change en proportion.
Tone	0–127	Qualité de son de l'overdrive
Amp Switch	OFF, ON	Activation du simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL : petit ampli BUILT-IN : combo 2-STACK : double corps 3-STACK : triple corps
Low Gain	-15–+15 dB	Gain des graves
High Gain	-15–+15 dB	Gain des aigus
Output Level	0–127	Niveau de sortie
Output Pan #	L64–63R	Position stéréo du son en sortie

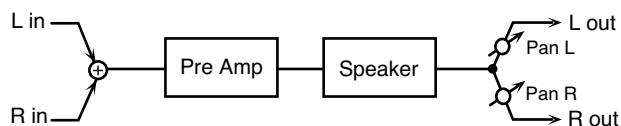
38: VS DISTORTION

Effet de distorsion plus accentué. Les paramètres sont les mêmes que pour « 37: VS OVERDRIVE ».



39: GUITAR AMP SIMULATOR

Simulation d'un ampli guitare.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pre Amp Switch	OFF, ON	Activation de l'ampli.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Type d'ampli guitare
Pre Amp Volume #	0-127	Volume et degré de la distorsion de l'ampli
Pre Amp Master #	0-127	Volume général du préampli
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Degré de distorsion pré-ampli
Pre Amp Bass	0-127	Timbre des fréquences basses, medium ou aiguës * Les medium ne peuvent pas être sélectionnés pour l'option préampli "MATCH DRIVE".
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0-127 (MATCH DRIVE: -127 - 0)	Timbre des très hautes fréquences
Pre Amp Bright	OFF, ON	La position « ON » donne un son plus clair et incisif. * Ce paramètre n'est réglable que pour les préamp "JC-120," "CLEAN TWIN," ou "BG LEAD".
Speaker Sw	OFF, ON	Passage du signal dans les haut-parleurs (ON), ou non (OFF).
Speaker Type	(See the table below.)	Type de haut-parleur
Mic Setting	1, 2, 3	Détermine la position du micro par rapport au haut-parleur. Trois réglages sont possibles, de plus en plus éloignés de 1 à 3.
Mic Level	0-127	Volume du micro
Direct Level	0-127	Volume du son direct
Pan #	L64-63R	Position stéréo du son en sortie
Level #	0-127	Niveau de sortie

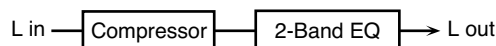
Caractéristiques des différents types de haut-parleurs

La colonne HP indique le diamètre (en pouces anglo-saxons) et le nombre des haut-parleurs.

Type	Cabinet	Speaker	Microphone
SMALL 1	petite à dos ouvert	10	dynamique
SMALL 2	petite à dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 1	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 2	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 3	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 4	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 5	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BG STACK 1	close	12 x 2	condensateur
BG STACK 2	grande close	12 x 2	condensateur
MS STACK 1	grande close	12 x 4	condensateur
MS STACK 2	grande close	12 x 4	condensateur
METAL STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
2-STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
3-STACK	grande triple corps	12 x 4	condensateur

40: COMPRESSOR

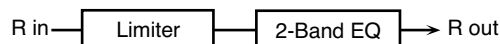
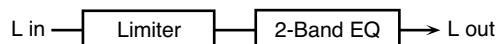
Corrige les variations excessives de niveau en réduisant les niveaux élevés et en renforçant les niveaux plus faibles.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Attack #	0-127	temps d'attaque du son source
Threshold #	0-127	Seuil de début d'action de la compression
Post Gain	0- +18 dB	Réglage du gain de sortie.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level #	0-127	Niveau de sortie

41: LIMITER

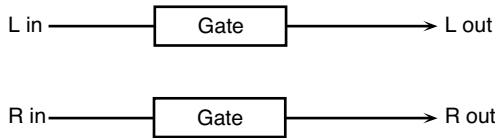
Comprime le signal dépassant un certain seuil et lui évite ainsi de créer de la distorsion.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Release #	0-127	Détermine le temps entre le passage du signal au-dessous du seuil et l'arrêt de la compression.
Threshold #	0-127	Seuil de début d'action de la compression
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ration de compression
Post Gain	0- +18 dB	Réglage du gain de sortie.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level #	0-127	Niveau de sortie

42: GATE

Cet effet de « porte » coupe le delay de la réverb en fonction du volume du son source. Utilisez-le si vous voulez forcer une décroissance rapide de l'effet.

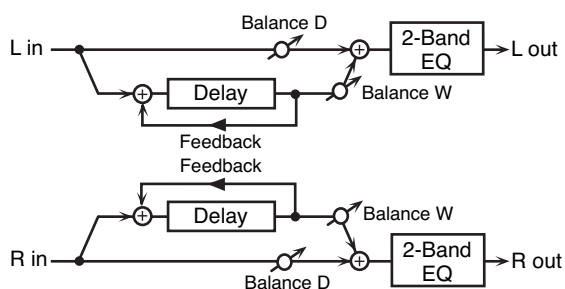


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Threshold #	0-127	Seuil de fermeture de la porte
Mode	GATE, DUCK	Type de « gate » GATE : Quand le niveau de la source descend en dessous d'un certain seuil, la porte se referme, donnant l'impression que la réverbération est coupée. DUCK (Ducking) : Quand le volume de la source est suffisamment haut, la porte se ferme, donnant un effet de type « ducking reverb ». La suppression de la réverbération sur les sons de haut niveau augmente la clarté du signal.
Attack	0-127	Réglage du temps nécessaire à l'ouverture complète de la porte après son déclenchement.
Hold	0-127	Réglage du retard à la fermeture de la porte après que le signal soit repassé en dessous du seuil.
Release	0-127	Réglage du temps nécessaire à la fermeture complète de la porte après la fin du temps de maintien.
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

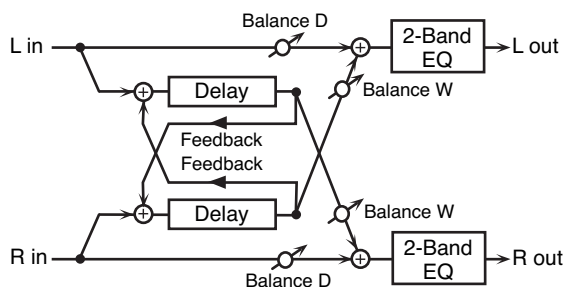
43: DELAY

Delay (retard) stéréo.

Avec Feedback Mode = NORMAL:



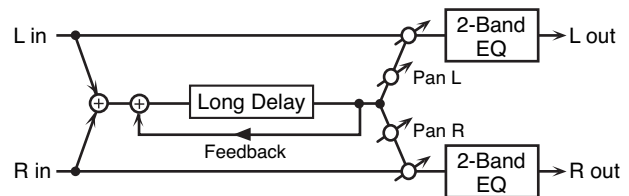
Avec Feedback Mode = CROSS:



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay Left	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Delay Right		
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Détermine la phase du signal retardé
Phase Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la manière dont le son retardé est réinjecté en entrée dans l'effet (voir schémas)
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

44: LONG DELAY

Delay offrant des temps de retard allongés.

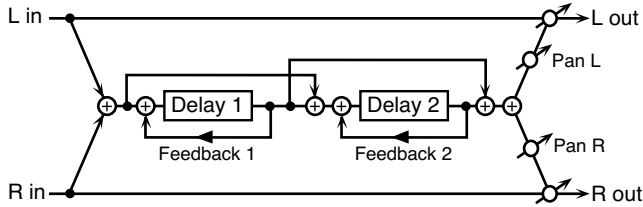


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé
Phase	NORMAL, INVERSE	Détermine la phase du signal retardé(NORMAL: non-inversé, INVERT: inversé)
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Pan #	L64-63R	Position du son retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Ajout d'effets

45: SERIAL DELAY

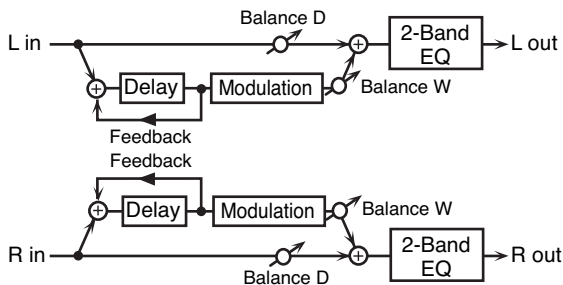
Associe deux delay en série. Le Feedback peut être appliqué indépendamment à chaque unité permettant la réalisation de retards multiples et complexes.



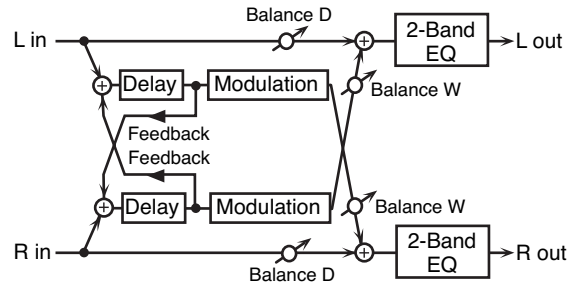
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay1 Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé du delay 1
Delay1 Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son delay 1 qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
Delay1 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay 1 est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Delay2 Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé du delay 2
Delay2 Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son delay 2 qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
Delay2 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay 2 est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Pan #	L64-63R	Position du son retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

46: MODULATION DELAY

Cet effet ajoute une modulation au son retardé. Avec Feedback Mode = NORMAL:



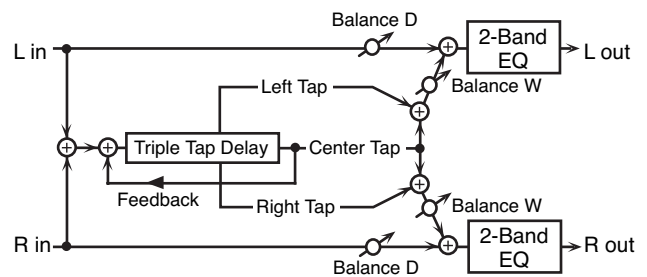
Avec Feedback Mode = CROSS:



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay Left	0.0-500.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Delay Right		
Feedback	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la manière dont le son retardé est réinjecté en entrée dans l'effet
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Rate #	0.05-10.00 Hz	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180°	Répartition spatiale du son
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Output Level	0-127	Niveau de sortie

47: 3TAP PAN DELAY

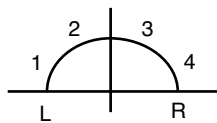
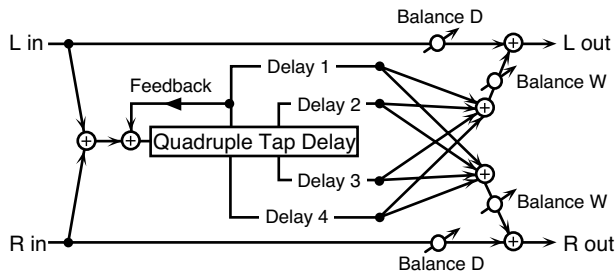
Propose 3 retards distincts : centre, gauche et droit.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay Left/Right/Center	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Center Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left/Right/Center Level	0-127	Volume de chaque signal retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

48: 4TAP PAN DELAY

Cet effet propose 4 retards distincts.

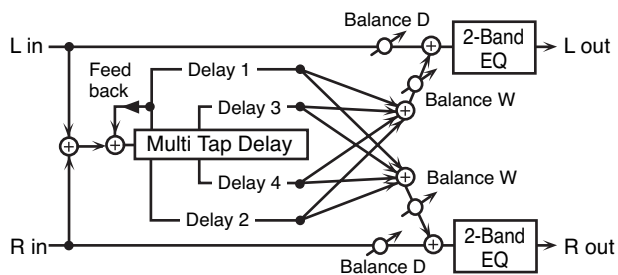


La position stéréo de chacun d'eux se situe comme suit :

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Delay 1 Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay 1-4 Level	0-127	Volume de chaque signal retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

49: MULTI TAP DELAY

Le Multi Tap Delay présente 4 temps de retard. Chacun peut être réglé sur une valeur de note ou sur un tempo sélectionné. Vous pouvez aussi régler individuellement leur panoramique et leur niveau de sortie.

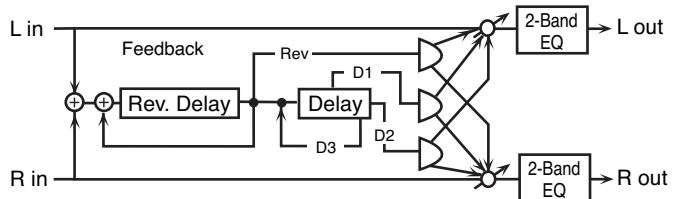


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay 1 à 4.
Delay 1 Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay 1-4 Pan	L64-63R	Position stéréo des delay 1 à 4
Delay 1-4 Level	0-127	Niveau de sortie des delay 1 à 4
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves

Paramètre	Valeurs	Commentaires
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

50: REVERSE DELAY

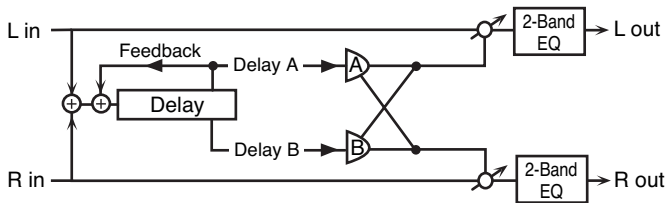
Ajoute avec retard une réplique inversée du son source. Un tap delay est branché immédiatement après le reverse delay.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Threshold	0-127	Détermine le niveau du signal à partir duquel le « reverse delay » est appliqué.
Rev Delay Time	0-1300 ms, note	Retard entre l'entrée du son dans le reverse delay et l'apparition du son retardé
Rev Delay Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase
Rev Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Rev Delay Pan	L64-63R	Panoramique du son retardé
Rev Delay Level	0-127	Volume du son retardé
Delay 1 - 3 Time	0-1300 ms, note	Retard entre l'entrée du son dans le the tap delay et l'apparition du son retardé
Delay 3 Feed-back #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Delay 1 Pan', 'Delay 2 Pan	L64-63R	Position stéréo des tap delay
Delay 1 Level', 'Delay 2 Level	0-127	Volume des tap delay
Low Gain	-15- +15 dB	Niveau de renforcement/coupeure des graves
High Gain	-15- +15 dB	Niveau de renforcement/coupeure des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

51: SHUFFLE DELAY

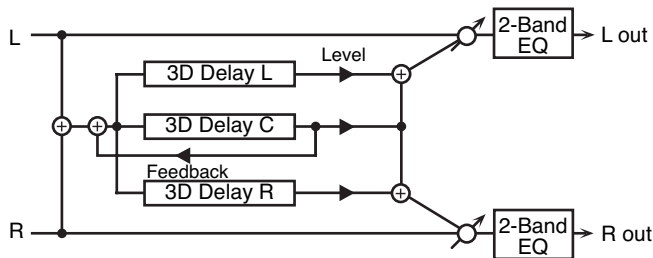
Le Shuffle Delay ajoute un décalage rythmique au son retardé, et lui donne un certain « swing ».



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay Time #	0–2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay
Shuffle Rate #	0–100 %	Détermine le ratio (en pourcentage) entre le retard du delay B et celui du delay A. Pour une valeur de 100%, les deux retards sont identiques.
Acceleration	0–15	Ce paramètre détermine le temps mis par le paramètre Delay Time pour passer de la valeur en cours à une nouvelle valeur.
Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan A/B	0–127	Règle le panoramique des delay A/B
Level A/B	0–127	Règle le volume des delay A/B
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

52: 3D DELAY

Applique un effet 3D au son retardé. Les retards seront positionnés à 90° à gauche et à droite.

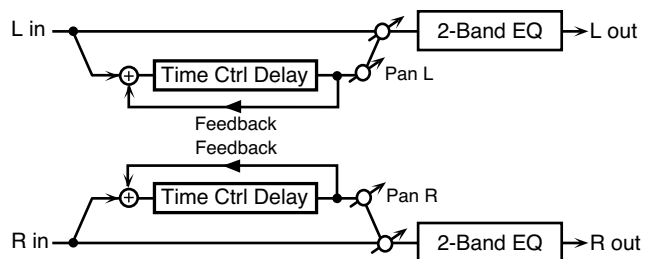


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay Left	0–2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left Level	0–127	Niveau de sortie du son retardé
Right Level		
Center Level		

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisée pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

53: TIME CTRL DELAY

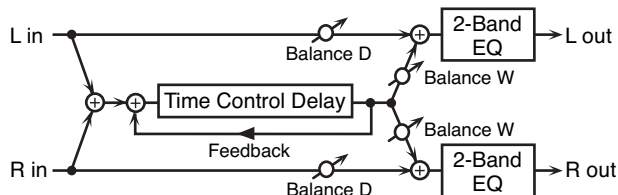
Delay stéréo à temps de retard évoluant en continu.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay Time #	0–1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Acceleration	0–15	Règle la période sur laquelle évolue la variation de retard entre la valeur initiale et la valeur nouvellement définie. Cette vitesse affecte directement la fréquence de la modulation de hauteur.
Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

54: LONG TIME CTRL DELAY

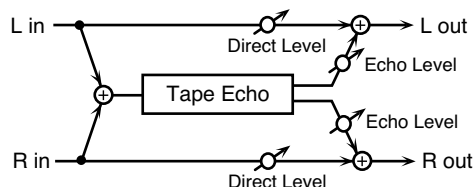
Delay stéréo à temps de retard évoluant en continu et doté d'une plage de réglages étendue.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Delay Time #	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Acceleration	0-15	Règle la période sur laquelle évolue la variation de retard entre la valeur initiale et la valeur nouvellement définie. Cette vitesse affecte directement la fréquence de la modulation de hauteur.
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan #	L64-63R	Position stéréo du son retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

55: TAPE ECHO

Écho à bande virtuel donnant un résultat très réaliste. Simule exactement la section écho du Space Echo RE-201 Roland.

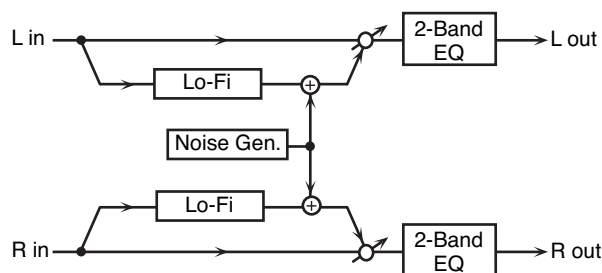


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Choix des combinaisons de têtes de lectures créant le retard : S : short M : middle L : long
Repeat Rate #	0-127	Vitesse de la bande Les valeurs élevées réduisent l'écart entre les « rebonds » du son.
Intensity #	0-127	Nombre de répétition du delay
Bass	-15- +15 dB	Renforce / coupe la partie grave du son retardé
Treble	-15- +15 dB	Renforce / coupe la partie aiguë du son retardé
Head S Pan	L64-63R	Panoramique indépendant pour les têtes short, middle, et long
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0-5	Niveau de distorsion de bande spécifique ajoutée Simule la variation timbrale pouvant être détectée par des appareils d'analyse du signal. Des valeurs élevées augmentent le niveau de la distorsion.
Wow / Flutter Rate	0-127	Vitesse du pleurage de bande (variation de hauteur causée par les irrégularités de rotation du cabestan)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Wow / Flutter Depth	0-127	Amplitude du pleurage
Echo Level #	0-127	Volume du son en écho
Direct Level #	0-127	Volume du son original
Level	0-127	niveau de sortie

56: LOFI NOISE

En plus du Lo-fi, cet effet génère différents types de bruits : recherche de station radio, disques vinyles etc.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
LoFi Type	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtrage LPF : coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF : coupure en dessous de la fréquence de coupure
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Sélectionne bruit blanc ou bruit rose.
W/P Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre pas bas appliqué au bruit blanc/rose (BYPASS: no cut)
W/P Noise Level #	0-127	Volume du bruit blanc/rose
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	détermine le type de disque La fréquence à laquelle le bruit est entendu dépend du type sélectionné.
Disc Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de disque. Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Disc Noise Level #	0-127	Volume du bruit de disque
Hum Noise Type	50 Hz, 60 Hz	Fréquence du souffle / ronflement
Hum Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au ronflement (BYPASS: no cut)
Hum Noise Level #	0-127	Volume du ronflement
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

57: LOFI COMPRESS

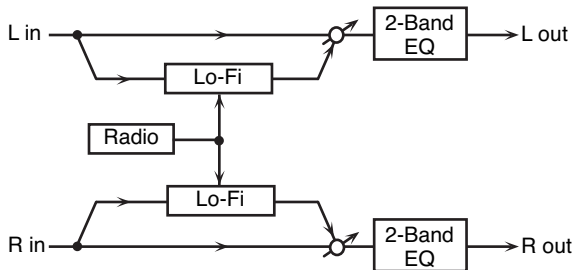
Cet effet est destiné à dégrader intentionnellement la qualité du son.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pre Filter Type	1-6	Détermine le type de filtre utilisé avant que le son ne passe dans le processeur Lo-Fi.
LoFi Type	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtrage LPF : coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF : coupure en dessous de la fréquence de coupure
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level #	0-127	Niveau de sortie

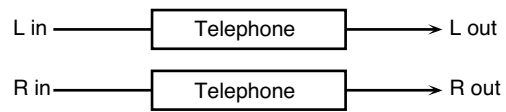
58: LOFI RADIO

En plus du Lo-fi, cet effet génère la recherche de station radio.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
LoFi Type	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtrage LPF : coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF : coupure en dessous de la fréquence de coupure
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Radio Detune #	0-127	Simule la recherche de stations radio. Plus la valeur est élevée et plus l'accord est décalé.
Radio Noise Level #	0-127	Volume de la recherche de station
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie
Paramètre	Valeurs	Commentaires
LoFi Type	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.

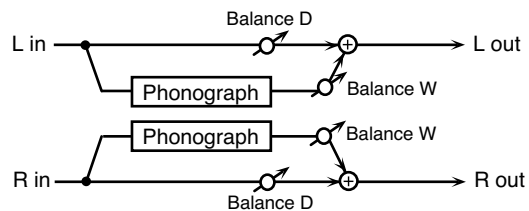
59: TELEPHONE



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Voice Quality #	0-15	Qualité audio de la voix « téléphone »
Treble	-15- +15 dB	Bande passante de la voix téléphone
Balance #	D100:0- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

60: PHONOGRAPH

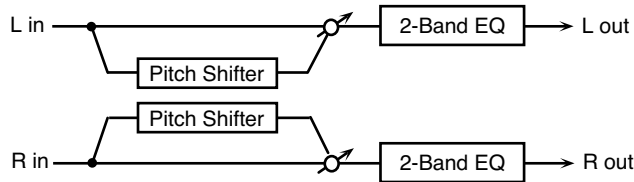
Simule un son enregistré sur un disque vinyl et lu sur une platine-disques traditionnelle. Ajoute également les différents bruits caractéristiques de ces disques ainsi que les irrégularités de rotation du plateau.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Signal Distortion	0-127	Amplitude de la distorsion
Frequency Range	0-127	Bande passante du système de lecture Des valeurs faibles donnent l'impression d'un système plus ancien avec une faible bande passante.
Disc Type	LP, EP, SP	Vitesse de rotation de la platine Joue sur la fréquence des craquements.
Scratch Noise Level	0-127	Niveau des craquements et rayures du disque.
Dust Noise Level	0-127	Niveau d'empoussièrement du disque
Hiss Noise Level	0-127	Niveau du souffle
Total Noise Level #	0-127	Niveau de bruit général
Wow	0-127	Amplitude des irrégularités de rotation à long terme
Flutter	0-127	Amplitude des irrégularités de rotation à court terme
Random	0-127	Amplitude des irrégularités de rotation aléatoires
Total Wow/Flutter #	0-127	Amplitude globale du pleurage
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

61: PITCH SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

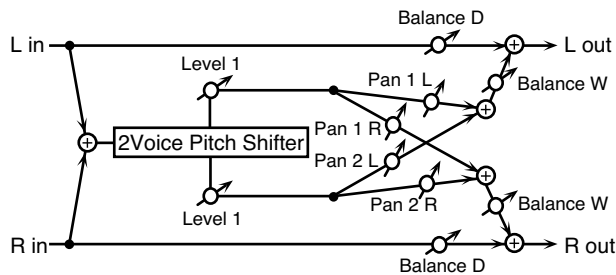
Transpositeur stéréo.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Coarse #1	-24- +12 semi	Transposition par pas d'un demi-ton pour le son Pitch Shift 1.
Fine #1	-100- +100 cent	Réalise un accordage fin de la hauteur du son Pitch Shift 1 par pas de 2 cents.
Delay Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift 1.
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

62: 2VOICE PITCH SHIFTER

Transpose le son original. Cet effet deux voies dispose de deux transpositions et peut donc ajouter deux sons transposés au son original.

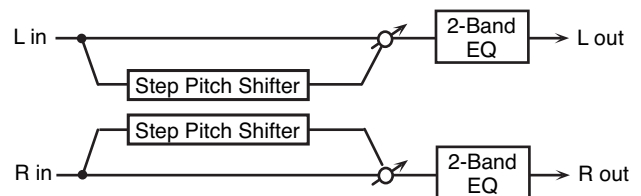


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pitch 1: Coarse #1	-24- +12 semi	Transposition par pas d'un demi-ton pour le son Pitch Shift 1.
Pitch 1:Fine #1	-100- +100 cent	Réalise un accordage fin de la hauteur du son Pitch Shift 1 par pas de 2 cents.
Pitch 1:Delay	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift 1.
Pitch 1:Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Pitch 1:Pan #	L64-63R	Position stéréo du son Pitch Shift 1.
Pitch 1:Level	0-127	Volume du son Pitch Shift1

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pitch 2: Coarse #2	-24- +12 semi	Paramétrages du son Pitch Shift 2.
Pitch 2:Fine #2	-100- +100 cent	Les paramètres sont identiques à ceux du Pitch Shift 1.
Pitch 2:Delay	0-1300 ms, note	
Pitch 2:Feedback #	-98- +98 %	
Pitch 2:Pan #	L64-63R	
Pitch 2:Level	0-127	
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level Balance	A100:0B-A0:100B	Balance entre les sons Pitch Shift 1 et Pitch Shift 2
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

63: STEP PITCH SHIFTER

Transpositeur dans lequel les écarts varient en séquence de 16 pas.

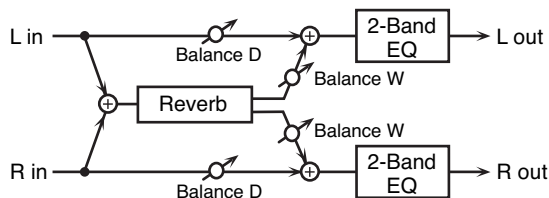


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Step 01-16	-24- +12 semi	Niveau de transposition de chaque pas (en demi-tons)
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Rapidité du cycle des 16 pas
Attack #	0-127	Vitesse de passage d'une hauteur à l'autre entre deux étapes
Gate Time #	0-127	Durée du son transposé pour chaque étape
Fine	-100- +100 cent	Accordage fin de la transposition pour tous les paliers (par pas de 2 « cent »)
Delay Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son transposé
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Ajout d'effets

64: REVERB

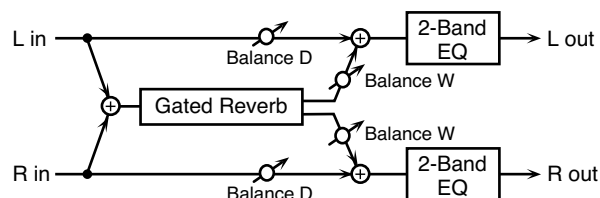
Ajoute de la réverbération au son, simulant un espace de diffusion de grande taille.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Type de reverb ROOM1 : réverbération dense à décroissance rapide ROOM2 : réverbération plus légère à décroissance rapide STAGE1 : réverbération avec beaucoup de réflexions tardives STAGE2 : réverb avec de nombreuses réflexions précoces HALL1 : réverbération à réflexions claires HALL2 : réverbération à réflexions riches
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
Time #	0–127	Durée de la réverbération
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle le son réverbéré est coupé. Plus la fréquence est basse et plus les hautes fréquences seront coupées, donnant une réverbération plus douce et plus étouffée. Si vous ne voulez pas de cette atténuation, mettez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

65: GATED REVERB

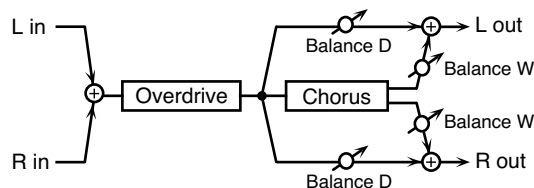
Réverbération spéciale où le son réverbéré est coupé brutalement avant la fin de sa décroissance naturelle.



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Type de reverb NORMAL : gated reverb conventionnelle REVERSE : réverbération rétrograde SWEEP1 : le son réverbéré se déplace de droite à gauche SWEEP2 : le son réverbéré se déplace de gauche à droite
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.

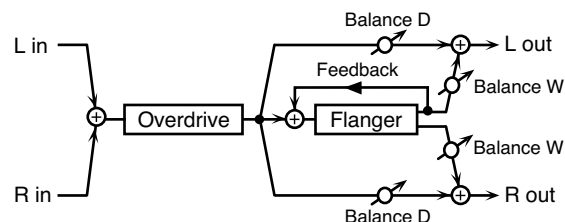
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Gate Time	5–500 ms	Règle le temps d'ouverture de l'effet entre l'apparition de la réverbération et sa coupure.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level #	0–127	Niveau de sortie

66: OVERDRIVE → CHORUS

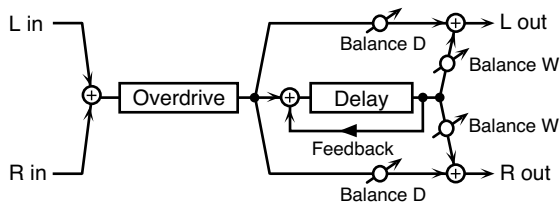


Paramètre	Valeurs	Commentaires
Overdrive Drive #	0–127	Règle le niveau de la distorsion. Le volume change en conséquence.
Overdrive Pan #	L64–63R	Détermine la position stéréo du son en sortie
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Chorus Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son de la distorsion envoyé vers le chorus (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

67: OVERDRIVE → FLANGER



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Overdrive Drive #	0–127	Règle le niveau de la distorsion. Le volume change en conséquence.
Overdrive Pan #	L64–63R	Détermine la position stéréo du son en sortie
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le Flanger.
Flanger Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Flanger Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Flanger Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son de la distorsion envoyé vers le Flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

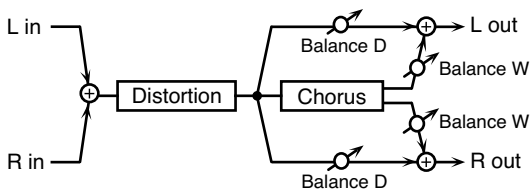
68: OVERDRIVE → DELAY

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Overdrive Drive #	0-127	Règle le niveau de la distortion. Le volume change en conséquence.
Overdrive Pan #	L64-63R	Détermine la position stéréo du son en sortie.
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son retardé.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du Delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son de la distortion envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

69: DISTORTION → CHORUS

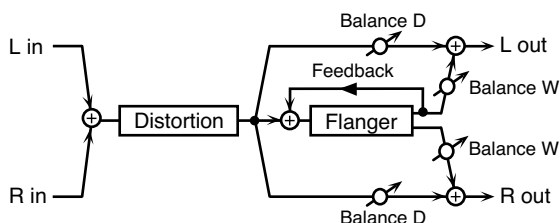
Les paramètres sont les mêmes que dans « 66: OVERDRIVE → CHORUS », sauf :

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan

**70: DISTORTION → FLANGER**

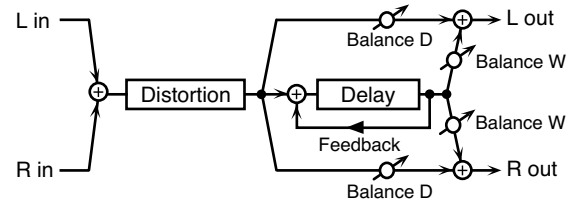
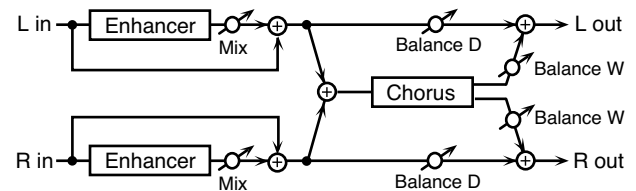
Les paramètres sont les mêmes que dans « 67: OVERDRIVE → FLANGER », sauf :

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan

**71: DISTORTION → DELAY**

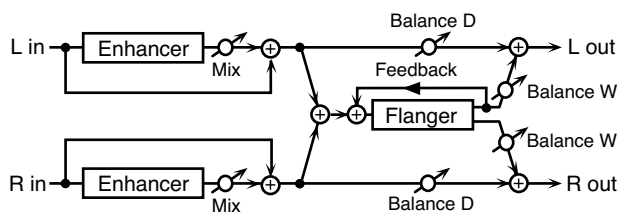
Les paramètres sont les mêmes que dans « 68: OVERDRIVE → DELAY », sauf :

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan

**72: ENHANCER → CHORUS**

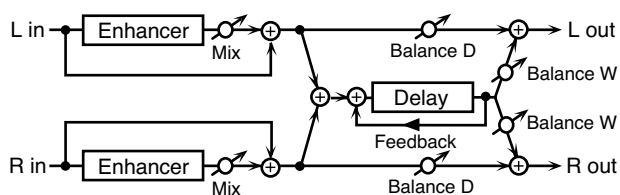
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Enhancer Sens #	0-127	sensibilité de l'enhancer
Enhancer Mix #	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Chorus Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Chorus Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Chorus Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Chorus Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le chorus (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

73: ENHANCER → FLANGER



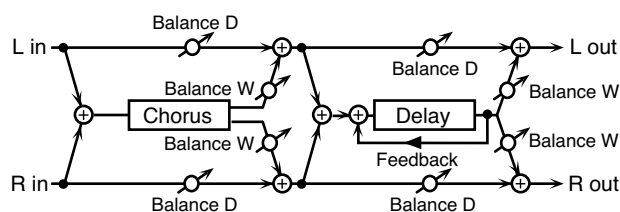
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Enhancer Sens #	0-127	sensibilité de l'enhancer
Enhancer Mix #	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Flanger Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Flanger Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Flanger Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Flanger Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Flanger Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

74: ENHANCER → DELAY



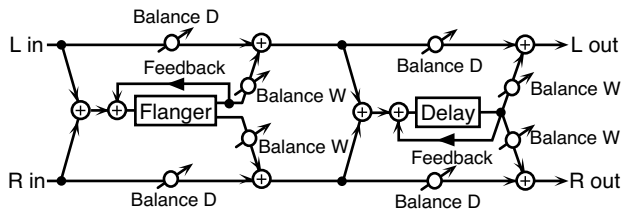
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Enhancer Sens #	0-127	sensibilité de l'enhancer
Enhancer Mix #	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

75: CHORUS → DELAY



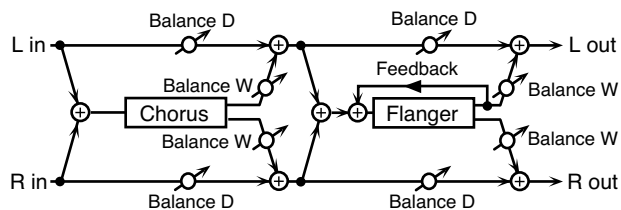
Paramètre	Valeurs	Commentaires
Chorus Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Chorus Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Chorus Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Chorus Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

76: FLANGER → DELAY



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Flanger Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Flanger Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Flanger Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de flanger (W)
Delay Time	0–2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.
Delay Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

77: CHORUS → FLANGER

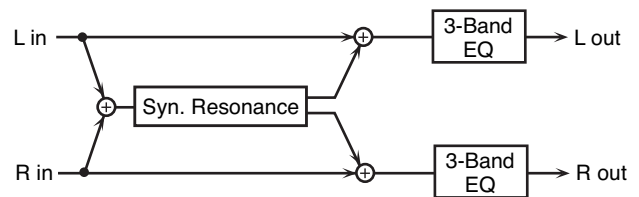


Paramètres	Valeurs	Commentaires
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Modulation de fréquence de l'effet de chorus
Chorus Depth	0–127	Amplitude de modulation de l'effet de chorus
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Flanger Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Modulation de fréquence de l'effet de flanger
Flanger Depth	0–127	Amplitude de modulation de l'effet de flanger
Flanger Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion de son de flanger réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase

Paramètres	Valeurs	Commentaires
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son du chorus envoyé vers le flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

78: SYMPATHETIC RESONANCE

Sur un piano acoustique, le maintien de la pédale forte enfoncée provoque par « sympathie » la résonance harmonique de cordes non « jouées », ce qui crée des ambiances riches et larges. Cet effet simule ces résonances.



Paramètres	Valeurs	Commentaires
Depth #	0–127	Amplitude de l'effet
Damper #	0–127	Niveau d'enfoncement de la pédale (contrôle la résonance du son)
Pre LPF	16–15000 Hz, BYPASS	Fréquence de coupure des aigus du son original (BYPASS: no cut)
Pre HPF	BYPASS, 16–15000 Hz	Fréquence de coupure des graves du son original (BYPASS: no cut)
Peaking Freq	200–8000 Hz	Fréquence de renforcement du filtre sélectif du son original
Peaking Gain	-15– +15 dB	Niveau de renforcement du filtre sélectif appliqué au son original
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la zone traitée par le filtre sélectif (les valeurs élevées correspondent à la sélectivité la plus grande)
HF Damp	16–15000 Hz, BYPASS	Fréquence de l'atténuation des aigus du son résonant (BYPASS: no cut)
LF Damp	BYPASS, 16–15000 Hz	Fréquence de l'atténuation des graves du son résonant (BYPASS: no cut)
Lid	1–6	Simule les modifications de timbre créées par l'ouverture plus ou moins grande du couvercle du piano.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence centrale de l'égalisation des graves
EQ Low Gain	-15– +15 dB	Amplitude de l'égalisation des graves
EQ Mid Freq	200–8000 Hz	Fréquence centrale de l'égalisation des medium
EQ Mid Gain	-15– +15 dB	Amplitude de l'égalisation des medium
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la bande d'égalisation des mediums (plus étroite pour des valeurs élevées)
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence centrale de l'égalisation des aigus
EQ High Gain	-15– +15 dB	Amplitude de l'égalisation des aigus
Level	0–127	Niveau de sortie

À propos de l'utilisation des effets 3D

Les effets 3D ci-après utilisent la technologie RSS (Roland Sound Space) pour procurer une sensation d'espace inaccessible avec les effets traditionnels.

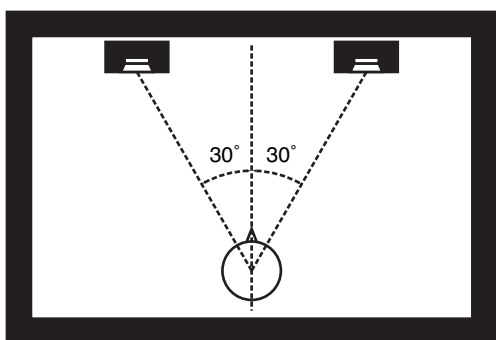
52: 3D DELAY

29: 3D CHORUS

30: 3D FLANGER

31: 3D STEP FLANGER

Quand vous les utilisez, nous vous conseillons de vous positionner par rapport aux enceintes selon le schéma ci-dessous. Veillez également à ce que ces enceintes soient à une distance suffisante des murs.



Si les enceintes gauche et droite sont trop éloignées l'une de l'autre ou si la pièce est trop réverbérante, l'effet 3D peut ne pas être possible. Chacun de ces effets possède un paramètre Out (Output Mode). Si le son des connecteurs OUTPUT doit être adressé à des enceintes, sélectionnez SPEAKER. S'il doit être écouté au casque, sélectionnez PHONES. En cas de mauvaise sélection, vous ne pourrez pas entendre l'effet 3D. Dans le cas contraire, vous en profiterez pleinement.

À propos de la fonction STEP RESET

06: STEP FILTER

16: STEP RING MODULATOR

19: STEP PAN

20: SLICER

63: STEP PITCH SHIFTER

Les cinq types ci-dessus comportent un séquenceur à 16 pas. Pour chacun d'eux vous pouvez utiliser un contrôle multi-effet pour réinitialiser la séquence au premier pas. Pour cela, réglez le paramètre Destination du contrôle multi-effet sur « Step Reset ».

Par exemple, si vous voulez utiliser le levier de modulation à cet effet :

Source: CC01: MODULATION

Destination: Step Reset

Sens: +63

La séquence reprendra alors au premier pas à chaque fois que vous agirez sur le levier de modulation.

note:

(Triolet de quadruple croche), (Quadruple-croche), (Triolet de triple-croches),
 (Triple croche), (Triolet de double-croche), (Triple croche pointée),
 (Double croche), (Triolet de croches), (Double-croche pointée),
 (Croche), (Triolet de noires), (Croche pointée),
 (Noire), (Triolet de blanches), (Noire pointée), (Blanche),
 (Triolet de ronde), (Blanche pointée), (Ronde),
 (Triolet de ronde), (Ronde pointée), (Double Ronde)

Paramètres du Chorus

* L'effet Chrous du Fantom-Xa peut aussi être utilisé comme delay stéréo.



cf. ➔

Pour plus de détails, voir **Paramétrage des effets** (p. 157).

Paramètre	Valeurs	Commentaires
(Chorus Type)	00 (OFF)–03	Choix entre Chorus et Delay.
Chorus Level	0–127	Volume du son traité par le Chorus
Type 01: Chorus		
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF : pas de filtrage LPF : coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF : coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate	0.05–10.00Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Phase	0–180°	Dispersion spatiale du son
Feedback	0–127	Détermine la proportion de son traité qui est réinjecté au niveau de l'entrée.
Type 02: Delay		
Dly Left	0–1000 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Dly Right		
Dly Center		
Center Feedback	-98–+98 %	Détermine la proportion de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée, assurant un contrôle du nombre des répétitions. Un réglage négatif (-) inverse la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée ou atténuée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left Level	0–127	Volume de chacun des retards
Right Level		
Center Level		
Type 03: GM2 Chorus		
Pre-LPF	0–7	Coupe les hautes fréquences avant injection dans le chorus Les valeurs élevées correspondent à plus de coupure.
Level	0–127	Volume du son de Chorus
Feedback	0–127	Détermine la proportion de son traité qui est réinjecté au niveau de l'entrée
Delay	0–127	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du chorus.
Rate	0–127	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de modulation
Send Level To Reverb	0–127	Détermine le niveau du son de chorus envoyé vers la réverb.

note:

♩₃ (Triolet de quadruple croche), ♪₃ (Quadruple-croche), ♩₃ (Triolet de triple-croches),

♩ (Triple croche), ♩₃ (Triolet de double-croche), ♩ (Triple croche pointée),

♩ (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 ronde), ♩ (Blanche pointée), ♩ (Ronde),

Paramètres de la Reverb



cf.

Pour plus de détails, voir **Paramétrage des effets** (p. 157).

Paramètre	Valeurs	Commentaires
(Reverb Type)	00 (OFF)–05	Type de réverbération
Reverb Level	0–127	
Type 01: Reverb (Réverbération normale)		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Type de Réverb/Delay ROOM1 : réverbération dense ROOM2 : réverbération plus légère STAGE1 : réflexions tardives STAGE2 : réflexions précoces HALL1 : réflexions claires HALL2 : réflexions riches DELAY : Delay conventionnel PAN-DELAY : Delay avec échos panoramiques (droite - gauche)
Time	0–127	Temps de réverbération (Type: ROOM1–HALL2) Temps de Delay (Type: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle le son réverbéré est coupé. Si vous ne voulez pas annuler la réverbération des hautes fréquences, mettez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Feedback	0–127	Niveau de réinjection quand le Type est DELAY ou PAN-DELAY
Type 02: SRV Room (Simulation de réflexions type «room»)		
Type 03: SRV Hall (Simulation de réflexions type «hall»)		
Type 04: SRV Plate (Simulation de réflexions type «plate».)		
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
Time	0–127	Durée de la réverbération
Size	1–8	Taille de la salle simulée
High Cut	160 Hz–12.5 kHz, BYPASS	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les composantes les plus aiguës du son réverbéré sont atténuées. Si vous ne voulez pas appliquer d'atténuation, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Density	0–127	Densité de la reverb
Diffusion	0–127	Ajuste les variations dans la densité de la réverbération au cours du temps. Plus la valeur est élevée et plus la densité augmente (effet plus prononcé pour les longs temps de réverbération).
LF Damp	50–4000 Hz	Détermine la fréquence en dessous de laquelle le contenu de la reverb est réduit ou atténué.
LF Damp Gain	-36–0 dB	Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par « LF Damp ». Une valeur de 0 correspond à une absence de réduction.
HF Damp	4000 Hz–12.5 kHz	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le contenu de la reverb est réduit ou atténué.
HF Damp Gain	-36–0 dB	Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par « HF Damp ». Une valeur de 0 correspond à une absence de réduction.
Type 05: GM2 Reverb		
Character	0–7	Type de Reverb 0–5 : Reverb 6, 7 : Delay
Pre-LPF	0–7	Coupe les hautes fréquences du son source. Les valeurs élevées correspondent à plus de coupure.
Level	0–127	Niveau de sortie de la réverbération
Time	0–127	Temps de réverbération
Delay Feedback	0–127	Détermine la proportion de son retardé réinjecté dans l'effet quand le paramètre Character est sur 6 ou 7.

Effet de Mastering

Cet effet est un compresseur stéréo (limiteur) placé en sortie finale sur le Fantom-Xa. Il dispose de réglages séparés pour les bandes de fréquences aiguës, medium et graves et compresse tous les sons qui dépassent un certain niveau pour rendre le volume du morceau plus constant. Lors du mixage vers un MD, ou un DAT, ou si vous réalisez directement votre propre CD, vous pourrez ainsi obtenir des niveaux parfaitement optimisés.

- * L'effet de Mastering s'applique à l'ensemble du Fantom-Xa. Il n'est pas applicable à des patches ou à des performances isolés.
- * L'effet de mastering est appliqué au son présent sur la sortie OUTPUT A (MIX). Il ne s'applique pas au son de la sortie OUTPUT B.



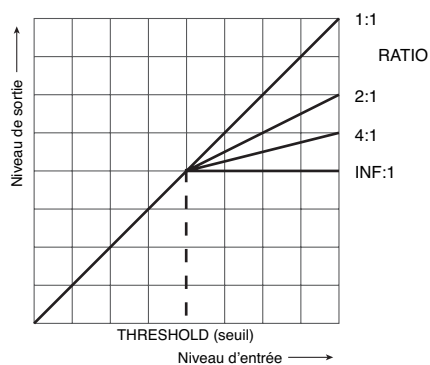
cf. ➔

Pour plus de détails, voir **Paramétrage des effets** (p. 157).

Paramètre	Valeurs	Commentaires
(Type)	00: Hard Comp, 01: Soft Comp, 02: Low Boost, 03: Mid Boost, 04: Hi Boost, 05: User	Rappels de réglages d'effet. 00-04: Rappelle les réglages presets de chaque type. 05: Rappelle les réglages utilisateur sauvegardés. [F6 (SYSTEM WRITE)] : Sauvegarde les réglages en cours comme réglages utilisateur. * Un seul ensemble de réglages peut être sauvegardé.
Split Lo	200-800 Hz	Fréquence du partage entre les bandes des graves (LO) et des mediums (MID)
Split Hi	2000-8000 Hz	Fréquence du partage entre les bandes des aigus (HI) et des mediums (MID)
Lo/Mid/Hi Level	0-24 dB	Niveau de sortie
Low/Mid/Hi Attack	0-100 ms	Temps de retard entre le passage du signal au-dessus du seuil et l'entrée en action du compresseur
Low/Mid/Hi Release	50-5000 ms	Temps de retard entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de la compression
Low/Mid/Hi Thresh	-36-0 dB	Seuil à partir duquel s'applique la compression
Low/Mid/Hi Ratio	1.00:1-INF:1 (INF: infinity)	Ratio de compression

Les paramètres THRESHOLD (Thresh) et RATIO

Ce schéma montre la manière dont ces paramètres interviennent sur la compression.



Paramètres communs à tous les modes (System)

Les paramètres qui affectent globalement le fonctionnement du Fantom-X, comme la validation de la réception des messages MIDI par exemple, sont regroupés sous l'appellation de **fonctions système**. Ce chapitre explique le fonctionnement des différents paramètres.

Comment paramétrer les fonctions système

1. En pages PATCH PLAY, PERFORM LAYER, ou PERFORM MIXER, appuyez sur [MENU].

2. Appuyez sur ▲ ▼ pour choisir "1. System," puis appuyez sur [ENTER].

La page « System Menu » apparaît.



3. Appuyez sur [F1]–[F5] pour sélectionner le groupe d'édition.

Une page SYSTEM SETUP apparaît.



4. Appuyez sur [F1]–[F4] ou ▲ ▼ pour déplacer le curseur sur le paramètre à modifier.
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour modifier la valeur selon vos besoins.
6. Répétez les étapes 3 à 5 si besoin.
7. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F6 (WRITE)].
8. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Sauvegarde des paramètres système (System Write)

Les modifications que vous faites dans les fonctions système sont temporaires et seraient définitivement perdues en cas de mise hors tension. Pour pouvoir conserver vos modifications, vous devez procéder à une sauvegarde en mémoire système interne.

NOTE

Quand vous lancez la sauvegarde, vous effacez (remplacez) les données présentes dans la mémoire de destination. Toutefois les réglages des sons d'usine peuvent être restitués par la procédure d'initialisation.

1. Après avoir modifié vos paramètres système, appuyez sur [F6 (WRITE)].



L'écran affiche un message de confirmation « System Write Completed!». Les données sont alors sauvegardées et vous revenez à la page « SYSTEM SETUP ».

Informations Système

1. Appuyez sur [MENU].
2. Appuyez sur ▲ ▼ pour choisir "1. System," puis appuyez sur [ENTER].
La page « System Menu » apparaît.
3. Appuyez sur [F6 (INFORMATION)].
La page « SYSTEM INFO » apparaît.
4. Appuyez sur [F1]–[F3] pour voir l'information désirée.
[F1 (MEMORY)]: Volume de mémoire installée
[F2 (SRX)]: Nom de la carte d'extension (SRX) installée
[F3 (VERSION)]: Version du système du Fantom-Xa
5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Actions des paramètres Système

Cette section décrit l'organisation et le mode d'action des différents paramètres système.

Menu Système [F1 (GENERAL)]

[F1 (COMMON)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Systèmes communs		
LCD Contrast	1–20	Règle le contraste de l'écran.
Power Up Mode	PATCH, PERFORMANCE	Mode dans lequel se trouve le Fantom-Xa à sa mise sous tension. PATCH : mode Patch PERFORMANCE : mode Performance
Patch Remain	OFF, ON	Détermine si les notes en cours continuent (ON) ou non (OFF) à jouer quand un autre Patch ou Rhythm Set est sélectionné. Quand ce paramètre est sur « ON », les modifications produites par les messages MIDI entrants comme Volume ou Pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71–74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) ainsi que les modifications produites par les divers contrôleurs du Fantom ne sont pas pris en compte. <i>* Les paramètres d'effets changent dès que vous appelez un nouveau Patch ou Rhythm Set, sans être influencés par l'option Patch Remain. Des notes peuvent donc se trouver malgré tout interrompues, même avec la fonction Patch Remain activée.</i>
Échantillonnage (« Sampling »)		
Default File Type	WAV, AIFF	Détermine le format de fichier par défaut.
Pre Sample Time	0–1000 ms	Durée précédant le lancement (manuel ou automatique) de l'échantillonnage et capturée dans le sample. Elle permet d'éviter toute omission d'une portion d'attaque essentielle.
Trigger Level	0–7	Niveau de déclenchement de l'échantillonnage quand la fonction Auto Trig est activée 0 correspond au minimum.
Gap Time	500–2000 ms	Durée du silence provoquant la division automatique du sample. Face à un « blanc » supérieur à cette valeur, le sample est découpé et le numéro suivant est attribué au fragment suivant. <i>* Ce paramètre n'a d'intérêt que si la fonction Auto Divide Sampling est activée.</i>
Input Select	LINE IN L/R, LINE IN L, MICROPHONE	Détermine la nature de la source externe LINE IN L/R : connecteurs L/R (stereo) LINE IN L : connecteur L (mono) MICROPHONE : connecteur L (mono, mic level)
Trimming Switch	OFF, ON	Quand ce paramètre est activé, les points de départ et de fin sont automatiquement ajustés après l'échantillonnage pour exclure tout silence de part et d'autre du sample.
Skip Back Time	OFF, 5–40 sec	Détermine la durée de la remontée dans le temps effectuée par la fonction Skip Back Sampling. Si ce paramètre est sur « OFF », la fonction skip-back sampling ne peut pas être utilisée.

[F2 (AUTO LD)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Load Preset Samples at Startup	OFF, ON	Détermine si les samples preset sont chargés en mémoire à la mise sous tension (ON) ou non (OFF).
Load User Samples at Startup	OFF, ON	Détermine si les samples utilisateur et de carte mémoire sont chargés en mémoire à la mise sous tension (ON) ou non (OFF).
Load Demo Song at Startup	OFF, ON	Détermine si le morceau de démonstration est chargé en mémoire temporaire à la mise sous tension du Fantom-X (ON) ou non (OFF).

Paramètres communs à tous les modes (System)

[F3 (SOUND)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Générateur de sons		
Master Tune	415.3–466.2 Hz	Accorde le Fantom-Xa dans sa totalité. L'écran indique la fréquence associée au <i>la 4</i> (le <i>la</i> du milieu du clavier).
Master Key Shift	-24– +24	Transpose le Fantom-Xa par pas d'un demi-ton.
Master Level	0–127	Réglage du volume général du Fantom-Xa
Output Gain	-12– 12 dB	Détermine le gain des sorties du Fantom-Xa Quand un faible nombre de voix est utilisé, le renforcement du gain de sortie peut fournir éventuellement un meilleur niveau pour l'enregistrement ou pour la diffusion.
Mix/Parallel	MIX, PARALLEL	Détermine l'affectation de sortie de l'ensemble de l'appareil. MIX : Choisissez cette option si vous voulez avoir l'ensemble des sons de l'appareil adressés aux sorties OUTPUT A (MIX). C'est une bonne solution pour vérifier le son global en sortie. PARALLEL : Sortie affectée en fonction des paramétrages individuels de « Output Assign ». * Les sons réglés au niveau de leur propre paramètre « Output Assign » pour être adressés à la sortie INDIVIDUAL 3 sont adressés à la sortie gauche de OUTPUT A (MIX); les sons paramétrés pour être adressés à la sortie INDIVIDUAL 4 sont adressés à la sortie droite de OUTPUT A (MIX). * Le son adressé à la sortie casque (PHONES) est le même que celui des sorties OUTPUT A (MIX). Les sons dont le paramètre « Output Assign » est réglé sur OUTPUT B ne sont donc pas entendus au casque. Pour entendre tous les sons de l'appareil au casque, veillez à bien sélectionner l'option « MIX ».
Pré-écoute (« Preview »)		
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	SINGLE : Les notes définies par le paramètre Note Number 1–4 sont entendues les unes après les autres. CHORD : Les notes définies par le paramètre Note Number 1–4 sont entendues simultanément. PHRASE : La phrase associée au type / catégorie du patch est jouée.
Preview 1–4 Note Number	C - –G9	Détermine la hauteur des quatre notes entendues quand le mode Preview est réglé sur « SINGLE » ou sur « CHORD ». * Si le paramètre Preview Mode est réglé sur « PHRASE », ce choix est sans effet.
Preview 1–4 Velocity	OFF, 1–127	Détermine la vélocité des quatre notes entendues quand le mode Preview est réglé sur « SINGLE » ou sur « CHORD ». * Si le paramètre Preview Mode est réglé sur « PHRASE », ce choix est sans effet.
Scale Tune for Patch Mode Le Fantom-Xa permet d'utiliser des tempéraments non égaux. La hauteur est réglée par pas de un « cent » par rapport au tempérament égal. * Un « cent » correspond à un centième de demi-ton. Vous pouvez créer un jeu de microtonalités en mode Patch. En modes Performance, vous pouvez les régler pour chaque Part de Performance (p. 76). * En mode Patch cela ne concerne que la part keyboard. • le tempérament sélectionné est également actif vis-à-vis des messages de note reçus depuis une unité MIDI externe.		
Scale Tune Switch	OFF, ON	Activez cette fonction si vous voulez utiliser un tempérament non égal.
Patch Scale Tune for C–B	-64– +63	Permet l'accordage microtonal en mode Patch.

[F4 (USB)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
USB Mode	STORAGE, MIDI	Sélectionne le mode d'utilisation du connecteur USB. STORAGE : Mode destiné au transfert de fichiers. MIDI : Mode MIDI. Permet l'échange de messages MIDI avec un séquenceur ou un programme MIDI. * Pour plus de détails sur les connexions avec l'ordinateur dans chacun des modes USB, voir Sélection des modes MIDI et USB (p. 206)
USB-MIDI Thru	OFF, ON	Quand le mode USB est réglé sur « MIDI », ce sélecteur détermine si les messages MIDI reçus sur le connecteur MIDI sont retransmis en MIDI OUT (ON) ou non (OFF).

NOTE

La sélection doit être faite avant de brancher le Fantom-Xa sur votre ordinateur par liaison USB. Un changement en cours de connexion pourrait faire perdre la reconnaissance de l'appareil par l'ordinateur.

cf. ➔

Pour plus de détails sur les connexions avec l'ordinateur dans chacun des modes USB, voir **Connexions** (p. 207).

Paramètres communs à tous les modes (System)

Menu Système [F2 (KBD/CTRL)]

[F1 (KBD)]



Paramètre	Valeurs	Commentaires
Keyboard Velocity	REAL, 1–127	Détermine la manière dont les valeurs de vitesse sont transmises quand vous jouez sur le clavier. REAL : Vitesse réelle 1–127 : La valeur définie sera transmise indépendamment de votre jeu.
Touch Sens	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Réglage du toucher du clavier. LIGHT : clavier léger, de type « synthé » MEDIUM : Standard HEAVY : Simulation de piano acoustique

[F2 (PDL BND)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pédales		
Control Pedal Assign	CC01–31, 33–95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH, OCT UP, OCT DOWN, START/STOP, PUNCH IN/OUT, TAP TEMPO, PROG UP, PROG DOWN, FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, ARP SW, RHY START/STOP, CHORD SW, LOOP	Détermine la fonction contrôlée par chaque pédale branchée sur les connecteurs PEDAL CONTROL. CC01–31, 33–95 : Contrôles 1 à 31 et 33 à 95 BEND UP : monte le son par pas d'un demi-ton (jusqu'à 4 octaves). BEND DOWN : baisse le son par pas d'un demi-ton (jusqu'à 4 octaves). AFTERTOUCH : Aftertouch OCT UP : augmente la tessiture par pas d'une octave (jusqu'à 3 octaves). OCT DOWN : réduit la tessiture par pas d'une octave (jusqu'à 3 octaves). START/STOP : démarre/arrête le séquenceur. PUNCH IN/OUT : démarrage/arrêt de l'enregistrement punch-in manuel. TAP TEMPO : Tap tempo (le tempo est déterminé par la fréquence de l'appui sur la pédale). PROG UP : sélection du son suivant. PROG DOWN : sélection du son précédent. FAVORITE UP : sélection du favori de numéro ou de bank suivant FAVORITE DOWN : sélection du favori de numéro ou de bank précédent. ARP SW : active/désactive l'arpégiateur/rythme. RHY START/STOP : démarre/arrête la lecture des patterns CHORD SW : active/désactive la fonction d'accords LOOP : active/désactive la lecture en boucle
Control Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Détermine la polarité (le sens) du fonctionnement de la pédale. Sur certains modèles le fonctionnement est inversé et vous devez donc mettre ce sélecteur en position REVERSE. Si vous n'utilisez que du matériel Roland, laissez cette option sur STANDARD
Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Ce paramètre détermine si le connecteur HOLD PEDAL accepte (ON) ou non (OFF) la demi-pédale. Quand cela est le cas, vous pouvez y brancher une pédale d'expression optionnelle (EV-5, etc.) et utiliser la technique de demi-pédale pour obtenir un plus grand réalisme dans l'utilisation des sons de piano.
Pitch Bend		
Bender and Modulation Part Select	KBD, PAD	Parties affectées par le contrôle de Pitch Bend / Modulation lever

Paramètres communs à tous les modes (System)

[F3 (KNOB SW)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Boutons rotatifs de contrôle en temps réel CTRL		
Bouton Part Select	KBD, PAD	Parties pilotées par les boutons de contrôle
Bouton C1 Assign	CC01–31, 33–95,	Fonctions pilotées par les boutons de contrôle
Bouton C2 Assign	PITCH BEND,	CC01–31, 33–95: Contrôles de 1 à 31 et 33 à 95
Bouton C3 Assign	AFTERTOUCH,	PITCH BEND: Pitch Bend
Bouton C4 Assign	ARP STYLE,	AFTERTOUCH: Aftertouch
	ARP GRID,	ARP STYLE: Style d'arpège
	ARP DURATION,	ARP GRID: Grille d'arpège
	ARP MOTIF,	ARP DURATION: Durée de chaque note arpégée
	CHORD FORM,	ARP MOTIF: Motif d'arpège
	MASTER LEVEL	CHORD FORM: Forme d'accord de la fonction « Chord Memory »
		MASTER LEVEL: Volume général du Fantom-Xa
Sélecteur en temps réel assignables (« CTRL Assign SW »)		
Switch 1 Assign	TRANSPOSE DOWN,	Fonctions pouvant être contrôlées par les boutons []/[]
Switch 2 Assign	TRANSPOSE UP,	TRANSPOSE DOWN: Abaisse la tonalité du clavier par pas d'un demi-ton (5 maximum).
	TAP TEMPO,	TRANSPOSE UP: Augmente la tonalité du clavier par pas d'un demi-ton (6 maximum).
	MONO/POLY,	TAP TEMPO: Tap tempo (le tempo est déterminé par la fréquence de l'appui sur le bouton)
	PORTAMENTO,	MONO/POLY: Choix alternatif du jeu polyphonique (POLY) ou monophonique (MONO) d'un Patch.
	HOLD,	PORTAMENTO: Active/désactive le Portamento
	AFX1–3,	HOLD: Active/désactive la fonction « Hold » (tenu)
	CHORUS SW,	AFX1–3 SW: Commutateur de Multi-effet 1–3
	REVERB SW,	CHORUS SW: Commutateur de Chorus
	MASTERING SW,	REVERB SW: Commutateur de Reverb
	LOOP,	MASTERING SW: Commutateur de Mastering
	RHY START/STOP	LOOP: Active/désactive la fonction « Loop » (boucle)
		RHY START/STOP: Active/désactive l'exécution d'un « Rhythm pattern »

[F4 (CTRL)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Sys Ctrl 1–4 Source	OFF, CC01–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Sélection du message MIDI utilisé comme System Control. OFF: Le bouton « System control » n'est pas utilisé. CC01–95: Contrôles de 1 à 95 PITCH BEND: Pitch Bend AFTERTOUCH: Aftertouch

System Control

Cette fonction, qui se distingue des méthodes précédentes, permet d'utiliser des messages MIDI pour contrôler en temps réel des paramètres de fonctionnement des sons, est appelée **Matrix Control** (p. 49). Elle est similaire à la fonction **Multi-effects Control** (p. 162).

Normalement, le « Matrix Control » est utilisé pour effectuer des réglages de Patches et le « Multi-effects Control » pour changer des paramètres de Performances, Multitimbres, Patches, et Rhythm Sets.

Si les messages MIDI utilisés comme contrôles Matrix ou Multi-effets sont globaux et n'ont pas besoin d'être modifiés pour chaque Performance, Patch, ou Rhythm Set, effectuez vos réglages au niveau des contrôles systèmes: **System Control**. Vous pouvez en effet les considérer comme un contrôle global, associant Matrix Controllers et Multi-effects Controllers pour l'ensemble du Fantom-Xa. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contrôles système.

System Menu [F3 (MIDI)]

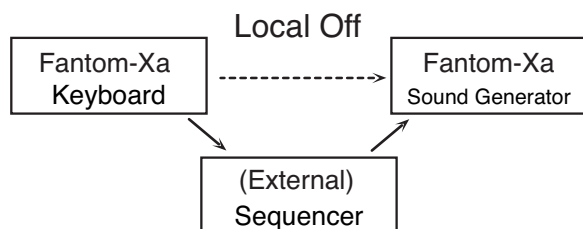
[F1 (GENERAL)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Local Switch	OFF, ON	La fonction « Local » détermine si le générateur de son interne est déconnecté (OFF) ou non (ON) du clavier et de ses contrôles (Clavier, Pads, levier de pitch bend / modulation, boutons, sélecteurs, contrôleur D Beam, pédales, etc). Normalement laissé sur « ON », si vous souhaitez n'utiliser le clavier du Fantom-Xa que pour piloter des unités externes, vous pouvez le mettre sur « OFF ».
Device ID (numéro d'identification)	17-32	Pour transmettre ou recevoir des messages système exclusif, vous devez faire correspondre cette valeur avec celle de l'autre unité MIDI.
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Activez ce paramètre (ON) si vous voulez pouvoir utiliser un clavier MIDI externe à la place du clavier du Fantom-Xa. Le canal de transmission du clavier externe est alors indifférent. Ce paramètre reste normalement désactivé (OFF) <i>* Réglez ce paramètre sur ON si vous voulez qu'une performance utilisant l'Arpeggiator ou la fonction RPS puisse être contrôlée par une unité MIDI externe.</i>
Performance Control Channel	1-16, OFF	Le paramètre « Performance Ctrl Ch » sélectionne le canal de réception MIDI utilisé pour l'appel des Performances quand les messages MIDI (Program Change / Bank Select) sont adressés par une unité MIDI externe. Réglez-le sur « OFF » si vous ne voulez pas commander de changement de Performance en externe. <i>* Si un message de changement de programme est reçu isolément et que le paramètre « Performance Ctrl Ch » coïncide avec le canal de réception d'une Part, l'appel de Performance est prioritaire.</i>
Kbd Patch Rx/Tx Channel	1-16	Détermine le canal utilisé pour la transmission et la réception de messages MIDI par le clavier en mode Patch.
Pad Patch Rx/Tx Channel	1-16	Détermine le canal utilisé pour la transmission et la réception de messages MIDI par les Pads en mode Patch.

Utilisation du sélecteur « Local »

Quand vous utilisez le Fantom-Xa avec un séquenceur externe, laissez le sélecteur en position off. Ce qui suit vous explique pourquoi.

Branchement du Fantom-Xa sur un séquenceur externe



Classiquement les branchements sont réalisés ainsi: clavier du Fantom-Xa → logiciel de séquence externe → générateur de son du Fantom-Xa.

En temps normal le clavier du Fantom-Xa est relié en interne à son générateur de son et cette liaison est contrôlée par la fonction Local. Si vous la mettez en position « off », le clavier et le générateur de son du Fantom-Xa deviennent indépendants permettant d'utiliser le branchement décrit cidessus avec votre logiciel de séquence sans risquer de « doubler » les notes.

Paramètres communs à tous les modes (System)

[F2 (TX)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Transmit Program Change	OFF, ON	Détermine si les messages de type « Program Change » peuvent être transmis (ON) ou non (OFF).
Transmit Bank Select	OFF, ON	Détermine si les messages de type « Bank Select » peuvent être transmis (ON) ou non (OFF).
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Détermine si les messages de type « Active Sensing » peuvent être transmis (ON) ou non (OFF).
Transmit Edit Data	OFF, ON	Détermine si les modifications effectuées sur les réglages d'un Patch ou d'une Performance seront transmises comme données « système exclusif » (ON), ou non (OFF).
Soft Through	OFF, ON	Permet la ré-émission des données reçues en MIDI IN vers la sortie MIDI OUT sans modification..

[F3 (RX)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Receive Program Change	OFF, ON	Détermine si les messages de type « Program Change » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Receive Bank Select	OFF, ON	Détermine si les messages de type « Bank Select » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Receive Exclusive	OFF, ON	Détermine si les messages « System exclusive » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Receive GM System On	OFF, ON	Détermine si les messages « General MIDI System On » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Receive GM2 System On	OFF, ON	Détermine si les messages « General MIDI 2 System On » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Receive GS Reset	OFF, ON	Détermine si les messages « GS Reset » peuvent être reçus (ON) non (OFF).

[F4 (MMC MTC)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
MMC		
MMC (MIDI Machine Control) est un ensemble de spécification permettant la commande par MIDI d'unités d'enregistrement comme magnétoscopes, enregistreurs numériques etc. 37 commandes MMC sont disponibles, incluant Stop et Play.		
MMC Mode	MASTER, SLAVE	Si vous synchronisez le Fantom-Xa avec un enregistreur direct-to-disc comme ceux de la série VS Roland, vous devez définir le type de synchronisation utilisée. MASTER : Le Fantom-Xa est maître. Utilisez cette option si vous voulez asservir les autres unités au Fantom-Xa. SLAVE : Le Fantom-Xa est esclave. Utilisez cette option si vous voulez que le Fantom suive les commandes MMC (MIDI Machine Control) d'une unité MIDI externe.
MMC Output	OFF, ON	Activez cette option si vous voulez pouvoir synchroniser les commandes du Fantom avec celles d'une unité d'enregistrement externe du type VS Series Roland. Les commandes MMC (MIDI Machine Control) comme Play, Stop et Locate sont alors transmises.
MTC		
MTC Sync Output	OFF, ON	Activez cette option si vous voulez émettre un MTC (MIDI Time Code) vers une unité MIDI externe.
MTC Frame Rate	24, 25, 29N, 29D, 30	Détermine la résolution en frames du MTC. Vérifiez que le même mode est bien utilisé sur l'unité maître et sur les unités esclaves. 24 : 24 frames par seconde 25 : 25 frames par seconde 29N : 29 frames par seconde, « non-drop » 29D : 29 frames par seconde, « drop » 30 : 30 frames par seconde, « non-drop » * Si vous vous synchronisez avec un enregistreur du type VS Series Roland, toutes les résolutions sont acceptées pour autant qu'elles soient alignées entre maître et esclave. Avec d'autres appareils comme les magnétoscopes, elle peut être contrainte et vous devez alors paramétrer le Fantom-Xa en conséquence.
MTC Offset Time Hour	0-23 (hours)	Coordonne l'horloge MTC du Fantom-Xa et de l'unité externe en unités d'heures.
MTC Offset Time Minute	0-59 (minutes)	Coordonne l'horloge MTC du Fantom-X et de l'unité externe en unités de minutes.
MTC Offset Time Second	0-59 (seconds)	Coordonne l'horloge MTC du Fantom-X et de l'unité externe en unités de secondes.
MTC Offset Time Frame	0-29 (frames)	Coordonne l'horloge MTC du Fantom-X et de l'unité externe en unités de frames.

Paramètres communs à tous les modes (System)

Paramètre	Valeurs	Commentaires
MTC Error Level	0-10	Détermine la fréquence de la vérification de la réception du statut MTC. La synchronisation s'arrête si un problème de vérification intervient. Les intervalles de vérification les plus longs correspondent aux valeurs les plus élevées. Strictement parlant, plus cette valeur est basse et plus la vérification est précise. Toutefois, la lecture pourrait se retrouver bloquée très souvent en cas de vérification trop rigoureuse. En relevant un peu ce taux d'erreur, la lecture peut se poursuivre tant que les erreurs n'interviennent pas trop souvent.

MIDI Clock et MTC

MIDI Clock et MTC (MIDI Time Code) sont deux types de messages utilisés pour la synchronisation. Sélectionnez l'un ou l'autre en fonction de votre application.

Le MIDI Clock transmet et synchronise les opérations sur le tempo d'un séquenceur. Le MTC constitue une base de temps absolue. Les Workstations de la série VS Roland enregistrant en direct-to-disc ne peuvent pas utiliser le MIDI Clock. Dans ce cas, pour les utiliser avec le Fantom, la synchronisation MTC est nécessaire. Par contre ces mêmes séries VS possèdent des pistes spécialisées destinées à l'enregistrement du MIDI Clock. Vous pouvez alors utiliser aussi cette technique, dans laquelle le VS semblera émettre un MIDI Clock (alors qu'en réalité il se contente de relire celui qu'il a enregistré). Toutefois comme le tempo doit être alors enregistré préalablement sur la piste de synchronisation du VS, le MTC n'apparaît comme exploitable que pour les Songs qui ne contiennent pas de trop fréquentes variations de tempo..

Types de MTC

Les types de MTC pouvant être sélectionnés sur le Fantom-Xa sont répertoriés ci-dessous. Sélectionnez celui qui correspond votre unité externe. S'il ne s'agit pas d'une unité vidéo, tous les formats peuvent convenir pour autant qu'ils soient identiques de part et d'autre.

- 30:** 30 frames par seconde « non-drop ». Format utilisé par des unités audio comme enregistreurs analogiques et pour le format NTSC noir et blanc (utilisé au Japon et aux États-Unis).
- 29N:** 29,97 frames par seconde « non-drop ». Format utilisé pour le NTSC vidéo couleur (utilisé au Japon et aux États-Unis).
- 29D:** 29,97 frames par seconde « drop ». Format utilisé pour le NTSC vidéo couleur (utilisé au Japon et aux États-Unis).
- 25:** 25 frames par seconde. Utilisé par les équipements vidéo SECAM ou PAL et en cinéma (utilisé en Europe et ailleurs).
- 24:** 24 frames par seconde. Utilisé en vidéo, en audio et en cinéma aux États-Unis.

Formats « Non-Drop » et « Drop »

Ces deux types de formats sont utilisés pour les magnétoscopes NTSC. Le format Non-drop est constitué d'un timecode continu alors que dans le format « drop » utilisé en vidéo couleur NTSC, les deux premières frames de chaque minute sont omises (dropped) sauf pour celles intervenant pour des intervalles de dix minutes. Dans la plupart des productions audio et vidéo, comme les formats continus sont plus faciles à gérer, l'option « non drop » est privilégiée. Par contre dans les applications de radiodiffusion dans lesquelles le timecode doit correspondre au temps réel, le format « drop » est utilisé.

Paramètres communs à tous les modes (System)

System Menu [F4 (SEQ/TEMPO)]

[F1 (METRO)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Metronome Mode	OFF, PLAY-ONLY, REC-ONLY, PLAY&REC, ALWAYS	Permet de choisir les conditions de mise en œuvre du métronome. * Si une marque (✓) s'affiche en pressant [F5 (CLICK)] dans la page « Tempo » qui apparaît lorsque vous appuyez sur [TEMPO], le métronome joue en permanence. OFF : métronome désactivé. PLAY-ONLY : seulement en lecture. REC-ONLY : seulement en enregistrement. PLAY&REC : en lecture et en enregistrement. ALWAYS : activé en permanence.
Metronome Level	0–10	Permet de régler le volume du métronome.
Metronome Sound	TYPE1–TYPE4	TYPE 1 : son de métronome traditionnel (une clochette est associée au premier temps). TYPE 2 : Clicks TYPE 3 : Beeps TYPE 4 : Cowbell
Beat Indicator Mode	REC&PLAY, ALWAYS	Vous pouvez choisir la manière dont l'indicateur de tempo clignote ou non. ALWAYS : clignote en permanence au tempo défini REC&PLAY : ne clignote qu'en lecture et en enregistrement

[F2 (REC TRK)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Rec Track Select	MANUAL, AUTO	Détermine si la sélection de piste d'enregistrement du séquenceur se fait automatiquement ou manuellement. MANUAL : Permet de choisir le numéro de piste manuellement. Correspond à un enregistrement comportant plus d'un canal par piste. AUTO : La piste linéaire de même numéro que la Part en cours est sélectionnée automatiquement. Correspond à un enregistrement où vous n'enregistrez qu'un canal par piste.

[F3 (SYNC)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Sync Mode	MASTER, SLAVE-MIDI, SLAVE-MTC, REMOTE	Détermine les messages de synchronisation utilisés par le séquenceur pour son fonctionnement. MASTER : Le Fantom-Xa est maître. Choisissez cette option si le Fantom est autonome ou si vous voulez que les autres unités lui soient asservies. SLAVE-MIDI : Le Fantom-Xa est esclave. Choisissez cette option s'il synchronise sur les messages MIDI Clock provenant d'un autre appareil. SLAVE-MTC : Le Fantom-Xa est esclave. Choisissez cette option s'il se synchronise sur les messages MTC (MIDI Time Code) provenant d'un autre appareil. REMOTE : Utilisez cette option si vous voulez qu'une unité MIDI externe puisse contrôler les fonctions start/stop du Fantom-Xa, le tempo restant sous le contrôle du Fantom.
Sync Output	OFF, ON	Activez ce paramètre si vous voulez que les messages MIDI liés à la synchronisation (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select) soient transmis en externe. Si ce n'est pas le cas, réglez-le sur « OFF ».
Arp/Rhythm Sync Switch	OFF, ON	Détermine si l'arpégiateur ou les rythmes démarrent et s'arrêtent en synchronisation avec le séquenceur. Ce paramètre est inopérant quand le séquenceur est arrêté. OFF : Start/stop non synchronisé. ON : Quand le séquenceur tourne, l'arpège ne démarrera qu'au début de la mesure suivant son activation. Quand vous arrêtez le séquenceur, l'arpégiateur s'arrête également.
Tempo Override	OFF, ON	Détermine si le tempo du séquenceur change (ON) ou non (OFF) quand vous changez de Performance.

System Menu [F5 (D BEAM)]

[F1 (GENERAL)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
SENSIBILITY		
D Beam Sens	0–127	Règle la sensibilité du contrôleur D Beam. Plus la valeur est haute et plus le D Beam est sensible et réactif. La valeur standard est 5.
PART		
D Beam Part Select	KBD, PAD	Parties affectées par le contrôleur D Beam

[F2 (TRIGGER)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Pad Number	1–9	Numéro de pad affecté par le D Beam
Pad Velocity	1–127	Force de la frappe sur le pad simulée par le contrôle D Beam
Pad Control Mode	MOMENTARY, LATCH	Détermine le comportement du D Beam quand il est interrompu. MOMENTARY : Le paramètre n'est actif que quand le D Beam est interrompu et redevient inactif quand vous levez l'interruption. LATCH : Le paramètre passe de on à off et inversement à chaque interruption.

[F3 (ASSIGN)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Type	CC01–31, 33–95, BEND UP, BEND DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, ARP GRID, ARP DURATION, ARP MOTIF, ARP OCTAVE UP, ARP OCTAVE DOWN	Fonction pilotée par le contrôleur D Beam CC01–31, 33–95 : Contrôles de 1 à 31 et 33 à 95 BEND UP : Contrôle le pitch tel que défini à l'aide du réglage "Pitch Bend Range Up" (p. 41). BEND DOWN : Contrôle le pitch tel que défini à l'aide du réglage "Pitch Bend Range Down" (p. 41). START/STOP : Démarre/arrête le séquenceur. TAP TEMPO : Tap tempo (le tempo est déterminé par la fréquence de passage de votre main à l'aplomb du contrôleur D Beam). ARP GRID : Grille d'arpège ARP DURATION : Durée de chaque note arpégée ARP MOTIF : Motif d'arpège ARP OCTAVE UP : étendue sur laquelle l'arpège en cours s'élèvera par pas d'une octave (maximum 3 octaves). ARP OCTAVE DOWN : étendue sur laquelle l'arpège en cours s'abaissera par pas d'une octave (maximum 3 octaves).
Range Min	0–127	Limite inférieure de l'étendue du contrôleur D Beam
Range Max	0–127	Limite supérieure de l'étendue du contrôleur D Beam En réglant « Range Max » en dessous de « Range Min », vous pouvez inverser l'étendue des modifications.

Paramètres communs à tous les modes (System)

[F4 (DB SYN)]

Paramètre	Valeurs	Commentaires
Level & Range		
Level	0–127	Réglage du volume.
Chorus Send Level	0–127	Détermine le niveau de l'envoi à l'effet chorus.
Reverb Send Level	0–127	Détermine le niveau de l'envoi à l'effet reverb.
Range	2OCT, 4OCT, 8OCT	Détermine l'amplitude de variation de hauteur du son de synthé solo.
Osc1		
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Sélectionne la forme d'onde. SAW : forme d'onde en dents de scie SQR : forme d'onde carrée.
Osc 1 Pulse Width	0–127	Détermine la variation de forme cyclique de la forme d'onde, qui crée des modifications subtiles du timbre. <i>* Le paramètre Pulse Width n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre OSC1/2 waveform.</i>
Osc 1 Coarse Tune	-48– +48	Règle la hauteur de référence du son par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves).
Osc 1 Fine Tune	-50– +50	Règle la hauteur de référence du son par pas de 1-cent (+/-50 cents).
Osc2 & Sync		
Osc 2 Waveform	(idem Osc 1)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0–127	Niveau de l'oscillateur.
Osc Sync Switch	OFF, ON	L'activation de cette sélection produit un son complexe et très riche en harmoniques. Il est efficace si la hauteur de OSC1 est supérieure à celle de OSC2.
Filter		
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	Détermine le type de filtrage. OFF : Pas de filtre. LPF : Filtre passe bas. Réduit le niveau de toutes les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq) et sert globalement à adoucir le son. BPF : Filtre passe bande. Ne laisse passer que les fréquences voisines de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency), et coupe le reste. HPF : Filtre passe haut. Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). PKG : Filtre « Peaking ». Renforce les fréquences voisines de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency).
Cutoff	0–127	Détermine la fréquence à partir de laquelle le filtre est actif sur le son.
Resonance	0–127	Renforce les fréquences voisines de la fréquence de coupure, donnant plus de caractère au son. Des valeurs trop élevées font entrer le filtre en oscillation et créent de la distorsion.
LFO		
LFO Rate	0–127	Règle la vitesse de modulation du LFO.
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63– +63	Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la hauteur de l'oscillateur OSC1.
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63– +63	Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la hauteur de l'oscillateur OSC2.
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63– +63	Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation de forme d'onde de l'oscillateur OSC1. <i>* Le paramètre Pulse Width n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre OSC1 waveform.</i>
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63– +63	Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation de forme d'onde de l'oscillateur OSC2. <i>* Le paramètre Pulse Width n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre OSC2 waveform.</i>

Transmission des données / Réinitialisation (Factory Reset)

Page UTILITY MENU



Sauvegarde des données (User Backup)

Cette section explique comment sauvegarder sur carte mémoire l'ensemble des données présentes dans la mémoire utilisateur.

Les données sauvegardées sont:

- Performances
- Patches
- Rhythm sets
- Rhythm Patterns
- Rhythm Groups
- Multisamples
- Songs
- Samples
- Arpeggio styles
- Chord forms
- System settings

* Pour pouvoir effectuer un « User Backup », votre carte mémoire doit disposer d'au moins 16 Mo d'espace libre.

1. Insérez une carte mémoire dans son logement.
2. Appuyez sur [MENU] pour aller en page « Top Menu ».
3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir “2. Utility,” puis Appuyez sur [ENTER].
La page UTILITY MENU apparaît.
4. Appuyez sur [F1 (BACKUP)].
Un message demande votre confirmation.
5. Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur [F6 (EXEC)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

NOTE

Les données archivées en provenance d'un Fantom-Xa ne peuvent être utilisées sur un autre modèle de la série Fantom-X.

Rappel de données sauvegardées (User Restore)

Pour recharger dans la mémoire utilisateur du Fantom-Xa des données sauvegardées sur carte mémoire par la fonction User Backup, procédez comme suit.

* Notez que cette opération efface toutes les données antérieurement présentes en mémoire utilisateur.

* Les données archivées en provenance d'un autre modèle de la série Fantom-X ne peuvent être utilisées par le Fantom-Xa.

1. Insérez une carte mémoire contenant des données de sauvegarde dans son logement.
2. Appuyez sur [MENU] pour aller en page « Top Menu ».
3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir “2. Utility,” puis Appuyez sur [ENTER].
La page UTILITY MENU apparaît.
4. Appuyez sur [F2 (RESTORE)].
Un message demande votre confirmation.
5. Pour poursuivre le rappel, appuyez sur [F6 (EXEC)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

6. Quand l'écran affiche « Completed. Turn the Power off and on again », éteignez l'appareil puis rallumez-le.

NOTE

Si après avoir procédé à un « User Backup », vous ajoutez un fichier en mémoire interne du Fantom-Xa (ex.: le dossier TMP), le message “User Area Full!” peut apparaître si vous procédez à un « User Restore », ce qui peut rendre impossible l'opération. Dans ce cas, supprimez (p. 205) le fichier que vous avez ajouté après votre sauvegarde, puis procédez à l'opération de restauration à nouveau.

Réinitialisation (Factory Reset)

Cette opération ramène le Fantom-Xa dans l'état dans lequel il se trouvait à la sortie d'usine (Factory Reset).

NOTE

La réinitialisation efface l'ensemble de la mémoire utilisateur du Fantom-Xa (**ce qui veut dire que les données présentes en mémoire interne risquent d'être perdues**).

Si ces données sont importantes et que vous désirez les conserver, sauvegardez-les préalablement sur carte mémoire (User Backup) ou par transfert USB vers votre ordinateur (Utilisation du « Fantom-X Librarian » (p. 210)).

1. Appuyez sur [MENU] pour aller en page « Top Menu ».
 2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir “2. Utility,” puis Appuyez sur [ENTER].
La page UTILITY MENU apparaît.
 3. Appuyez sur [F3 (FACTORY)].
Un message demande votre confirmation.
 4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour lancer la réinitialisation.
- * Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].
5. Quand l'écran affiche “Completed. Turn the Power off and on again”, éteignez l'appareil puis rallumez-le.

NOTE

Ne jamais éteindre le Fantom-Xa pendant un « Factory Reset ».

Initialisation d'une carte mémoire (Card Format)

Pour initialiser une carte mémoire, procédez comme suit.

NOTE

Notez que l'opération « Format » effacera entièrement le contenu de la carte mémoire.

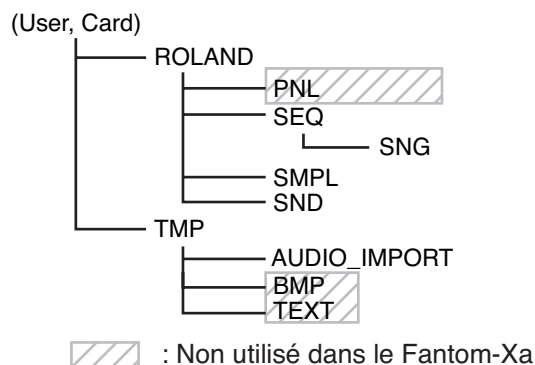
1. Insérez une carte mémoire dans son logement.
2. Appuyez sur [MENU] pour aller en page « Top Menu ».
3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir “2. Utility,” puis Appuyez sur [ENTER].
La page UTILITY MENU apparaît.
4. Appuyez sur [F4 (FORMAT)].
Un message demande votre confirmation.
5. Pour lancer le formatage, appuyez sur [F6 (EXEC)].

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Fonctions de fichiers (File Utility)

Ce chapitre est consacré à un certain nombre d'opérations liées à la gestion des fichiers dans la mémoire utilisateur du Fantom-Xa et sur ses cartes mémoires. Vous pouvez copier, déplacer ou supprimer ces fichiers et également formater de nouvelles cartes mémoires.

La structure hiérarchique de la mémoire utilisateur et des cartes mémoires se présente comme suit:



NOTE

Un certain nombre de points de précautions doivent être observés dans l'utilisation du Fantom-Xa par liaison USB.

- N'utilisez pas votre ordinateur pour déplacer ou supprimer des dossiers dans le Fantom-Xa.
- N'utilisez pas votre ordinateur pour formater ou optimiser la mémoire interne du Fantom-Xa ou une carte mémoire branchée dessus. N'exécutez pas non plus d'opérations de type Scan Disk.
- Le Fantom-Xa ne peut gérer que des noms de fichiers d'un octet.
- N'utilisez pas votre ordinateur pour supprimer ou remplacer les fichiers du dossier ROLAND/SND.

Pour copier des fichiers de votre ordinateur dans la mémoire utilisateur du Fantom-Xa, placez-les dans les dossiers ci-après:

Ordinateur	Fantom-Xa
Fichier SONG (.SVQ) (MRC PRO song)	ROLAND/SEQ/SNG
Fichier Standard MIDI file (SMF format 0, 1)	ROLAND/SEQ/SNG
Fichier Audio (WAV/AIFF)	TMP/AUDIO_IMPORT

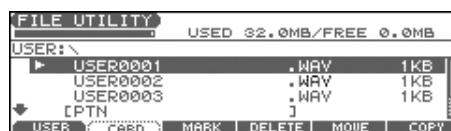
NOTE

- **Ne placez aucun fichier dans le dossier ROLAND/SMPL.**
- Ne placez pas de fichier d'un quelconque autre format en mémoire utilisateur ou sur la carte mémoire.

Procédure de base

1. Appuyez sur [MENU].
2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir "3. File Utility," et Appuyez sur [ENTER].

La page FILE UTILITY apparaît.



3. Appuyez sur [F1]–[F6] pour choisir la fonction à exécuter.

[F1 (USER)]: Sélectionne un fichier en mémoire utilisateur.

[F2 (CARD)]: Sélectionne un fichier sur carte mémoire.

[F3 (MARK)]: Pour sélectionner deux fichiers ou plus, ajouter une marque de validation (✓) aux fichiers. Pour effacer la marque d'un fichier, sélectionnez-le et appuyez à nouveau sur ce bouton.

[F4 (DELETE)]: Supprime un fichier sélectionné ou les fichiers repérés par les marques de validation.

[F5 (MOVE)]: Déplace les fichiers repérés par les marques de validation vers un nouveau dossier.

[F6 (COPY)]: Copie un fichier sélectionné ou les fichiers repérés par les marques de validation vers un nouveau dossier.

▲, ▼ : Sélectionne le dossier.

◀, ▶ : Passe d'un niveau hiérarchique à l'autre.

MEMO

Maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F5 (Mark Set All)] ajoute une marque de validation à tous les fichiers.

Maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F4 (CLR ALL)], annule toutes les marques de validation.

- * Vous pouvez procéder de même à partir de la page FILE UTILITY en appuyant sur [MENU] et en choisissant "1. Mark Set ALL" ou "2. Mark Clear ALL."

Copie d'un fichier (Copy)

Pour copier un fichier vers un autre dossier, procédez comme suit.

- 1. Comme indiqué dans la procédure de base, sélectionnez le fichier à copier.**
 [F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Sélection de la mémoire
 ▲, ▼ : Sélection du dossier
 ◀, ▶ : Changement de niveau hiérarchique
- 2. Appuyez sur [F6 (COPY)].**
 Un écran apparaît permettant la sélection du dossier de destination de la copie.
- 3. Visualisez le contenu de ce dossier de destination.**
 [F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Sélection de la mémoire
 ▲, ▼ : Sélection du dossier
 ◀, ▶ : Changement de niveau hiérarchique
- 4. Pour valider la copie, appuyez sur [F6 (EXEC)].**
 * Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Suppression d'un fichier (Delete)

Pour supprimer un fichier, procédez comme suit.

- 1. Comme indiqué dans la procédure de base, sélectionnez fichier à supprimer.**
 [F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Sélection de la mémoire
 ▲, ▼ : Sélection du dossier
 ◀, ▶ : Changement de niveau hiérarchique
- 2. Appuyez sur [F4 (DELETE)].**
 Un message de confirmation apparaît.
- 3. Pour valider la suppression, appuyez sur [F6 (EXEC)].**
 * Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Déplacement d'un fichier (Move)

Pour déplacer un fichier vers un autre dossier, procédez comme suit.

- 1. Comme indiqué dans la procédure de base, sélectionnez le fichier à déplacer.**
 [F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Sélection de la mémoire
 ▲, ▼ : Sélection du dossier
 ◀, ▶ : Changement de niveau hiérarchique
- 2. Appuyez sur [F5 (MOVE)].**
 Un écran apparaît permettant la sélection du dossier de destination du déplacement.
- 3. Visualisez le contenu de ce dossier de destination.**
 [F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Sélection de la mémoire
 ▲, ▼ : Sélection du dossier
 ◀, ▶ : Changement de niveau hiérarchique
- 4. Pour valider le déplacement, appuyez sur [F6 (EXEC)].**
 * Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Initialisation d'une carte mémoire (Card Format)

Pour initialiser une carte mémoire, procédez comme suit.

Ce formatage efface toutes les données antérieurement présentes sur cette carte.

- 1. Dans la page file Utility, appuyez sur [MENU].**
- 2. Appuyez sur ▲ ▼ pour choisir "3. Card Format," puis Appuyez sur [ENTER].**
 Un message de confirmation apparaît.
- 3. Pour lancer le formatage, appuyez sur [F6 (EXEC)].**
 * Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Branchement sur votre ordinateur par USB

À propos des fonctions USB

Le Fantom-Xa dispose de deux modes d'utilisation USB: un mode de sauvegarde pour le transfert des fichiers et un mode MIDI pour l'émission et la réception de messages MIDI. Vous ne pouvez pas les utiliser simultanément et devez choisir l'un ou l'autre sur le Fantom-Xa.

NOTE

Le mode USB (transfert de fichier/communication MIDI) doit avoir été choisi avant tout branchement du Fantom-X sur votre ordinateur.

La compatibilité des modes avec les différents systèmes se fait comme suit:

Système informatique	Sauvegarde	Mode MIDI
Windows XP/2000/Me ou plus	✓	✓
Windows 98/98SE	incompatible	✓
Mac OS 9 (9.04 ou plus)	✓	✓
Mac OS X	✓	✓

* Peut ne pas s'appliquer correctement à certains types d'ordinateurs.

Sélection des modes MIDI et USB

Sélection du mode de stockage USB

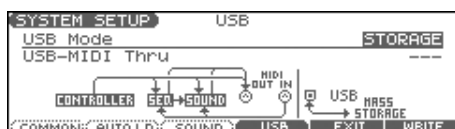
NOTE

Vous devez avoir placé le Fantom-Xa en mode « USB Storage » avant de le relier à votre ordinateur pour pouvoir utiliser ce mode correctement.

1. Appuyez sur [MENU]; la page « Top Menu » apparaît.
2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir «1. System», puis Appuyez sur [ENTER].
La page « System Menu » apparaît.
3. Appuyez sur [F1 (GENERAL)] puis sur [F4 (USB)].
La page « SYSTEM SETUP USB » apparaît.
4. Appuyez sur ▲ pour déplacer le curseur sur «USB Mode».
5. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour choisir «STORAGE».
Un message vous demande confirmation.
6. Pour activer le mode USB, appuyez sur [F6 (OK)].

* Si vous préférez ne pas l'activer, appuyez sur [F5 (CANCEL)]

Le mode « USB Storage » est sélectionné.



7. Si vous voulez que votre Fantom-Xa se mette automatiquement en mode USB Storage à la mise sous tension, appuyez sur [F6 (WRITE)] pour sauvegarder cette option dans les paramètres systèmes.

8. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

cf. ➔

Pour plus de détails sur les opérations possibles en mode USB, voir **Transfert de fichier de/vers l'ordinateur (Storage Mode)** (p. 207).

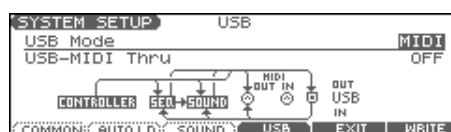
Sélection du mode MIDI

NOTE

Vous devez avoir placé le Fantom-Xa en mode « MIDI » avant de le relier à votre ordinateur avec un câble USB.

* Si vous choisissez le mode USB MIDI vous ne pourrez plus recevoir de données sur le connecteur MIDI IN.

1. Appuyez sur [MENU] pour ouvrir la page « Top Menu ».
 2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir «1. System», puis Appuyez sur [ENTER].
La page « System Menu » apparaît.
 3. Appuyez sur [F1 (GENERAL)] puis sur [F4 (USB)].
La page « SYSTEM SETUP USB » apparaît.
 4. Appuyez sur ▲ pour déplacer le curseur sur «USB Mode.»
 5. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour choisir «MIDI.»
Un message vous demande confirmation.
 6. Pour activer le mode USB, appuyez sur [F6 (OK)].
- * Si vous préférez ne pas l'activer, appuyez sur [F5 (CANCEL)]
Le mode « MIDI » est sélectionné.



7. Appuyez sur ▼ pour choisir «USB-MIDI Thru.»
8. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour activer/désactiver « USB-MIDI Thru ».
Cette sélection permet de déterminer si les messages MIDI reçus sur le connecteur USB ou en MIDI IN sont retransmis par le connecteur MIDI OUT (ON) ou non (OFF).
9. Si vous voulez que votre Fantom-Xa se mette automatiquement en mode MIDI à la mise sous tension, appuyez sur [F6 (WRITE)] pour sauvegarder cette option dans les paramètres systèmes.
10. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

cf. ➔

Pour plus de détails sur les opérations possibles en mode MIDI, voir **Échange de messages MIDI avec l'ordinateur (MIDI Mode)** (p. 209).

Transfert de fichier de/vers l'ordinateur (Storage Mode)

En reliant le Fantom-Xa à votre ordinateur par un câble USB vous pouvez transférer aux fins de sauvegarde des fichiers entre la mémoire utilisateur ou une carte mémoire et votre ordinateur. Vous pouvez également utiliser un logiciel sur votre ordinateur pour éditer les formes d'onde créées sur le Fantom-Xa et inversement utiliser sur le Fantom-Xa des formes d'ondes créées sur l'ordinateur. Le mode USB Storage sert à ce genre de transferts de fichiers (patches ou formes d'ondes) de/vers l'ordinateur.

NOTE

Ne branchez ou débranchez le câble USB que quand le Fantom-Xa est hors-tension. Ne touchez pas aux connexions USB tant que vous êtes en mode USB ou pendant un transfert de données.

Connexions

1. Le Fantom-Xa n'étant pas branché, démarrez votre ordinateur.
2. Utilisez un câble USB pour relier le Fantom-Xa à l'ordinateur.
3. Mettez le Fantom-Xa sous tension.

Choix de la destination de la connexion

Quand le Fantom-Xa est relié à votre ordinateur, vous pouvez choisir l'espace mémoire du Fantom-Xa avec lequel la connexion se fait: mémoire interne utilisateur ou carte mémoire.

1. Appuyez sur [MENU]; la page « Top Menu » apparaît.
2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir "4. USB Storage," puis Appuyez sur [ENTER].
La page « USB STORAGE » apparaît.



- * Si vous n'êtes pas en « Storage mode », un message d'alerte « The USB is in MIDI Mode!! » apparaît quand vous appuyez sur [ENTER] à l'étape 2. Appuyez sur [F6 (EXEC)] si vous voulez passer en « USB Storage mode » (l'écran de paramétrage correspondant apparaît alors), ou sur [F5 (CANCEL)] pour annuler.

3. Appuyez sur [F2 (INTERNAL)] ou sur [F5 (PC CARD)] pour choisir le type de connexion avec votre ordinateur.

[F2 (INTERNAL)]: Mémoire interne utilisateur

[F5 (PC CARD)]: Carte mémoire

- * Pour annuler la connexion, appuyez sur [F6 (EXIT)].

4. L'affichage sur écran varie en fonction du système informatique utilisé.

- **Windows Me/2000**

Un volume appelé « Removable disk » apparaît dans « Mon ordinateur ». Dans ce volume se trouvent les dossiers « ROLAND » et « TMP ».

- **Macintosh, Windows XP**

Un icône de volume appelé « FANX USER » apparaît sur le bureau. Si une carte mémoire est branchée, son nom est affiché. Dans ce volume se trouvent les dossiers « ROLAND » et « TMP ».

Gestion des dossiers et des fichiers

Un certain nombre de précautions doivent être observées dans l'utilisation du Fantom-Xa par liaison USB.

- N'utilisez pas votre ordinateur pour déplacer ou supprimer des dossiers dans le Fantom-Xa.
- N'utilisez pas votre ordinateur pour formater ou optimiser la mémoire interne du Fantom-Xa ou une carte mémoire branchée dessus. N'exécutez pas non plus d'opérations de type Scan Disk.
- Le Fantom-Xa ne peut gérer que des noms de fichiers d'un octet.
- Seuls les types de fichiers ci-après peuvent être échangés entre le Fantom-X et votre ordinateur.
Fichiers Song (.SVQ) (MRC PRO songs)
Fichiers Standard MIDI Files (.MID)
Fichiers Audio (.WAV / AIFF)
- Pour la gestion de ces fichiers, utilisez les méthodes ci-dessous.

Fichiers Song, Standard MIDI Files	À placer dans le dossier. ROLAND/SEQ/SNG folder
Fichiers Audio	À placer dans le dossier d'import, TMP/AUDIO_IMPORT folder puis importez les fichiers audio. Pour lire des samples du Fantom-Xa sur votre ordinateur, chargez-les depuis le dossier ROLAND/SMPL..

- N'utilisez pas le branchement USB pour supprimer ou renommer un des fichiers du dossier ROLAND/SND depuis votre ordinateur.
- **Ne placer aucun fichier dans le dossier « ROLAND/SMPL ».**

Sortie du mode Storage

Windows Me/2000/XP

1. Dans Mon Ordinateur, effectuez un clic droit sur l'icône du disque amovible et choisissez l'option « Remove » (démonter)

Macintosh

1. Faites glisser l'icône du volume du Fantom-X dans la corbeille.

Suppression de la liaison USB

Pour éteindre le Fantom-Xa alors qu'il est relié à votre ordinateur, vous devez d'abord annuler la liaison USB de la manière suivante.

Windows Me/2000/XP

1. Utilisez le bouton d'éjection situé dans la barre des tâches à la partie inférieure droite de l'écran pour annuler la connexion avec le Fantom-Xa.

Macintosh

1. Vérifiez que l'icône du Fantom-Xa n'apparaît plus sur votre bureau.

Import de fichiers audio (Import Audio)

Pour importer un fichier WAV / AIFF procédez comme suit.

Pour qu'un fichier soit importable, il doit se trouver dans le dossier suivant:

- **Windows Me/2000 users**
Disque amovible / TMP / AUDIO_IMPORT
- **Macintosh, Windows XP users**
FANX USER / TMP / AUDIO_IMPORT

* "/" indique un niveau de répertoire.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT <-> LIST] pour afficher la page SAMPLE LIST.

2. Appuyez sur [F5 (UTILITY)], puis sur [F1 (IMPORT AUDIO)]. La page IMPORT AUDIO apparaît.

* En alternative à l'étape 2, vous pouvez également appuyer sur [MENU] et choisir "5. Import Audio".

3. Appuyez sur [F1 (USER)] ou [F2 (CARD)] pour choisir la source de l'import.

[F1 (USER)]: Import de la mémoire utilisateur.

[F2 (CARD)]: Import de la carte mémoire.

4. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le fichier à importer.

Pour effectuer une sélection multiple, appuyez sur [F3 (MARK)] pour valider (✓) les fichiers sélectionnés. Pour supprimer la marque de validation, appuyez sur [F3 (MARK)] à nouveau. En appuyant sur [F5 (SET ALL)], tous les fichiers de la bank sont validés et en appuyant sur [F4 (CLR ALL)], ils sont tous dévalidés.

5. Appuyez sur [F6 (IMPORT)].

Un message vous demande confirmation.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Le fichier est importé et la page SAMPLE LIST apparaît.

* Pour annuler, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

MEMO

Le fichier importé est ajouté en tant que «sample» temporaire serait effacé en cas de mise hors tension. Pour le conserver, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez-le.

Échange de messages MIDI avec l'ordinateur (MIDI Mode)

Installation de pilotes (drivers) et paramètres

Pour utiliser le Fantom-X en tant qu'unité USB MIDI vis-à-vis de votre ordinateur, vous devez d'abord installer le pilote USB MIDI. Celui-ci est inclus dans le CD-ROM « Fantom-X Driver ». La nature du pilote et son installation dépendent du système et des programmes que vous utilisez. Lisez attentivement les fichiers « Read Me » présents sur le CD-ROM avant installation.

Windows XP/2000

\Win2kXP\Readme_e.htm

Windows Me/98/98SE

\Win98Me\Readme_e.htm

Mac OS 9 (9.04 or later)

\Fantom-X Driver OS9 (E)\Readme_e.htm

Mac OS X

\Fantom-X Driver OSX\Readme_e.htm



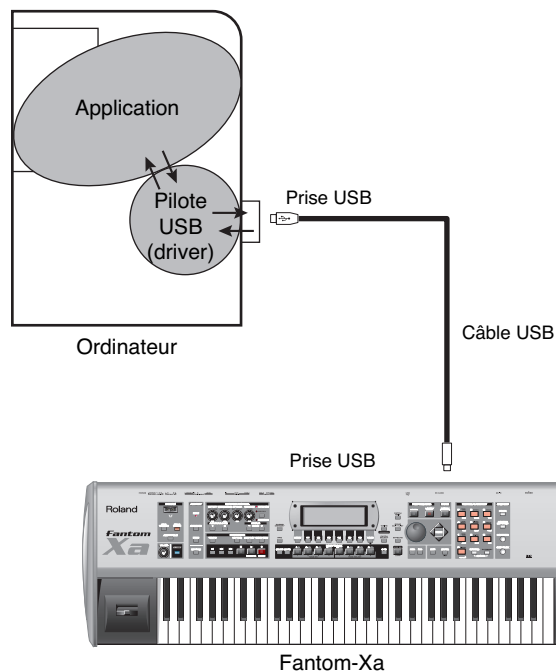
Précautions à prendre pour le débranchement du câble USB

Vous devez éteindre votre ordinateur avant de débrancher le câble USB.

Vous pourriez sinon déstabiliser son fonctionnement.

À propos du driver (pilote) USB MIDI

Le pilote USB MIDI est un élément logiciel permettant le transfert de données entre le Fantom-Xa et une application (séquenceur par ex.) active sur l'ordinateur relié en USB, à la fois de l'application vers le Fantom-Xa et du Fantom-Xa vers l'application.



Utilisation de l'éditeur du Fantom-Xa

Pour vous aider à tirer le meilleur parti du Fantom-Xa et de ses fonctionnalités, celui-ci est livré avec un logiciel de gestion et d'édition sur ordinateur qui reprend un certain nombre de contrôles de l'appareil et permet de travailler dans un environnement graphique.

Installation du « Fantom-X Editor » sur votre ordinateur

Des instructions d'installation détaillées peuvent être trouvées sur le CD-ROM livré avec l'appareil.

- **Windows**

Sur le CD-ROM Fantom-X Editor ouvrez le fichier Readme_E.txt.

- **Macintosh**

Sur le CD-ROM Fantom-X Editor ouvrez le fichier Readme(English).txt.

Branchements

- 1. Vérifiez que le paramètre System USB est bien réglé sur MIDI.**

Voir [F4 (USB)] (p. 194).

* Si ce paramètre est réglé sur Storage, vous ne pourrez pas utiliser l'éditeur avec la connexion USB.

- 2. Utilisez un câble USB (vendu séparément) pour relier le Fantom-Xa et votre ordinateur.**

Utilisation du « Fantom-X Librarian »

Le « Fantom-X Librarian » est un logiciel qui permet de gérer des « bibliothèques » (ou « libraries ») de paramètres et de données du Fantom-XR sur ordinateur. Il constitue la manière la plus simple pour organiser vos patches, rhythm sets et performances.

Pour pouvoir utiliser ce logiciel, vous devez d'abord placer le Fantom-XR en mode Librarian.

* Cela est également vrai pour l'utilisation d'autres éditeurs du commerce.

- 1. Appuyez sur [MENU] pour ouvrir la page « Top Menu ».**

- 2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "2. Utility," puis appuyez sur [ENTER].**

La page UTILITY MENU apparaît.

- 3. Appuyez sur [(LIBRARIAN)].**



Le mode Librarian est sélectionné. Dans ce mode les messages système exclusif adressés depuis une unité externe peuvent écraser les paramétrages en cours en mémoire utilisateur. Dans ce mode, il n'est pas possible d'utiliser musicalement les boutons de la face avant du Fantom-Xa.

- 4. Appuyez sur [EXIT] ou [F6 (EXIT)] pour sortir du mode Librarian et revenir au fonctionnement normal.**

Configurations systèmes du Fantom-X Editor

Windows

- Systèmes d'exploitation compatibles
Microsoft® Windows® XP
Microsoft® Windows® Me
Microsoft® Windows® 2000 Professional
Microsoft® Windows® 98
 - CPU/Fréquence d'horloge
Pentium®/Celeron™ processor 400 MHz ou ultérieur
Pentium® III 500 MHz ou ultérieur (recommandé)
 - Mémoire (RAM)
128 Mo ou plus
256 Mo ou plus (recommandé)
 - Sortie vidéo
800 x 600 ou plus / 6536 couleurs (16 bit) ou plus
1024 x 768 ou plus (recommandé)
 - Disque dur
120 Mo ou plus
- * Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- * Windows® correspond officiellement à: "Microsoft® Windows® operating system."
- * Pentium est une marque déposée de Intel Corporation.

Mac OS

- Systèmes d'exploitation compatibles
Mac OS (Classic) 8.6 and 9.x
Mac OS (X) 10.2 or later
 - CPU/Fréquence d'horloge
PowerPC G3 233 MHz ou plus (Classic)
PowerPC G3 500 MHz ou plus (Mac OS X)
 - Mémoire (RAM)
128 Mo ou plus
256 Mo ou plus (recommandé)
 - Sortie vidéo
800 x 600 ou plus / 32000 couleurs ou plus
1024 x 768 ou plus (recommandé)
 - Disque dur
120 Mo ou plus
 - Autres
OMS 2.0 ou ultérieur (Classic)
- * Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- * MacOS est une marque déposée de Apple Computer, Inc.
- * OMS est une marque déposée de Opcode Systems, Inc.

NOTE

Bien que, dans la plupart des cas, un ordinateur tel que décrit ci-dessus doit permettre le bon fonctionnement du Fantom-X Editor, Roland ne peut garantir sa compatibilité universelle sur ces seuls facteurs. En effet, de nombreux paramètres peuvent en influencer le fonctionnement, tels que la conception des cartes mères et/ou une configuration particulière faisant intervenir d'autres unités.

- Toute duplication, reproduction, vente ou location non autorisée est interdite.
- avant d'ouvrir le CD-ROM inclus, vous devez avoir pris connaissance de l'accord de licence ("license agreement"). Votre ouverture du CD-ROM vaut acceptation de cet accord de licence.

À propos du V-LINK

Qu'est-ce que le V-LINK ?

Le V-LINK (**V-LINK™**) est une fonction permettant de créer des performances alliant la musique et la vidéo. En associant une unité vidéo compatible V-LINK au MV-8000, vous faites en sorte que votre musique soit associée à une grande variété d'effets vidéo.

(Exemples)

En utilisant le Fantom-Xa avec un Edirol DV-7PR vous pouvez :

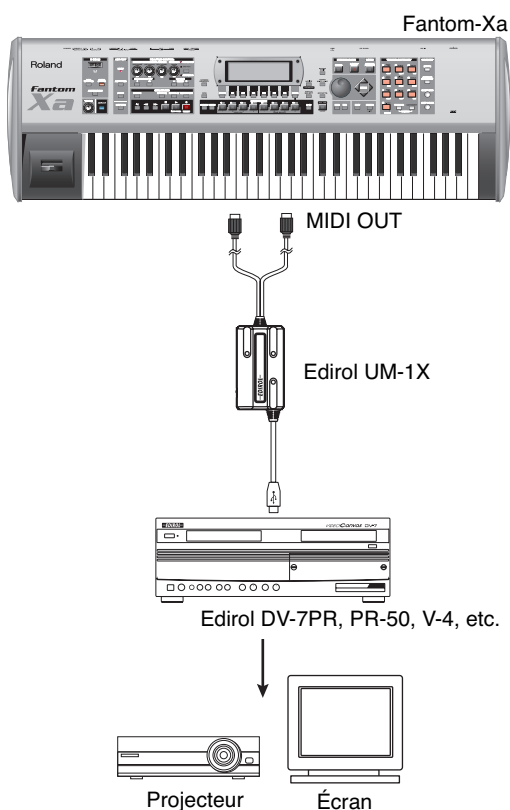
- Utiliser le Fantom-Xa pour modifier des paramètres d'exécution du DV-7PR.
- Utiliser le séquenceur du Fantom-Xa pour créer des performances musicales et vidéo synchronisées.
- Utiliser les pads du Fantom-Xa pour provoquer des changements d'images (clips/palettes) sur le DV-7PR.
- Utiliser les boutons du Fantom-Xa pour contrôler la luminosité ou la couleur des images.

* Pour pouvoir utiliser le V-LINK entre un Fantom-Xa et un DV-7PR Edirol, vous devez les relier par un UM1/UM-1S Edirol (vendu séparément).

Exemples de connexions

Utilisez un UM-1X/UM-1SX pour relier la prise MIDI OUT du Fantom-Xa au connecteur de télécommande (remote) du DV-7PR.

* Avant tout branchement mettez tous vos appareils hors tension afin d'éviter tout dysfonctionnement et d'endommager vos haut-parleurs ou votre matériel.



Marche/arrêt du V-LINK

1. À la gauche de la face avant, appuyez sur le bouton [V-LINK] (son témoin s'allume).

La page V-LINK apparaît, et la fonction V-LINK est activée.



Vous pouvez alors utiliser les pads sensitifs pour manipuler les images de manière synchrone avec le morceau exécuté sur le Fantom-Xa.

MEMO

Le V-LINK ne modifie pas le fonctionnement des autres modes.

2. La page V-LINK affichée, appuyez à nouveau sur [V-LINK].

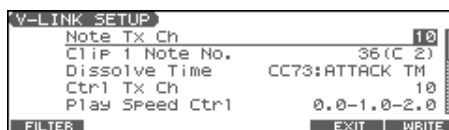
Le bouton V-LINK s'éteint et la fonction est désactivée.

Paramètres du V-LINK

1. Appuyez sur [V-LINK] pour accéder à la page V-LINK.

2. Appuyez sur [F5 (SETUP)].

La page V-LINK SETUP apparaît.



3. Utilisez ▲ ▼ pour amener le curseur sur un paramètre.
4. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour changer la valeur. Pour plus de détails, voir Paramètres V-LINK (p. 213).
5. Pour sauvegarder ces modifications, appuyez sur [F6 (WRITE)].
6. Appuyez sur [F5 (EXIT)] ou [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Pad Mode

Détermine si les pads provoquent le changement de clips ou de palettes.

1. En page V-LINK, appuyez sur [F1 (CLIP)] ou [F2 (PALETT)].

[F1 (CLIP)] : changement de clips.

[F2 (PALETT)] : changement de palettes.

Local Switch

Détermine si le générateur de son interne est connecté (ON) ou non (OFF) des pads.

1. Appuyer sur [F6 (LOCAL)] place/enlève un marqueur (✓).

Si un marqueur s'affiche au-dessus de [F6 (LOCAL)], le générateur de son interne est connecté aux pads.

Si aucun marqueur ne s'affiche, le générateur de son interne est déconnecté des pads.

Paramètres V-LINK

Paramètre	Valeur	Description
Note Tx Ch	1-16	Canal MIDI destiné au changement de clips/palettes du DV-7PR et au contrôle du temps de dissolution croisée.
Clip 1 Note No.	0 (C -)-127 (G9)	Les pads 1 à 16 correspondent aux clips (ou palettes) du DV-7PR. Nous vous conseillons de régler "Template Set" sur "Note" et le n° de note du Clip1 sur la même valeur que celle de "Pad Base Note". (p. 118)
Dissolve Time	OFF, CC01, CC05, CC07, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, AFTERTOUCHE (Channel Aftertouch)	Numéro de contrôle MIDI destiné au contrôle de la dissolution croisée entre images
Ctrl Tx Ch	1-16	Canal MIDI destiné au contrôle des paramètres color Cb/Cr, brightness, et video effets du DV-7PR
Play Speed Ctrl	0.0-1.0-2.0, 0.5-1.0-2.0, 0.0-1.0-4.0, 0.5-1.0-4.0, 0.0-1.0-8.0, 0.5-1.0-8.0, 0.0-1.0-16.0, 0.5-1.0-16.0, 0.0-1.0-32.0, 0.5-1.0-32.0, 0.0-2.0-4.0, 0.0-4.0-8.0, 0.0-8.0-16.0, 0.0-16.0-32.0, -2.0-1.0-4.0, -6.0-1.0-8.0	Plage de réglage de la vitesse de lecture. Les trois valeurs (multiples de la vitesse normal) correspondent aux positions gauche, centrale et droite du levier de pitch bend.
Color Cb Ctrl	OFF, CC01, CC05, CC07, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, AFTERTOUCHE (Channel Aftertouch)	Numéro de contrôle affecté au paramètre Cb color
Color Cr Ctrl		Numéro de contrôle affecté au paramètre Cr color
Brightness Ctrl		Numéro de contrôle affecté au paramètre luminosité
VFX1-4 Ctrl		Numéro de contrôle affecté aux effets vidéo * VFX2 à 4 ne sont pas pris en charge par le DV-7PR.
Fade Ctrl		Numéro de contrôle affecté à la durée de dissolution
Clip Filter	OFF, ON (✓)	Les clips cochés peuvent être appelés. Active/désactive chaque clip.

Utilisation du Clip Filter

Supposons que dans le rhythm set que vous utilisez dans la Part associée au V-LINK (c'est-à-dire de même numéro que le paramètre Note Tx Channel), vous vouliez que seuls la grosse caisse et la caisse claire provoquent le changement de clips. Ne validez alors que les numéros de notes correspondant à ces sons et les autres resteront sans action sur l'image. Les clips se déclencheront sur le jeu de la grosse caisse ou de la caisse claire.

1. En page V-LINK SETUP, appuyez sur [F1 (FILTER)].

La page « Clip Filter » apparaît.



2. Utilisez [CURSOR] pour choisir un clip.

3. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour placer ou enlever un marqueur (✓).

Les clips marqués peuvent être activés.

Réinitialisation de l'image

1. En page V-LINK, appuyez sur [F3 (CLIP)] ou [F4 (ALL)].

[F3 (CLIP)] (Clip Reset)	Remplace l'image par un fond noir.
[F4 (ALL)] (All Reset)	L'effet affecté à l'image est réinitialisé et les paramètres brightness, color difference, etc. reprennent leurs valeurs par défaut..

* Pour plus de détails sur clips/palettes, temps de dissolution, les signaux (Cb/Cr), etc. reportez-vous au manuel du DV-7PR Edirol.

* Le Fantom-Xa n'est pas compatible avec le mode « dual stream » du DV-7PR Edirol.

Installation d'une carte d'extension SRX

Une carte d'extension de sons optionnelle (série SRX; vendue séparément) peut être installée dans le Fantom-Xa.

Les cartes d'extension SRX emmagasinent des données Wave, de Patches et de Rythmes, et en ajoutant ces cartes au Fantom-Xa, il est possible d'élargir considérablement la palette de sons.

Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommager des pièces internes par l'électricité statique.
 - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
 - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
 - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.



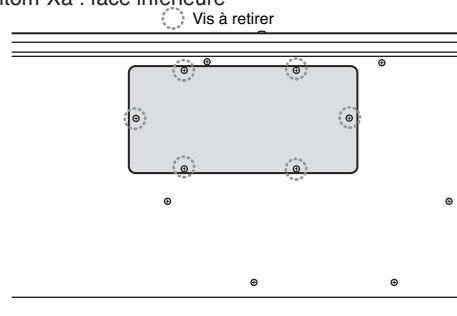
- Pour installer les cartes d'extension SRX, retirer uniquement les vis mentionnées.
- Assurez-vous que les vis retirées ne tombent pas dans le Fantom-Xa.
- Ne pas laisser le panneau de protection inférieur détaché. S'assurer de l'avoir fixé correctement après avoir installé la carte.
- Faites attention de ne pas vous couper sur l'ouverture d'installation de la carte.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation d'une carte. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte est terminée, revérifiez si tout est bien installé.

Installation d'une carte d'extension de sons

Avant d'installer la carte d'extension, retirez le panneau inférieur.

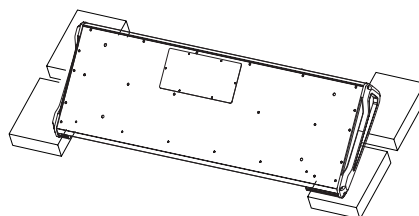
1. **Toujours éteindre et débrancher le Fantom-Xa ainsi que tout autre appareil connecté avant de commencer l'installation de la carte (adaptateurs secteurs inclus).**
2. **Sur le Fantom-Xa, retirer uniquement les vis illustrées dans le schéma ci-dessous et retirer le couvercle.**

Fantom-Xa : face inférieure

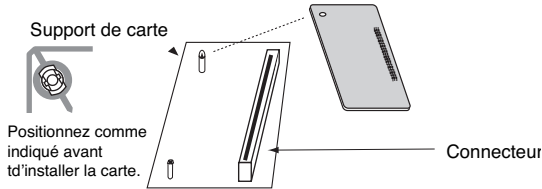


* Lorsque vous déposez le Fantom-Xa face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.

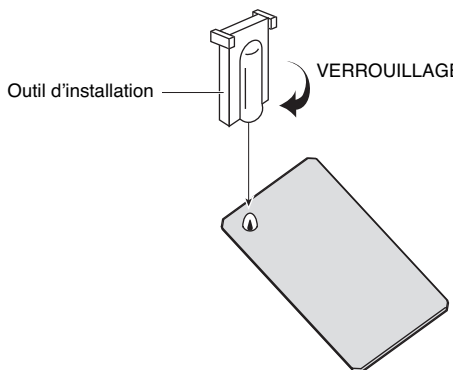
* En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.



3. Comme le montre l'illustration ci-dessous, branchez le connecteur de la carte d'extension dans la fente appropriée et, en même temps, insérez le support de carte de circuits imprimés dans l'ouverture de la carte d'extension.



4. Utilisez l'outil d'installation fourni avec la carte d'extension pour tourner les supports en position LOCK (verrouillé) afin de retenir la carte en place.

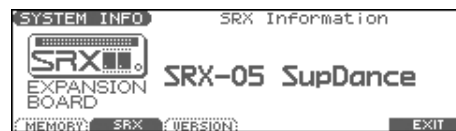


5. Remettez le couvercle en place à l'aide des vis retirées à l'étape 2.

Vérification des cartes d'extension audio après installation

Lorsque l'installation des cartes d'extension de sons est terminée, procéder à une vérification pour s'assurer qu'elles sont correctement identifiées.

1. Mettre sous tension, tel que décrit en p. 16.
2. Appuyez sur [MENU]; la page « Top Menu » s'affiche.
3. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner "1. System," puis appuyer sur [ENTER].
4. Appuyer sur [F6 (INFORMATION)].
La page « SYSTEM INFO » apparaît.
5. Appuyer sur [F2 (SRX)].
Vérifiez que le nom de la carte d'extension installée s'affiche.



* Si le nom de la carte n'apparaît pas, il est possible qu'elle ne soit pas reconnue correctement. Mettre l'appareil sous tension tel que décrit dans **Turning Off the Power** (p. 16), et ré-installez correctement la carte SRX.

6. Appuyer sur [EXIT] pour quitter la page « SYSTEM INFO ».

Ajouter de la Mémoire

Le Fantom-X est livré avec une mémoire de 4 Mo dans laquelle les échantillons audio peuvent être chargés. Toutefois, dans certains cas, une mémoire de 4 Mo sera insuffisante pour charger de grandes quantités de données. Il faudra alors ajouter des modules de mémoire vendus séparément (DIMM). La mémoire est extensible jusqu'à 64/128/256/512 Mo.

Avant d'ajouter de la mémoire, consulter le détaillant, le centre de service Roland le plus proche ou un distributeur autorisé Roland.

Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommager des pièces internes par l'électricité statique.
 - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
 - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
 - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.



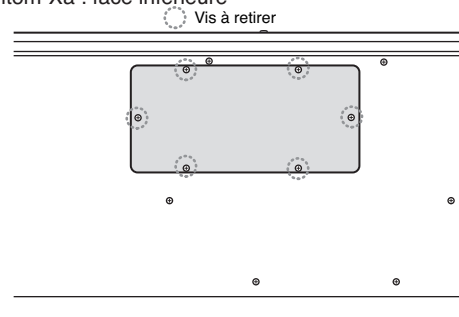
- Installez uniquement le module DIMM spécifié. Retirez uniquement les vis spécifiées.
- Assurez-vous que les vis que vous retirez ne tombent pas à l'intérieur du Fantom-Xa.
- Une fois l'installation du module de mémoire terminée, ne pas laisser le couvercle retiré et remettez-le en place.
- Faites attention de ne pas vous couper sur le bord du couvercle ou de l'ouverture lorsque vous retirez le couvercle.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.

Installation du module de mémoire

Installez le module de mémoire après avoir retiré le couvercle inférieur.

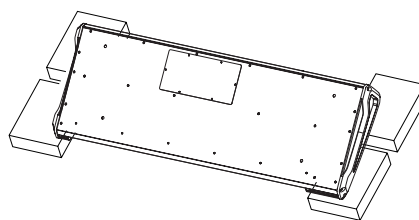
1. Avant d'installer la mémoire additionnelle, mettez hors tension le Fantom-Xa et tous les périphériques connectés et débranchez tous les câbles, y compris le câble d'alimentation du Fantom-Xa.
2. Sur le Fantom-Xa, retirer uniquement les vis illustrées dans le schéma ci-dessous et retirer le couvercle..

Fantom-Xa : face inférieure

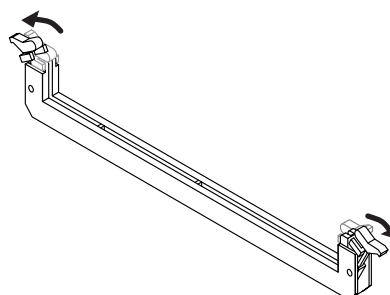


* Lorsque vous déposez le Fantom-Xa face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.

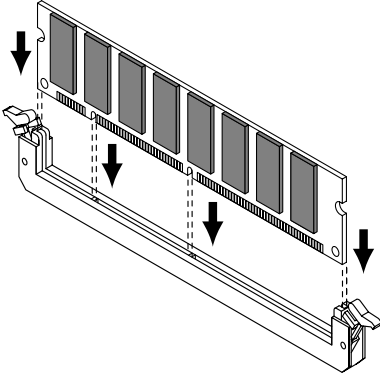
* En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.



3. Appuyez sur les clips blancs à l'extrémité de la prise qui devraient être orientés vers le bas.

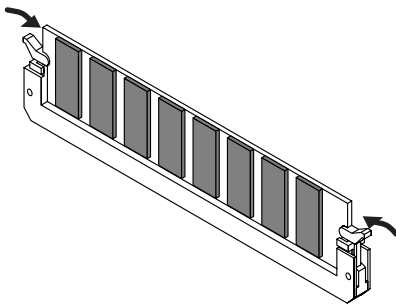


4. Prenez bien note de l'emplacement et de l'orientation de l'encoche du module de mémoire et insérez-le verticalement à l'intérieur des guides qui se trouvent de chaque côté de la prise.



* Si vous éprouvez de la difficulté à insérer le module de mémoire, inclinez-le légèrement et insérez une extrémité à la fois.

5. Ramenez les clips blancs vers le haut et appuyez dessus jusqu'à ce que le module de mémoire soit verrouillé en place.

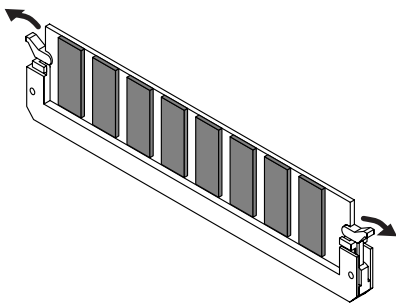


6. À l'aide des vis retirées à l'étape 2, remettez le couvercle en place.

Retrait du module de mémoire

Pour retirer le module de mémoire, procédez à l'inverse de la procédure d'installation.

1. Appuyez simultanément, vers l'extérieur, sur les clips blancs situés aux extrémités de la prise.



2. Retirez le module de mémoire de la prise.

Vérifier que la mémoire est installée correctement

1. Mettre sous tension, tel que décrit en p. 16.
2. Appuyez sur [MENU] ; la page « Top Menu » s'affiche.
3. Utilisez ▲ ▼ pour sélectionner «1. System,» puis appuyez sur [ENTER].
4. Appuyez sur [F6 (INFORMATION)].
La page « SYSTEM INFO » apparaît.
5. Appuyez sur [F1 (MEMORY)].
S'assurer de lire dans la fenêtre la taille de la mémoire que vous avez installée.

SYSTEM INFO		Memory Information
Sample:	514.0MB	99.6% Free
User :	14.9MB	93.8% Free
Card :	<< No Card >>	
MEMORY ██████████ VERSION: ██████████		EXIT

* Si la taille de la mémoire dans la fenêtre n'est pas exacte, il est possible que la mémoire n'ait pas été détectée correctement. Éteindre tel que décrit sous **Turning Off the Power** (p. 16), et réinstaller la mémoire conformément aux instructions.

6. Appuyez sur [EXIT] pour quitter la page « SYSTEM INFO ».

Spécifications des modules de mémoire (DIMM) qui peuvent être utilisés

Nombre de broches:	168-pin
Vitesse:	100 MHz (PC100 CL = 2) 133 MHz (PC133 CL = 3)
Tension:	3,3 V
Capacité:	64/128/256/512 Mo
Hauteur de la carte:	38 mm ou moins

NOTE

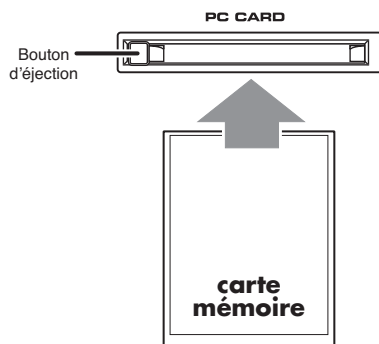
Il a été confirmé que le Fantom-Xa fonctionne avec la mémoire standard possédant les spécifications ci-dessus. Nous ne pouvons toutefois pas certifier que toutes les mémoires possédant ces spécifications fonctionneront correctement. Il faut se rappeler que même si les spécifications sont identiques, des différences dans la conception du module de mémoire ou les conditions d'utilisation peuvent faire en sorte qu'il n'est pas possible d'utiliser le module de mémoire.

Utilisation d'une carte mémoire

Le Fantom-Xa est doté d'un connecteur PC card permettant d'utiliser des cartes CompactFlash ou Smart Media, sous réserve d'utiliser l'adaptateur approprié.

Avant d'utiliser la carte mémoire

Vérifiez que vous la présentez bien dans le bon sens, face imprimée vers le haut et insérez la carte dans le connecteur du Fantom-Xa. Pour la retirer, utilisez le bouton d'éjection situé à sa droite.



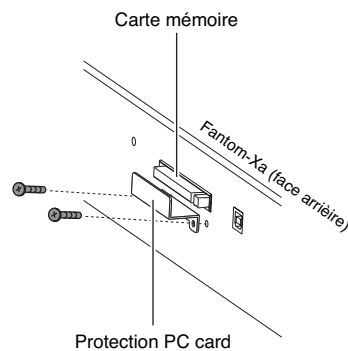
Écriture de données sur la carte

Vous pouvez enregistrer des données de Patches, rhythm sets, performances, samples, et Song sur cette carte. Pour plus de détails sur la procédure de sauvegarde, reportez-vous aux explications concernant ces différents paramètres.

Installation de la protection PC Card

Le Fantom-Xa permet la mise en place d'une protection pour la carte mémoire en place dans son connecteur. Pour l'installer, procédez comme suit.

1. Dévissez les vis situées à la partie inférieure du connecteur PC CARD.
2. Insérez la carte mémoire dans son connecteur.
3. Réutilisez les mêmes vis pour fixer la protection PC Card comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Dysfonctionnements

Si le Fantom-Xa ne semble pas fonctionner normalement, vérifiez les points suivants. Si cela ne suffit pas, adressez-vous à votre revendeur ou au centre de maintenance agréé Roland le plus proche.

* Si l'appareil affiche un message d'erreur quel qu'il soit, commencez par vous reporter au chapitre **Error Messages** (p. 225).

Problèmes concernant globalement le Fantom-Xa

Q Mise sous tension impossible.

A Vérifiez que l'adaptateur secteur est correctement branché à ses deux extrémités (p. 15).

Problèmes liés aux sons

Q Pas de son.

A Vérifiez les points suivants:

- Les appareils audio auxquels le Fantom-Xa est relié sont-ils sous tension?
- Le VOLUME n'est-il pas au minimum?
- Les branchements sont-ils corrects?
- Entendez-vous quelque chose au casque?
Si vous entendez du son au casque et pas dans le système d'amplification, votre câblage est peut-être défectueux, ou votre amplificateur (ou votre console) est en panne. Vérifiez vos appareils et vos connexions et essayez à nouveau.
- Si vous n'entendez aucun son en jouant sur le clavier, vérifiez que la fonction « Local » n'est pas en position OFF. Vérifiez que le paramètre « Local Switch » est activé (ON) (p. 197).
- Les Tones du Patch ont-ils été désactivés?
Activez-les avec "Tone Switch."
- Le paramètre Part level n'est-il pas trop bas. Accédez aux paramètres Level et vérifiez le niveau de chaque part (p. 73).
- Les paramètres d'effet sont-ils corrects?
Vérifiez les sélections ON et OFF des paramètres Balance ou Level des effets (p. 157).
- Le paramétrage des sorties est-il correct?
Vérifiez les affectations de sorties (p. 74).
- La carte d'extension est-elle correctement installée?
Si vous sélectionnez des paramètres faisant appel à la carte EXP (Waves, Patches, ou Rhythm Sets), vérifiez que la carte d'extension correspondante est bien présente dans son connecteur (p. 214).
- Le volume n'a-t-il pas été réduit au minimum par une pédale ou par MIDI (messages volume ou expression) depuis une unité externe?
- Les samples ont-ils été chargés correctement? (p. 153)

Q Une Part reste muette

A Vérifiez les points suivants:

- Le volume de cette Part n'est-il pas au minimum? Agissez sur le paramètre « Level » pour monter le niveau de la Part que vous n'entendez pas (p. 73).
- Cette Part est-elle mutée?
Réglez le sélecteur de Mute sur "OFF" (p. 73).

Q Une zone du clavier reste muette

A Des limites de tessitures ont-elles été définies?

Vérifiez le paramètre « Key Range » du Tone du Patch, de la Part de Performance et de la Zone.

• **Tone Key Range**

Paramètre « Key Range Lower/Key Range Upper » (p. 42)

• **Part Key Range**

Paramètre « K.L/K.U » (p. 75)

Q Le son est distordu.

A Vérifiez les points suivants:

- Un effet de distorsion n'est-il pas utilisé?
Si le son d'un patch particulier ou d'une Part est distordu, commencez par réduire le volume de cette Part.
- Si tous les sons sont distordus, utilisez le bouton VOLUME pour réduire le niveau général.
- Le paramètre « Output Gain » n'est-il pas trop haut?
Dans « System », vérifiez le paramètre « Sound ».

Q Le son est désaccordé.

A Vérifiez les points suivants:

- Le Fantom-Xa n'est-il pas désaccordé lui-même?
Vérifiez le paramètre « Master Tune » (p. 194).
- La hauteur du son n'a-t-elle pas été modifiée par une pédale ou des messages de Pitch-bend reçus depuis une unité MIDI externe?
- Les paramètres « Coarse » et « Fine Tune » n'ont-ils pas été modifiés pour certaines Parts?
Vérifiez les paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune » (p. 74).

Q Les sons sont interrompus.

A Si vous tentez de jouer plus de 128 voix simultanément, il est normal que certains sons soient interrompus.

- Réduisez le nombre de Tones utilisés.
- Augmentez la valeur du paramètre « Voice Reserve » pour les Parts qui ne doivent pas être interrompues (p. 75).

Q Quand on joue, certaines notes ne s'arrêtent pas.

A La polarité de la pédale Hold n'est-elle pas inversée?

Vérifiez le paramètre « Hold Pedal Polarity » (p. 195).

Q Quand on appuie sur un Pad, le son ne s'arrête pas.

A La fonction PAD [0] (HOLD) est-elle activée? Appuyez à nouveau sur PAD [0] (HOLD) pour que le témoin s'éteigne.

Q Le son se coupe quand on change de Patch en mode Patch.

A Bien que vous puissiez appliquer une grande variété de multieffets au sein du Fantom-Xa, le changement de Patch change également le type du multi-effet qui lui est associé. Dans ce cas, des incohérences entre le son produit et le type de multieffet appelé peuvent apparaître et se traduire par une coupure du son. Dans certains cas (ne pas utiliser le multi-effet peut avoir une grande influence sur la nature du son produit; changer des paires de Patches avec le même type de multi-effet), vous pouvez avoir à activer le paramètre Patch Remain (p. 193) de manière à ce que le changement de programme ne provoque pas de coupure du son.

Q Lors du changement de Patch en mode Patch, le volume et les autres paramètres liés aux contrôles sont réinitialisés brutalement.

A Réglez le paramètre Patch Remain (p. 193) sur "ON".
Même après un changement de Patch, les messages Control Change reçus précédemment sont alors pris en compte, et l'appel d'un Patch dont le son a été mis au minimum par message Control Change gardera un niveau inchangé.

Q Si le temps de « Tone Delay » est réglé sur une valeur de note, le temps de retard arrête-t-il d'évoluer au-dessus d'une certaine valeur quand le tempo ralentit?

A Il existe des limites aux valeurs autorisées pour le paramètre Tone Delay (p. 51). Si ces valeurs sont alignées sur des valeurs de notes et que le tempo est ralenti, la limite peut être atteinte et il n'y a donc plus d'évolution au-delà. La limite supérieure pour chacun est la valeur maximum pouvant être saisie de manière numérique.

Q Même en mettant le panoramique à fond d'un côté, le son persiste de l'autre côté.

A Les effets internes du Fantom-Xa sont stéréo, et si des effets sont affectés à un Patch, vous pourrez diriger le son direct en totalité d'un côté, mais le son des effets continuera à être adressé aux deux canaux.

Q Il arrive, en jeu legato, que la hauteur du son ne suive pas la commande de pitch-bend. Pourquoi?

A Si le sélecteur « Legato Switch » (p. 41) est activé (ON) et que paramètre « Legato Retrigger » (p. 41) est désactivé (OFF), et que vous maintenez des touches enfoncées dans les aigus pour jouer legato, la limite supérieure de lecture de la Wave peut être atteinte et le son n'évoluera alors plus au-delà de cette hauteur. D'autre part si différentes limites hautes sont utilisées dans les Waves d'un patch qui utilise des sons (tones) différents, il peut cesser d'être entendu en MONO. Lors de l'utilisation de grandes variations de hauteur, réglez le paramètre « Legato Retrigger » sur « ON ».

Q Les notes ont un timbre bizarre dans les parties les plus aiguës du clavier.

A Il peut arriver, en jouant dans l'aigu, que le son s'arrête, ou que sa hauteur cesse d'évoluer, ou que, pour certaines notes, un bruit intermittent apparaisse. Cela arrive surtout quand la limite de hauteur des sons du Fantom-Xa est atteinte et ne se produit donc pas dans les zones d'actions normales. Dans tous les cas, cela n'indique aucun dysfonctionnement de l'appareil.

Q Bien que le même Patch soit sélectionné, il a un son différent quand je l'écoute en mode Performance.

A Dans le mode Performance, les paramètres de chaque Part peuvent se surajouter aux paramètres de panoramique, transposition ou filtrage des Patches eux-mêmes. Il est donc possible et normal qu'un même Patch puisse avoir un son différent en mode Performance. Pour rappeler les conditions originales, sélectionnez le Patch après avoir exécuté la fonction « Factory Reset Temporary » pour la Performance (p. 203). Par ailleurs le son des Patches dépend parfois de l'utilisation des multi-effets, et ceux des Performances peuvent être différents des effets originaux du Patch. Vérifiez le paramétrage du multi-effet pour la Performance, ainsi que des effets Chorus et Reverb.

Q Le niveau de l'instrument relié au Fantom-Xa est trop faible.

A N'utilisez-vous pas un câble contenant une résistance? Veillez à n'utiliser que des câbles sans résistance.

Problèmes liés aux effets

Q Les effets ne marchent pas.

A Vérifiez les points suivants.

- Les boutons « MFX », « CHO », « MASTER » et « REV » situés dans la partie supérieure de la fenêtre « PLAY » peuvent avoir été désactivés.
Appuyez sur [EFFECTS]/[F6 (SWITCH)] pour les activer.
- Les effets sont-ils correctement paramétrés? (p. 157)
- Si les niveaux de départ (send) sont à 0, aucun effet n'est appliqué. Vérifiez aux différents niveaux.
- Même si le niveau de départ n'est pas à 0, il n'y a pas d'effet si les paramètres « Output Level », « Chorus Level » ou « Reverb Level » du multi-effet sont à 0. Vérifiez chacun d'eux.
- Si « Output Assign » n'est pas affecté à MFX, le son du multieffet ne sort pas de l'appareil.
- Si « Output Assign » est réglé sur PATCH pour chaque Part de la Performance, le son sera affecté en fonction du paramètre « Output Assign » du Patch (pour chaque Tone) affecté à ces Parts. Si, donc, « Output Assign » du Patch (pour chaque Tone) a une affectation différente de MFX, le son du multi-effet ne sera pas entendu.

Q La modulation ou un autre contrôle est toujours activée.

A Vérifiez les paramètres « Matrix Controller ». (p. 49).

Le Fantom-Xa permet d'utiliser le Matrix Control pour agir sur les Patches en temps réel. Le Matrix Control fonctionne alors comme source de contrôle pour les messages MIDI Control Change et autres reçus par le Fantom-Xa et agit en conséquence sur les nombreux paramètres de Patches correspondants. En fonction de ces paramétrages, le Fantom-Xa peut répondre aux messages MIDI d'une unité externe et les Patches peuvent donc acquérir un son différent de celui initialement souhaité.

Q Le fait de monter le niveau de départ du chorus ou de la reverb pour chaque part d'une performance ne permet pas d'obtenir un niveau d'effet suffisant.

A Bien que vous puissiez régler le paramètre « Send level » du Chorus et de la Reverb pour chaque Part d'une Performance, ces valeurs définissent seulement la limite supérieure des niveaux de Chorus et Reverb pour le Patch utilisé. De ce fait, même si cette valeur est réglée au maximum (127), si le niveau de départ (Send level) est réduit dans ce Patch, cela n'aura aucun effet. Par ailleurs différents niveaux de départ pour le Chorus et la Réverb peuvent être utilisés en fonction de l'utilisation ou de la non-utilisation de multi-effets.

Q L'utilisation du Matrix Control ou d'autres moyens pour contrôler le LFO provoque du bruit quand il agit sur le panoramique.

A Réduisez la vitesse du changement (LFO Rate).

Du fait du traitement particulier utilisé pour le panoramique, qui agit en fait sur le volume respectif de chaque canal, des mouvements de panoramique rapides et provoquant des changements rapides et de grande amplitude des niveaux, susceptibles d'occasionner du bruit

Q Quand le Multi-effet 43: TAP DELAY ou un autre delay est réglé sur une valeur de note, le temps de retard arrête-t-il d'évoluer au-dessus d'une certaine valeur quand le tempo ralentit?

A Il existe des limites aux valeurs autorisées pour le paramètre Delay Time. Si ces valeurs sont alignées sur des valeurs de notes et que le tempo est ralenti, la limite peut être atteinte et il n'y a donc plus d'évolution au-delà. La limite supérieure pour chacun est la valeur maximum pouvant être saisie de manière numérique.

Problèmes liés à la sauvegarde des données

Q Une Performance a un son différent de celui qui a été sauvegardé.

A Vérifiez les points suivants.

- Si vous avez modifié les réglages d'un Patch utilisé par une performance, ou si le Patch en mémoire temporaire utilisé par la performance a été modifié par une unité MIDI externe, vous devez procéder à une sauvegarde pour les entendre dans de bonnes conditions.
En fait, quand les Patches utilisés par une performance ont été édités, au moment où vous voulez sauvegarder la performance le Fantom-Xa affichera un message vous demandant si vous voulez sauvegarder ces Patches. Si c'est le cas, commencez par sauvegarder le Patch (p. 37) ou le Rhythm Set (p. 57), puis recommencez la sauvegarde de la Performance (p. 72).
- L'effet de Mastering peut avoir été modifié. (Ses réglages ne sont pas sauvegardés avec la Performance).

Q Les Patches ont un son différent de celui qui a été sauvegardé.

A Vérifiez le point suivant.

- La sauvegarde (Write) ne peut pas prendre en compte les modifications sonores appliquées à des Patches par les messages Control Change provenant d'unités MIDI externes.
- L'effet de Mastering peut avoir été modifié. (Ses réglages ne sont pas sauvegardés avec le Patch).

Q Les paramètres de l'arpégiateur et du contrôleur D Beam en mode Performance sont différents de ceux du Patch.

A Comme le Fantom-Xa mémorise les paramètres de l'arpégiateur et du D-Beam avec chaque Patch ou Performance, il fonctionnera selon les paramètres du Patch ou de la Performance sélectionnée.

Problèmes liés au séquenceur

Q Les données de Song ne sont pas lues correctement.

A Vérifiez les points suivants :

- Le sélecteur « Receive General MIDI/General MIDI 2 System » a-t-il été mis en position « ON » ?
Mettez ce paramètre « Receive GM System ON/Receive GM2 System ON parameter (SYSTEM/MIDI/RX) » sur « ON » (p. 198).
- N'avez-vous pas commencé la lecture au milieu du morceau ?
Le début d'un morceau GM comporte un message « General MIDI/General MIDI 2 System On » et dans certains cas, les Songs GM ne peuvent pas être lus correctement sans ce message.
- N'essayez-vous pas de relire des morceaux au format GS ?
Quand le Fantom-Xa reçoit un message GS Reset, il se met en compatibilité avec le format GS. Cela permet la lecture de morceaux portant le logo GS (GS music data). Toutefois ceux de ces morceaux qui ont été créés exclusivement pour les sons de la série Sound Canvas peuvent ne pas être relus correctement sur le Fantom-Xa.

Q Après l'enregistrement, le Song ne produit aucun son quand on le met en lecture.

A Les pistes enregistrées ne sont-elles pas mutées ? (p. 73).

Q Le tempo est différent de celui choisi à la dernière lecture du Song.

A Si un Song est lu après que le tempo a été changé, ce nouveau tempo ne sera pas mémorisé tant que le Song n'aura pas été sauvegardé à nouveau sur disquette. Par contre, si vous procédez à cette sauvegarde, le tempo précédent sera effacé et remplacé par le nouveau. Lors de la sauvegarde, il est donc important de bien vérifier la valeur du tempo en cours.

Q Les points de locator du Song ont disparu.

A Vérifiez les points suivants.

- Le disque a-t-il été sauvegardé à un format différent du MRCPro (SMF 0 ou 1) ? Les points de locator ne sont sauvegardés avec les données que dans le format MRC-Pro.
- Utilisez-vous la fonction Quick Play ? Pour pouvoir utiliser le locator, le Song doit se trouver en mémoire interne du Fantom-Xa.

Q L'appel des sons se fait de manière désordonnée.

A Utilisez l'édition Microscope (p. 144) pour vérifier :

- Des messages Program Change indésirables ont-ils été saisis ?
Ou n'ont-ils pas été dupliqués ?
- Des erreurs n'ont-elles pas été faites dans les affectations de canaux MIDI lors de la saisie des messages Program Change ?

Q Des données supposées présentes n'apparaissent pas en Microscope.

A Vérifiez les points suivants.

- N'avez-vous pas sélectionné la mauvaise piste ?
- En mode View Select (p. 146), certaines données sont-elles filtrées ?

Q Après avoir utilisé un séquenceur MIDI pour jouer un Song, les sons restent muets même après l'envoi de Program Changes.

A Il peut arriver qu'un message Bank Select non interprétable par le Fantom soit présent au sein du Song. Aucun son n'est joué, en effet, si le groupe de Tone ne correspond pas à un de ceux accessibles dans le Fantom-X par les messages Bank Select MSB/LSB. Notez que si vous omettez le message Bank Select et n'envoyez qu'un Program Change, le Tone correspondant à ce programme dans le groupe en cours sera appelé. Essayez de resélectionner le Tone à l'aide des touches de la face avant. D'autre part, en sélectionnant les Tones à partir d'une unité MIDI externe, veillez à envoyer les messages Bank Select MSB/LSB et Program Change en une seule fois et dans cet ordre (l'ordre du MSB et du LSB est, par contre, indifférent). Dans certains cas vous pouvez ne plus entendre aucun son après avoir écouté un Song terminé par un fade-out. Les messages de volume ou d'expression ayant servi au decrescendo peuvent être en cause. Vérifiez les valeurs de ces messages et reparamétrez-les de manière appropriée.

Q Les exécutions sont ralenties ou présente des interruptions.

A Les problèmes de ralentissements ou d'interruption peuvent apparaître facilement quand le séquenceur ou le générateur de son ont à gérer de trop grosses masses de données. Les principales causes et les solutions possibles sont détaillées ci-après :

- Utilisez-vous plus de 128 voix simultanées ?
Réduisez le nombre de voix. Le Fantom-Xa est conçu de telle sorte que vous puissiez utiliser jusqu'à 8 Waves pour un Patch. Si vous utilisez de tels Patches, et même si vous n'entendez qu'un seul son, ce sont en fait 8 sons qui jouent simultanément. Par ailleurs, certains sons continus à long temps de relâchement peuvent sembler inaudibles mais persistent à occuper la polyphonie de l'instrument.
- Utilisez-vous un Patch exploitant fortement le LFO ?
Essayez d'appeler un autre Patch. Le traitement du LFO crée systématiquement une charge de travail importante sur le processeur et ralentit souvent le travail du Fantom-Xa, ce qui peut aller jusqu'à modifier l'expression des sons eux-mêmes.
- Les données de séquence ne sont-elles pas regroupées sur les temps principaux ?
Évitez d'accumuler des données sur la même position temporelle et décalez-les plutôt d'un ou deux pas d'horloge. Elles ont en effet tendance à se retrouver regroupées sur les temps si, par exemple, vous avez effectué la saisie en pas à pas ou si vous les avez fortement quantifiées après une saisie en temps réel. Une trop grande quantité de données simultanées peut créer des difficultés de gestion au Fantom-Xa.

- Existe-t-il une corrélation entre le ralentissement de l'exécution et un changement de programme?
Modifiez la position du changement de programme.
Ces messages augmentent en effet le temps de traitement et peuvent, en conjonction avec d'autres demandes au processeur, provoquer des ralentissements.
- Existe-t-il une corrélation entre le ralentissement de l'exécution et un message Système Exclusif?
Déplacez la position de ce message. Les messages Système Exclusif peuvent contenir un grand nombre de données et créent une grosse demande au niveau des séquenceurs et des générateurs de son. Essayez de repositionner ce message ou de le remplacer par un message Control Change dans le cas où cette substitution serait possible.
- Existe-t-il une corrélation entre le ralentissement de l'exécution et un message d'after-touch ou autre contrôle MIDI à gros débit de données?
Déplacez ces messages. S'ils ne sont pas indispensables, supprimez-les. Dans certains cas, en effet, vous pouvez ne pas avoir filtré ou désactivé l'after-touch de votre clavier et vous retrouver avec de grosses quantités de données inutiles.

Vous pouvez utiliser la fonction « Data Thin » en Track Edit (p. 143) pour effectuer une réduction de taille ou une extraction des messages indésirables.

Problèmes liés au MIDI et aux unités externes

Q Absence de son au niveau des unités MIDI externes.

A Vérifiez les points suivants:

- L'instrument est-il paramétré pour la transmission de messages MIDI?
- **En mode Patch**
Paramètre « Kbd Patch Rx/Tx Channel » (Keyboard part) (p. 197)
Pad Patch Rx/Tx Channel (Pad part) (p. 197)
- **En mode Performance**
Sélecteur « KBD » (p. 68).

Q Les messages système exclusif ne sont pas reçus.

A Vérifiez les points suivants:

- L'instrument est-il paramétré pour la réception de messages MIDI?
Réglez le paramètre Rx Exclusive sur ON (p. 198).
- Le numéro d'ID de l'appareil émetteur correspond-il à celui du Fantom-Xa ?
Vérifiez le paramètre « Device ID » (p. 197).
- Ne tentez-vous pas d'écrire dans la mémoire utilisateur?
L'écriture de données n'est possible dans cette mémoire qu'en mode Librarian.

Q Après avoir branché un séquenceur MIDI externe ou un clavier MIDI sur la prise MIDI IN, le pilotage d'un Rythm Set du Fantom-Xa s'est révélé impossible. Pourquoi?

A Vérifiez que le canal de transmission MIDI de l'unité MIDI externe correspond bien au canal de réception MIDI du Fantom. Le canal de réception MIDI utilisé par le Fantom en mode Patch ou Rhythm Set se règle au niveau du paramètre Kbd Patch RX/TX Channel (keyboard part) et Pad Patch RX/TX Channel (pad part). Le pilotage des Rhythm Set s'effectue en général sur le canal 10.

Q Les messages ne sont pas reçus en MIDI IN.

A Le connecteur MIDI IN peut également être désactivé si le mode USB (p. 194) est réglé sur MIDI. Réglez le mode USB sur Storage.

Q Lors de l'utilisation de logiciels de séquence, la manipulation de boutons ou d'autres contrôles ne modifie pas le son.

A Dans certains logiciels, les messages Système exclusif ne sont pas transmis par la fonction Thru. Si vous utilisez un tel séquenceur et voulez malgré tout enregistrer des messages Système exclusif, activez les paramètres suivants.

- **En mode Patch**

Paramètre « Local Switch » (p. 197).

- **En mode Performance**

Sélecteur « KBD » (p. 68).

Q Quand l'amplitude du pitch-bend d'un patch est augmentée (48) la hauteur du son n'évolue pas suffisamment vers le haut, même après réception d'un message MIDI Pitch Bend de valeur plus élevée.

A Bien que l'amplitude du Pitch-bend puisse être réglée sur n'importe quelle valeur comprise entre 0 et 48, si vous utilisez certaines Waves dont la variation de hauteur est limitée (vers le haut), il peut rester bloqué à un point donné et ne plus évoluer plus loin vers le haut. Une valeur de 12 est garantie pour la limite supérieure des variations de hauteur, mais au-delà les résultats d'un pitch-bend peuvent être variables.

Problèmes liés au Sampling

Q La source externe est inaudible ou trop faible..

A Vérifiez les points suivants.

- [MIX IN] est-il éteint?
Appuyez sur [MIX IN] pour l'allumer..
- Le niveau de la source externe n'a-t-il pas été réduit?
Pour échantillonner, utilisez le bouton LEVEL pour obtenir un niveau de travail correct.
- Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [MIX IN] pour aller en page « Input Setting », et vérifiez le niveau (« Level »).
- Le volume de l'appareil relié à l'entrée AUDIO INPUT n'a-t-il pas été réduit.
Choisissez un niveau approprié.
- Les câbles audio sont-ils branchés correctement?
Vérifiez les branchements.
- Un câble audio n'est-il pas rompu?
- N'utilisez-vous pas un câble comportant une résistance?
N'utilisez que des câbles sans résistance (série PCS Roland, par exemple).

Q La source externe n'est pas stéréo (ou n'est pas mono)

A Vérifiez les points suivants.

- Le paramètre Stereo Switch (p. 100) n'est-il pas sur mono (stereo).
- Le paramètre Input Select n'est-il pas réglé sur « LINE IN L », ou « Microphone »?
Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [MIX IN] pour aller en page « Input Setting », et réglez "Input Select" sur "LINE IN L/R."

Q Le son du micro est inaudible ou trop faible.

A Vérifiez les points suivants :

- Le câble micro est-il correctement branché?
Vérifiez le branchement.
- Le câble micro n'est-il pas rompu?
- La source sélectionnée n'est-elle pas différente de « mic » ?
Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [MIX IN] pour aller en page « Input Setting », et réglez "Input Select" sur "MICROPHONE."
- Le niveau « mic level » n'a-t-il pas été réduit?
Pour échantillonner, utilisez le bouton « EXT SOURCE "LEVEL" » pour obtenir un niveau de travail convenable.

Q Échantillonnage impossible

A Vérifiez les points suivants.

- Disposez-vous de suffisamment de mémoire libre?
Quand la mémoire est insuffisante, le message « Sample Memory Full! » apparaît (p. 105).
Effacez les samples inutilisés pour augmenter l'espace libre.
S'il n'y a toujours pas assez de mémoire, vous devrez installer des barrettes DIMM supplémentaires (p. 216)

Q Le son échantillonné comporte trop de bruit ou de distorsion.

A Vérifiez les points suivants.

- Le niveau d'entrée est-il correctement réglé? S'il est trop élevé, vous obtiendrez de la distorsion et s'il est trop faible vous verrez apparaître le bruit de fond. Pour échantillonner, utilisez le bouton LEVEL dans la page Sampling Standby (p. 142) pour obtenir un niveau de travail convenable en surveillant le bargraphe situé dans la partie supérieure de l'écran.
- Les paramètres d'effets sont-ils corrects?
Certains types d'effets peuvent créer des niveaux trop élevés ou peuvent créer volontairement de la distorsion. D'autres peuvent volontairement ou non renforcer un bruit de fond.
Désactivez temporairement les effets et vérifiez si l'échantillon lui-même comporte du bruit ou de la distorsion, puis reprenez éventuellement le paramétrage des effets.
- Plusieurs samples ne sont-ils pas lus simultanément?
Même avec un niveau correct pour chaque sample pris isolément, leur lecture simultanée peut créer un niveau global trop fort et générateur de distorsion. Réduisez éventuellement le niveau de chaque sample.

Problèmes liés à la carte mémoire

Q Impossible de sélectionner des données sur une carte mémoire.

A Vérifiez les points suivants.

- La carte est-elle insérée correctement dans son logement?
Éteignez l'appareil, retirez la carte et insérez-la à nouveau.
- Cette carte est-elle du modèle approprié?
Le Fantom-X peut utiliser soit des PC card standards soit d'autres types de cartes par le biais d'un adaptateur.

Q La carte mémoire est inutilisable

A Cette carte a-t-elle été formatée?

Une carte non formatée ne peut pas être utilisée. Procédez à son initialisation (procédure Format).

Messages d'erreur

Quand une opération incorrecte est engagée ou si un traitement ne peut pas être effectué comme vous l'avez demandé, un message d'erreur apparaît. Reportez-vous aux commentaires ci-dessous et prenez les mesures appropriées pour chaque cas.

Message	Signification	Action
Cannot Edit Preset Sample!	Ce sample est preset et ne peut pas être édité.	—
Card Not Ready!	Pas de carte dans le connecteur.	Insérez une carte mémoire dans son logement.
Data not found	Les données à insérées ne sont pas définies.	—
Empty Pattern	Le Pattern ne comporte pas de données et le message Pattern Call ne peut donc être mémorisé.	—
Empty Sample!	Ce sample ne contient aucune donnée.	Choisissez un sample non vide.
Empty Song!	Ce song est vierge et ne peut donc être joué.	Choisissez un Song contenant des données.
File Name Duplicate	Un fichier de même nom existe déjà.	Supprimez le fichier portant le même nom, ou choisissez un autre nom pour la sauvegarde, ou encore sauvegardez-le sur un autre disque.
Illegal File!	Le Fantom-X ne peut pas utiliser ce fichier.	—
Memory Damaged!	La mémoire est endommagée.	Effectuez un Factory Reset (réinitialisation) Si cela ne résout pas le problème, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de maintenance agréé.
Memory Full!	Mémoire interne ou sur carte insuffisante pour effectuer la sauvegarde.	Supprimez les données inutiles.
MIDI Offline!	Un problème est intervenu au niveau de la connexion.	Vérifiez que vos câbles MIDI ne sont pas endommagés ou débranchés.
No More Note Numbers!	Un maximum de 16 numéros de notes peut être utilisé dans un style « arpeggio/rhythm ».	Supprimez les notes inutiles.
No More Sample Numbers!	Le sample ne peut pas être divisé plus avant. Comme il y a moins de 256 numéros de sample libres, aucun échantillonnage n'est plus possible.	Supprimez les samples inutilisés pour récupérer 256 numéros de sample consécutifs ou plus.
No More Song Numbers!	Il n'est pas possible de sauvegarder de nouveau Song : le maximum de 256 Songs simultanés en banks user et Card a été atteint.	Supprimez les Songs inutiles.
Now Playing!	Le Fantom-Xa est en lecture et cette opération ne peut pas être exécutée.	Arrêtez la lecture avant de relancer l'opération.
Permission Denied!	Fichier protégé.	—
Playback Tempo Range Over	Les valeurs du tempo sont en dehors des limites autorisées et sont remplacées par des valeurs incluses dans ces limites.	—
Recording Parameter Error	Vous essayez de commencer un enregistrement après un fragment en boucle.	Démarrez votre enregistrement avant ou au sein du fragment en boucle.
Rec Over Flow	Un trop gros afflux de données MIDI n'a pas pu être traité correctement.	Réduisez le flux de données à enregistrer.
Rhythm Note Range Over!	Le pad sélectionné pour la fonction Assign To Pad se trouve en-dehors des limites du rhythm set.	Sélectionnez un pad qui se trouve dans les limites du rhythm set.
Sample Length Too Short!	Le sample est trop court et ne peut pas être édité.	Sur des samples très courts, l'édition peut ne pas donner les résultats escomptés.
Sample Memory Full!	La mémoire d'échantillonnage est trop faible et aucun enregistrement n'est plus possible.	Supprimez les samples inutiles.
Song Full	Le nombre maximum de notes enregistrables dans un Song ou un Pattern a été atteint. Il n'est plus possible d'enregistrer ou d'éditer quoi que ce soit.	Utilisez les commandes Delete ou Erase de la page Track Edit pour supprimer les données inutiles du Song/Pattern que vous enregistrez/éditez.
Song Format Error	Ce Song est endommagé.	Le Song est inutilisable.
Song Not Found	Le Song sélectionné est introuvable.	—
Too Many Sample Selected!	L'opération n'a pas pu être exécutée car des markers sont affectés à plus d'un sample.	Annulez les markers ou ne leur attribuez qu'un seul sample.
Unformatted!	La carte mémoire n'est pas au bon format.	Formatez la carte mémoire.
You Cannot Assign	Ce sample ne peut pas être affecté à un pad.	La fonction Assign To Pad nécessite que tous les pads jouent un même Rhythm Set. Commencez par affecter un rhythm set à la « part » Pad. Désactivez la fonction RPS. Mettez le sélecteur « rhythm switch » sur off. Désactivez la fonction ARPEGGIO/RHYTHM.
You Cannot Copy This Message	Ce message ne peut pas être copié.	—
You Cannot Erase This Message	Ce message ne peut pas être effacé.	—
You Cannot Move This Message	Ce message ne peut pas être déplacé.	—
You Cannot Quick Play S-MRC Song	Il s'agit d'un Song SuperMRC qui ne peut pas être lu directement en Quick Play.	Sauvegardez les données en song MRC Pro.

Liste des Performances

USER (User Group)

CC#0 = 85, CC#32 = 0

No.	Nom
001	Bump It Up!
002	Save Some
003	Auto Slicer
004	High-Nrg
005	2-byte
006	*Graceful
007	Merry Festa
008	AutoNoiseOSC
009	Rocker Set
010	Sound Alarm
011	Grand Orch
012	Ac.Gtr w/ARP
013	Bend'nMod Me
014	Mini Growl
015	Oh So Smooth
016	Blue Ocean
017	Groovin'Beat
018	Reflector
019	Seaside
020	SuperStepLFO
021	Neo City
022	Inorganic
023	Phase D
024	Air Pocket
025	Dawn Humming
026	Fat "Waves"
027	Shuffle-Pop
028	Vine
029	Pull Back
030	R&B EP Phr
031	PopBrass&Bs
032	Groove Note

No.	Nom
033	R&B Spirit
034	MidnihtRace
035	Krafty
036	Denki Samba
037	High-Speed
038	Light Step
039	Nice"Slicer"
040	AutoSequence
041	TranceReady?
042	Noon Gig
043	OctEG w/Back
044	Curious Beat
045	Rnd Rhythm
046	South Wind
047	Ritmo Basico
048	Phase EP
049	Rotary Multi
050	Burning Lead
051	Dist Gt Mult
052	Delay Santur
053	Str Stack FS
054	Brass Sec FS
055	EpicTrncySyn
056	Highland
057	Neutron
058	Marshland
059	AerialGarden
060	FreeFall Pad
061	MultiDly Syn
062	Slice Rv Hit
063	Robot Bass
064	Gated Drum

PRST (Preset Group)

CC#0 = 85, CC#32 = 64

No.	Nom
001	Seq:Template
002	Oh So Smooth
003	Phase EP
004	Rotary Multi
005	Ac.Gtr w/ARP
006	Burning Lead
007	Dist Gt Mult
008	Delay Santur
009	Str Stack FS
010	Brass Sec FS
011	Grand Orch
012	EpicTrncySyn
013	Highland
014	Neutron
015	Marshland
016	SuperStepLFO
017	AerialGarden
018	FreeFall Pad
019	MultiDly Syn
020	Slice Rv Hit
021	AutoNoiseOSC
022	Robot Bass
023	Gated Drum
024	Bump It Up!
025	Save Some
026	Neo City
027	Inorganic
028	Phase D
029	Air Pocket
030	Dawn Humming
031	Blue Ocean
032	Merry Festa

No.	Nom
033	Fat "Waves"
034	Shuffle-Pop
035	Pull Back
036	R&B EP Phr
037	PopBrass&Bs
038	Groove Note
039	R&B Spirit
040	Reflector
041	Sound Alarm
042	MidnihtRace
043	Bend'nMod Me
044	Krafty
045	Denki Samba
046	High-Speed
047	Light Step
048	Nice"Slicer"
049	Auto Slicer
050	AutoSequence
051	TranceReady?
052	Noon Gig
053	OctEG w/Back
054	Rocker Set
055	High-Nrg
056	2-byte
057	Curious Beat
058	Groovin'Beat
059	Mini Growl
060	Rnd Rhythm
061	Seaside
062	South Wind
063	Ritmo Basico
064	GM2 Template

CARD (Card Group)

CC#0 = 85, CC#32 = 32

* Une Performance dont le nom commence par le signe * utilise les échantillons Preset («Preset Samples»).
Donc, pour pouvoir jouer cette Performance, les Preset Samples doivent être chargés dans le Fantom-Xa.

Liste des Patches

USER (User Group)

No. 001-128: CC#0 = 87, CC#32 = 0, PC = 1-128

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	A'live Piano	2	AC.PIANO
002	Bend'nMod Me	5	TECHNO SYNTH
003	Magestic Str	8	STRINGS
004	Nu Bace	2	SYNTH BASS
005	Killerbeez	3	TECHNO SYNTH
006	TrnsSweepPad	6	SOFT PAD
007	Strobot	2	PULSATING
008	Curly Wurly	2	EL.PIANO
009	Rockin' Dly	3	DIST.GUITAR
010	InfinitePhsr	6	BRIGHT PAD
011	MagmaBubble	4	BEAT&GROOVE
012	LostParadise	5	OTHER SYNTH
013	Angelique	4	VOX
014	Comp Stl Gtr	2	AC.GUITAR
015	FS Perc Org	4	ORGAN
016	Comp'd JBass	2	BASS
017	Hot Coffee	2	HARD LEAD
018	Space Ocean	4	PULSATING
019	Krafty	3	BEAT&GROOVE
020	Imagination	4	AC.PIANO
021	Stage EP	5	EL.PIANO
022	Vibrations	2	MALLET
023	CoupleHarpsi	7	KEYBOARDS
024	Mystic Gtr	2	EL.GUITAR
025	Beambreaker	2	SYNTH BASS
026	DramaSect/sw	4	STRINGS
027	HimalayaPipe	4	FLUTE
028	Theramax	1	SOFT LEAD
029	MODified Ld	2	HARD LEAD
030	In Canada	3	HARD LEAD
031	Newcomers	4	PULSATING
032	Myxlyptylk	2	TECHNO SYNTH
033	Atmospherics	2	SOFT PAD
034	Day After...	3	SOFT PAD
035	Firefly	2	SYNTH FX
036	Monsoon	4	PLUCKED
037	xcultural	3	ETHNIC
038	Dusty Sndtrk	4	COMBINATION
039	Naughty Bits	4	BEAT&GROOVE
040	So true...	2	AC.PIANO
041	Warm Pad Pno	4	AC.PIANO
042	SoundCheck	2	AC.PIANO
043	Tine EP	1	EL.PIANO
044	LEO EP	4	EL.PIANO
045	LonesomeRoad	2	EL.PIANO
046	Mk2 Stg phsr	3	EL.PIANO
047	FS Wurly	2	EL.PIANO
048	AMP EP	5	EL.PIANO
049	EP Belle	3	EL.PIANO
050	FM EPad	3	EL.PIANO
051	Remember	2	EL.PIANO
052	Pulse Clavi	2	KEYBOARDS
053	Phase Clavi	2	KEYBOARDS
054	Over-D6	3	KEYBOARDS
055	FS Harpsi	4	KEYBOARDS
056	Amadeus	8	KEYBOARDS
057	Tubular Bell	1	BELL
058	HimalayaThaw	4	BELL
059	Synergy MLT	2	MALLET
060	AirPluck	4	MALLET
061	X Perc Organ	3	ORGAN
062	Peep Purple	5	ORGAN
063	FS Dist Bee	1	ORGAN
064	Chapel Organ	2	ORGAN
065	Grand Pipe	3	ORGAN
066	Harmonderca	2	HARMONICA
067	Stl Gtr Duo	2	AC.GUITAR
068	Latin Gtr	1	AC.GUITAR
069	FS 12str Gtr	3	AC.GUITAR
070	Wet TC	1	EL.GUITAR

No.	Nom	Voix	Catégorie
071	FS Funk Gtr	2	EL.GUITAR
072	FlExa Guitar	4	EL.GUITAR
073	Hurting Gtr	3	DIST.GUITAR
074	Searing COSM	2	DIST.GUITAR
075	Downright Bs	3	BASS
076	Return2Base!	1	BASS
077	RichFretless	2	BASS
078	NewAge Frtls	3	BASS
079	Basement	1	BASS
080	Da Chronic	2	SYNTH BASS
081	Mini Like!	2	SYNTH BASS
082	Nu RnB Bass	2	SYNTH BASS
083	Nu Saw Bass	3	SYNTH BASS
084	Glitch Bass	4	SYNTH BASS
085	SuBASSEMBly	3	SYNTH BASS
086	Vintage Sub	3	SYNTH BASS
087	SH-101 Bs 1	2	SYNTH BASS
088	FS Rubber Bs	3	SYNTH BASS
089	Kickin' Bass	2	SYNTH BASS
090	OilDrum Bass	3	SYNTH BASS
091	FS Jungle Bs	2	SYNTH BASS
092	Unplug it!	1	SYNTH BASS
093	Saturator	2	SYNTH BASS
094	FS Strings	8	STRINGS
095	Crossed Bows	5	STRINGS
096	DelicatePizz	4	STRINGS
097	Mellow Tron	3	STRINGS
098	Farewell	6	ORCHESTRA
099	Soft Orch 1	4	ORCHESTRA
100	Wind & Str 2	5	ORCHESTRA
101	Sub Hit	3	HIT&STAB
102	Mojo Man	2	HIT&STAB
103	Orange Skin	4	HIT&STAB
104	Disto Stab !	5	HIT&STAB
105	Cheezy Movie	4	HIT&STAB
106	Mod Chord	2	HIT&STAB
107	2ble Action	2	HIT&STAB
108	C. McFizzy	4	WIND
109	Angel Pipes	2	FLUTE
110	Andes Mood	1	FLUTE
111	StackTp Sect	4	AC.BRASS
112	Tpts & Tmbs	2	AC.BRASS
113	Brass Fall /	2	AC.BRASS
114	VangJarris	1	SYNTH BRASS
115	X-Saw Brass1	2	SYNTH BRASS
116	PolyFlagship	2	SYNTH BRASS
117	Bend SynBrss	4	SYNTH BRASS
118	Wide SynBrss	2	SYNTH BRASS
119	Neo SuperBrss	4	SYNTH BRASS
120	SoftSynBrass	2	SYNTH BRASS
121	Sax Sect. 2	4	SAX
122	Bon Voyage	3	HARD LEAD
123	Digital Edge	2	HARD LEAD
124	Classic Lead	4	HARD LEAD
125	Square Times	4	HARD LEAD
126	Squarely	2	HARD LEAD
127	Unleaded	3	HARD LEAD
128	Rezo Sync	3	HARD LEAD

* Selon le pays dans lequel vous avez fait l'acquisition du Fantom-Xa, les 6 premiers Patches User peuvent être en ordre différent.

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	TrnsSweepPad	6	SOFT PAD
002	Bend'nMod Me	5	TECHNO SYNTH
003	A'live Piano	2	AC.PIANO
004	Magestic Str	8	STRINGS
005	Nu Bace	2	SYNTH BASS
006	Killerbeez	3	TECHNO SYNTH

No. 129-256: CC#0 = 87, CC#32 = 1, PC = 1-128

No.	Nom	Voix	Catégorie
129	Epic Lead	2	HARD LEAD
130	Crumble Syn	2	HARD LEAD
131	DirtyVoltage	2	HARD LEAD
132	Squareheads	2	HARD LEAD
133	Clean?	2	HARD LEAD
134	Mini Growl	2	SOFT LEAD
135	Sqr Diamond	2	SOFT LEAD
136	Clone Zone	2	SOFT LEAD
137	Eye see DC	2	SOFT LEAD
138	Legato Tkno	1	SOFT LEAD
139	Morpher	8	TECHNO SYNTH
140	Raven Chord	4	TECHNO SYNTH
141	Alpha Hoover	1	TECHNO SYNTH
142	No Left Turn	5	TECHNO SYNTH
143	DelyResoSaws	2	TECHNO SYNTH
144	R-Trance	7	TECHNO SYNTH
145	Alpha Retro	3	TECHNO SYNTH
146	Nu Hoover	4	TECHNO SYNTH
147	Alien Bubble	1	TECHNO SYNTH
148	Electrostars	4	TECHNO SYNTH
149	Techno Snips	2	TECHNO SYNTH
150	Going Mad!	4	TECHNO SYNTH
151	Tranceformer	1	TECHNO SYNTH
152	Trancepire	1	TECHNO SYNTH
153	Final Run	6	TECHNO SYNTH
154	Projector	1	TECHNO SYNTH
155	Shroomy	3	TECHNO SYNTH
156	Mad Dentist	2	TECHNO SYNTH
157	Autolicker	3	TECHNO SYNTH
158	In-dee-yah	3	TECHNO SYNTH
159	Xadecimal	4	PULSATING
160	Regenerator	2	PULSATING
161	Mr. 4ier	3	PULSATING
162	Elliptical	3	PULSATING
163	Are U ready?	4	PULSATING
164	ARP x Race	1	PULSATING
165	Up For Air	1	PULSATING
166	InverseSquar	4	PULSATING
167	Tumberlz	2	PULSATING
168	FX World	2	PULSATING
169	Strobe X	5	PULSATING
170	Denial River	6	PULSATING
171	ThujonGroove	2	PULSATING
172	SpacePulse	4	PULSATING
173	FS Strobe	4	PULSATING
174	Auto Trance	2	PULSATING
175	Dancefloor	4	PULSATING
176	H-Pathetique	1	PULSATING
177	Vocastic	8	PULSATING
178	Auto Mouths	3	PULSATING
179	Synth Force	4	PULSATING
180	PanningFrmnt	2	PULSATING
181	Saw Dogs	1	PULSATING
182	Hellrazor	3	PULSATING
183	FS Lonizer	4	PULSATING
184	VirtualHuman	4	PULSATING
185	Ourobotos	2	PULSATING
186	Shangri-La	5	SYNTH FX
187	SolarPleXus	2	SYNTH FX
188	Neverville	6	SYNTH FX
189	CerealKiller	1	SYNTH FX
190	FaceOffMars	3	SYNTH FX
191	Heatstroke	2	SYNTH FX
192	Oblivion	3	SYNTH FX
193	Bending Logo	8	SYNTH FX
194	ResoSweep Up	1	SYNTH FX
195	SoundOnSound	1	SYNTH FX
196	Control Room	4	SYNTH FX
197	Scatter	7	SYNTH FX
198	WaitnOutside	2	SYNTH FX

No.	Nom	Voix	Catégorie
199	SoundStrange	3	SYNTH FX
200	South Pole	2	SYNTH FX
201	New Planetz	4	SYNTH FX
202	S&H Voc	2	SYNTH FX
203	FS Crystal	2	SYNTH FX
204	Fantom Noise	4	SYNTH FX
205	Potted Pixie	1	OTHER SYNTH
206	DigimaX	2	OTHER SYNTH
207	Trancy X	4	OTHER SYNTH
208	Squeeze Toyz	1	OTHER SYNTH
209	Atmorave	4	OTHER SYNTH
210	Digitalless	2	OTHER SYNTH
211	Houze Clavi	2	OTHER SYNTH
212	Bustranza	2	OTHER SYNTH
213	X-Racer	2	OTHER SYNTH
214	TB Booster	2	OTHER SYNTH
215	Voyager	4	BRIGHT PAD
216	Polar Morn	4	BRIGHT PAD
217	Liquid Air	4	BRIGHT PAD
218	Strangers	4	BRIGHT PAD
219	XA:YTEM	4	BRIGHT PAD
220	Angel Breath	4	BRIGHT PAD
221	Life-on	4	BRIGHT PAD
222	Magic Wave	2	BRIGHT PAD
223	OB Rezo Pad	3	BRIGHT PAD
224	MistOver5ths	4	BRIGHT PAD
225	Distant Sun	4	BRIGHT PAD
226	ReverseSweep	2	BRIGHT PAD
227	HugeSoundMod	4	BRIGHT PAD
228	Nu Epic Pad	2	SOFT PAD
229	Flange Dream	4	SOFT PAD
230	Analog Times	4	SOFT PAD
231	Chariots	4	SOFT PAD
232	As It Is	5	SOFT PAD
233	FS Hollow	4	SOFT PAD
234	Silk Pad	3	SOFT PAD
235	Syn Strings	2	SOFT PAD
236	Strings Pad	2	SOFT PAD
237	FS PhaserPad	2	SOFT PAD
238	Organic Pad	3	SOFT PAD
239	FreezinNight	5	SOFT PAD
240	Angels Choir	4	VOX
241	Jazz Doos	4	VOX
242	Gospel Oohs	2	VOX
243	Aerial Choir	4	VOX
244	Sad ceremony	8	VOX
245	Aerial Harp	2	PLUCKED
246	Sitar on C	6	PLUCKED
247	SaraswatiRvr	3	PLUCKED
248	Pat is away	5	PLUCKED
249	Quiet River	4	PLUCKED
250	AndrealBack	4	PLUCKED
251	Santur Stack	4	PLUCKED
252	Ambi Shaku	3	ETHNIC
253	Timpani+Low	4	PERCUSSION
254	Bass Drum	4	PERCUSSION
255	Beat (C4)	4	BEAT&GROOVE
256	StepLFO Ens	4	BEAT&GROOVE

CARD (Card Group)

No. 001-128
CC#0 = 87, CC#32 = 32, PC = 1-128

No. 129-256
CC#0 = 87, CC#32 = 33, PC = 1-128

Liste des Patches

PR-A (Preset A Group)

CC#0 = 87, CC#32 = 64

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	So true...	2	AC.PIANO
002	ConcertPiano	3	AC.PIANO
003	Warm Piano	2	AC.PIANO
004	Warm Pad Pno	4	AC.PIANO
005	Warm Str Pno	6	AC.PIANO
006	BealeSt Walk	4	AC.PIANO
007	Rapsody	7	AC.PIANO
008	JD-800 Piano	1	AC.PIANO
009	SA Dance Pno	2	AC.PIANO
010	FS E-Grand	4	AC.PIANO
011	FS Blend Pno	5	AC.PIANO
012	LA Piano	3	AC.PIANO
013	FS 70'EP	5	EL.PIANO
014	StageEP Trem	2	EL.PIANO
015	Back2the60s	2	EL.PIANO
016	Tine EP	1	EL.PIANO
017	LEO EP	4	EL.PIANO
018	LonesomeRoad	2	EL.PIANO
019	Age'n'Tines	2	EL.PIANO
020	Brill TremEP	2	EL.PIANO
021	Crystal EP	2	EL.PIANO
022	Celestial EP	4	EL.PIANO
023	Spirit Tines	3	EL.PIANO
024	Psycho EP	4	EL.PIANO
025	Mk2 Stg phsr	3	EL.PIANO
026	SA Stacks	5	EL.PIANO
027	Backing PHEP	2	EL.PIANO
028	Balladeer	3	EL.PIANO
029	Remember	2	EL.PIANO
030	FS Wurly	2	EL.PIANO
031	Wurly Trem	3	EL.PIANO
032	Super Wurly	3	EL.PIANO
033	Pulse EPno	3	EL.PIANO
034	Fonky Fonky	2	EL.PIANO
035	FM EP	5	EL.PIANO
036	FM-777	5	EL.PIANO
037	FM EPad	3	EL.PIANO
038	D6 Clavi	3	KEYBOARDS
039	Cutter Clavi	2	KEYBOARDS
040	FS Clavi	2	KEYBOARDS
041	Funky D	2	KEYBOARDS
042	Phase Clavi	2	KEYBOARDS
043	BPF Clavi Ph	2	KEYBOARDS
044	Pulse Clavi	2	KEYBOARDS
045	Analog Clavi	1	KEYBOARDS
046	Reso Clavi	2	KEYBOARDS
047	Harpsy Clavi	2	KEYBOARDS
048	FS Harpsi	4	KEYBOARDS
049	Amadeus	8	KEYBOARDS
050	FS Celesta	1	KEYBOARDS
051	FS Glocken	1	BELL
052	Music Bells	2	BELL
053	FS Musicbox	1	BELL
054	MuBox Pad	4	BELL
055	Kalimbells	2	BELL
056	Himalaya Ice	2	BELL
057	Dreaming Box	4	BELL
058	Step Ice	4	BELL
059	FS Bell 1	4	BELL
060	FS Bell 2	2	BELL
061	Candy Bell	2	BELL
062	FS Chime	1	BELL
063	Bell Ring	4	BELL
064	Tubular Bell	1	BELL
065	5th Key	2	BELL
066	Vibrations	2	MALLET
067	FS Vibe	1	MALLET
068	FS Marimba	1	MALLET
069	FS Xylo	1	MALLET
070	Ethno Keys	2	MALLET

PR-B (Preset B Group)

CC#0 = 87, CC#32 = 65

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	GK Dubguitar	4	EL.GUITAR
002	& Scratchee	4	EL.GUITAR
003	Touch Drive	1	DIST.GUITAR
004	FS Chunk	4	DIST.GUITAR
005	Trem-o-Vibe	2	DIST.GUITAR
006	Nice Dist Gt	1	DIST.GUITAR
007	LP Dist	2	DIST.GUITAR
008	Hurting Gtr	3	DIST.GUITAR
009	Searing COSM	2	DIST.GUITAR
010	FS Loud Gtr	3	DIST.GUITAR
011	FS Plugged!!	1	DIST.GUITAR
012	Punker 1	2	DIST.GUITAR
013	FS PowerChd	2	DIST.GUITAR
014	Punker 2	2	DIST.GUITAR
015	Ulti Ac Bass	2	BASS
016	Downright Bs	3	BASS
017	Ultimo Bass	3	BASS
018	Roomy Bass	2	BASS
019	Comp'd JBass	2	BASS
020	FingerMaster	2	BASS
021	CompressBass	2	BASS
022	All Round Bs	2	BASS
023	R&B Bs/Slide	2	BASS
024	Thumb Up!	1	BASS
025	Tubby Mute	2	BASS
026	Chicken Bass	3	BASS
027	Snug Bass	2	BASS
028	Return2Base!	1	BASS
029	A Big Pick	3	BASS
030	Basement	1	BASS
031	FS Fretnot 1	2	BASS
032	FS Fretnot 2	3	BASS
033	RichFretless	2	BASS
034	Got Pop?	1	BASS
035	JBass v/Thmb	2	BASS
036	FS Slap Bass	2	BASS
037	LEO Bass	1	BASS
038	Smooth Bass	2	SYNTH BASS
039	MC-404 Bass	2	SYNTH BASS
040	SH-101 Bs 1	2	SYNTH BASS
041	FS Syn Bass1	3	SYNTH BASS
042	Electro Rubb	2	SYNTH BASS
043	R&B Bass 1	2	SYNTH BASS
044	Enorjzor	2	SYNTH BASS
045	LowFat Bass	3	SYNTH BASS
046	Doze Bass	1	SYNTH BASS
047	FS Flat Bs	3	SYNTH BASS
048	Saw&MG Bass	4	SYNTH BASS
049	R&B Bass 2	1	SYNTH BASS
050	Foundation	2	SYNTH BASS
051	R&B Bass 3	2	SYNTH BASS
052	HipHop Bs 1	2	SYNTH BASS
053	HipHop Bs 2	3	SYNTH BASS
054	Solid Goa	1	SYNTH BASS
055	ResoSyn Bs 1	2	SYNTH BASS
056	SH-1 Bass	2	SYNTH BASS
057	SH-101 Bs 2	2	SYNTH BASS
058	FS Syn Bass2	2	SYNTH BASS
059	Poly Bass	1	SYNTH BASS
060	Punch MG 1	2	SYNTH BASS
061	Gashed Bass	2	SYNTH BASS
062	Q Bass	3	SYNTH BASS
063	FS Rubber Bs	3	SYNTH BASS
064	ResoSyn Bs 2	2	SYNTH BASS
065	Super-G DX	3	SYNTH BASS
066	Punch MG 2	2	SYNTH BASS
067	Kickin' Bass	2	SYNTH BASS
068	OilDrum Bass	3	SYNTH BASS
069	Glide-iator	2	SYNTH BASS
070	MG+SubOsc Bs	2	SYNTH BASS

No.	Nom	Voix	Catégorie
071	FS Unison Bs	2	SYNTH BASS
072	TexturedBusy	3	SYNTH BASS
073	Detune Bass	2	SYNTH BASS
074	Lo Bass	3	SYNTH BASS
075	SQ Pan	2	SYNTH BASS
076	FS GarageBs1	3	SYNTH BASS
077	FS GarageBs2	2	SYNTH BASS
078	Sub Sonic	4	SYNTH BASS
079	FS Jungle Bs	2	SYNTH BASS
080	R&B Bass 4	1	SYNTH BASS
081	Beepin Bass	2	SYNTH BASS
082	MC-TB Bass	2	SYNTH BASS
083	Acg Bass	2	SYNTH BASS
084	Loco Voco	2	SYNTH BASS
085	TBasic	1	SYNTH BASS
086	Unplug it!	1	SYNTH BASS
087	V.Form Bass	1	SYNTH BASS
088	S&H Bass	3	SYNTH BASS
089	Destroyed Bs	2	SYNTH BASS
090	FS Acid Bs	2	SYNTH BASS
091	Lo-Fi TB	1	SYNTH BASS
092	Violin	1	STRINGS
093	Viola	3	STRINGS
094	Cello	1	STRINGS
095	Contrabass	4	STRINGS
096	Dolce Qrt	2	STRINGS
097	Chamber Str	3	STRINGS
098	Small Str	7	STRINGS
099	Studio Sect.	4	STRINGS
100	Stringz 101	2	STRINGS
101	Crossed Bows	5	STRINGS
102	FS Strings	8	STRINGS
103	2-way Sect.	2	STRINGS
104	Warm Strings	5	STRINGS
105	Stacc mp Str	4	STRINGS
106	Magnolia Str	3	STRINGS
107	Movie Scene	4	STRINGS
108	Gang Strangs	6	STRINGS
109	Clustered!?!?	8	STRINGS
110	DramaSect/sw	4	STRINGS
111	DelicatePizz	4	STRINGS
112	Vls PizzHall	4	STRINGS
113	Orch Pizz	4	STRINGS
114	Wind & Str 1	7	ORCHESTRA
115	Wind & Str 2	5	ORCHESTRA
116	Farewell	6	ORCHESTRA
117	Orch & Horns	5	ORCHESTRA
118	Soft Orch 1	4	ORCHESTRA
119	Soft Orch 2	7	ORCHESTRA
120	Henry IX	4	ORCHESTRA
121	Ending Scene	4	ORCHESTRA
122	Good Old Day	3	WIND
123	FS WindWood	3	WIND
124	Clarence.net	2	WIND
125	FS Oboe	1	WIND
126	Hall Oboe	1	WIND
127	English Horn	1	WIND
128	Bassoon	1	WIND

PR-C (Preset C Group)

CC#0 = 87, CC#32 = 66

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	FS Flute	2	FLUTE
002	Atk Flute	2	FLUTE
003	Piccolo	2	FLUTE
004	Andes Mood	1	FLUTE
005	Pan Pipes	2	FLUTE
006	Solo Tp	2	AC.BRASS
007	Horn Chops	2	AC.BRASS
008	Flugel Horn	1	AC.BRASS
009	Spit Flugel	3	AC.BRASS
010	Mute Tp /Mod	3	AC.BRASS
011	Harmon Mute	1	AC.BRASS
012	Soft Tb	2	AC.BRASS
013	Solo Tb	1	AC.BRASS
014	Solo Bone	2	AC.BRASS
015	Grande Tuba	2	AC.BRASS
016	FS Tuba	1	AC.BRASS
017	StackTp Sect	4	AC.BRASS
018	Tb Section	5	AC.BRASS
019	TpTb Sect.	2	AC.BRASS
020	FS Brass	7	AC.BRASS
021	DynamicBrass	8	AC.BRASS
022	Tpts & Tmbs	2	AC.BRASS
023	Brass & Sax	5	AC.BRASS
024	BrassPartOut	6	AC.BRASS
025	Simple Tutti	2	AC.BRASS
026	Full sForza	4	AC.BRASS
027	F.Horns Sect	3	AC.BRASS
028	Stereo Brass	4	AC.BRASS
029	Brass Fall	2	AC.BRASS
030	FS Saw Brass	4	SYNTH BRASS
031	Wide SynBrss	2	SYNTH BRASS
032	DetuneSawBrS	2	SYNTH BRASS
033	J-Pop Brass	6	SYNTH BRASS
034	Brash!	4	SYNTH BRASS
035	Jump For KY	3	SYNTH BRASS
036	Neo SuperBrS	4	SYNTH BRASS
037	SoftSynBrass	2	SYNTH BRASS
038	Silky JP	2	SYNTH BRASS
039	Silk Brs Pad	1	SYNTH BRASS
040	FatSynBrass	4	SYNTH BRASS
041	Soprano Sax	1	SAX
042	Solo Sop Sax	1	SAX
043	Alto mp	1	SAX
044	Alto Sax	1	SAX
045	Solo AltoSax	1	SAX
046	AltoLead Sax	1	SAX
047	Tenor Sax	2	SAX
048	Fat TenorSax	3	SAX
049	Baritone Sax	1	SAX
050	Sax Sect. 1	3	SAX
051	Sax Sect. 2	4	SAX
052	Horny Sax	2	SAX
053	R&B TriLead	1	SOFT LEAD
054	PeakArpSine	1	SOFT LEAD
055	Theramax	1	SOFT LEAD
056	FS Sqr Lead	2	SOFT LEAD
057	Dawn Of Pan	4	SOFT LEAD
058	Sqr Diamond	2	SOFT LEAD
059	FS SoftLead	2	SOFT LEAD
060	Mid Saw Ld	4	SOFT LEAD
061	FS ResoLead	3	SOFT LEAD
062	Dig-n-Duke	2	SOFT LEAD
063	Modulated Ld	1	SOFT LEAD
064	Waspy Lead	1	SOFT LEAD
065	Mew Lead	1	SOFT LEAD
066	Violin Lead	2	SOFT LEAD
067	Oscillo Lead	2	SOFT LEAD
068	JP Saw Lead	2	SOFT LEAD
069	MG Sqr Lead	2	SOFT LEAD
070	Tristar	2	SOFT LEAD

PR-D (Preset D Group)

CC#0 = 87, CC#32 = 67

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	HPF Sweep	2	TECHNO SYNTH
002	Moon Synth	2	TECHNO SYNTH
003	DelyResoSaws	2	TECHNO SYNTH
004	R-Trance	7	TECHNO SYNTH
005	Alfa Retro	3	TECHNO SYNTH
006	Nu Hoover	4	TECHNO SYNTH
007	Hoovercraft	4	TECHNO SYNTH
008	Braatz...	6	TECHNO SYNTH
009	AllinOneRiff	7	TECHNO SYNTH
010	YZ Again	7	TECHNO SYNTH
011	Flaazy Lead	8	TECHNO SYNTH
012	Coffee Bee	2	TECHNO SYNTH
013	Sweet House	4	TECHNO SYNTH
014	Alien Bubble	1	TECHNO SYNTH
015	LowFreqHit	3	TECHNO SYNTH
016	Loonacy	6	TECHNO SYNTH
017	Periscope	4	TECHNO SYNTH
018	Electrostars	4	TECHNO SYNTH
019	Going Mad!	4	TECHNO SYNTH
020	LoFiSequence	2	TECHNO SYNTH
021	DreamInColor	3	TECHNO SYNTH
022	MelodicDrums	2	TECHNO SYNTH
023	Techno Snips	2	TECHNO SYNTH
024	TB Wah	1	TECHNO SYNTH
025	Waving TB303	3	TECHNO SYNTH
026	Digi Seq	3	TECHNO SYNTH
027	Seq Saw	1	TECHNO SYNTH
028	Reso Seq Saw	1	TECHNO SYNTH
029	DetuneSeqSaw	2	TECHNO SYNTH
030	Technotribe	2	TECHNO SYNTH
031	MetalVoxBox	4	TECHNO SYNTH
032	Teethy Grit	3	TECHNO SYNTH
033	Reperitition	4	TECHNO SYNTH
034	Jucy Saw	3	OTHER SYNTH
035	Cue Tip	1	OTHER SYNTH
036	TB-Sequence	1	OTHER SYNTH
037	Europe Xpres	2	OTHER SYNTH
038	Squeepy	1	OTHER SYNTH
039	Atmorave	4	OTHER SYNTH
040	DOC Stack	2	OTHER SYNTH
041	Sweep Lead	2	OTHER SYNTH
042	Digitaless	2	OTHER SYNTH
043	Flip Pad	3	OTHER SYNTH
044	Short Detune	2	OTHER SYNTH
045	forSequence	2	OTHER SYNTH
046	Memory Pluck	2	OTHER SYNTH
047	Metalic Bass	2	OTHER SYNTH
048	Aqua	2	OTHER SYNTH
049	Big Planet	2	OTHER SYNTH
050	Wet Atax	2	OTHER SYNTH
051	Houze Clavi	2	OTHER SYNTH
052	SuperSawSlow	2	OTHER SYNTH
053	TranceSaws	4	OTHER SYNTH
054	Trancy Synth	2	OTHER SYNTH
055	Saw Stack	2	OTHER SYNTH
056	Frigile Saws	2	OTHER SYNTH
057	Steamed Sawz	2	OTHER SYNTH
058	RAVtune	2	OTHER SYNTH
059	Bustranza	2	OTHER SYNTH
060	AtTch Ji-n	2	OTHER SYNTH
061	JP OctAttack	2	OTHER SYNTH
062	Oct Unison	6	OTHER SYNTH
063	Xtatic	4	OTHER SYNTH
064	Dirty Combo	2	OTHER SYNTH
065	FM's Attack	3	OTHER SYNTH
066	Impression	4	OTHER SYNTH
067	Digi-vox Syn	1	OTHER SYNTH
068	Fairy Factor	6	OTHER SYNTH
069	Tempest	2	OTHER SYNTH
070	X-Racer	2	OTHER SYNTH

No.	Nom	Voix	Catégorie
071	TB Booster	2	OTHER SYNTH
072	Syn-Orch/Mod	6	OTHER SYNTH
073	Pressyn	2	OTHER SYNTH
074	High Five	2	OTHER SYNTH
075	4DaCommonMan	4	OTHER SYNTH
076	Orgaenia	5	OTHER SYNTH
077	Sleeper	4	OTHER SYNTH
078	Sugar Synth	5	OTHER SYNTH
079	Ice Palace	4	OTHER SYNTH
080	Story Harp	7	OTHER SYNTH
081	LochParadise	5	OTHER SYNTH
082	Magnetic 5th	2	OTHER SYNTH
083	Jazz Doos	4	VOX
084	Beat Vox	1	VOX
085	Scat Beats	1	VOX
086	Choir Aahs 1	4	VOX
087	Choir Aahs 2	4	VOX
088	ChoirOoh/Aft	4	VOX
089	Angels Choir	4	VOX
090	Angelique	4	VOX
091	Gospel Oohs	2	VOX
092	Uhmhm	8	VOX
093	Aah Vox	2	VOX
094	Morning Star	3	VOX
095	Syn Opera	4	VOX
096	BeautifulOne	4	VOX
097	Ooze	2	VOX
098	Aerial Choir	4	VOX
099	3D Vox	3	VOX
100	FS Sqr Pad	4	SOFT PAD
101	FS Hollow	4	SOFT PAD
102	Silk Pad	3	SOFT PAD
103	WarmReso Pad	2	SOFT PAD
104	FS Soft Pad	3	SOFT PAD
105	Soft Breeze	2	SOFT PAD
106	JP Strings 1	3	SOFT PAD
107	JP Strings 2	5	SOFT PAD
108	FS Syn Str	5	SOFT PAD
109	Syn Strings	2	SOFT PAD
110	OB Slow Str	2	SOFT PAD
111	Super SynStr	2	SOFT PAD
112	Strings Pad	2	SOFT PAD
113	R&B SoftPad	2	SOFT PAD
114	Reso Pad	3	SOFT PAD
115	Phat Pad	2	SOFT PAD
116	FS PhaserPad	2	SOFT PAD
117	Mystic Str	5	SOFT PAD
118	Glass Organ	3	SOFT PAD
119	Wind Pad	4	SOFT PAD
120	Combination	4	SOFT PAD
121	HumanKindnes	4	SOFT PAD
122	Atmospherics	2	SOFT PAD
123	Terra Nostra	8	SOFT PAD
124	OB Aaahs	4	SOFT PAD
125	Vulcano Pad	8	SOFT PAD
126	Cloud #9	3	SOFT PAD
127	Lostscapes	2	SOFT PAD
128	Organic Pad	3	SOFT PAD

Liste des Patches

PR-E (Preset E Group)

CC#0 = 87, CC#32 = 68

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	Digital Aahs	3	SOFT PAD
002	FreezinNight	5	SOFT PAD
003	FS MovinPad	8	SOFT PAD
004	Seq-Pad 1	8	SOFT PAD
005	Digi-Swell	3	BRIGHT PAD
006	Stringship	4	BRIGHT PAD
007	SaturnHolid	2	BRIGHT PAD
008	India Garden	6	BRIGHT PAD
009	OB Rezo Pad	3	BRIGHT PAD
010	Sonic Surfer	2	BRIGHT PAD
011	2.2 Point 2	7	BRIGHT PAD
012	2.2 Pad	7	BRIGHT PAD
013	New Year Day	4	BRIGHT PAD
014	Mod Dare	4	BRIGHT PAD
015	Neuro-Drone	7	BRIGHT PAD
016	In The Pass	3	BRIGHT PAD
017	Polar Night	4	BRIGHT PAD
018	Electric Pad	3	BRIGHT PAD
019	MistOver5ths	4	BRIGHT PAD
020	Voyager	4	BRIGHT PAD
021	Cosmic Rays	4	BRIGHT PAD
022	Gritty Pad	1	BRIGHT PAD
023	Distant Sun	4	BRIGHT PAD
024	Filmscape	5	BRIGHT PAD
025	BillionStars	4	BRIGHT PAD
026	Sand Pad	2	BRIGHT PAD
027	Fat Stacks	4	BRIGHT PAD
028	ReverseSweep	2	BRIGHT PAD
029	HugeSoundMod	4	BRIGHT PAD
030	Metal Swell	5	BRIGHT PAD
031	ShapeURMusic	5	PULSATING
032	Synth Force	4	PULSATING
033	Trance Split	2	PULSATING
034	Step Trance	1	PULSATING
035	Chop Synth	2	PULSATING
036	Euro Teuro	6	PULSATING
037	Auto Trance	2	PULSATING
038	Eureggae	1	PULSATING
039	Sorry4theDLY	1	PULSATING
040	Beat Pad	3	PULSATING
041	FS ResoStep	5	PULSATING
042	TMT Seq Pad	4	PULSATING
043	ZipDoggyDoDa	7	PULSATING
044	ForYourBreak	4	PULSATING
045	HPF Slicer	3	PULSATING
046	DarknessSide	6	PULSATING
047	Sliced Choir	6	PULSATING
048	Digi-Doo	2	PULSATING
049	PanningFrmnt	2	PULSATING
050	Dirty Beat	7	PULSATING
051	Hellrazor	3	PULSATING
052	Electrons	1	PULSATING
053	Protons	2	PULSATING
054	FS Alfa Rave	5	PULSATING
055	Brisk Vortex	3	PULSATING
056	FS Throbulax	2	PULSATING
057	FS Lonizer	4	PULSATING
058	FS Strobe	4	PULSATING
059	VirtualHuman	4	PULSATING
060	FS Line	1	PULSATING
061	StepPitShift	2	PULSATING
062	Sever	7	PULSATING
063	Pad Pulses	3	PULSATING
064	Dub Tales	2	PULSATING
065	Seq-Pad 2	8	PULSATING
066	Nice Kalimba	1	PLUCKED
067	Quiet River	4	PLUCKED
068	Teky Drop	4	PLUCKED
069	Pat is away	5	PLUCKED
070	FS Sitar 1	4	PLUCKED

No.	Nom	Voix	Catégorie
071	FS Sitar 2	5	PLUCKED
072	Sitar on C	6	PLUCKED
073	Sitar Baby	1	PLUCKED
074	EasternDlite	2	PLUCKED
075	Elec Sitar	3	PLUCKED
076	Neo Sitar	2	PLUCKED
077	Bosporus	3	PLUCKED
078	Santur Stack	4	PLUCKED
079	Aerial Harp	2	PLUCKED
080	Harpiness	2	PLUCKED
081	TroubadorEns	4	PLUCKED
082	Jamisen	2	PLUCKED
083	Koto	8	PLUCKED
084	Monsoon	4	PLUCKED
085	Bend Koto	2	PLUCKED
086	LongDistance	1	ETHNIC
087	Ambi Shaku	3	ETHNIC
088	FS PipeDream	4	ETHNIC
089	FS Lochscape	2	ETHNIC
090	FS Far East	4	ETHNIC
091	Banjo	2	FRETTED
092	Breath Slice	5	SYNTH FX
093	Lazer Points	2	SYNTH FX
094	Chaos 2003	4	SYNTH FX
095	SoundOnSound	1	SYNTH FX
096	Low Beat-S	5	SYNTH FX
097	Control Room	4	SYNTH FX
098	FS Try This!	3	SYNTH FX
099	OutOf sortz	5	SYNTH FX
100	Seq	4	SYNTH FX
101	Scatter	7	SYNTH FX
102	WaitnOutside	2	SYNTH FX
103	Ambience	3	SYNTH FX
104	Fantom Noise	4	SYNTH FX
105	Breath Echo	1	SYNTH FX
106	SoundStrange	3	SYNTH FX
107	Cosmic Pulse	5	SYNTH FX
108	Faked Piano	4	SYNTH FX
109	Tubulence	3	SYNTH FX
110	South Pole	2	SYNTH FX
111	FS Crystal	2	SYNTH FX
112	ResoSweep Dn	1	SYNTH FX
113	Zap B3 & C4	1	SYNTH FX
114	PolySweep Nz	4	SYNTH FX
115	New Planetz	4	SYNTH FX
116	Strange Land	6	SYNTH FX
117	Trancer	4	SYNTH FX
118	S&H Voc	2	SYNTH FX
119	12th Planet	2	SYNTH FX
120	Ambidextrous	2	SOUND FX
121	En-co-re	4	SOUND FX
122	Mobile Phone	1	SOUND FX
123	Beat (C4)	4	BEAT&GROOVE
124	StepLFO Ens	4	BEAT&GROOVE
125	Timpani+Low	4	PERCUSSION
126	Timpani Roll	2	PERCUSSION
127	Bass Drum	4	PERCUSSION
128	Techno Craft	3	COMBINATION

PR-F (Preset F Group)

CC#0 = 87, CC#32 = 69

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	A'live Piano	2	AC.PIANO
002	SoundCheck	2	AC.PIANO
003	Imagination	4	AC.PIANO
004	Stage EP	5	EL.PIANO
005	Curly Wurly	2	EL.PIANO
006	EP Belle	3	EL.PIANO
007	AMP EP	5	EL.PIANO
008	Over-D6	3	KEYBOARDS
009	CoupleHarpsi	7	KEYBOARDS
010	HimalayaThaw	4	BELL
011	AirPluck	4	MALLET
012	X Perc Organ	3	ORGAN
013	Latin Gtr	1	AC.GUITAR
014	Mystic Gtr	2	EL.GUITAR
015	FleXa Guitar	4	EL.GUITAR
016	Rockin' Dly	3	DIST.GUITAR
017	NewAge Frtls	3	BASS
018	Nu Bace	2	SYNTH BASS
019	Da Chronic	2	SYNTH BASS
020	Mini Like!	2	SYNTH BASS
021	Nu RnB Bass	2	SYNTH BASS
022	Nu Saw Bass	3	SYNTH BASS
023	Beambreaker	2	SYNTH BASS
024	Glitch Bass	4	SYNTH BASS
025	Saturator	2	SYNTH BASS
026	SuBASSsembly	3	SYNTH BASS
027	Vintage Sub	3	SYNTH BASS
028	Magestic Str	8	STRINGS
029	Mellow Tron	3	STRINGS
030	Orange Skin	4	HIT&STAB
031	Disto Stab !	5	HIT&STAB
032	Mod Chord	2	HIT&STAB
033	C. McFizy	4	WIND
034	Angel Pipes	2	FLUTE
035	HimalayaPipe	4	FLUTE
036	Brass Fall /	2	AC.BRASS
037	VangJarris	1	SYNTH BRASS
038	X-Saw Brass1	2	SYNTH BRASS
039	Bend SynBrs	4	SYNTH BRASS
040	PolyFlagship	2	SYNTH BRASS
041	In Canada	3	HARD LEAD
042	Digital Edge	2	HARD LEAD
043	Classic Lead	4	HARD LEAD
044	Modified Ld	2	HARD LEAD
045	Square Times	4	HARD LEAD
046	Squarely	2	HARD LEAD
047	Unleaded	3	HARD LEAD
048	Hot Coffee	2	HARD LEAD
049	Rezo Sync	3	HARD LEAD
050	Bon Voyage	3	HARD LEAD
051	Epic Lead	2	HARD LEAD
052	Crumble Syn	2	HARD LEAD
053	Mini Growl	2	SOFT LEAD
054	Eye see DC	2	SOFT LEAD
055	Myxlptlyk	2	TECHNO SYNTH
056	Killerbeez	3	TECHNO SYNTH
057	Alpha Hoover	1	TECHNO SYNTH
058	No Left Turn	5	TECHNO SYNTH
059	Bend'nMod Me	5	TECHNO SYNTH
060	Final Run	6	TECHNO SYNTH
061	Morpher	8	TECHNO SYNTH
062	Trancepire	1	TECHNO SYNTH
063	Tranceformer	1	TECHNO SYNTH
064	Projector	1	TECHNO SYNTH
065	Shroomy	3	TECHNO SYNTH
066	Mad Dentist	2	TECHNO SYNTH
067	In-dee-yah	3	TECHNO SYNTH
068	Autolicker	3	TECHNO SYNTH
069	Xadecimal	4	PULSATING
070	Regenerator	2	PULSATING

No.	Nom	Voix	Catégorie
071	Are U ready?	4	PULSATING
072	Mr. 4ier	3	PULSATING
073	InverseSquar	4	PULSATING
074	ARP x Race	1	PULSATING
075	Tumblerz	2	PULSATING
076	FX World	2	PULSATING
077	Space Ocean	4	PULSATING
078	Strobe X	5	PULSATING
079	ThujonGroove	2	PULSATING
080	Denial River	6	PULSATING
081	Newcomers	4	PULSATING
082	Ourobotos	2	PULSATING
083	Saw Dogs	1	PULSATING
084	SpacePulse	4	PULSATING
085	Dancefloor	4	PULSATING
086	Up For Air	1	PULSATING
087	Elliptical	3	PULSATING
088	H-Pathetique	1	PULSATING
089	Vocastic	8	PULSATING
090	Auto Mouths	3	PULSATING
091	Strobot	2	PULSATING
092	Shangri-La	5	SYNTH FX
093	SolarPieXus	2	SYNTH FX
094	Firefly	2	SYNTH FX
095	Nevertime	6	SYNTH FX
096	CerealKiller	1	SYNTH FX
097	FaceOfMars	3	SYNTH FX
098	Heatstroke	2	SYNTH FX
099	Oblivion	3	SYNTH FX
100	Bending Logo	8	SYNTH FX
101	ResoSweep Up	1	SYNTH FX
102	Potted Pixie	1	OTHER SYNTH
103	DigimaX	2	OTHER SYNTH
104	Trancy X	4	OTHER SYNTH
105	Squeeze Toyz	1	OTHER SYNTH
106	Polar Morn	4	BRIGHT PAD
107	Liquid Air	4	BRIGHT PAD
108	Strangers	4	BRIGHT PAD
109	XA:YTEM	4	BRIGHT PAD
110	Angel Breath	4	BRIGHT PAD
111	Magic Wave	2	BRIGHT PAD
112	Life-on	4	BRIGHT PAD
113	InfinitePhsr	6	BRIGHT PAD
114	TrnsSweepPad	6	SOFT PAD
115	Flange Dream	4	SOFT PAD
116	Analog Times	4	SOFT PAD
117	Day After...	3	SOFT PAD
118	Chariots	4	SOFT PAD
119	Nu Epic Pad	2	SOFT PAD
120	As It Is	5	SOFT PAD
121	Sad ceremony	8	VOX
122	xcultural	3	ETHNIC
123	SaraswatiRvr	3	PLUCKED
124	AndreamsBack	4	PLUCKED
125	Naughty Bits	4	BEAT&GROOVE
126	MagmaBubble	4	BEAT&GROOVE
127	Krafty	3	BEAT&GROOVE
128	Dusty Sndtrk	4	COMBINATION

GM (GM2 Group)

Voix: numéro de voix

LSB: Bank Select LSB (CC#32), tous MSB (CC#0) = 121

PC: Numéro de Program Change

No.	Nom	Voix	LSB	PC	No.	Nom	Voix	LSB	PC	No.	Nom	Voix	LSB	PC	No.	Nom	Voix	LSB	PC
001	Piano 1	4	0	1	065	Chorus Gt.	2	1	28	129	French Horns	2	0	61	193	Sitar	1	0	105
002	Piano 1w	4	1	1	066	Mid Tone GTR	1	2	28	130	Fr.Horn 2	1	1	61	194	Sitar 2	2	1	105
003	European Pf	4	2	1	067	Muted Gt.	1	0	29	131	Brass 1	4	0	62	195	Banjo	1	0	106
004	Piano 2	4	0	2	068	Funk Pop	1	1	29	132	Brass 2	4	1	62	196	Shamisen	2	0	107
005	Piano 2w	4	1	2	069	Funk Gt.2	2	2	29	133	Synth Brass1	3	0	63	197	Koto	2	0	108
006	Piano 3	2	0	3	070	Jazz Man	1	3	29	134	Pro Brass	3	1	63	198	Taisho Koto	2	1	108
007	Piano 3w	2	1	3	071	Overdrive Gt	2	0	30	135	Oct SynBrass	3	2	63	199	Kalimba	1	0	109
008	Honky-tonk	2	0	4	072	Guitar Pinch	2	1	30	136	Jump Brass	3	3	63	200	Bagpipe	3	0	110
009	Honky-tonk 2	2	1	4	073	DistortionGt	2	0	31	137	Synth Brass2	3	0	64	201	Fiddle	2	0	111
010	E.Piano 1	3	0	5	074	Feedback Gt.	2	1	31	138	SynBrass sfz	2	1	64	202	Shanai	1	0	112
011	St.Soft EP	3	1	5	075	Dist Rtm GTR	2	2	31	139	Velo Brass 1	2	2	64	203	Tinkle Bell	3	0	113
012	FM+SA EP	2	2	5	076	Gt.Harmonics	1	0	32	140	Soprano Sax	1	0	65	204	Agogo	1	0	114
013	60's EP	2	3	5	077	Gt. Feedback	1	1	32	141	Alto Sax	1	0	66	205	Steel Drums	1	0	115
014	E.Piano 2	2	0	6	078	Acoustic Bs.	2	0	33	142	Tenor Sax	2	0	67	206	Woodblock	1	0	116
015	Detuned EP 2	2	1	6	079	Fingered Bs.	1	0	34	143	Baritone Sax	2	0	68	207	Castanets	1	1	116
016	St.FM EP	3	2	6	080	Finger Slap	2	1	34	144	Oboe	2	0	69	208	Taiko	3	0	117
017	EP Legend	2	3	6	081	Picked Bass	2	0	35	145	English Horn	1	0	70	209	Concert BD	4	1	117
018	EP Phase	2	4	6	082	Fretless Bs.	2	0	36	146	Bassoon	1	0	71	210	Melo. Tom 1	1	0	118
019	Harpischord	1	0	7	083	Slap Bass 1	2	0	37	147	Clarinet	1	0	72	211	Melo. Tom 2	1	1	118
020	Coupled Hps.	2	1	7	084	Slap Bass 2	3	0	38	148	Piccolo	1	0	73	212	Synth Drum	2	0	119
021	Harpsi.w	1	2	7	085	Synth Bass 1	2	0	39	149	Flute	1	0	74	213	808 Tom	2	1	119
022	Harpsi.o	2	3	7	086	SynthBass101	1	1	39	150	Recorder	1	0	75	214	Elec Perc	1	1	119
023	Clav.	1	0	8	087	Acid Bass	1	2	39	151	Pan Flute	1	0	76	215	Reverse Cym.	1	0	120
024	Pulse Clav	1	1	8	088	Clavi Bass	2	3	39	152	Bottle Blow	2	0	77	216	Gt.FretNoise	1	0	121
025	Celesta	1	0	9	089	Hammer	2	4	39	153	Shakuhachi	2	0	78	217	Gt.Cut Noise	1	1	121
026	Glockenspiel	1	0	10	090	Synth Bass 2	3	0	40	154	Whistle	1	0	79	218	String Slap	1	2	121
027	Music Box	1	0	11	091	Beef FM Bass 2	1	40	155	Ocarina	2	0	80	219	Breath Noise	1	0	122	
028	Vibraphone	2	0	12	092	RubberBass 2	2	2	40	156	Square Wave	2	0	81	220	Fl.Key Click	1	1	122
029	Vibraphone w	2	1	12	093	Attack Pulse	1	3	40	157	MG Square	1	1	81	221	Seashore	2	0	123
030	Marimba	1	0	13	094	Violin	1	0	41	158	2600 Sine	1	2	81	222	Rain	2	1	123
031	Marimba w	1	1	13	095	Slow Violin	1	1	41	159	Saw Wave	2	0	82	223	Thunder	1	2	123
032	Xylophone	1	0	14	096	Viola	1	0	42	160	OB2 Saw	1	1	82	224	Wind	2	3	123
033	Tubular-bell	1	0	15	097	Cello	1	0	43	161	Doctor Solo	2	2	82	225	Stream	2	4	123
034	Church Bell	1	1	15	098	Contrabass	1	0	44	162	Natural Lead	2	3	82	226	Bubble	2	5	123
035	Carillon	1	2	15	099	Tremolo Str	3	0	45	163	SequencedSaw	2	4	82	227	Bird	2	0	124
036	Santur	1	0	16	100	PizzicatoStr	2	0	46	164	Syn.Calliope	2	0	83	228	Dog	1	1	124
037	Organ 1	2	0	17	101	Harp	1	0	47	165	Chiffer Lead	2	0	84	229	Horse-Gallop	1	2	124
038	Trem. Organ	2	1	17	102	Yang Qin	2	1	47	166	Charang	2	0	85	230	Bird 2	1	3	124
039	60's Organ 1	1	2	17	103	Timpani	3	0	48	167	Wire Lead	2	1	85	231	Telephone 1	1	0	125
040	70's E.Organ	2	3	17	104	Orche str	2	0	49	168	Solo Vox	2	0	86	232	Telephone 2	1	1	125
041	Organ 2	2	0	18	105	Orchestra	4	1	49	169	5th Saw Wave	2	0	87	233	DoorCreaking	1	2	125
042	Chorus Or.2	2	1	18	106	60s Strings	4	2	49	170	Bass & Lead	2	0	88	234	Door	1	3	125
043	Perc. Organ	2	2	18	107	Slow Strings	2	0	50	171	Delayed Lead	2	1	88	235	Scratch	2	4	125
044	Organ 3	3	0	19	108	Syn.Strings1	3	0	51	172	Fantasia	2	0	89	236	Wind Chimes	2	5	125
045	Church Org.1	1	0	20	109	Syn.Strings3	3	1	51	173	Warm Pad	1	0	90	237	Helicopter	2	0	126
046	Church Org.2	2	1	20	110	Syn.Strings2	3	0	52	174	Sine Pad	2	1	90	238	Car-Engine	1	1	126
047	Church Org.3	2	2	20	111	Choir Aahs	2	0	53	175	Polysynth	2	0	91	239	Car-Stop	1	2	126
048	Reed Organ	2	0	21	112	Chorus Aahs	2	1	53	176	Space Voice	4	0	92	240	Car-Pass	1	3	126
049	Puff Organ	1	1	21	113	Voice Oohs	3	0	54	177	ltopia	3	1	92	241	Car-Crash	2	4	126
050	Accordion Fr	1	0	22	114	Humming	2	1	54	178	Bowed Glass	3	0	93	242	Siren	1	5	126
051	Accordion It	2	1	22	115	SynVox	3	0	55	179	Metal Pad	3	0	94	243	Train	1	6	126
052	Harmonica	1	0	23	116	Analog Voice	1	1	55	180	Halo Pad	3	0	95	244	Jetplane	2	7	126
053	Bandoneon	2	0	24	117	OrchestraHit	2	0	56	181	Sweep Pad	2	0	96	245	Starship	2	8	126
054	Nylon-str.Gt	1	0	25	118	Bass Hit	2	1	56	182	Ice Rain	2	0	97	246	Burst Noise	2	9	126
055	Ukulele	2	1	25	119	6th Hit	2	2	56	183	Soundtrack	2	0	98	247	Applause	2	0	127
056	Nylon Gt.o	2	2	25	120	Euro Hit	2	3	56	184	Crystal	2	0	99	248	Laughing	1	1	127
057	Nylon Gt.2	2	3	25	121	Trumpet	1	0	57	185	Syn Mallet	1	1	99	249	Screaming	1	2	127
058	Steel-str.Gt	1	0	26	122	Dark Trumpet	1	1	57	186	Atmosphere	2	0	100	250	Punch	1	3	127
059	12-str.Gt	2	1	26	123	Trombone	1	0	58	187	Brightness	3	0	101	251	Heart Beat	1	4	127
060	Mandolin	2	2	26	124	Trombone 2	1	1	58	188	Goblin	2	0	102	252	Footsteps	1	5	127
061	Steel + Body	2	3	26	125	Bright Tb	1	2	58	189	Echo Drops	2	0	103	253	Gun Shot	1	0	128
062	Jazz Gt.	1	0	27	126	Tuba	1	0	59	190	Echo Bell	3	1	103	254	Machine Gun	1	1	128
063	Pedal Steel	1	1	27	127	MutedTrumpet	1	0	60	191	Echo Pan	2	2	103	255	Lasergun	1	2	128
064	Clean Gt.	1	0	28	128	MuteTrumpet2	1	1	60	192	Star Theme	2	0	104	256	Explosion	2	3	128

Liste de Rhythm Set

USER (User Group)

CC#0 = 86, CC#32 = 0

No.	Nom
001	StandardKit3
002	Xantom Kit
003	PassionDrums
004	Arpeggiate!?
005	De Facto Kit
006	StandardKit1
007	Rock Kit 1
008	Rock Kit 2
009	Brush Jz Kit
010	Orch Kit
011	909 808 Kit
012	Limiter Kit
013	HipHop Kit 1
014	HipHop Kit 2
015	HipHop&Latin
016	Machine&Hip
017	R&B Kit
018	HiFi R&B Kit
019	Machine Kit1
020	Kit-Euro:POP
021	House Kit
022	Nu Technica
023	Machine Kit2
024	ArtificialKit
025	Noise Kit
026	Kick Menu
027	Snare Menu 1
028	Snare Menu 2
029	HiHat Menu
030	FX/SFX Menu
031	Percussion
032	*PrstSmplKit

PRST (Preset Group)

CC#0 = 86, CC#32 = 64

No.	Nom
001	StandardKit1
002	StandardKit2
003	StandardKit3
004	Rock Kit 1
005	Rock Kit 2
006	Brush Jz Kit
007	Orch Kit
008	909 808 Kit
009	Limiter Kit
010	HipHop Kit 1
011	HipHop Kit 2
012	HipHop&Latin
013	Machine&Hip
014	R&B Kit
015	HiFi R&B Kit
016	Machine Kit1
017	4 Kit MIX
018	Kit-Euro:POP
019	House Kit
020	Nu Technica
021	Machine Kit2
022	ArtificialKit
023	Noise Kit
024	Kick Menu
025	Snare Menu 1
026	Snare Menu 2
027	HiHat Menu
028	Rim&Tom Menu
029	Clp&Cym&Hit
030	FX/SFX Menu
031	Percussion
032	Scrh&Voi&Wld
033	Xantom Kit
034	PassionDrums
035	Arpeggiate!?
036	De Facto Kit

GM2 (GM2 Group)

CC#0 = 120, CC#32 = 0

No.	Nom
001	GM2 STANDARD
002	GM2 ROOM
003	GM2 POWER
004	GM2 ELECTRIC
005	GM2 ANALOG
006	GM2 JAZZ
007	GM2 BRUSH
008	GM2 ORCHESTRA
009	GM2 SFX

CARD (Card Group)

CC#0 = 86, CC#32 = 32

* Un Rhythm Set dont le nom commence par le signe * utilise les échantillons Preset («Preset Samples»).
Donc, pour pouvoir jouer cet Rhythm Set, les Preset Samples doivent être chargés dans le Fantom-Xa.

PRST (Preset Group)

Note No.	001 StandardKit1	002 StandardKit2	003 StandardKit3	004 Rock Kit 1	005 Rock Kit 2	006 Brush Jz Kit
28	MaxLow Kick3	Dance Kick	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 1
29	Rk CmpKick	Dry Kick 1	Frenzy Kick	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick
30	Gospel Clap	Snr Roll	Low Down Snr	Snr Roll	Pop Snr Rim	Jz Brsh Slap
31	Boys Kick	Power Kick	TR707 Kick	Bright Kick	Power Kick	Old Kick
32	Snr Roll	Amb.Snr 2	Frenzy Snr 1	Snr Roll Lp	Med Snare	Soft Jz Roll
33	HipHop Kick2	Power Kick	TR606DstKick	SH32 Kick	Bright Kick	R&B Kick
34	Reg.PHH mf	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH 2	Reg.PHH
35	Reg.Kick	Reg.Kick	Low Kick 1	Reg.Kick	Rock Kick	Jazz Kick
36	Reg.Kick	Reg.Kick	Old Kick	Reg.Kick	Rk CmpKick	Jazz Kick
37	Reg.Stick	Wild Stick	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Rock Stick	Reg.Stick
38	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1	Reg.Snr 1	Reg.Snr 2	Maple Snr	Jazz Rim
39	Reg.SnrGst	Reg.SnrGst	Amb Clap	Reg.SnrGst	Sft Snr Gst	Jz Brsh Swsh
40	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2	Med Snare	Reg.Snr 1	Rock Snr	Jazz Snr
41	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom	Jazz Lo Tom	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom6	Reg.F.Tom
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Rock CHH 1	Reg.CHH 1
43	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom	Jazz Lo Tom	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom5	Reg.L.Tom
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Rock PHH	Reg.CHH 2
45	Reg.M.Tom	Reg.M.Tom	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom4	Reg.M.Tom
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH
47	Reg.M.Tom	Reg.M.TomFlm	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.M.Tom
48	Reg.H.Tom	Reg.H.Tom	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom
49	Crash Cym 1	Crash Cym 1	Crash Cym1	Crash Cym 1	Crash Cym 1	Jazz Crash
50	Reg.H.Tom	Reg.H.TomFlm	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom1	Reg.H.Tom
51	Rock Ride	Rock Ride	Rock Rd Edge	Rock Ride	Ride Cymbal	Jazz Ride
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Edge	Splash Cym	Rock Rd Cup	Splash Cym	Ride Bell	Ride Edge
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine
55	Crash Cym	Rock Crash 1	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym
56	Cowbell Low	Cowbell Hi	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low
57	Crash Cym 2	Crash Cym 1	Rock Crash 2	Crash Cym 1	Splash Cym	Crash Cym
58	Cowbell Hi	Cowbell Low	CR78 Guiro	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi
59	Ride Bell	Rock Ride	Jazz Ride	Rock Ride	Rock Rd Cup	Ride Bell
60	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Conga Lo	Conga Hi Slp	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Lo Slp	Conga Lo Slp
63	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo Bell H	Mild Agogo H	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H
68	Agogo Bell L	Mild Agogo L	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L
69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Urban CHH	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick
72	Whistle Long	Whistle Long	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick
73	Guiro Short	Guiro Short	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Reg.Stick
74	Guiro Long	Guiro Long	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim
75	Claves	Claves	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst
76	Wood Block H	Wood Block H	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr
77	Wood Block L	Wood Block L	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom
78	Cuica Mute	Cuica Mute	Vox Hihat 2	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1
79	Cuica Open	Cuica Open	Vox Hihat 3	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom
80	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2
81	Triangle Op	Triangle Op	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cajon	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH
83	Castanet	DigiSpectrum	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm
84	Bongó Hi Mt	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Dst Gtr Riff	Reg.H.Tom p
85	Bongo Hi Slp	Wood Block	SprgDrm Hit	Gtr Cut 1	Gtr Trill	Jazz Cymbal
86	Bongo Lo Slp	Cajon 2	Crotale	Gtr Cut 2	Gtr Cut 1	Reg.H.TomFlm
87	Bongo Hi Op	ConcertBD	R8 Click	Gtr Cut 3	Gtr Cut 2	Jazz Ride
88	Bongo Lo Op	R&B Kick	Metro Bell	Gtr Cut 4	Gtr Cut 3	China Cymbal
89	Cajon 1	Dry Kick 2	DR202 Beep	Rock PHH	Gtr Cut 4	Cajon 1
90	Cajon 2	Old Kick	Reverse Cym	Rock CHH 2	Dist Mute	Cajon 2
91	Cajon 3	Jazz Doos	Xylo Seq.	TablaBayam 1	Dist Chord	Cajon 3
92	Udo	Agogo Noise	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Udo
93	Udu Pot Hi	Rock OHH	Mobile Phone	TablaBayam 2	DistGtr Nz 2	Udu Pot Hi
94	Udu Pot Slp	JD Anklungs	Group Snap	Rock OHH	DistGtr Nz 3	Udu Pot Slp
95	TablaBayam 1	Rock OHH	Laser	TablaBayam 5	JD Switch	TablaBayam 1
96	TablaBayam 2	Udó	Siren	Cajon 3	Cajon 3	TablaBayam 2
97	TablaBayam 3	Cajon 1	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	TablaBayam 3
98	TablaBayam 4	Udu Pot Hi	TR909 Kick 1	Cajon 1	Cajon 1	TablaBayam 4
99	TablaBayam 5	Gospel Clap	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	TablaBayam 5
100	TablaBayam 6	Bright Clap	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Gospel Clap	TablaBayam 6
101	Wind Chime	Rock Rd Cup	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime
102	Tibet Cymbal	Cowbell	Artful Snr	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal
103	Slight Bell	Crash Cym 2	Cross Snr	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Slight Bell

Liste de Rhythm Set

PRST (Preset Group)

Note No.	007 Orch Kit	008 909 808 Kit	009 Limiter Kit	010 HipHop Kit 1	011 HipHop Kit 2	012 HipHop&Latin
28	Timpani Roll	TR909 Kick 2	Skool Kick	PlasticKick2	HipHop Kick1	Syn Low Atk1
29	ConcertBD	TR909 Kick 4	HipHop Kick1	Low Kick 2	HipHop Kick2	Rk CmpKick
30	Shaker 2	Urbn Sn Roll	Dry Stick 1	Snr Roll Lp	Grit Snr 4	Grit Snr 1
31	Jngl pkt Snr	TR909 Kick 5	Low Kick 3	AnalogKick 3	FB Kick	HipHop Kick2
32	Reverse Cym	TR909 Snr 3	Dry Stick 4	GoodOld Snr5	Boys Snr 2	Jz Brsh Swsh
33	Snr Roll Lp	TR909 Kick 3	Boys Kick	Dist Kick	Low Kick 2	Pin Kick
34	Jazz Ride	TR909 PHH 2	Swallow PHH	Bang CHH	Lo-Bit PHH	Lo-Bit CHH 1
35	Timpani Roll	TR909 Kick 6	Rough Kick 3	TR707 Kick	Skool Kick	Back Kick
36	ConcertBD	TR909 Kick 1	R&B Kick	Skool Kick	Low Kick 1	Back Kick
37	Hard Stick	TR909 Rim	Lo-Bit Stk 4	Lo-Bit Stk 4	Swag Rim	R&B Rim 4
38	Amb.Snr 2	TR909 Snr 1	Grit Snr 2	Ballad Snr	Back Snr	Pocket Snr
39	Gospel Clap	TR909 Clap 1	Dist Clap	Old Clap	Planet Clap	Old Clap
40	Snr Roll	TR909 Snr 2	Lo-Bit Snr 3	Lo-Bit Snr 2	R&B Snare 1	Grit Snr 1
41	Timpani	TR909 Tom L	Reg.F.Tom	TR909 Tom L	TR808 Tom L	CR78 Guiro
42	Timpani	TR909 CHH 1	Lo-Bit CHH 2	Urban CHH	Bang CHH	LowDwn CHH
43	Timpani	TR909 Tom L	Reg.F.Tom	Deep Tom L	TR808 Tom L	7th Hit
44	Timpani	TR909 PHH 1	Lo-Bit CHH 4	Swallow PHH	TR808 CHH 1	Swallow PHH
45	Timpani	TR909 Tom M	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom M	DistGtr Nz 1
46	Timpani	TR909 OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH ff	Reg.OHH
47	Timpani	TR909 Tom M	Reg.L.TomFlm	Deep Tom M	TR808 Tom M	Pick Kick
48	Timpani	TR909 Tom H	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom H	Skool Kick
49	Timpani	TR909 Crash	Crash Cym 1	Crash Cym 1	TR909 Crash	Regular Rim
50	Timpani	TR909 Tom H	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	TR808 Tom H	Keen Snr 2
51	Timpani	TR909 Ride	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Jazz Ride	Hip Clap
52	Timpani	TR909 Crash	TR606 Cym	Rock Rd Edge	Crash Cym 1	Boys Snr 1
53	Timpani	TR909 Ride	Jazz Ride	China Cymbal	Ride Cymbal	Funk Clap
54	Tamborine 3	CR78 Tamb	Tamborine 1	Snap	Lo-Bit Snr	Bang CHH
55	Concert Cym	TR909 Crash	TR606 OHH	Udo	Lo-Bit PHH	Real Clap
56	Cowbell Mute	JD Sm Metal	Vibraslap	Op Pandeiro	HipHop OHH	Street PHH
57	Crash Cym 1	TR909 Ride	Neck Kick	Mt Pandeiro	TR808 PHH	Gospel Clap
58	Ride Cymbal	Syn Swt Atk3	Hip PHH	Guiro Long	Euro Hit	Bang OHH
59	Crash Cym 1	TR808 Kick	TR808 Kick	Guiro Short2	Low Kick 3	Boys Kick
60	Bongo Hi Op	TR808 Kick	Neck Kick	Guiro Short1	HipHop Kick1	Low Kick 1
61	Bongo Lo Op	TR808 Rim	Neck Rim	Shaker 1	R&B Rim 2	Lo-Bit Stk 1
62	Conga Hi Mt	TR808 Snr 2	Neck Snr	Shaker 2	Jngl pkt Snr	GoodOld Snr1
63	Conga Hi Op	TR808 Clap 2	R8 Clap	Bone Shake	Claptail	LoBit SnrFlm
64	Conga Lo Op	TR808 Snr 4	Boys Snr 1	Vibraslap	Dirty Snr 6	Dirty Snr 6
65	Timbale Hi	TR808 Tom L	TR808 Tom	Vox Kick 1	Scratch 1	Grit Snr 2
66	Timbale Low	TR808 CHH 1	Shaky CHH	Vox Snare 1	HipHop CHH 1	Lo-Bit CHH 1
67	Agogo Bell H	TR808 Tom L	TR808 Tom	VoxKickSweep	Scratch 1	Dirty Snr 8
68	Agogo Bell L	TR808 CHH 2	Shaky CHH	Vox Snare 2	Urban CHH	Lo-Bit CHH 1
69	Cabasa Up	TR808 Tom M	TR606 Tom L	Vox Hihat 2	Scratch 4	Dirty Snr 2
70	Maracas	TR808 OHH 1	Lo-Bit OHH 2	Vox Hihat 3	Neck OHH	Lo-Bit OHH 3
71	Whistle Shrt	TR808 Tom M	TR606 Tom L	Vox Hihat 1	Scratch 5	Lo-Bit Snr 2
72	Whistle Long	TR808 Tom H	TR606 Tom H	Vox Cymbal	Syn Mtl Atk1	Cajon 3
73	Guiro Short	TR606 Cym	Crash Cym 2	Slight Bell	Crash Cym 1	TablaBayam 6
74	Guiro Long	TR808 Tom H	TR606 Tom H	Tibet Cymbal	Syn Mtl Atk2	Cajon 1
75	Claves	TR606 Cym	Jazz Ride	Wind Chime	TR909 Ride	Shaker 2
76	Wood Block H	TR606 OHH	Splash Cym	Scratch 2	DistGtr Nz 1	Cajon 2
77	Wood Block L	TR606 OHH	Rock Rd Edge	Scratch 1	Rough Kick 3	Timbale Hi
78	Cuica Mute	CR78 Tamb	Tamborine 3	Scratch 10	Reg.Snr1	Conga Lo Mt
79	Cuica Open	CR78 OHH	Guiro Long	Scratch 9	Funk Clap	Timbale Hi
80	Triangle Mt	Cowbell Mute	Gospel Clap	OrangeHit 2	Real Clap	Conga Lo Op
81	Triangle Op	CR78 OHH	Tibet Cymbal	LoFi Min Hit	Happy Clap	Timbale Low
82	Cabasa Cut	Syn Swt Atk5	Wind Chime	Thin Beef	Gospel Clap	Conga Slp Op
83	Finger Snap	TR808 OHH 2	VoxKickSweep	Dist Hit	SBF Hrd Ld 1	Timbale Low
84	Wind Chime	808 Maracas	Vox Kick 2	Narrow Hit 2	MG Zap 4	Cowbell Low
85	Slight Bell	TR808 Claves	Vox Kick 1	MG Attack	Scratch 9	Triangle Mt
86	Vibraslap	Triangle Mt	Vox Snare 1	MG Zap 9	Crotale	Cowbell Hi
87	Crotale	Triangle Op	Pa!	Pa!	HipHop OHH	Triangle Op
88	Applause	Narrow Hit 2	Vox Snare 2	R8 Shaker 1	OrangeHit 3	Claves
89	Tubular Bell	Easy Gtr	Chiki!	Cabasa Down	DistGtr Nz 3	Castanet
90	Tubular Bell	MG Zap	Vox Hihat 2	Cabasa Cut	Drive Hit	Club Clap
91	Tubular Bell	Scratch 1	Vox Hihat 1	MaxLow Kick1	JD ScrapeGut	Guiro 2
92	Tubular Bell	MG Zap 1	Vox Hihat 2	MaxLow Kick2	Office Phone	Cabasa Down
93	Tubular Bell	TR606 Snr 2	Vox Cymbal	Lo-Bit Snr 1	Bird Song	Crash Cym 1
94	Tubular Bell	Synth Saw	Vox Hihat 3	LowDwn CHH	Polishing Nz	TR707 Ride
95	Tubular Bell	Digi Breath	Heartbeat	Wild Stick	Dentist Nz	TR606 Cym
96	Tubular Bell	Polishing Nz	Scratch 2	MC500 Beep 1	Vinyl Noise	CR78 OHH
97	Tubular Bell	TablaBayam 7	Scratch 5	MC500 Beep 2	Lo-Bit CHH 2	Agogo Bell H
98	Tubular Bell	TablaBayam 6	Scratch 1	Gospel Clap	Dirty Snr 7	Agogo Bell L
99	Tubular Bell	Cajon 1	Scratch 4	TR606 Cym	Lo-Bit CHH 2	Wood Block H
100	Tubular Bell	Filtered Hit	Scratch 6	China Cymbal	Dirty Snr 9	Wood Block L
101	Tubular Bell	Door Creak	Mobile Phone	Rock Crash 2	Lo-Bit Snr 1	Tamborine 2
102	Church Bell	Vint.Phone	Wah Gtr Riff	CR78 OHH	Neck OHH	Whistle
103	Church Bell	AnalogKick	Wah Gtr Riff	Concert Cym	Lo-Bit Snr 2	Conga Thumb

PRST (Preset Group)

Note No.	013 Machine&Hip	014 R&B Kit	015 HiFi R&B Kit	016 Machine Kit1	017 4 Kit MIX	018 Kit-Euro:POP
28	TR909 Kick 2	70's Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	FB Kick	TR707 Kick
29	TR909 Kick 4	Skool Kick	FB Kick	TR909 Kick 4	Pick Kick	AnalogKick 1
30	Chemical Snr	Urbn Sn Roll	Rough Kick1	Light Snr	Tiny Snare	Dirty Snr 6
31	AnalogKick 6	HipHop Kick2	MaxLow Kick1	Back Kick	TR606DstKick	FB Kick
32	TR808 Snr 1	Slap Snr 2	Rough Kick3	DR660 Snr	TR808 Snr 7	Artful Snr
33	70's Kick	Old Kick	Rk CmpKick	Pick Kick	Hippie Kick	PlasticKick2
34	TR808 PHH	HipHop CHH 2	Swallow Kick	TR808 PHH	TR606 PHH 2	Shaky CHH
35	SH32 Kick	Filtered Hit	Low Kick 1	AnalogKick 6	SH32 Kick	Swallow Kick
36	Low Kick 2	Vinyl Kick	Boys Kick	Pick Kick	TR707 Kick	TR909 Kick 6
37	TR808 Rim	Dry Stick 4	Hard Stick	TR808 Rim	R&B Rim 4	R&B Rim 4
38	Lite Snare	Dirty Snr 3	GoodOld Snr3	Jngl pkt Snr	Dirty Snr 6	TR909 Snr 3
39	Short Clap	Frenzy Snr 1	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR808 Clap 2	TR909 Clap 1
40	CR78 Snare	Boys Snr 2	GoodOld Snr2	Jngl pkt Snr	Keen Snr 1	TR909 Snr 4
41	CR78 Tamb	VoxKickSweepL	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	TablaBayam 7	Sharp L.Tom2
42	Lite CHH	Club CHH 1	Shaky CHH	TR808 CHH 1	Lo-Bit CHH 3	TR909 CHH 1
43	CR78 Tamb	Reg.F.Tom	Slap Snr 3	MG Attack	TablaBayam 7	Sharp L.Tom1
44	Lite OHH	Neck CHH	Club CHH 2	TR808 PHH	TR606 PHH 1	Urban CHH
45	CR78 Beat	VoxKickSweepM	Keen Snr 1	MG Blip	TR909 DstTom	Sharp M.Tom
46	Lite OHH	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR606 OHH	TR909 OHH 2
47	CR78 Beat	Reg.M.Tom	Keen Snr 1	MG Blip	Skool Kick	Sharp M.Tom
48	CR78 Guiro	VoxKickSweepH	BmbCmp Snr	Beam HiQ	Low Kick 1	Sharp H.Tom
49	TR606 Cym	Rock Crash 1	TR606 Cym	TR606 Cym	R&B Rim 4	TR909 Crash
50	CR78 Guiro	Reg.H.Tom	GoodOld Snr6	Beam HiQ	TR909 Snr 3	Sharp H.Tom
51	Lo-Bit OHH 1	Splash Cym	TR606 Cym	Lo-Bit OHH 1	R8 Clap	TR909 Ride
52	TR606 Cym	Rock Rd Edge	White Noise	TR606 Cym	Boys Snr 1	China Cymbal
53	Lo-Bit OHH 1	Concert Cym	SBF Cym Lp	Lo-Bit OHH 1	Bongo Hi Mt	TR707 Ride
54	CR78 Tamb	Cheap Clap	CR78 Tamb	CR78 Tamb	Reg.OHH	Tamborine 3
55	TR606 Cym	Snap	SBF Bell Lp	TR606 Cym	Bongo Hi Mt	Crash Cym 1
56	JD Sm Metal	Low Down Snr	JD Sm Metal	JD Sm Metal	TR606 PHH 1	Cowbell
57	Lo-Bit OHH 1	Wood Block	TR606 Cym	Lo-Bit OHH 1	Bongo Lo Op	Rock Crash 2
58	Syn Swt Atk3	Shaku Noise	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Reg.OHH ff	Vibraslap
59	Low Kick 3	Syn Hrd Atk1	TR909 Kick 4	AnalogKick 6	TR909 Kick 3	TR606 Cym
60	Low Kick 2	Digi Loop 2	TR909 Kick 4	Back Kick	Click Kick	Bongo Lo
61	R&B Rim 2	Maracas	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Swag Rim	Bongo Hi
62	Keen Snr 2	Cabasa Up	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Cross Snr	Conga Hi Mt
63	TR808 Clap 2	Cabasa Down	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Snap	Conga Hi
64	Back Snr	Cabasa Cut	TR808 Snr 4	Boys Snr 3	R&B Snare 1	Conga Lo
65	TR606 Tom L	Tamborine 1	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Vox Snare 1	Conga Efx
66	HipHop CHH 2	Tamborine 2	TR808 CHH 1	Neck CHH	Reg.CHH 2	Vox Hihat 2
67	TR606 Tom L	Tamborine 1	TR808 Tom 3	TR606 Tom	Vox Snare 2	Vox Hihat 3
68	TR808 PHH	Triangle Mt	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	Hip PHH	CR78 Beat
69	TR606 Tom M	Triangle Op	TR808 Tom 2	TR606 Tom L	Triangle 1	Cabasa Cut
70	TR808 OHH 2	Xylo Seq.	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Reg.OHH	Shaker 1
71	TR606 Tom M	7th Hit	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	AnalogKick 5	Street PHH
72	TR606 Tom H	Mild Hit	Scratch 3	TR606 Tom H	TR808 Kick	Scratch 7
73	Lo-Bit OHH 3	Vinyl Noise	Scratch 4	TR909 Crash	Scratch 5	Syn Low Atk2
74	TR606 Tom H	Cajon 1	Scratch 5	TR606 Tom H	Grit Snr 3	MG Zap 7
75	Lo-Bit OHH 1	Cajon 2	Scratch 6	Lite OHH	Happy Clap	Syn Swt Atk1
76	TR909 Crash	Cajon 3	Short Clap	TR909 Crash	Grit Snr 3	Syn Swt Atk4
77	Lite OHH	Conga Hi Mt	Hand Clap	Lite OHH	Snap	Conga Thumb
78	CR78 Tamb	Conga Lo Mt	R8 Clap	CR78 Tamb	CR78 CHH	Triangle 1
79	TR909 Crash	Cabasa Hi Slp	Cabasa Cut	TR909 Crash	Snap	Triangle 2
80	JD Sm Metal	Conga Lo Slp	R8 Shaker 2	JD Sm Metal	CR78 OHH	Drive Hit
81	Lite OHH	Conga Hi Op	Tamborine 2	Lite OHH	TablaBayam 3	Tao Hit
82	Syn Swt Atk1	Conga Lo Op	Shaker 1	Syn Swt Atk1	CR78 OHH	Filtered Hit
83	TR808 OHH 2	Conga Slp Op	Bone Shake	TR808 OHH 2	TablaBayam 3	Euro Hit
84	808 Maracas	Conga Efx	Tibet Cymbal	808 Maracas	Udu Pot Hi	Wind Chime
85	TR808 Claves	Conga Thumb	Crotale	TR808 Claves	TR606 Cym	Timpani Roll
86	Triangle Mt	Vox Cymbal	Slight Bell	Triangle Mt	Udu Pot Hi	Crotale
87	Triangle Op	Chiki!	Wind Chime	Triangle Op	Lo-Bit OHH 1	R8 Click
88	OrangeHit 1	Castanet	Triangle 1	Narrow Hit 2	Crash Cym 1	Metro Bell
89	Punch	CR78 Beat	Mild CanWave	OrangeHit 1	TR707 Ride	MC500 Beep 1
90	MG Zap 1	CR78 OHH	JDStrikePole	MG Zap 4	Maracas	MC500 Beep 2
91	Scratch 1	CR78 CHH	JD Plunk	Scratch 1	TR707 Ride	Atmosphere
92	MG Zap 1	Lite OHH	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Scratch 6	Polishing Nz
93	TR606 Snr 2	CR78 Tamb	GtrStroke Nz	TR606 Snr 2	TR606 Cym	Car Slip
94	Synth Saw	JD Vox Noise	River	Synth Saw	SBF Nz Lp	Group Snap
95	Digi Breath	CR78 Guiro	Bubble	Digi Breath	SBF Cym Lp	Laser
96	Polishing Nz	Metro Click	Train Pass	Polishing Nz	Agogo Noise	ConcertBD Lp
97	Vibraslap	Metro Bell	Dentist Nz	TablaBayam 7	TablaBayam 7	AnalogKick 3
98	Door Creak	Wind Chime	Org Leakage	TablaBayam 6	TablaBayam 6	Old Kick
99	Filtered Hit	Slight Bell	Agogo Noise	Cajon 1	Cajon 1	Reg.Kick
100	TR909 Ride	Crash Cym 1	SBF Vox Lp	Filtered Hit	Filtered Hit	TR909 Snr 4
101	EP Release	TR909 Crash	SynVox Noise	Door Creak	Laugh	TR808 Snr 2
102	Syn Low Atk1	CR78 OHH	R8 Click	Vint.Phone	JD Triangle	Artful Snr
103	AnalogKick 6	Lite OHH	Syn Swt Atk1	AnalogKick 6	AnalogKick 6	Cross Snr

Liste de Rhythm Set

PRST (Preset Group)

Note No.	019 House Kit	020 Nu Technica	021 Machine Kit2	022 ArtificialKit	023 Noise Kit	024 Kick Menu
28	TR909 Kick 3	SH32 Kick	AnalogKick 5	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	----
29	SH32 Kick	JD EML 5th	AnalogKick 6	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	----
30	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1	TR808 Snr 5	Urbn Sn Roll	----
31	TR909 Kick 2	Low Kick 2	AnalogKick 1	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	----
32	TR909 Snr 6	PlasticKick3	TR808 Snr 4	Boys Snr 3	SBF Nz Lp	----
33	TR909 Kick 5	Low Kick 1	FB Kick	FB Kick	TR909 Kick 1	----
34	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH	TR606 Cym	Syn Swt Atk7	----
35	TR909 Kick 4	PlasticKick3	AnalogKick 6	AnalogKick 3	SBF Vox Kick	Reg.Kick p
36	TR909 Kick 4	SH32 Kick	AnalogKick 6	TVF Trigger	SBF Vox Kick	Reg.Kick f
37	TR909 Rim	TR909 Snr 5	Swag Rim	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff
38	TR909 Snr 4	TR909 Snr 2	TR909 Snr 1	TR909 Snr 1	SBF Nz Lp	Reg.Kick
39	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap	Claptail	Train Pass	Rock Kick p
40	TR909 Snr 5	Disc Clap	Frenzy Snr 1	TR909 Snr 3	SBF Nz Lp	Rock Kick mf
41	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L	TR909 Tom L2	Syn Swt AtkL	Rock Kick
42	TR909 CHH 2	TR606 DstCHH	TR606 CHH 1	TR909 CHH 1	Syn Swt Atk7	Jazz Kick p
43	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L	TR909 Tom L1	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf
44	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2	TR606 PHH 1	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Jazz Kick f
45	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Jazz Kick
46	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	SBF Nz Lp	Dry Kick 1
47	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Tight Kick 1
48	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Tight Kick 2
49	TR909 Crash	MG Zap 7	Lite OHH	TR909 Crash	Digi Loop 1	Old Kick
50	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H	TR909 Tom H1	Syn Swt AtkH	Jz Dry Kick
51	TR909 Ride	MG Zap 8	TR808 OHH 1	TR909 Ride	Calc.Saw	Bright Kick
52	TR909 Crash	MG Zap 10	TR606 Cym	White Noise	Crotale	Dry Kick 2
53	TR909 Ride	HipHop CHH 2	TR909 Ride	CR78 Beat	Laser	Dry Kick 3
54	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb	Tamborine 3	MG Zap 11	Power Kick
55	MG Zap 4	Street PHH	TR606 Cym	Atmosphere	Laser	R&B Kick
56	JD Sm Metal	Syn Swt Atk6	JD Sm Metal	Cowbell Mute	MG Zap 4	Rk CmpKick
57	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride	Digi Loop 2	Digi Loop 1	MaxLow Kick1
58	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3	Cowbell	MG Zap 6	MaxLow Kick2
59	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick 1	Reverse Cym	Syn Low AtkL	MaxLow Kick3
60	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4	AnalogKick 5	Syn Low AtkH	Dist Kick
61	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn Sn Roll	Metal Vox W1	MG Attack	FB Kick
62	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	Rough Kick1
63	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap	Metal Vox W3	Train Pass	Rough Kick2
64	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3	White Noise1	Syn Mtl Atk1	Rough Kick3
65	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker 1	White Noise2	Syn Swt AtkL	Click Kick
66	TR909 CHH 1	JD Wood Crak	TR909 CHH 2	TR606 Cym	Syn Swt Atk7	Pick Kick
67	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker 1	MG Blip	Syn Swt AtkL	Back Kick
68	TR808 CHH 2	JD Wood Crak	TR909 PHH 2	MG Blip Rev.	Syn Mtl Atk2	Vinyl Kick
69	TR909 D.TomM	DR202 Beep	SBF Bell Lp1	Polishing Nz	Syn Swt AtkM	Low Kick 1
70	TR909 OHH 1	JD Wood Crak	TR909 OHH 2	Ice Crash	SBF Nz Lp	Boys Kick
71	TR909 D.TomM	Saw Sync B	SBF Bell Lp2	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Hippie Kick
72	TR909 D.TomH	DR202 Beep	SBF Bell Lp3	Thin Beef	Syn Swt AtkH	Frenzy Kick
73	TR909 Crash	OrangeHit 1	TR909 Crash	7th Hit	Digi Loop 1	PlasticKick1
74	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SBF Bell Lp4	Alpha Rave	Syn Swt AtkH	Swallow Kick
75	TR909 Ride	Filtered Hit	TR909 Ride	DistTB Sqr	Calc.Saw	Neck Kick
76	TR909 Crash	Euro Hit	TR909 Crash	Finger Snap	Crotale	70's Kick
77	TR909 Ride	Jazz Tom L	TR909 Ride	Conga Slp Op	Laser	Skool Kick
78	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb	Conga Lo Op	MG Zap 11	Dance Kick
79	MG Zap 2	Jazz Tom M	MG Zap 2	Conga Hi Op	Laser	HipHop Kick1
80	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal	Triangle Mt	MG Zap 4	HipHop Kick2
81	MG Zap 6	Jazz Tom H	MG Zap 6	Triangle Op	Crotale	Pin Kick
82	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1	Cabasa Cut	MG Zap 6	Low Kick 2
83	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7	R8 Shaker 1	Syn Low Atk2	Low Kick 3
84	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 1
85	Conga Lo Mt	Happy Clap	TR808 Claves	PlasticKick2	TR808 Claves	PlasticKick2
86	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt	PlasticKick3	Triangle Mt	PlasticKick3
87	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op	TR909 Kick 1	Triangle Op	TR909 Kick 1
88	Conga Lo Op	TR909 Snr 6	Euro Hit	AnalogKick 4	Udo	TR909 Kick 2
89	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4	AnalogKick 6	Conga Thumb	AnalogKick 2
90	Timbale Low	TR606 DstCHH	Easy Gtr	TR909 Snr 2	Easy Gtr A	TR909 Kick 3
91	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	AnalogKick 3
92	Agogo Bell L	TR606 PHH 2	MG Zap 4	TR909 Snr 5	MG Zap 4	AnalogKick 4
93	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn Sn Roll	TR909 Snr 6	Urbn Sn Roll	AnalogKick 5
94	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw	TR808 Snr 1	Calc.Saw	AnalogKick 6
95	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise	TR808 Snr 2	White Noise	TR606DstKick
96	Guiro Long	106SubOsc HD	Polishing Nz	TR808 CHH 1	Polishing Nz	TR808 Kick
97	Claves	TR909 Snr 6	TablaBayam 7	TR808 OHH 1	TablaBayam 7	TR909 Kick 4
98	Wood Block L	MG Blip	TablaBayam 6	TR909 CHH 2	Scream	TR909 Kick 5
99	Wood Block H	JD EML 5th	Cajon 1	TR909 OHH 2	Cajon 1	SH32 Kick
100	Triangle Mt	TR707 Clap	Filtered Hit	Lite CHH	Filtered Hit	TR707 Kick
101	Triangle Op	Dist Clap	Laugh	Lite OHH	Laugh	TR909 Kick 6
102	Castanet	MG Zap 5	Office Phone	TR606 Cym	ConcertBD Lp	Roll Kick
103	Whistle	MG Zap 7	AnalogKick 6	China Cymbal	Timpani Lp	----

Liste de Rhythm Set

PRST (Preset Group)

Note No.	025 Snare Menu 1	026 Snare Menu 2	027 HiHat Menu	028 Rim&Tom Menu	029 Cip&Cym&Hit	030 FX/SFX Menu
28	Reg.Snr1 p	----	----	----	----	----
29	Reg.Snr1 mf	----	----	----	----	----
30	Reg.Snr1 f	----	----	----	----	----
31	Reg.Snr1 ff	----	Reg.CHH 1 p	----	----	----
32	Reg.Snr1	----	Reg.CHH 1 mf	----	----	----
33	Reg.Snr2 p	----	Reg.CHH 1 f	----	----	----
34	Reg.Snr2 f	----	Reg.CHH 1 ff	----	----	----
35	Reg.Snr2 ff	----	Reg.CHH 1	Reg.Stick	Hand Clap	MG Zap 1
36	Reg.Snr2	Grit Snr 1	Reg.CHH 2 mf	Soft Stick	Club Clap	MG Zap 2
37	Reg.Snr Flm	Grit Snr 2	Reg.CHH 2 f	Hard Stick	Short Clap	MG Zap 3
38	Amb.Snr1 p	Grit Snr 3	Reg.CHH 2 ff	Wild Stick	Real Clap	MG Zap 4
39	Amb.Snr1 f	Grit Snr 4	Reg.CHH 2	Rock Stick	Bright Clap	MG Zap 5
40	Amb.Snr1	LoBit SnrFlm	Rock CHH1 mf	Lo-Bit Stk 1	R8 Clap	MG Zap 6
41	Amb.Snr2 p	Lo-Bit Snr 1	Rock CHH1 f	Lo-Bit Stk 2	Gospel Clap	MG Zap 7
42	Amb.Snr2 f	Lo-Bit Snr 2	Rock CHH1	Lo-Bit Stk 3	Amb Clap	MG Zap 8
43	Piccolo Snr	BmbCmp Snr	Rock CHH2 mf	Lo-Bit Stk 4	Hip Clap	MG Zap 9
44	Maple Snr	MrchCmp Snr	Rock CHH2 f	Dry Stick 1	Funk Clap	MG Zap 10
45	Natural Snr1	Frenzy Snr 1	Rock CHH2	Dry Stick 2	Group Clap	MG Zap 11
46	Natural Snr2	Frenzy Snr 2	Rock PHH	Dry Stick 3	Claptail	MG Blip
47	Dry Snr p	Slap Snr 1	Lo-Bit CHH 1	Click Snr p	Planet Clap	Beam HiQ
48	Dry Snr f	Keen Snr 1	Lo-Bit CHH 2	Click Snr f	Royal Clap	MG Attack
49	Ballad Snr	Reggae Snr	Lo-Bit CHH 3	Click Snr ff	Happy Clap	Syn Low Atk1
50	Light Snr p	DR660 Snr	Lo-Bit CHH 4	Dry Stick 4	TR808 Clap 1	Syn Low Atk2
51	Light Snr f	Pop Snr p	Lo-Bit CHH 5	Dry Stick 5	Disc Clap	Syn Hrd Atk1
52	Light Snr ff	Pop Snr f	Modern CHH	R8 Comp Rim	Dist Clap	Syn Hrd Atk2
53	Light SnrRim	Pop Snr Rim	HipHop CHH 1	R&B Rim 1	Old Clap	Syn Hrd Atk3
54	Rock Snr p	Pop Snr	Urban CHH	R&B Rim 2	TR909 Clap 1	Syn Hrd Atk4
55	Rock Snr mf	Med Snare	Bang CHH	R&B Rim 3	TR909 Clap 2	Syn Mtl Atk1
56	Rock Snr f	Jngl pkt Snr	LowDwn CHH	Neck Rim	TR808 Clap 2	Syn Mtl Atk2
57	Rock Snr	Pocket Snr	Disc CHH	Swag Rim	TR707 Clap	Syn Swt Atk1
58	Rock Rim p	Flange Snr	Club CHH 1	Step Rim	Cheap Clap	Syn Swt Atk2
59	Rock Rim mf	Slap Snr 2	HipHop CHH 2	R&B Rim 4	Crash Cym1 p	Syn Swt Atk3
60	Rock Rim f	Analog Snr 1	TR909 CHH 1	Street Rim	Crash Cym1 f	Syn Swt Atk4
61	Rock Rim	Analog Snr 2	TR909 CHH 2	Regular Rim	Crash Cym 1	Syn Swt Atk5
62	Reg.SnrGst	Analog Snr 3	Shaky CHH	TR909 Rim	Crash Cym 2	Syn Swt Atk6
63	Rock Snr Gst	Jam Snr	Club CHH 2	TR808 Rim	Rock Crash 1	Syn Swt Atk7
64	Sft Snr Gst	Back Snr	TR808 CHH 1	Reg.F.Tom p	Rock Crash 2	R8 Click
65	Jazz Snr p	Keen Snr 2	TR808 CHH 2	Reg.F.Tom f	Splash Cym	MC500 Beep 1
66	Jazz Snr mf	Boys Snr 1	TR606 CHH 1	Reg.F.Tom	Jazz Crash	MC500 Beep 2
67	Jazz Snr f	Slap Snr 3	TR606 CHH 2	Reg.L.Tom p	TR909 Crash	DR202 Beep
68	Jazz Snr ff	Neck Snr	TR606 DstCHH	Reg.L.Tom f	TR606 Cym	JD Switch
69	Jazz Snr	Artful Snr	Lite CHH	Reg.L.Tom	Ride Cymbal	Cutting Nz
70	Jazz Rim p	Pin Snr	CR78 CHH	Reg.M.Tom p	Ride Bell	Vinyl Noise
71	Jazz Rim mf	Chemical Snr	DR55 CHH	Reg.M.Tom f	Rock Rd Cup	Applause
72	Jazz Rim f	Sizzle Snr	Neck CHH	Reg.M.Tom	Rock Rd Edge	River
73	Jazz Rim ff	Tiny Snare	Dance CHH	Reg.H.Tom p	Jazz Ride p	Thunder
74	Jazz Rim	R&B Snare 1	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f	Jazz Ride mf	Monsoon
75	Jz Brsh Slap	R&B Snare 2	Reg.PHH f	Reg.H.Tom	TR909 Ride	Stream
76	Jz Brsh Swsh	Cross Snr	Reg.PHH	Reg.L.TomFlm	TR707 Ride	Bubble
77	Swish&Turn p	Grave Snr	Street PHH	Reg.M.TomFlm	China Cymbal	Bird Song
78	Swish&Turn f	Boys Snr 2	Swallow PHH	Reg.H.TomFlm	Concert Cym	Dog Bark
79	Swish&Turn	Boys Snr 3	Hip PHH	Jazz Lo Tom	ClassicHseHt	Gallop
80	Snr Roll	Low Down Snr	TR909 PHH 1	Jazz Mid Tom	OrangeHit 1	Vint.Phone
81	Snr Roll Lp	TR909 Snr 1	TR909 PHH 2	Jazz Hi Tom	OrangeHit 2	Office Phone
82	Soft Jz Roll	TR909 Snr 2	TR808 PHH	Jazz Lo Flm	OrangeHit 3	Mobile Phone
83	BrushRoll Lp	TR909 Snr 3	TR606 PHH 1	Jazz Mid Flm	7th Hit	Door Creak
84	GoodOld Snr1	TR909 Snr 4	TR606 PHH 2	Jazz Hi Flm	Brassy Hit	Door Slam
85	GoodOld Snr2	TR909 Snr 5	Lo-Bit PHH	Sharp Lo Tom	Drive Hit	Car Engine
86	GoodOld Snr3	TR909 Snr 6	Lo-Bit OHH 1	Sharp Hi Tom	Filtered Hit	Car Sliip
87	GoodOld Snr4	TR808 Snr 1	Rock OHH	Dry Lo Tom	Mild Hit	Car Pass
88	GoodOld Snr5	TR808 Snr 2	Reg.OHH mf	Dry Hi Tom	Narrow Hit 1	Crash Seq.
89	GoodOld Snr6	TR808 Snr 3	Reg.OHH f	TR909 Tom	Narrow Hit 2	Gun Shot
90	Dirty Snr 1	TR808 Snr 4	Reg.OHH ff	TR909 DstTom	Euro Hit	Siren
91	Dirty Snr 2	Lite Snare	Reg.OHH	TR808 Tom	Dist Hit	Train Pass
92	Dirty Snr 3	TR808 Snr 5	Lo-Bit OHH 2	TR606 Tom	Thin Beef	Airplane
93	Dirty Snr 4	TR808 Snr 6	Lo-Bit OHH 3	Deep Tom	Tao Hit	Laugh
94	Dirty Snr 5	TR808 Snr 7	Neck OHH	----	Smear Hit 1	Scream
95	Dirty Snr 6	TR606 Snr 1	Bang OHH	----	Philly Hit	Punch
96	Dirty Snr 7	TR606 Snr 2	HipHop OHH	----	Smear Hit 2	Heartbeat
97	Dirty Snr 8	CR78 Snare	TR909 OHH 1	----	LoFi Min Hit	Footsteps
98	Dirty Snr 9	Urbn Sn Roll	TR909 OHH 2	----	Orch. Hit	Machine Gun
99	Dirty Snr 10	Jngl SnrRoll	TR808 OHH 1	----	Punch Hit	Laser
100	----	----	TR808 OHH 2	----	O'Skool Hit	Thunder Lp
101	----	----	TR606 OHH	----	----	Metro Bell
102	----	----	Lite OHH	----	----	Metro Click
103	----	----	CR78 OHH	----	----	----

Liste de Rhythm Set

PRST (Preset Group)

Note No.	031 Percussion	032 Scr&Voi&Wld	033 Xantom Kit	034 PassionDrums	035 Arpeggiate!?	036 De Facto Kit
28	----	----	Xantom AKick	SH32 Kick	MaxLow Kick3	SBF Nz Lp
29	----	----	Xantom BKick	JD EML 5th	Rk CmpKick	Metal Vox L2
30	----	----	Xantom CKick	AnalogKick 6	Gospel Clap	Org Leakage
31	----	----	Xantom DKick	Low Kick 2	Boys Kick	Gallop
32	----	----	Xantom EKick	Low Kick 3	Snr Roll	Org Click 1
33	----	----	Xantom FKick	Back Kick	HipHop Kick2	Thunder
34	----	----	Xantom GKick	Car Pass	Reg.PHH	River
35	Finger Snap	Scratch 1	Xantom HKick	PlasticKick3	Reg.Kick	MG Noise Fx
36	Club FinSnap	Scratch 2	Xantom IKick	TR909 Kick 4	Frenzy Kick	Heartbeat
37	Single Snap	Scratch 3	Xantom BClap	R&B Rim 2	Vinyl Kick	Car Slip
38	Snap	Scratch 4	Xantom ASnar	TR909 Snr 5	Boys Kick	Crash Seq.
39	Group Snap	Scratch 5	Xantom RStck	Back Snr	Reg.Kick	Car Pass
40	Cowbell	Scratch 6	Xantom BSnar	Boys Snr 2	Reg.Kick	Gun Shot
41	Cowbell Mute	Scratch 7	Xantom DTomL	Reg.L.Tom	Low Kick 2	Train Pass
42	Wood Block	Scratch 8	Xantom RCHH	TR606 CHH 2	TR909 Kick 3	Airplane
43	Claves	Scratch 9	Xantom DTomL	Reg.M.Tom	Conga Hi Mt	Laugh
44	TR808 Claves	Scratch 10	Xantom RCHH	Lo-Bit PHH	Jz Slap Bass	Scream
45	CR78 Beat	Vox Kick 1	Xantom DTomM	Reg.F.Tom	Gtr Cut 3	Car Engine
46	Castanet	Vox Kick 2	Xantom RCHH	Lite OHH	Scratch 1	Door Slam
47	Whistle	VoxKickSweep	Xantom DTomM	Reg.M.Tom	Scratch 7	Footsteps
48	Bongo Hi Mt	Vox Snare 1	Xantom DTomH	ConcertBD	Syn Swt Atk1	Machine Gun
49	Bongo Hi Slp	Vox Snare 2	Xantom RCrsh	Crash Cym 2	TablaBayam 1	Laser
50	Bongo Lo Slp	Vox Hihat 1	Xantom DTomH	Reg.H.Tom	Udo	DistGtr Nz 2
51	Bongo Hi Op	Vox Hihat 2	Xantom CRide	Jazz Ride	VoxKickSweep	Ac.Bass Nz 2
52	Bongo Lo Op	Vox Hihat 3	Xantom JCrsh	TR909 Kick 3	Vox Hihat 1	Punch
53	Conga Hi Mt	Vox Cymbal	Xantom CCrsh	Disc CHH	Cowbell	DistGtr Nz 1
54	Conga Lo Mt	Pa!	Xantom Noise	CR78 Tamb	Bongo Hi Mt	DistGtr Nz 3
55	Conga Hi Slp	Chiki!	Xantom RCup	Bang CHH	ClassicHseHt	GtrStroke Nz
56	Conga Lo Slp	Aah Formant	Xantom LScra	ConcertBD Lp	Reg.CHH 1	E.Bass Nz 2
57	Conga Hi Op	Eeh Formant	Xantom CCrsh	TR909 OHH 2	Org Click 1	ClassicHseHt
58	Conga Lo Op	Iih Formant	Xantom LScra	Cowbell	Digi Breath	7th Hit
59	Conga Slp Op	Ooh Formant	Xantom JKick	TR606 Cym	SynVox Noise	OrangeHit 3
60	Conga Efx	Uuh Formant	Xantom KKick	TR909 Crash	JP8 Pis 3 HD	OrangeHit 1
61	Conga Thumb	Metal Vox W1	Xantom RClap	Jazz Ride	Metal Vox W1	Brassy Hit
62	Timbale 1	Metal Vox W2	Xantom CSnar	Filtered Hit	Harmonica	Filtered Hit
63	Timbale 2	Metal Vox W3	Xantom RStck	P5 Sqr HD	Shamisen	Mild Hit
64	Cabasa Up	JD Gamelan	Xantom DSnar	Custom Sqr HD	Flute	Narrow Hit 1
65	Cabasa Down	JD Gamelan	Xantom STomH	TR808 Snr 3	Dyno Rhd mp	Euro Hit
66	Cabasa Cut	JD Gamelan	Xantom SCHH	Alpha Rave	SlwPick70s	Dist Hit
67	Maracas	JD Gamelan	Xantom STomH	Jazz Crash	Cln Gtr Cut	Thin Beef
68	808 Maracas	JD Gamelan	Xantom SPHH	Funk Clap	Hard Clav	Tao Hit
69	R8 Shaker 1	JD Gamelan	Xantom STomH	TR909 CHH 2	TVF Trigger	Smear Hit 1
70	R8 Shaker 2	JD Gamelan	Xantom SOHH	TR909 OHH 2	Applause	Smear Hit 2
71	Shaker 1	JD Gamelan	Xantom STomH	Mute Tp	Euro Hit	LoFi Min Hit
72	Shaker 2	JD Gamelan	Xantom STomH	Ride Cymbal	MG Zap 1	Orch. Hit
73	Bone Shake	JD Gamelan	Xantom RevON	MrchCmp Snr	Syn Swt Atk2	Punch Hit
74	CR78 Guiro	JD Gamelan	Xantom STomH	Pick Kick	Syn Hrd Atk2	O'Skool Hit
75	Guiro 1	JD Gamelan	Xantom RevOF	Lo-Bit Stk 1	GtrStroke Nz	Philly Hit
76	Guiro 2	TablaBayam 1	Xantom ATabl	TR909 Snr 3	JDStrikePole	Scratch 2
77	Guiro Long	TablaBayam 2	Xantom BTabl	Claptail	Vint.Phone	Scratch 3
78	TR727Quijada	TablaBayam 3	Xantom CTabl	Siren	DistGtr Nz 1	Scratch 4
79	Vibraslap	TablaBayam 4	Xantom DTabl	TR808 OHH 1	Reg.M.Tom	Scratch 5
80	Tamborine 1	TablaBayam 5	Xantom SDrum	Rk CmpKick	Jazz Lo Tom	Scratch 8
81	Tamborine 2	TablaBayam 6	Xantom AUdu	TR606 CHH 2	Reg.L.TomFlm	Scratch 9
82	Tamborine 3	TablaBayam 7	Xantom AUdu	Syn Low Atk1	TR909 Clap 2	Scratch 10
83	CR78 Tamb	Cajon 1	Xantom AUdu	Low White Nz	Vox Snare 1	MG Zap 1
84	Timpani p	Cajon 2	Xantom ACong	MG Zap 9	Cabasa Down	MG Zap 10
85	Timpani f	Cajon 3	Xantom ACong	Happy Clap	SprgDrm Hit	MG Zap 2
86	Timpani Roll	Udo	Xantom ACong	TR808 Snr 7	Digital Vox	Syn Low Atk1
87	Timpani Lp	Udu Pot Hi	Xantom ACong	TR808 Snr 3	JD Nasty	Syn Hrd Atk2
88	ConcertBD p	Udu Pot Slp	Xantom ACong	TR808 Snr 2	Vib Wave	Syn Hrd Atk3
89	ConcertBD f	SprgDrm Hit	Xantom AHitL	Club CHH 2	Kalimba	Syn Hrd Atk4
90	ConcertBD ff	Op Pandeiro	Xantom AHitL	CR78 OHH	JD Tabla	Syn Mtl Atk1
91	ConcertBD Lp	Mt Pandeiro	Xantom BHitL	LowDwn CHH	JD Log Drum	Syn Mtl Atk2
92	ConcertBD	Cuica	Xantom BHitL	Lo-Bit OHH 1	Bell Organ	Syn Swt Atk1
93	Triangle1 Mt	JD Anklungs	Xantom CHitL	TR909 OHH 2	Gtr Cut 1	Syn Swt Atk2
94	Triangle1 Op	----	Xantom CHitU	TR606 OHH	Eeh Formant	Syn Swt Atk4
95	Triangle2 Mt	----	Xantom DHit	CR78 OHH	Xylo Seq.	Syn Swt Atk5
96	Triangle2 Op	----	Xantom ESnar	106SubOsc HD	Gun Shot	Vox Kick 2
97	Tibet Cymbal	----	Xantom FSnar	TR909 Snr 6	TablaBayam 3	VoxKickSweep
98	Slight Bell	----	Xantom GSnar	AnalogKick 3	TablaBayam 4	Vox Snare 2
99	Wind Chime	----	Xantom ISnar	MG Bass 2	TablaBayam 5	Vox Cymbal
100	Crotale	----	Xantom ISnar	TR808 Clap 1	TablaBayam 6	Pa!
101	Agogo Bell H	----	Xantom JSnar	Dist Clap	Wind Chime	Chiki!
102	Agogo Bell L	----	Xantom KSnar	Super Saw	Tibet Cymbal	MC500 Beep 2
103	----	----	Xantom HSnar	MG Zap 7	Slight Bell	MC500 Beep 1

Liste de Rhythm Set

GM (GM2 Group)

Note No.	001 (PC: 1) <u>GM2 STANDARD</u>	002 (PC: 9) <u>GM2 ROOM</u>	003 (PC: 17) <u>GM2 POWER</u>	004 (PC: 25) <u>GM2 ELECTRIC</u>	005 (PC: 26) <u>GM2 ANALOG</u>	006 (PC: 33) <u>GM2 JAZZ</u>
28	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
29	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
30	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
31	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
32	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
33	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
34	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
35	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
C2	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Jazz Kick 2
37	Standard KK1	Standard KK1	Power Kick1	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Jazz Kick 1
38	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
39	Standard SN1	Standard SN1	Dance Snare1	Elec. Snare	808 Snare 1	Standard SN1
40	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap
41	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 2	Elec Snare 3	Elec Snare 3
42	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
43	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
44	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
45	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808__chh	Pedal HiHat2
46	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
47	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
C3	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
49	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 1	Real Tom 1
50	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
51	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
52	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
53	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ReverseCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal
54	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
55	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
56	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
57	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
58	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
59	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
C4	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
61	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
62	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
63	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
64	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
65	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
66	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
67	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
70	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
71	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
C5	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
73	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
74	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
75	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
76	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
79	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
80	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
81	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
82	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
83	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
C6	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
85	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
86	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
87	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
88	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
89	-----	-----	-----	-----	-----	-----
90		PC: numéro de Program Change		Toutes slection de banque MSB = 120, tous LSB = 0		
91						
92						
93						
94						
95						
C7						
96						
97						
98						
99						
100						
101						
102						
103						

Liste de Rhythm Set

GM (GM2 Group)

Note No.	007 (PC: 41) GM2 BRUSH	008 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	009 (PC: 57) GM2 SFX
28	High-Q	Close HiHat2	----
29	Slap	Pedal HiHat2	----
30	ScratchPush	Open HiHat2	----
31	ScratchPull	Ride Cymbal	----
32	Sticks	Sticks	----
33	SquareClick	SquareClick	----
34	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	----
35	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	----
C2 36	Jazz Kick 2	Concert BD	----
37	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	----
38	Side Stick	Side Stick	----
39	Brush Swirl	Concert Snr	----
40	Brush Slap1	Castanets	High-Q
	Brush Swirl	Concert Snr	Slap
41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush
42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull
43	Real Tom 6	Timpani	Sticks
44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick
45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click
46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell
C3 47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz
48	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise
49	Crash Cym.1	Timpani	Gt.CutNoise
50	Real Tom 1	Timpani	String Slap
51	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick
52	ChinaCymbal	Timpani	Laughing
53	Ride Bell	Timpani	Screaming
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps
57	Crash Cym.2	Con.Cymbal2	Footsteps
58	Vibraslap	Vibraslap	Applause
C4 59	Ride Cymbal	Concert Cym.	Creaking
60	Bongo High	Bongo High	Door
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Scratch
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Wind Chimes
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Car-Engine
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	Agogo	Agogo	Siren
68	Agogo	Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
C5 71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Starship
72	LongWhistle	LongWhistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Woodblock	Woodblock	Dog
77	Woodblock	Woodblock	HorseGallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Bird
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	Mute Triangl	Mute Triangl	Thunder
81	Open Triangl	Open Triangl	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
C6 83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	----
87	Open Surdo	Open Surdo	----
88	----	Applause	----
89			
90			
91		PC: numéro de Program Change	Toutes slection de banque MSB = 120, tous LSB = 0
92			
93			
94			
C7 95			
96			
97			
98			
99			
100			
101			
102			
103			

Liste d'échantillons («Waveform»)

No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave
0001	Ac.Pno p A L	0091	3rd Perc Org	0181	Clean TC C	0271	MG Bass 1 B	0361	Wide Tp C
0002	Ac.Pno p A R	0092	Lo-Fi Organ	0182	Overdrive A	0272	MG Bass 1 C	0362	Mute Tp A
0003	Ac.Pno p B L	0093	Perc Organ 1	0183	Overdrive C	0273	DistTB Sqr	0363	Mute Tp B
0004	Ac.Pno p B R	0094	Perc Organ 2	0184	Distortion A	0274	DistTBSqr Lp	0364	Mute Tp C
0005	Ac.Pno p C L	0095	Rock Organ A	0185	Distortion B	0275	Solid Bass	0365	Trombone A
0006	Ac.Pno p C R	0096	Rock Organ B	0186	Distortion C	0276	MG Big Bass	0366	Trombone B
0007	Ac.Pno f A L	0097	Rock Organ C	0187	Dist Mute A	0277	Jungle Bass	0367	Trombone C
0008	Ac.Pno f A R	0098	RtryOrg1 A L	0188	Dist Mute B	0278	Garage Bass	0368	Tbn mf A
0009	Ac.Pno f B L	0099	RtryOrg1 A R	0189	Dist Mute C	0279	SH-101 Bs A	0369	Tbn mf B
0010	Ac.Pno f B R	0100	RtryOrg1 B L	0190	Dist Chord A	0280	SH-101 Bs B	0370	Tbn mf C
0011	Ac.Pno f C L	0101	RtryOrg1 B R	0191	Dist Chord B	0281	SH-101 Bs C	0371	Tuba A
0012	Ac.Pno f C R	0102	RtryOrg1 C L	0192	Dist Chord C	0282	TB Natural	0372	Tuba B
0013	JD Piano A	0103	RtryOrg1 C R	0193	Dst Gtr Riff	0283	Poly Bass	0373	Tuba C
0014	JD Piano B	0104	RtryOrg2 A L	0194	Gtr Trill	0284	Organ Bass	0374	Sft F.Horn A
0015	JD Piano C	0105	RtryOrg2 A R	0195	Cln Gtr Cut	0285	Voco Bass	0375	Sft F.Horn B
0016	Piano Atk Nz	0106	RtryOrg2 B L	0196	Gtr Cut 1	0286	MG Bass 2 A	0376	Sft F.Horn C
0017	MKS Piano A	0107	RtryOrg2 B R	0197	Gtr Cut 2	0287	MG Bass 2 B	0377	French Hrn A
0018	MKS Piano B	0108	RtryOrg2 C L	0198	Gtr Cut 3	0288	MG Bass 2 C	0378	French Hrn C
0019	MKS Piano C	0109	RtryOrg2 C R	0199	Gtr Cut 4	0289	MG Bass 3	0379	F.HornSect A
0020	Stage EP p A	0110	LoFi RtryOrg	0200	Wah Gtr Riff	0290	MG Bass 4	0380	F.HornSect B
0021	Stage EP p B	0111	Vint.Org 1	0201	E.Gtr Harm	0291	MC Bass A	0381	F.HornSect C
0022	Stage EP p C	0112	Vint.Org 2	0202	JD ScrapeGut	0292	MC Bass B	0382	Tp Section A
0023	Stage EP f A	0113	Vint.Org 3	0203	Harp A	0293	MC Bass C	0383	Tp Section B
0024	Stage EP f B	0114	Vint.Org 4	0204	Harp B	0294	Atk Syn Bass	0384	Tp Section C
0025	Stage EP f C	0115	Lite Dst Org	0205	Harp C	0295	Atk Flute A	0385	OctBrs p A L
0026	Tine EP p A	0116	Positive '8	0206	Banjo A	0296	Atk Flute B	0386	OctBrs p A R
0027	Tine EP p B	0117	Pipe Organ	0207	Banjo B	0297	Atk Flute C	0387	OctBrs p B L
0028	Tine EP p C	0118	Cathedr1 Org	0208	Banjo C	0298	Flute A	0388	OctBrs p B R
0029	Tine EP mf A	0119	Nylon Gtr1 A	0209	Sitar A	0299	Flute B	0389	OctBrs p C L
0030	Tine EP mf B	0120	Nylon Gtr1 B	0210	Sitar B	0300	Flute C	0390	OctBrs p C R
0031	Tine EP mf C	0121	Nylon Gtr1 C	0211	Sitar C	0301	Piccolo A	0391	OctBrs f A L
0032	Tine EP ff A	0122	Nylon Gtr2 A	0212	Sitar Drn A	0302	Piccolo B	0392	OctBrs f A R
0033	Tine EP ff B	0123	Nylon Gtr2 B	0213	Sitar Drn B	0303	Piccolo C	0393	OctBrs f B L
0034	Tine EP ff C	0124	Nylon Gtr2 C	0214	Sitar Drn C	0304	Pan Flute	0394	OctBrs f B R
0035	Dyno EP mp A	0125	Bright Gtr A	0215	E.Sitar A	0305	JD Rad Hose	0395	OctBrs f C L
0036	Dyno EP mp B	0126	Bright Gtr B	0216	E.Sitar B	0306	Shakuhachi	0396	OctBrs f C R
0037	Dyno EP mp C	0127	Bright Gtr C	0217	E.Sitar C	0307	JD Fl Push	0397	Brs Fall 1 L
0038	Dyno EP mf A	0128	Ac.Gtr mp A	0218	Santur A	0308	Clarinet A	0398	Brs Fall 1 R
0039	Dyno EP mf B	0129	Ac.Gtr mp B	0219	Santur B	0309	Clarinet B	0399	Brs Fall 2 L
0040	Dyno EP mf C	0130	Ac.Gtr mp C	0220	Santur C	0310	Clarinet C	0400	Brs Fall 2 R
0041	Dyno EP ff A	0131	Ac.Gtr mf A	0221	Dulcimer A	0311	Oboe Mezzo A	0401	OrchUnis A L
0042	Dyno EP ff B	0132	Ac.Gtr mf B	0222	Dulcimer B	0312	Oboe Mezzo B	0402	OrchUnis A R
0043	Dyno EP ff C	0133	Ac.Gtr mf C	0223	Dulcimer C	0313	Oboe Mezzo C	0403	OrchUnis B L
0044	Wurly mp A	0134	Ac.Gtr ff A	0224	Shamisen A	0314	Oboe Forte A	0404	OrchUnis B R
0045	Wurly mp B	0135	Ac.Gtr ff B	0225	Shamisen B	0315	Oboe Forte B	0405	OrchUnis C L
0046	Wurly mp C	0136	Ac.Gtr ff C	0226	Shamisen C	0316	Oboe Forte C	0406	OrchUnis C R
0047	Wurly mf A	0137	Ac.Gtr Sld A	0227	Koto A	0317	E.Horn A	0407	Violin Vib A
0048	Wurly mf B	0138	Ac.Gtr Sld B	0228	Koto B	0318	E.Horn B	0408	Violin Vib B
0049	Wurly mf C	0139	Ac.Gtr Sld C	0229	Koto C	0319	E.Horn C	0409	Violin Vib C
0050	Wurly ff A	0140	Ac.Gtr Hrm A	0230	Ac.Bass A	0320	Bassoon A	0410	Violin A
0051	Wurly ff B	0141	Ac.Gtr Hrm B	0231	Ac.Bass B	0321	Bassoon B	0411	Violin B
0052	Wurly ff C	0142	Ac.Gtr Hrm C	0232	Ac.Bass C	0322	Bassoon C	0412	Violin C
0053	Lo-Fi Wurly	0143	Jazz Gtr A	0233	FngnCmp Bs A	0323	Recorder A	0413	Cello Vib A
0054	Soft SA EP A	0144	Jazz Gtr B	0234	FngnCmp Bs B	0324	Recorder B	0414	Cello Vib B
0055	Soft SA EP B	0145	Jazz Gtr C	0235	FngnCmp Bs C	0325	Recorder C	0415	Cello Vib C
0056	Soft SA EP C	0146	Clean Gtr A	0236	Finger Bs A	0326	SopranoSax A	0416	Cello A
0057	Hard SA EP A	0147	Clean Gtr B	0237	Finger Bs B	0327	SopranoSax B	0417	Cello B
0058	Hard SA EP B	0148	Clean Gtr C	0238	Finger Bs C	0328	SopranoSax C	0418	Cello C
0059	Hard SA EP C	0149	Clr Mt Gtr A	0239	Precision Bs	0329	Alto Sax Vib	0419	VI Sect. A L
0060	SA EP Ens A	0150	Clr Mt Gtr B	0240	Jz Bs Soft A	0330	Soft Alto A	0420	VI Sect. A R
0061	SA EP Ens B	0151	Clr Mt Gtr C	0241	Jz Bs Soft B	0331	Soft Alto B	0421	VI Sect. B L
0062	SA EP Ens C	0152	E.Gtr Ld 1	0242	Jz Bs Soft C	0332	Soft Alto C	0422	VI Sect. B R
0063	SA E.Piano A	0153	E.Gtr Ld 2	0243	6-FngBsSft A	0333	Wide Sax A	0423	VI Sect. C L
0064	SA E.Piano B	0154	Brit Strat A	0244	6-FngBsSft B	0334	Wide Sax B	0424	VI Sect. C R
0065	SA E.Piano C	0155	Brit Strat B	0245	6-FngBsSft C	0335	Wide Sax C	0425	Vc Sect. A L
0066	80's E.Pno 1	0156	Brit Strat C	0246	ThumbMTBs pA	0336	BreathySax A	0426	Vc Sect. A R
0067	80's E.Pno 2	0157	SlwPick70s A	0247	ThumbMTBs pB	0337	BreathySax B	0427	Vc Sect. B L
0068	Hard E.Pno	0158	SlwPick70s B	0248	ThumbMTBs pC	0338	BreathySax C	0428	Vc Sect. B R
0069	Celesta	0159	SlwPick70s C	0249	ThumbMTBs fA	0339	Tenor Sax A	0429	Vc Sect. C L
0070	Music Box	0160	FstPick70s A	0250	ThumbMTBs fB	0340	Tenor Sax B	0430	Vc Sect. C R
0071	Reg.Clav A	0161	FstPick70s B	0251	ThumbMTBs fC	0341	Tenor Sax C	0431	Full Str A L
0072	Reg.Clav B	0162	FstPick70s C	0252	Fretlss Bs A	0342	Bari.Sax 1 A	0432	Full Str A R
0073	Reg.Clav C	0163	Plk Strat A	0253	Fretlss Bs B	0343	Bari.Sax 1 B	0433	Full Str B L
0074	Retro Clav A	0164	Plk Strat B	0254	Fretlss Bs C	0344	Bari.Sax 1 C	0434	Full Str B R
0075	Retro Clav B	0165	Plk Strat C	0255	Fretlss SftA	0345	Bari.Sax 2 A	0435	Full Str C L
0076	Retro Clav C	0166	Strat Mute A	0256	Fretlss SftB	0346	Bari.Sax 2 B	0436	Full Str C R
0077	Tight Clav A	0167	Strat Mute B	0257	Fretlss SftC	0347	Bari.Sax 2 C	0437	ChmbrStrAtkA
0078	Tight Clav B	0168	Strat Mute C	0258	Pick Bass 1A	0348	Musette	0438	ChmbrStrAtkB
0079	Tight Clav C	0169	Funk Gtr A	0259	Pick Bass 1B	0349	Harmonica A	0439	ChmbrStrAtkC
0080	Hard Clav A	0170	Funk Gtr B	0260	Pick Bass 1C	0350	Harmonica B	0440	ChmbrStrRevA
0081	Hard Clav B	0171	Funk Gtr C	0261	Pick Bass 2	0351	Harmonica C	0441	ChmbrStrRevB
0082	Hard Clav C	0172	Funk MtGtr A	0262	Slap Bass	0352	Blues G-harp	0442	ChmbrStrRevC
0083	JD Clav	0173	Funk MtGtr B	0263	Slap +Pull 1	0353	Flugel A	0443	Vls Pizz A
0084	Harpsi A	0174	Funk MtGtr C	0264	Slap +Pull 2	0354	Flugel B	0444	Vls Pizz B
0085	Harpsi B	0175	Easy Gtr A	0265	Slap +Pull 3	0355	Flugel C	0445	Vls Pizz C
0086	Harpsi C	0176	Easy Gtr B	0266	Jz Slap Bass	0356	Trumpet A	0446	VlsPizzRev A
0087	JD Full Draw	0177	Easy Gtr C	0267	Jz Slp+Pull1	0357	Trumpet B	0447	VlsPizzRev B
0088	Org Basic 1	0178	Nasty Gtr	0268	Jz Slp+Pull2	0358	Trumpet C	0448	VlsPizzRev C
0089	Org Basic 2	0179	Clean TC A	0269	Jz Slp+Pull3	0359	Wide Tp A	0449	Vcs Pizz A
0090	Ballad Org	0180	Clean TC B	0270	MG Bass 1 A	0360	Wide Tp B	0450	Vcs Pizz B

Liste d'échantillons («Waveform»)

No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave
0451	Vcs Pizz C	0541	JD Spark Vox	0631	JD Tuba Slap	0721	MG Zap 8	0811	TR909 Kick 6
0452	VcsPizzRev A	0542	JD Cutters	0632	JD Plink	0722	MG Zap 9	0812	Roll Kick
0453	VcsPizzRev B	0543	SBF Hrd Ld 1	0633	JD Plunk	0723	MG Zap 10	0813	Reg.Snr1 p L
0454	VcsPizzRev C	0544	SBF Hrd Ld 2	0634	TVF Trigger	0724	MG Zap 11	0814	Reg.Snr1 p R
0455	Unison Saw A	0545	JD EML 5th	0635	Cutting Nz	0725	MG Blip	0815	Reg.Snr1mf L
0456	Unison Saw B	0546	TB303 Saw HD	0636	Ac.Bass Body	0726	Beam HiQ	0816	Reg.Snr1mf R
0457	Unison Saw C	0547	Custm Saw HD	0637	Flute Pad Nz	0727	MG Attack	0817	Reg.Snr1 f L
0458	Super Saw A	0548	MG Saw HD	0638	Applause	0728	Syn Low Atk1	0818	Reg.Snr1 f R
0459	Super Saw B	0549	OB2 Saw HD	0639	River	0729	Syn Low Atk2	0819	Reg.Snr1ff L
0460	Super Saw C	0550	DigitalSawHD	0640	Thunder	0730	Syn Hrd Atk1	0820	Reg.Snr1ff R
0461	Trance Saw A	0551	Calc.Saw	0641	Monsoon	0731	Syn Hrd Atk2	0821	Reg.Snr2 p L
0462	Trance Saw B	0552	Calc.Saw inv	0642	Stream	0732	Syn Hrd Atk3	0822	Reg.Snr2 p R
0463	Trance Saw C	0553	Synth Saw	0643	Bubble	0733	Syn Hrd Atk4	0823	Reg.Snr2 f L
0464	Alpha Rave	0554	JD Syn Saw	0644	Bird Song	0734	Syn Mtl Atk1	0824	Reg.Snr2 f R
0465	Saw Sync A	0555	JD Fat Saw	0645	Dog Bark	0735	Syn Mtl Atk2	0825	Reg.Snr2ff L
0466	Saw Sync B	0556	JP-8 Saw	0646	Gallop	0736	Syn Swt Atk1	0826	Reg.Snr2ff R
0467	Saw Sync C	0557	P5 Saw HD	0647	Vint.Phone	0737	Syn Swt Atk2	0827	Reg.Snr2f L
0468	Warm Pad A	0558	D-50 Saw	0648	Office Phone	0738	Syn Swt Atk3	0828	Reg.Snr2f R
0469	Warm Pad B	0559	Air Wave	0649	Mobile Phone	0739	Syn Swt Atk4	0829	Amb.Snr1 p L
0470	Warm Pad C	0560	MG Sqr HD	0650	Door Creak	0740	Syn Swt Atk5	0830	Amb.Snr1 p R
0471	OB2 Pad 1 A	0561	P5 Sqr HD	0651	Door Slam	0741	Syn Swt Atk6	0831	Amb.Snr1 f L
0472	OB2 Pad 1 B	0562	OB2 Sqr HD	0652	Car Engine	0742	Syn Swt Atk7	0832	Amb.Snr1 f R
0473	OB2 Pad 1 C	0563	Custm Sqr HD	0653	Car Slip	0743	Reg.Kick p L	0833	Amb.Snr2 p L
0474	OB2 Pad 2 A	0564	106SubOsc HD	0654	Car Pass	0744	Reg.Kick p R	0834	Amb.Snr2 p R
0475	OB2 Pad 2 B	0565	TB303 Sqr HD	0655	Crash Seq.	0745	Reg.Kick f L	0835	Amb.Snr2 f L
0476	OB2 Pad 2 C	0566	Fat Square	0656	Gun Shot	0746	Reg.Kick f R	0836	Amb.Snr2 f R
0477	SBF Vox A	0567	JP-8 Square	0657	Siren	0747	Reg.Kick fl L	0837	Piccolo Snr
0478	SBF Vox B	0568	JP8 Pls 1 HD	0658	Train Pass	0748	Reg.Kick f R	0838	Maple Snr
0479	SBF Vox C	0569	JP8 Pls 2 HD	0659	Airplane	0749	Rock Kick p	0839	Natural Snr1
0480	Female Ahs A	0570	JP8 Pls 3 HD	0660	Space Voyage	0750	Rock Kick f	0840	Natural Snr2
0481	Female Ahs B	0571	JP8 Pls 4 HD	0661	Blow Loop	0751	Jazz Kick p	0841	Dry Snr p
0482	Female Ahs C	0572	Syn Pulse 1	0662	Laugh	0752	Jazz Kick mf	0842	Dry Snr f
0483	Female Oos A	0573	Syn Pulse 2	0663	Scream	0753	Jazz Kick f	0843	Ballad Snr
0484	Female Oos B	0574	MG Tri HD	0664	Punch	0754	Dry Kick 1	0844	Light Snr p
0485	Female Oos C	0575	700 Triangle	0665	Heartbeat	0755	Tight Kick 1	0845	Light Snr f
0486	Male Aahs A	0576	Syn Triangle	0666	Footsteps	0756	Tight Kick 2	0846	Light Snr ff
0487	Male Aahs B	0577	JD Triangle	0667	Machine Gun	0757	Old Kick	0847	Light SnrRim
0488	Male Aahs C	0578	ARP Sine HD	0668	Laser	0758	Jz Dry Kick	0848	Click Snr p
0489	Jazz Doos A	0579	Sine	0669	Thunder Lp	0759	Bright Kick	0849	Click Snr f
0490	Jazz Doos B	0580	Digi Attack	0670	Ac.Bass Nz 1	0760	Dry Kick 2	0850	Click Snr ff
0491	Jazz Doos C	0581	JD Fine Wine	0671	Ac.Bass Nz 2	0761	Dry Kick 3	0851	Rock Snr p
0492	Jz Doos Lp A	0582	Digi Loop 1	0672	E.Bass Nz 1	0762	Power Kick	0852	Rock Snr mf
0493	Jz Doos Lp B	0583	Digi Loop 2	0673	E.Bass Nz 2	0763	R&B Kick L	0853	Rock Snr f
0494	Jz Doos Lp C	0584	JD MetalWind	0674	E.Bass Slide	0764	R&B Kick R	0854	Rock Rim p
0495	Gospel Hum A	0585	Atmosphere	0675	DistGtr Nz 1	0765	Rk CmpKick L	0855	Rock Rim mf
0496	Gospel Hum B	0586	DigiSpectrum	0676	DistGtr Nz 2	0766	Rk CmpKick R	0856	Rock Rim f
0497	Gospel Hum C	0587	JD Vox Noise	0677	DistGtr Nz 3	0767	MaxLow Kick1	0857	Reg.SnrGst L
0498	Soprano Vox	0588	SynVox Noise	0678	GtrStroke Nz	0768	MaxLow Kick2	0858	Reg.SnrGst R
0499	Kalimba	0589	Shaku Noise	0679	Gtr Fret Nz1	0769	MaxLow Kick3	0859	Rock Snr Gst
0500	JD Kimba Atk	0590	Digi Breath	0680	Gtr Fret Nz2	0770	Dist Kick	0860	Sft Snr Gst
0501	JD Wood Crak	0591	Agogo Noise	0681	Gtr Fret Nz3	0771	FB Kick	0861	Jazz Snr p
0502	JD Gamelan 1	0592	Polishing Nz	0682	ClassicHseHt	0772	Rough Kick1	0862	Jazz Snr mf
0503	JD Gamelan 2	0593	Dentist Nz	0683	OrangeHit 1	0773	Rough Kick2	0863	Jazz Snr f
0504	JD Gamelan 3	0594	Vinyl Noise	0684	OrangeHit 2	0774	Rough Kick3	0864	Jazz Snr ff
0505	JD Log Drum	0595	White Noise	0685	OrangeHit 3	0775	Click Kick	0865	Jazz Rim p
0506	JD Hooky	0596	Pink Noise	0686	7th Hit	0776	Pick Kick	0866	Jazz Rim mf
0507	JD Tabla	0597	SBF Cym Lp	0687	Brassy Hit	0777	Back Kick	0867	Jazz Rim f
0508	JD Xylo	0598	SBF Bell Lp	0688	Drive Hit	0778	Vinyl Kick	0868	Jazz Rim ff
0509	Marimba	0599	SBF Nz Lp	0689	Filtered Hit	0779	Low Kick 1	0869	Jz Brsh Slap
0510	Vibraphone	0600	SBF Vox Lp	0690	Mild Hit	0780	Boys Kick	0870	Jz Brsh Swsh
0511	Glocken	0601	Aah Formant	0691	Narrow Hit 1	0781	Hippie Kick	0871	Swish&Turn p
0512	Steel Drums	0602	Eeh Formant	0692	Narrow Hit 2	0782	Frenzy Kick	0872	Swish&Turn f
0513	JD Pole Lp	0603	Iih Formant	0693	Euro Hit	0783	PlasticKick1	0873	Snr Roll
0514	JD BottleHit	0604	Ooh Formant	0694	Dist Hit	0784	Swallow Kick	0874	Snr Roll Lp
0515	D-50 Bell A	0605	Uuh Formant	0695	Thin Beef	0785	Neck Kick	0875	Soft Jz Roll
0516	D-50 Bell B	0606	Metal Vox W1	0696	Tao Hit	0786	70's Kick	0876	BrushRoll Lp
0517	D-50 Bell C	0607	Metal Vox L1	0697	Smear Hit 1	0787	Skool Kick	0877	GoodOld Snr1
0518	D-50 Bell Lp	0608	Metal Vox W2	0698	Smear Hit 2	0788	Dance Kick	0878	GoodOld Snr2
0519	Agogo Bell	0609	Metal Vox L2	0699	LoFi Min Hit	0789	HipHop Kick1	0879	GoodOld Snr3
0520	Finger Bell	0610	Metal Vox W3	0700	Orch. Hit	0790	HipHop Kick2	0880	GoodOld Snr4
0521	JD Cowbell	0611	Metal Vox L3	0701	Punch Hit	0791	Pin Kick	0881	GoodOld Snr5
0522	Tubular Bell	0612	JD Rattles	0702	O'Skool Hit	0792	Low Kick 2	0882	GoodOld Snr6
0523	Church Bell	0613	Xylo Seq.	0703	Philly Hit	0793	Low Kick 3	0883	Dirty Snr 1
0524	Mild CanWave	0614	JD Tin Wave	0704	Scratch 1	0794	AnalogKick 1	0884	Dirty Snr 2
0525	JD Crystal	0615	JD Anklungs	0705	Scratch 2	0795	PlasticKick2	0885	Dirty Snr 3
0526	Bell Organ	0616	JD Shami	0706	Scratch 3	0796	PlasticKick3	0886	Dirty Snr 4
0527	Old DigiBell	0617	SynBassClick	0707	Scratch 4	0797	TR909 Kick 1	0887	Dirty Snr 5
0528	JD Bell Wave	0618	JD EP Atk	0708	Scratch 5	0798	TR909 Kick 2	0888	Dirty Snr 6
0529	TinyBellWave	0619	EP Release	0709	Scratch 6	0799	AnalogKick 2	0889	Dirty Snr 7
0530	Vib Wave	0620	Org Click 1	0710	Scratch 7	0800	TR909 Kick 3	0890	Dirty Snr 8
0531	JD Brt Digi	0621	Org Click 2	0711	Scratch 8	0801	AnalogKick 3	0891	Dirty Snr 9
0532	Med Digi	0622	Org Click 3	0712	Scratch 9	0802	AnalogKick 4	0892	Dirty Snr 10
0533	Bagpipe	0623	Org Click 4	0713	Scratch 10	0803	AnalogKick 5	0893	Grit Snr 1
0534	Digital Vox	0624	Org Click 5	0714	MG Zap 1	0804	AnalogKick 6	0894	Grit Snr 2
0535	JD WallyWave	0625	Org Leakage	0715	MG Zap 2	0805	TR606DstKick	0895	Grit Snr 3
0536	JD Brusky Lp	0626	MG Noise Fx	0716	MG Zap 3	0806	TR808 Kick	0896	Grit Snr 4
0537	Bright Form	0627	JD Sm Metal	0717	MG Zap 4	0807	TR909 Kick 4	0897	LoBit SnrFlm
0538	Mild Form	0628	JDStrikePole	0718	MG Zap 5	0808	TR909 Kick 5	0898	Lo-Bit Snr 1
0539	JD Nasty	0629	Ice Crash	0719	MG Zap 6	0809	SH32 Kick	0899	Lo-Bit Snr 2
0540	Fat SparkVox	0630	JD Switch	0720	MG Zap 7	0810	TR707 Kick	0900	Lo-Bit Snr 3

Liste d'échantillons («Waveform»)

No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave	No.	Nom de Wave
0901	BmbCmp Snr	0991	Reg.H.Tom f	1081	Rock Crash 2	1171	Guiro 1
0902	MrchCmp Snr	0992	Reg.L.TomFlm	1082	Splash Cym	1172	Guiro 2
0903	Frenzy Snr 1	0993	Reg.M.TomFlm	1083	Jazz Crash	1173	Guiro Long
0904	Frenzy Snr 2	0994	Reg.H.TomFlm	1084	TR909 Crash	1174	TR727Quijada
0905	Slap Snr 1	0995	Jazz Lo Tom	1085	TR606 Cym	1175	Vibraslap
0906	Keen Snr 1	0996	Jazz Mid Tom	1086	Ride Cymbal	1176	Tamborine 1
0907	Reggae Snr	0997	Jazz Hi Tom	1087	Ride Bell	1177	Tamborine 2
0908	DR660 Snr	0998	Jazz Lo Flm	1088	Rock Rd Cup	1178	Tamborine 3
0909	Pop Snr p	0999	Jazz Mid Flm	1089	Rock Rd Edge	1179	CR78 Tamb
0910	Pop Snr f	1000	Jazz Hi Flm	1090	Jazz Ride p	1180	TablaBayam 1
0911	Pop Snr Rim	1001	Sharp Lo Tom	1091	Jazz Ride mf	1181	TablaBayam 2
0912	Med Snare	1002	Sharp Hi Tom	1092	TR909 Ride	1182	TablaBayam 3
0913	Jngl pkt Snr	1003	Dry Lo Tom	1093	TR707 Ride	1183	TablaBayam 4
0914	Pocket Snr	1004	Dry Hi Tom	1094	China Cymbal	1184	TablaBayam 5
0915	Flange Snr	1005	TR909 Tom	1095	Concert Cym	1185	TablaBayam 6
0916	Slap Snr 2	1006	TR909 DstTom	1096	Hand Clap	1186	TablaBayam 7
0917	Analog Snr 1	1007	TR808 Tom	1097	Club Clap	1187	Cajon 1
0918	Analog Snr 2	1008	TR606 Tom	1098	Short Clap	1188	Cajon 2
0919	Analog Snr 3	1009	Deep Tom	1099	Real Clap	1189	Cajon 3
0920	Jam Snr	1010	Reg.CHH 1 p	1100	Bright Clap	1190	Udo
0921	Back Snr	1011	Reg.CHH 1 mf	1101	R8 Clap	1191	Udu Pot Hi
0922	Keen Snr 2	1012	Reg.CHH 1 f	1102	Gospel Clap	1192	Udu Pot Slp
0923	Boys Snr 1	1013	Reg.CHH 1 ff	1103	Amb Clap	1193	SprgDrm Hit
0924	Slap Snr 3	1014	Reg.CHH 2 mf	1104	Hip Clap	1194	Op Pandeiro
0925	Neck Snr	1015	Reg.CHH 2 f	1105	Funk Clap	1195	Mt Pandeiro
0926	Artful Snr	1016	Reg.CHH 2 ff	1106	Group Clap	1196	Cuica
0927	Pin Snr	1017	Reg.PHH mf	1107	Claptail	1197	Timpani p
0928	Chemical Snr	1018	Reg.PHH f	1108	Planet Clap	1198	Timpani f
0929	Sizzle Snr	1019	Reg.OHH mf	1109	Royal Clap	1199	Timpani Roll
0930	Tiny Snare	1020	Reg.OHH f	1110	Happy Clap	1200	Timpani Lp
0931	R&B Snare 1	1021	Reg.OHH ff	1111	TR808 Clap 1	1201	ConcertBD p
0932	R&B Snare 2	1022	Rock CHH1 mf	1112	Disc Clap	1202	ConcertBD f
0933	Cross Snr	1023	Rock CHH1 f	1113	Dist Clap	1203	ConcertBD ff
0934	Grave Snr	1024	Rock CHH2 mf	1114	Old Clap	1204	ConcertBD Lp
0935	Boys Snr 2	1025	Rock CHH2 f	1115	TR909 Clap 1	1205	Triangle 1
0936	Boys Snr 3	1026	Rock PHH	1116	TR909 Clap 2	1206	Triangle 2
0937	Low Down Snr	1027	Rock OHH	1117	TR808 Clap 2	1207	Tibet Cymbal
0938	TR909 Snr 1	1028	Lo-Bit CHH 1	1118	TR707 Clap	1208	Slight Bell
0939	TR909 Snr 2	1029	Lo-Bit CHH 2	1119	Cheap Clap	1209	Wind Chime
0940	TR909 Snr 3	1030	Lo-Bit CHH 3	1120	Finger Snap	1210	Crotale
0941	TR909 Snr 4	1031	Lo-Bit CHH 4	1121	Club FinSnap	1211	R8 Click
0942	TR909 Snr 5	1032	Lo-Bit CHH 5	1122	Single Snap	1212	Metro Bell
0943	TR909 Snr 6	1033	Modern CHH	1123	Snap	1213	Metro Click
0944	TR808 Snr 1	1034	HipHop CHH 1	1124	Group Snap	1214	MC500 Beep 1
0945	TR808 Snr 2	1035	Urban CHH	1125	Vox Kick 1	1215	MC500 Beep 2
0946	TR808 Snr 3	1036	Bang CHH	1126	Vox Kick 2	1216	DR202 Beep
0947	TR808 Snr 4	1037	LowDwn CHH	1127	VoxKickSweep	1217	Low Saw1
0948	Lite Snare	1038	Disc CHH	1128	Vox Snare 1	1218	Low Saw1 inv
0949	TR808 Snr 5	1039	Club CHH 1	1129	Vox Snare 2	1219	Low Saw2
0950	TR808 Snr 6	1040	HipHop CHH 2	1130	Vox Hihat 1	1220	Low Pulse 1
0951	TR808 Snr 7	1041	TR909 CHH 1	1131	Vox Hihat 2	1221	Low Pulse 2
0952	TR606 Snr 1	1042	TR909 CHH 2	1132	Vox Hihat 3	1222	Low Square
0953	TR606 Snr 2	1043	Shaky CHH	1133	Vox Cymbal	1223	Low Sine
0954	CR78 Snare	1044	Club CHH 2	1134	Pa!	1224	Low Triangle
0955	Urbn Sn Roll	1045	TR808 CHH 1	1135	Chiki!	1225	Low White Nz
0956	Jngl SnrRoll	1046	TR808 CHH 2	1136	Cowbell	1226	Low Pink Nz
0957	Reg.Stick L	1047	TR606 CHH 1	1137	Cowbell Mute	1227	DC
0958	Reg.Stick R	1048	TR606 CHH 2	1138	Wood Block	1228	Reverse Cym
0959	Soft Stick	1049	TR606 DstCHH	1139	Claves		
0960	Hard Stick	1050	Lite CHH	1140	TR808 Claves		
0961	Wild Stick	1051	CR78 CHH	1141	CR78 Beat		
0962	Rock Stick	1052	DR55 CHH	1142	Castanet		
0963	Lo-Bit Stk 1	1053	Neck CHH	1143	Whistle		
0964	Lo-Bit Stk 2	1054	Dance CHH	1144	Bongo Hi Mt		
0965	Lo-Bit Stk 3	1055	Street PHH	1145	Bongo Hi Slp		
0966	Lo-Bit Stk 4	1056	Swallow PHH	1146	Bongo Lo Slp		
0967	Dry Stick 1	1057	Hip PHH	1147	Bongo Hi Op		
0968	Dry Stick 2	1058	TR909 PHH 1	1148	Bongo Lo Op		
0969	Dry Stick 3	1059	TR909 PHH 2	1149	Conga Hi Mt		
0970	Dry Stick 4	1060	TR808 PHH	1150	Conga Lo Mt		
0971	Dry Stick 5	1061	TR606 PHH 1	1151	Conga Hi Slp		
0972	R8 Comp Rim	1062	TR606 PHH 2	1152	Conga Lo Slp		
0973	R&B Rim 1	1063	Lo-Bit PHH	1153	Conga Hi Op		
0974	R&B Rim 2	1064	Lo-Bit OHH 1	1154	Conga Lo Op		
0975	R&B Rim 3	1065	Lo-Bit OHH 2	1155	Conga Slp Op		
0976	Neck Rim	1066	Lo-Bit OHH 3	1156	Conga Efx		
0977	Swag Rim	1067	Neck OHH	1157	Conga Thumb		
0978	Step Rim	1068	Bang OHH	1158	Timbale 1		
0979	R&B Rim 4	1069	HipHop OHH	1159	Timbale 2		
0980	Street Rim	1070	TR909 OHH 1	1160	Cabasa Up		
0981	Regular Rim	1071	TR909 OHH 2	1161	Cabasa Down		
0982	TR909 Rim	1072	TR808 OHH 1	1162	Cabasa Cut		
0983	TR808 Rim	1073	TR808 OHH 2	1163	Maracas		
0984	Reg.F.Tom p	1074	TR606 OHH	1164	808 Maracas		
0985	Reg.F.Tom f	1075	Lite OHH	1165	R8 Shaker 1		
0986	Reg.L.Tom p	1076	CR78 OHH	1166	R8 Shaker 2		
0987	Reg.L.Tom f	1077	Crash Cym1 p	1167	Shaker 1		
0988	Reg.M.Tom p	1078	Crash Cym1 f	1168	Shaker 2		
0989	Reg.M.Tom f	1079	Crash Cym 2	1169	Bone Shake		
0990	Reg.H.Tom p	1080	Rock Crash 1	1170	CR78 Guiro		

Styles Arpeggio / Formes d'accord

Liste «Arpeggio Style»

USER (Groupe «User»)
PRST (Groupe «Preset»)

No.	Nom de l'Arpeggio	No.	Nom de l'Arpeggio
001	Basic 1	065	Bassline 4
002	Basic 2	066	Bassline 5
003	Basic 3	067	Bassline 6
004	Basic 4	068	Bassline 7
005	2 Tone Up	069	Bassline 8
006	3 Tone Up	070	Bassline 9
007	4 Tone Up	071	Bassline 10
008	2 Tone Down	072	Bassline 11
009	3 Tone Down	073	Bassline 12
010	4 Tone Down	074	Bassline 13
011	4 Tone Up&Down	075	Bassline 14
012	Seq Pattern 1	076	Bassline 15
013	Seq Pattern 2	077	Bassline 16
014	Seq Pattern 3	078	Bassline 17
015	Seq Pattern 4	079	Bassline 18
016	Seq Pattern 5	080	Bassline 19
017	Seq Pattern 6	081	Bassline 20
018	Seq Pattern 7	082	Bassline 21
019	Seq Pattern 8	083	Bassline 22
020	Seq Pattern 9	084	Bassline 23
021	Seq Pattern 10	085	Bassline 24
022	Seq Pattern 11	086	Guitar Arp 1
023	Seq Pattern 12	087	Guitar Arp 2
024	Seq Pattern 13	088	Guitar Arp 3
025	Seq Pattern 14	089	Gtr Backing 1
026	Seq Pattern 15	090	Gtr Backing 2
027	Seq Pattern 16	091	Gtr Backing 3
028	Seq Pattern 17	092	Gtr Backing 4
029	Seq Pattern 18	093	Gtr Backing 5
030	Seq Pattern 19	094	Key Backing 1
031	Seq Pattern 20	095	Key Backing 2
032	Seq Pattern 21	096	Key Backing 3
033	Seq Pattern 22	097	Key Backing 4
034	Seq Pattern 23	098	Key Backing 5
035	Seq Pattern 24	099	Key Backing 6
036	Seq Pattern 25	100	Key Backing 7
037	Seq Pattern 26	101	Key Backing 8
038	Seq Pattern 27	102	Key Backing 9
039	Seq Pattern 28	103	Key Backing 10
040	Seq Pattern 29	104	Key Backing 11
041	Seq Pattern 30	105	Key Backing 12
042	Seq Pattern 31	106	Key Backing 13
043	Seq Pattern 32	107	Key Backing 14
044	Seq Pattern 33	108	Key Backing 15
045	Seq Pattern 34	109	Key Backing 16
046	Seq Pattern 35	110	Phrase Backing 1
047	Seq Pattern 36	111	Phrase Backing 2
048	Seq Pattern 37	112	Phrase Backing 3
049	Seq Pattern 38	113	Phrase Backing 4
050	Seq Pattern 39	114	Phrase Backing 5
051	Seq Pattern 40	115	Phrase Backing 6
052	Seq Pattern 41	116	Phrase Backing 7
053	Seq Pattern 42	117	Phrase Backing 8
054	Seq Pattern 43	118	Phrase Backing 9
055	Seq Pattern 44	119	Phrase Backing 10
056	Seq Pattern 45	120	Phrase Backing 11
057	Seq Pattern 46	121	Phrase Backing 12
058	Seq Pattern 47	122	Phrase Backing 13
059	Seq Pattern 48	123	Phrase Backing 14
060	Seq Pattern 49	124	Whole Note Trig
061	Seq Pattern 50	125	Half Note Trig
062	Bassline 1	126	Graphic Pattern1
063	Bassline 2	127	Graphic Pattern2
064	Bassline 3	128	Graphic Pattern3

* Les Arpeggio Styles sont communs aux groupes «Preset» et «User».

Liste «Chord Form»

USER (Groupe «User»)
PRST (Groupe «Preset»)

No.	Nom de l'accord	Notes contenues (quand C4 / Do4 est joué)
001	C	C4, E4, G4
002	C 6	C4, E4, G4, A4
003	C Maj 7	C4, E4, G4, B4
004	C Maj 9	C4, E4, G4, B4, D5
005	C 6/9	C4, E4, G4, A4, D5
006	C aug	C4, E4, G#4
007	C -5	C4, E4, F#4
008	C 7	C4, E4, G4, A#4
009	C 7+5	C4, E4, G#4, A#4
010	C 7-5	C4, E4, F#4, A#4
011	C 7-9	C4, E4, G4, A#4, C#5
012	C 9	C4, E4, G4, A#4, D5
013	C 7+9	C4, E4, G4, A#4, D#5
014	C 9+5	C4, E4, G#4, A#4, D5
015	C 9-5	C4, E4, F#4, A#4, D5
016	C 11	C4, E4, G4, A#4, D5, F5
017	C +11	C4, E4, G4, A#4, D5, F#5
018	C 13	C4, E4, G4, A#4, D5, F5, A5
019	C 13+11	C4, E4, G4, A#4, D5, F#5, A5
020	C m	C4, D#4, G4
021	C m6	C4, D#4, G4, A4
022	C m Maj7	C4, D#4, G4, B4
023	C m Maj9	C4, D#4, G4, B4, D5
024	C m 6/9	C4, D#4, G4, A4, D5
025	C m7	C4, D#4, G4, A#4
026	C m7-5	C4, D#4, F#4, A#4
027	C m9	C4, D#4, G4, A#4, D5
028	C m9-5	C4, D#4, F#4, A#4, D5
029	C dim7	C4, D#4, F#4, A4
030	C dim9	C4, D#4, F#4, A4, D5
031	C sus4	C4, F4, G4
032	C 7sus4	C4, F4, G4, A#4
033	General 1	C3, G3, C4, E4
034	General 2	C3, G3, C4, D#4
035	General 3	C3, F3, A#4, D4
036	General 4	C3, G3, A#4, C4, D#4
037	General 5	C3, G3, A#4, D4, F4
038	General 6	C3, G#3, C4, D#4, G4
039	General 7	C3, B3, D4, E4, G4
040	General 8	C3, A#3, D4, E4, A4
041	General 9	C3, A#3, D4, F4, A4
042	General 10	C3, A#3, E4, A4, C5
043	General 11	C3, A#3, D4, D#4, G4
044	General 12	C3, A3, D4, D#4, G4
045	General 13	C3, A3, D4, G4
046	General 14	C2, G3, D#4, A#4, D5, F5
047	Cluster	A#2, F3, G3, C4
048	For Arpeggio 1	C2, E2, G2, C3, E3, G3, C4, E4, G4
049	For Arpeggio 2	C2, D#2, G2, C3, D#3, G3, C4, D#4, G4
050	For Arpeggio 3	C2, G2, C3, G3, C4, G4, C5, G5, C6
051	For Arpeggio 4	C2, G#2, C3, G#3, C4, G#4, C5, G#5, C6
052	Oct Stack 1	C4, C5
053	Oct Stack 2	C3, C4
054	5th Stack 1	C4, G4
055	5th Stack 2	G3, C4
056	4th Stack 1	C4, F4
057	4th Stack 2	F3, C4
058	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
059	Bali Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
060	Chinese Scale	C4, D4, E4, G4, A4
061	Japanese Scale	C4, C#4, F4, G4, A#4
062	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
063	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4
064	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4

* Les formes d'accord sont communes aux groupes «Preset» et «User».

* Les formes de 1 à 32 proposent des accords basiques.

* Les formes de 33 à 64 proposent des accords dédiés aux styles d'arpège.

Liste de Rhythm Group

USER (Groupe «User»)

No.	Nom de Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
01	Pop 1	USER:001 StandardKit3	BPM112
02	Pop 2	PRST:001 StandardKit1	BPM120
03	Pop 3	PRST:002 StandardKit2	BPM121
04	Pop 4	PRST:020 Nu Technica	BPM098
05	Pop 5	PRST:004 Rock Kit 1	BPM080
06	Pop 6	PRST:001 StandardKit1	BPM118
07	Pop 7	PRST:001 StandardKit1	BPM096
08	Rock 1	PRST:004 Rock Kit 1	BPM120
09	Rock 2	PRST:004 Rock Kit 1	BPM100
10	Fusion	PRST:001 StandardKit1	BPM112
11	Funk	PRST:001 StandardKit1	BPM103
12	Jazz	PRST:006 Brash Jz Kit	BPM224
13	HipHop 1	PRST:010 HipHop Kit 1	BPM090
14	HipHop 2	PRST:009 Limiter Kit	BPM090
15	R&B 1	PRST:014 R&B Kit	BPM120
16	R&B 2	PRST:012 HipHop&Latin	BPM090
17	Break Beats	PRST:011 Hip Hop Kit2	BPM155
18	Big Beat	PRST:005 Rock Kit 2	BPM115
19	Drum'n'Bass	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM160
20	2 Step	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM132
21	Trance	PRST:021 Machine Kit2	BPM136
22	Techno	PRST:022 ArtificlKit	BPM135
23	Electro	PRST:008 909 808 Kit	BPM120
24	Hardcore	PRST:022 ArtificlKit	BPM200
25	House	PRST:019 House Kit	BPM125
26	Disco	PRST:003 StandardKit3	BPM120
27	Reggae	PRST:001 StandardKit1	BPM078
28	Bossa	PRST:001 StandardKit1	BPM120
29	Latin	PRST:001 StandardKit1	BPM090
30	EL Samba	PRST:020 Nu Technica	BPM120
31	Tabla Phrases	PRST:032 Scrh&Voi&Wld	BPM120
32	*Graceful	USER:032 *PrstSmpKit	BPM140

PRST (Groupe «Preset»)

No.	Nom de Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
01	Pop 1	PRST:002 StandardKit2	BPM112
02	Pop 2	PRST:001 StandardKit1	BPM120
03	Pop 3	PRST:002 StandardKit2	BPM121
04	Pop 4	PRST:020 Nu Technica	BPM098
05	Pop 5	PRST:004 Rock Kit 1	BPM080
06	Pop 6	PRST:001 StandardKit1	BPM118
07	Pop 7	PRST:001 StandardKit1	BPM096
08	Rock 1	PRST:004 Rock Kit 1	BPM120
09	Rock 2	PRST:004 Rock Kit 1	BPM100
10	Fusion	PRST:001 StandardKit1	BPM112
11	Funk	PRST:001 StandardKit1	BPM103
12	Jazz	PRST:006 Brash Jz Kit	BPM224
13	HipHop 1	PRST:010 HipHop Kit 1	BPM090
14	HipHop 2	PRST:009 Limiter Kit	BPM090
15	R&B 1	PRST:014 R&B Kit	BPM120
16	R&B 2	PRST:012 HipHop&Latin	BPM090
17	Break Beats	PRST:011 Hip Hop Kit2	BPM155
18	Big Beat	PRST:005 Rock Kit 2	BPM115
19	Drum'n'Bass	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM160
20	2 Step	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM132
21	Trance	PRST:021 Machine Kit2	BPM136
22	Techno	PRST:022 ArtificlKit	BPM135
23	Electro	PRST:008 909 808 Kit	BPM120
24	Hardcore	PRST:022 ArtificlKit	BPM200
25	House	PRST:019 House Kit	BPM125
26	Disco	PRST:003 StandardKit3	BPM120
27	Reggae	PRST:001 StandardKit1	BPM078
28	Bossa	PRST:001 StandardKit1	BPM120
29	Latin	PRST:001 StandardKit1	BPM090
30	EL Samba	PRST:020 Nu Technica	BPM120
31	Tabla Phrases	PRST:032 Scrh&Voi&Wld	BPM120
32	Perc Phrases	PRST:031 Percussion	BPM120

* Les données de sons (Rhythm Group and Rhythm Set) dont le nom commence par le signe * utilisent les échantillons Preset («Preset Samples»).
Donc, pour pouvoir jouer ces données de sons, les Preset Samples doivent être chargés dans le Fantom-Xa.

Liste de Rhythm Pattern

No.	Nom de Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé	No.	Nom de Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
001	Pop 1-1			073	Fusion 1		
002	Pop 1-2			074	Fusion 2		
003	Pop 1-3			075	Fusion 3		
004	Pop 1-4	PRST:002 StandardKit2	BPM112	076	Fusion 4	PRST:001 StandardKit1	BPM112
005	Pop 1-5	(USER:001 StandardKit3)		077	Fusion 5		
006	Pop 1-6			078	Fusion 6		
007	Pop 1-7			079	Fusion 7		
008	Pop 1-8			080	Fusion 8		
009	Pop 2-1			081	Funk 1		
010	Pop 2-2			082	Funk 2		
011	Pop 2-3			083	Funk 3		
012	Pop 2-4	PRST:001 StandardKit1	BPM120	084	Funk 4	PRST:001 StandardKit1	BPM103
013	Pop 2-5			085	Funk 5		
014	Pop 2-6			086	Funk 6		
015	Pop 2-7			087	Funk 7		
016	Pop 2-8			088	Funk 8		
017	Pop 3-1			089	Jazz 1		
018	Pop 3-2			090	Jazz 2		
019	Pop 3-3			091	Jazz 3		
020	Pop 3-4	PRST:002 StandardKit2	BPM121	092	Jazz 4	PRST:006 Brash Jz Kit	BPM224
021	Pop 3-5			093	Jazz 5		
022	Pop 3-6			094	Jazz 6		
023	Pop 3-7			095	Jazz 7		
024	Pop 3-8			096	Jazz 8		
025	Pop 4-1			097	Hip Hop 1-1		
026	Pop 4-2			098	Hip Hop 1-2		
027	Pop 4-3			099	Hip Hop 1-3		
028	Pop 4-4	PRST:020 Nu Technica	BPM098	100	Hip Hop 1-4	PRST:010 HipHop Kit 1	BPM090
029	Pop 4-5			101	Hip Hop 1-5		
030	Pop 4-6			102	Hip Hop 1-6		
031	Pop 4-7			103	Hip Hop 1-7		
032	Pop 4-8			104	Hip Hop 1-8		
033	Pop 5-1			105	Hip Hop 2-1		
034	Pop 5-2			106	Hip Hop 2-2		
035	Pop 5-3			107	Hip Hop 2-3		
036	Pop 5-4	PRST:004 Rock Kit 1	BPM080	108	Hip Hop 2-4	PRST:009 Limiter Kit	BPM090
037	Pop 5-5			109	Hip Hop 2-5		
038	Pop 5-6			110	Hip Hop 2-6		
039	Pop 5-7			111	Hip Hop 2-7		
040	Pop 5-8			112	Hip Hop 2-8		
041	Pop 6-1			113	R&B 1-1		
042	Pop 6-2			114	R&B 1-2		
043	Pop 6-3			115	R&B 1-3		
044	Pop 6-4	PRST:001 StandardKit1	BPM118	116	R&B 1-4	PRST:014 R&B Kit	BPM120
045	Pop 6-5			117	R&B 1-5		
046	Pop 6-6			118	R&B 1-6		
047	Pop 6-7			119	R&B 1-7		
048	Pop 6-8			120	R&B 1-8		
049	Pop 7-1			121	R&B 2-1		
050	Pop 7-2			122	R&B 2-2		
051	Pop 7-3			123	R&B 2-3		
052	Pop 7-4	PRST:001 StandardKit1	BPM096	124	R&B 2-4	PRST:012 HipHop&Latin	BPM090
053	Pop 7-5			125	R&B 2-5		
054	Pop 7-6			126	R&B 2-6		
055	Pop 7-7			127	R&B 2-7		
056	Pop 7-8			128	R&B 2-8		
057	Rock 1-1			129	Break Beats 1		
058	Rock 1-2			130	Break Beats 2		
059	Rock 1-3			131	Break Beats 3		
060	Rock 1-4	PRST:004 Rock Kit 1	BPM120	132	Break Beats 4	PRST:011 Hip Hop Kit2	BPM155
061	Rock 1-5			133	Break Beats 5		
062	Rock 1-6			134	Break Beats 6		
063	Rock 1-7			135	Break Beats 7		
064	Rock 1-8			136	Break Beats 8		
065	Rock 2-1			137	Big Beat 1		
066	Rock 2-2			138	Big Beat 2		
067	Rock 2-3			139	Big Beat 3		
068	Rock 2-4	PRST:004 Rock Kit 1	BPM100	140	Big Beat 4	PRST:005 Rock Kit 2	BPM115
069	Rock 2-5			141	Big Beat 5		
070	Rock 2-6			142	Big Beat 6		
071	Rock 2-7			143	Big Beat 7		
072	Rock 2-8			144	Big Beat 8		

Liste de Rhythm Pattern

No.	Nom de Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
145	Drum'n'Bass 1		
146	Drum'n'Bass 2		
147	Drum'n'Bass 3		
148	Drum'n'Bass 4	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM160
149	Drum'n'Bass 5		
150	Drum'n'Bass 6		
151	Drum'n'Bass 7		
152	Drum'n'Bass 8		
153	2 Step 1		
154	2 Step 2		
155	2 Step 3		
156	2 Step 4	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM132
157	2 Step 5		
158	2 Step 6		
159	2 Step 7		
160	2 Step 8		
161	Trance 1		
162	Trance 2		
163	Trance 3		
164	Trance 4	PRST:021 Machine Kit2	BPM136
165	Trance 5		
166	Trance 6		
167	Trance 7		
168	Trance 8		
169	Techno 1		
170	Techno 2		
171	Techno 3		
172	Techno 4	PRST:022 Artificalkit	BPM135
173	Techno 5		
174	Techno 6		
175	Techno 7		
176	Techno 8		
177	Electro 1		
178	Electro 2		
179	Electro 3		
180	Electro 4	PRST:008 909 808 Kit	BPM120
181	Electro 5		
182	Electro 6		
183	Electro 7		
184	Electro 8		
185	Hardcore 1		
186	Hardcore 2		
187	Hardcore 3		
188	Hardcore 4	PRST:022 Artificalkit	BPM200
189	Hardcore 5		
190	Hardcore 6		
191	Hardcore 7		
192	Hardcore 8		
193	House 1		
194	House 2		
195	House 3		
196	House 4	PRST:019 House Kit	BPM125
197	House 5		
198	House 6		
199	House 7		
200	House 8		
201	Disco 1		
202	Disco 2		
203	Disco 3		
204	Disco 4	PRST:003 StandardKit3	BPM120
205	Disco 5		
206	Disco 6		
207	Disco 7		
208	Disco 8		
209	Reggae 1		
210	Reggae 2		
211	Reggae 3		
212	Reggae 4	PRST:001 StandardKit1	BPM078
213	Reggae 5		
214	Reggae 6		
215	Reggae 7		
216	Reggae 8		

No.	Nom de Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
217	Bossa 1		
218	Bossa 2		
219	Bossa 3		
220	Bossa 4	PRST:001 StandardKit1	BPM120
221	Bossa 5		
222	Bossa 6		
223	Bossa 7		
224	Bossa 8		
225	Latin 1		
226	Latin 2		
227	Latin 3		
228	Latin 4	PRST:001 StandardKit1	BPM090
229	Latin 5		
230	Latin 6		
231	Latin 7		
232	Latin 8		
233	El Samba 1		
234	El Samba 2		
235	El Samba 3		
236	El Samba 4	PRST:020 Nu Technica	BPM120
237	El Samba 5		
238	El Samba 6		
239	El Samba 7		
240	El Samba 8		
241	Tabla Phrase 1		
242	Tabla Phrase 2		
243	Tabla Phrase 3		
244	Tabla Phrase 4	PRST:032 Scrh&Voi&Wld	BPM120
245	Tabla Phrase 5		
246	Tabla Phrase 6		
247	Tabla Phrase 7		
248	Tabla Phrase 8		

USER (Groupe «User»)

No.	Nom de Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
249	*Graceful 1		
250	*Graceful 2		
251	*Graceful 3		
252	*Graceful 4	USER:032 *PrstSmpl Kit	BPM140
253	*Graceful 5		
254	*Graceful 6		
255	*Graceful 7		
256	*Graceful 8		

* Les données de sons (Rhythm Group and Rhythm Set) dont le nom commence par le signe * utilisent les échantillons Preset («Preset Samples»). Donc, pour pouvoir jouer ces données de sons, les Preset Samples doivent être chargés dans le Fantom-Xa.

PRST (Groupe «Preset»)

No.	Nom de Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
249	Perc Phrase 1		
250	Perc Phrase 2		
251	Perc Phrase 3		
252	Perc Phrase 4	PRST:031 Percussion	BPM120
253	Perc Phrase 5		
254	Perc Phrase 6		
255	Perc Phrase 7		
256	Perc Phrase 8		

À propos du MIDI

Le système MIDI (**Musical Instruments Digital Interface**) est un ensemble de spécifications standardisées permettant l'échange de données musicales entre instruments de musique numériques. En reliant des unités équipées de prises MIDI à l'aide d'un câble MIDI, vous pouvez faire jouer plusieurs instruments à partir d'un même clavier, effectuer automatiquement et à distances des changements de programme ou toutes sortes d'autres actions. Si vous utilisez le Fantom-Xa tout seul, comme instrument indépendant, vous n'aurez en fait pas à vous occuper beaucoup du MIDI.

Par contre, si vous devez utiliser des unités MIDI externes en association avec le Fantom-Xa, il peut être utile que vous lisiez attentivement ce qui suit.

À propos des prises MIDI

Le Fantom-Xa est équipé des trois types de prises MIDI définies par le standard, qui ont chacune un fonctionnement spécifique.



MIDI IN

Ce connecteur reçoit les messages MIDI transmis par les unités MIDI externes reliées à l'appareil. Le Fantom-Xa peut ainsi, selon le type de message, jouer des notes, changer de programme, effectuer des modulations etc.

MIDI OUT

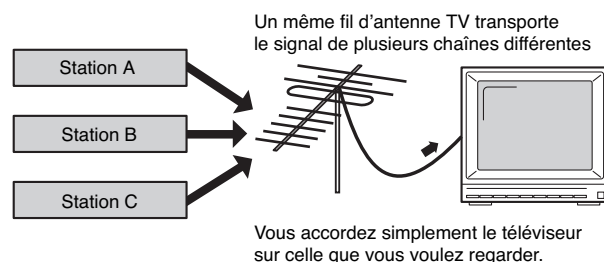
Ce connecteur transmet les messages MIDI générés par l'appareil vers les unités MIDI externes qui lui sont reliées. La prise MIDI OUT du Fantom-Xa sert à émettre les données d'exécution de la section clavier/contrôles ainsi que les données de sauvegarde de ses différents programmes.

MIDI THRU

Les messages MIDI reçus en MIDI IN sont retransmis sans modification par ce connecteur à destination d'autres appareils MIDI de la chaîne. Vous l'utiliserez si vous devez commander plusieurs unités MIDI simultanément.

Canaux MIDI et générateur de son multitimbral

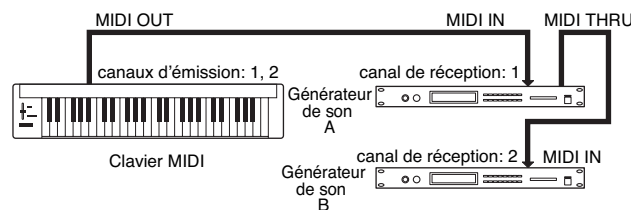
Le MIDI permet la transmission de très nombreux types de données sur un câble unique. La chose est rendue possible, entre autres, par le concept de **canaux MIDI**. Les canaux MIDI permettent à des messages destinés à un instrument donné d'être distingués de ceux destinés à un autre. D'une certaine manière, ces « canaux » sont analogues aux chaînes de télévision hertzienne. En changeant de chaîne, vous pouvez voir les programmes émis par différents émetteurs. De la même manière, le MIDI permet à un appareil de sélectionner l'information qui lui est destinée au sein d'un flot commun de données destinés à tous les appareils.



Le système MIDI utilise 16 canaux numérotés de 1 à 16. Vous devez régler votre appareil de manière à ce qu'il ne reçoive que les informations qui lui sont destinées.


Exemple:

Vous pouvez régler le Fantom-Xa pour émettre sur les canaux 1 et 2 pour différentes parties du clavier. Vous pourriez ainsi jouer un son de guitare d'une main à partir d'un expandeur « A » réglé en réception sur le canal 1, et un son de basse à partir d'un expandeur « B » réglé en réception sur le canal 2.




En réception, le Fantom-Xa peut être utilisé comme **générateur de son multitimbral** recevant sur les 16 canaux MIDI. Ainsi, chacun de ces canaux de l'appareil pourra piloter un son différent.

General MIDI

Le standard General MIDI est un ensemble de recommandation visant à standardiser les générateurs de sons. Les appareils correspondant à ce standard portent le logo General MIDI (). Les fichiers musicaux arborant également ce logo peuvent être joués sur tout appareil au standard General MIDI et produisent dans tous les cas une performance musicale équivalente.

General MIDI 2

Le système General MIDI 2 () qui assure la compatibilité ascendante avec le General MIDI étend les capacités expressives des sons utilisés et assure une plus grande compatibilité. Des aspects précédemment non couverts par le standard General MIDI (manière d'éditer les sons, utilisation des effets), y sont définis de manière plus précise. Le nombre de sonorités disponibles a également été étendu. Les générateurs de sons compatibles General MIDI 2 peuvent restituer des morceaux arborant aussi bien le logo General MIDI que le logo General MIDI 2.

Dans certains cas, le mode General MIDI, conventionnel qui n'est pas doté des nouvelles fonctionnalités est appelé « General MIDI 1 » pour le distinguer du General MIDI 2.

(Section séquenceur)

Date : 1 août 2004

Modèle : Fantom-Xa

Implémentation MIDI

Version : 1.00

Fonction...		Transmits	Reconnu	Remarques	
Canal de base	Par défaut Modifié	Tous canaux X	Tous canaux 1-16	Pas de canal de base spécifique.	
Mode	Par défaut Messages Modifié	X X *****	X X		
Numéros de note : n° réels		0-127 *****	0-127 0-127		
Vélocité	Note On Note Off	O O	O O		
After Touch	Polyphonique Canal	O O	O O	*1 *1	
Pitch Bend		O	O	*1	
Contrôles (Control Change)	0-119	O	O	*1	
Changement de programme : n° réels		O *****	O 0-127	*1	
Système exclusif		O	O	*1	
Système Commun	: Quarter Frames : Song Position : Song Select : Tune Request	O O X O	*1 *1 X O	*2 *1	
Système Temps réel	: Horloge : Commandes	O O	*1 *1	O O	*1 *1
Messages auxiliaires	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	O O X O O X	*2 *3 O (123-127) O X	*3	
Remarques	*1 O X commutable. *2 Ni enregistré ni transmis quand reçu mais peut être créé et transmis par la fonction Microscope. *3 Les messages de mode (123-127) sont enregistrés/transmis après extinction de toutes les notes en cours. Le message All Note lui-même n'est ni enregistré ni transmis mais il peut être créé et transmis par la fonction Microscope.				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLYMode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONOO : Oui
X : Non

Caractéristiques

Fantom-Xa:

Clavier synthétiseur (conforme à la norme General MIDI 2)

Clavier

61 touches (avec vélocité)

Section générateur de son

Polyphonie maximum

128 voix (partagées avec la section sampling)

Parts

16 parts

Capacité d'échantillonnage

64 Mo (équivalent 16-bit linéaire)

Formes d'ondes (« Waveforms »)

1228

Mémoire preset

Patches: 768 + 256 (GM2)

Rhythm Sets: 36 + 9 (GM2)

Performances: 64

Mémoire utilisateur (User)

Patches: 256

Rhythm Sets: 32

Performances: 64

Carte mémoire (PC card)

Patches: 256

Rhythm Sets: 32

Performances: 64

Effets

Multi-Effets: 3 systèmes, 78 types

Chorus: 3 types

Reverb: 5 types

Effets Input: 6 types

Effets Mastering : compresseur 3 bandes

Section Sampling

Format de données

16 bits linéaire (types de fichiers: .WAV / .AIFF)

Fréquence d'échantillonnage

44,1 kHz (fixe)

Durée d'échantillonnage maximum

- avec mémoire d'échantillonnage non étendue (16 Mo)
mono: 360 s. approx., stéréo: 180 s. approx.
- avec mémoire étendue par barrettes DIMM (544 Mo)
mono: 107 mn. approx., stéréo: 53 minutes approx.

Nombre d'échantillons (Samples)

Mémoire utilisateur: 2000 (total max. env. pour 4 Mo)

Carte mémoire: 7000 (PC card)

Section séquenceur

Pistes

Phrase tracks (16 canaux MIDI par piste): 16

Tempo track: 1

Beat track: 1

Patterns: 100

Résolution

480 ticks par noire

Tempo

5-300

Nombre de notes

approx. 400000 notes

Longueur de Song

9998 mesures

Méthodes d'enregistrement

Temps réel et pas à pas

Autres

Arpégiateur

Preset: 128

User: 128

Rhythm Pattern

Preset: 256 (32 groupes)

User: 256 (32 groupes)

Fonction « Chord Memory »

Preset: 64

User: 64

Écran

LCD graphique rétroéclairé 240 x 64 pixels

Pads

10 Pads (Trigger/sélecteur « Category »/Pavé numérique)

Contrôles

Pitch Bend/Modulation

Boutons rotatifs x 4

Sélecteurs assignables x 2

Contrôleur D Beam

Connecteurs

Prise casque

Sorties A (MIX) (L/MONO, R): jacks 6,35 TRS

Sorties B (L, R): jacks 6,35

Entrées (L/MONO/MIC, R): jacks 6,35

Connecteur pédale Hold (avec reconnaissance demi-pédale)

Connecteur pédale de contrôle (assignable)

Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Connecteur USB (compatible transfert de fichiers (mass storage class) et MIDI)

Connecteur d'alimentation

Baies d'extension

- Expansion Extension formes d'ondes et patches pour le générateur de son interne
Cartes d'extension SRX: 1 connecteurs
- ExExtension de la mémoire d'échantillonnage
DIMM: 1 connecteur (compatible 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo (3,3V))

Supports de sauvegarde externe

PC card: 1 connecteur (compatible SmartMedia et CompactFlash par adaptateur PC card)

Alimentation

DC 9 V (Adaptateur AC)

Consommation

1200 mA

Dimensions

1065 (L) x 358 (P) x 114 (H) mm

Poids

10,9 kg (sans l'adaptateur AC)

Accessoires

Mode d'emploi

CD-ROM (éditeur et pilote/driver USB MIDI)

Cache de protection PC Card

Adaptateur AC (PSB-1U)

Options

Cartes d'extension de formes d'ondes: SRX Series

Support clavier: KS-12

Pédales type momentané: DP series

Interrupteur au pied: BOSS FS-5U

Pédale d'expression: EV-5

* Dans l'intérêt de l'amélioration du produit, ses caractéristiques et/ou son apparence sont sujettes à modifications sans préavis.

* Un document "Implémentation MIDI" séparé est disponible. Il contient tous les détails concernant les caractéristiques MIDI de ce t appareil et la façon dont les types de messages sont traités en émission et en réception.

Pour l'obtenir, contactez votre Centre Technique Agréé ou le Revendeur Agréé Roland le plus proche de chez vous (informations sur <http://www.rolandce.com>).

Index

* En anglais pour une meilleure correspondance avec les indications portées sur l'écran et sur l'appareil.

Symbols

.MID	24
.SVQ	24, 204, 207
.WAV	105, 204, 207

Numerics

2BAND CHORUS	174
2BAND FLANGER	174
2BAND STEP FLANGER	175
2VOICE PITCH SHIFTER	183
3D CHORUS	173
3D DELAY	180
3D Effects	188
3D FLANGER	173
3D STEP FLANGER	173
3TAP PAN DELAY	178
4TAP PAN DELAY	179

A

A-Env Level 1-3	
Patch	48
Rhythm Set	64
A-Env T1 V-Sens	
Patch	48
Rhythm Set	64
A-Env T4 V-Sens	
Patch	48
Rhythm Set	64
A-Env Time 1-4	
Patch	48
Rhythm Set	64
A-Env Time KF	48
Aftertouch Time Ctrl Sens	58
AIFF	105, 204, 207
Alter Pan Depth	48
Alternate Pan Depth	64
AMP	109
Analog Feel	40
Arabian Scale	76
Arp/Rhythm Sync Switch	200
Arpeggio	86
Assign to Keyboard	113
Assign to Pad	112
Assign Type	58
Assignable	
D Beam	82
Attack	102
Attack Time Offset	40
Auditioning	
Patch	31
Rhythm Set	31

Auto Chop	111
Auto divide Sampling	100
AUTO PAN	169
Auto Punch-In	125
AUTO TRIG	100
Auto Trigger Level	100
AUTO WAH	167

B

Base Note	118
Beat	
Auto Chop	111
Beat Indicator Mode	200
Beat Track	24
Bend	74
Bender and Modulation Part Select	195
Bias	
Patch	47
Bias Direction	47
Bias Level	47
Bias Position	47
Booster	39
Booster 1&2, 3&4	39
Booster Gain	39
BPM	
Arpeggio	86
Rhythm Pattern	95
Sample	107
Song	120, 123
Brightness Ctrl	213

C

Card	
Sample	104
Card Format	203, 205
Category	32
Center Canceler	102
Ch Balance	102
Chain Play	119
Change Channel	139
Change Duration	140
Change Velocity	139
CHOP	110
Chop Type	111
Chord Form	92
Chord Memory	92
CHORUS	171-174, 184-187
Chorus	22, 189
Chorus Level	159, 161
Chorus Output Assign	159, 161
Chorus Output Select	159, 161
Chorus Send Level	
Solo Synth	81, 202
Chorus Source	159, 161

Chorus Type	159, 161, 189
Clip 1 Note No.	213
Clip Filter	213
Color Cb Ctrl	213
Color Cr Ctrl	213
COMBINE	111
Compare Function	
Patch	36
Rhythm Set	56
COMPRESSOR	176
Compressor	102
Connection	
Amp and Speaker System	15
Continuous Hold Pedal	85, 195
Contrast	16
Control Pedal	18, 85
Control Pedal Assign	85, 195
Control Pedal Polarity	85, 195
Control Setting	34
Control Switch	42
Controller Section	19
Copy	36, 56, 137, 148, 205
Copying	205
Patch (Tone) Setting	36
Rhythm Tone Setting	56
Count In	124
Create	147
Create Multisample	114
Create Rhythm	114
CTRL 1-4 Destination 1-4	49
CTRL 1-4 Sens 1-4	50
CTRL 1-4 Source	49
CTRL 1-4 Switch 1-4	50
Ctrl Tx Ch	213
Cursor	27
Curve	75
Cutoff Frequency	
Patch	45
Rhythm Set	62
Cutoff Keyfollow	45
Cutoff Offset	40
Cutoff V-Curve	
Patch	46
Rhythm Set	62
Cutoff V-Sens	
Patch	46
Rhythm Set	62
D	
D Beam	
Assignable	82
Pad Trigger	82
Solo Synth	81
D Beam Controller	34
D Beam Part Select	201
D Beam Sens	201

Data Thin	143
DEC	27
Default File Type	193
DELAY	177-181, 185-187
Delay	75
Delay Time	52
Delay Time KF	52
Delete	136, 205
Deleting	205
Dividing Point	111
Sample	105
Demo Song	17
Depth	75
Destination	162
Device ID	197
Display	16
Dissolve Time	213
DISTORTION	175, 185
Drop Format	199

E

Editing	131, 133
Sample	104
Editor	210
Effect	22
Effects	157-158, 160
EMPHASIS	108
End	106
End Point	125, 133
ENHANCER	166, 185-186
Enhancer	102
Envelope	19
Pitch	44, 60
TVA	48, 64
TVF	46, 63
Equal Temperament	76
Equalize	102
EQUALIZER	165
Erase	136, 147
Exchange	143
Expanding	216
Extract	141

F

Factory Reset	203
Fade Ctrl	213
Fade Mode	53
Fade Time	53
Fantom-X Editor	210
Fantom-X Librarian	210
Favorite Patch	31
F-Env Depth	
Patch	46
Rhythm Set	63

- F-Env Level 0–4
 Patch 46
 Rhythm Set 63
- F-Env T1 V-Sens
 Patch 46
 Rhythm Set 63
- F-Env T4 V-Sens
 Patch 46
 Rhythm Set 63
- F-Env Time 1–4
 Patch 46
 Rhythm Set 63
- F-Env Time KF 46
- F-Env V-Curve
 Patch 46
 Rhythm Set 63
- F-Env V-Sens
 Patch 46
 Rhythm Set 63
- File 204
- File Name 151
- File Utility 204
- Filter Type
 Patch 45
 Rhythm Set 62
- Fine 74
- FLANGER 171, 173–175, 184–187
- Function Button 26
- FXM 43, 59
- FXM Color 43
 Rhythm Set 59
- FXM Depth 43
 Rhythm Set 59
- FXM Switch 43
 Rhythm Set 59
- G**
- Gap Time 100, 193
- GATE 177
- GATED REVERB 184
- General MIDI 248
- General MIDI 2 248
- Grid Quantize Strength 126
- Grid Resolution 126
- GUITAR AMP SIMULATOR 176
- H**
- HEXA-CHORUS 172
- Hi Attack 191
- Hi Level 191
- Hi Ratio 191
- Hi Release 191
- Hi Thresh 191
- High Freq 102
- High Gain 102
- Hold Function 117
- Hold Pedal 18
- Hold Pedal Polarity 85, 195
- HUMANIZER 167
- I**
- Import Audio 105, 208
- In FX Type 101
- INC 27
- INFINITE PHASER 168
- Initializing 205
 Memory Card 203
 Patch Setting 36
 Performance Setting 72
 Rhythm Set Setting 56
- INPUT 100
- Input Effect 102
 Center Canceler 102
 Compressor 102
 Enhancer 102
 Equalizer 102
 Limiter 102
 Noise Suppressor 102
- Input Effect Setup 102
- Input Quantize 126
- Input Select 100–101, 193
- Input Setting 101
- Input Source 101
- Insert 138
- ISOLATOR 165
- J**
- Just Temperament 76
- K**
- K.L 75
- K.U 75
- Kbd 73, 75
- Kbd Patch Rx/Tx Channel 197
- Key Fade Lower 42
- Key Fade Upper 42
- Key Range Lower 42
- Key Range Upper 42
- Key Trigger 53
- keyboard switch 68
- Keyboard Velocity 195
- Knob
 Selecting 106
- Knob C1–4 Assign 83
- Knob C1–C4 Assign 196
- Knob Part Select 196

L	
LAYER	26
Layer	69
LCD Contrast	16, 193
Legato	76
Legato Retrigger	41
Legato Switch	
Patch	41
Performance	76
Level	
Auto Chop	111
Solo Synth	81, 202
Level V-Curve	
Patch	47
Rhythm Set	64
Level V-Sens	
Patch	47
Rhythm Set	64
LFO	20, 52
Librarian	210
LIMITER	176
Limiter	102
List	
Patch	30–31
Rhythm Set	30–31
Lo Level	191
Load	153
Load all Samples	153
Load Demo Song at Startup	193
Load Preset Samples at Startup	193
Load Song	153
Load Song+Smpls	153
Load User Samples at Startup	193
Loading	131, 153
Sample	104
Local Switch	197
Locate Position	132
LOFI COMPRESS	182
LOFI NOISE	181
LOFI RADIO	182
LONG DELAY	177
LONG TIME CTRL DELAY	181
Loop End Fine	107
Loop Mode	107
Loop Play	121
Loop Point	133
Loop Recording	125
Loop Start	106
Loop Start Fine	107
Loop Tune	107
Loop Waveform	37
Loop/Punch	125
Low Attack	191
LOW BOOST	165
Low Freq	102
Low Frequency Oscillator	20
Low Gain	102
Low Ratio	191
Low Release	191
Low Thresh	191
M	
Mac OS	211
Manual Punch-In	125
Master Key Shift	194
Master Level	194
Master Tune	194
Mastering Effect	22, 191
Matrix Control	49
Memory	21, 216
Memory Card	22, 24, 218
Merge	140
Metronome Level	200
Metronome Mode	200
Metronome Sound	200
MFX	
2BAND CHORUS	174
2BAND FLANGER	174
2BAND STEP FLANGER	175
2VOICE PITCH SHIFTER	183
3D CHORUS	173
3D DELAY	180
3D FLANGER	173
3D STEP FLANGER	173
3TAP PAN DELAY	178
4TAP PAN DELAY	179
AUTO PAN	169
AUTO WAH	167
CHORUS	171, 184–187
COMPRESSOR	176
DELAY	177, 185–187
DISTORTION	175, 185
ENHANCER	166, 185–186
EQUALIZER	165
FLANGER	171, 184–187
GATE	177
GATED REVERB	184
GUITAR AMP SIMULATOR	176
HEXA-CHORUS	172
HUMANIZER	167
INFINITE PHASER	168
ISOLATOR	165
LIMITER	176
LOFI COMPRESS	182
LOFI NOISE	181
LOFI RADIO	182
LONG DELAY	177
LONG TIME CTRL DELAY	181
LOW BOOST	165
MODULATION DELAY	178
MULTI STAGE PHASER	168
MULTI TAP DELAY	179
OVERDRIVE	175, 184–185

- PHASER 168
 PHONOGRAPH 182
 PITCH SHIFTER 183
 REVERB 184
 REVERSE DELAY 179
 RING MODULATOR 169
 ROTARY 170
 SERIAL DELAY 178
 SHUFFLE DELAY 180
 SLICER 170
 SPACE-D 172
 SPEAKER SIMULATOR 167
 SPECTRUM 165
 STEP FILTER 166
 STEP FLANGER 172
 STEP PAN 170
 STEP PHASER 168
 STEP PITCH SHIFTER 183
 STEP RING MODULATOR 169
 SUPER FILTER 166
 SYMPATHETIC RESONANCE 187
 TAPE ECHO 181
 TELEPHONE 182
 TIME CTRL DELAY 180
 TREMOLO 169
 TREMOLO CHORUS 172
 VK ROTARY 171
 VS DISTORTION 175
 VS OVERDRIVE 175
 MFX Chorus Send Level 158, 160
 MFX Output Assign 159, 161
 MFX Output Level 158, 160
 MFX Reverb Send Level 159–160
 MFX Source 160
 MFX Structure 160, 163
 MFX Type 158, 160
 MFX1–3 162
 Micro Edit 144
 Mid Attack 191
 Mid Level 191
 Mid Ratio 191
 Mid Release 191
 Mid Thresh 191
 MIDI Channel 139, 248
 MIDI Clock 199
 MIDI Connector 248
 MIDI IN 248
 MIDI Mode 206, 209
 MIDI OUT 248
 MIDI THRU 248
 MIDI Update 120
 Mix 102
 Mix In Cho Send Level 101
 Mix In Output Asgn 101
 Mix In Output Level 101
 Mix In Rev Send Level 101
 Mix Sampling 100
 Mix/Parallel 194
 MIXER 26
 MMC Mode 198
 MMC Output 198
 Mode 26
 Modulation 18
 MODULATION DELAY 178
 Mono/Poly
 Patch 41
 Performance 76
 Monophonic 34
 Move 147, 205
 Moving 205
 Dividing Point 111
 MTC 199
 MTC Error Level 199
 MTC Frame Rate 198
 MTC Offset Time Frame 199
 MTC Offset Time Hour 198
 MTC Offset Time Minute 198
 MTC Offset Time Second 198
 MTC Sync Output 198
 MULTI STAGE PHASER 168
 MULTI TAP DELAY 179
 Multi-Effects 22, 162
 Multi-Effects Control 163
 Multisample 25, 114
 Multi-timbral Sound Generator 248
 Mute 71, 132
 Mute Group 58

N
 Name 28, 149
 Noise Suppressor 102
 Non-Drop Format 199
 NORMALIZE 109
 Note
 Pad 117
 Note Tx Ch 213
 Number of Voices 75

O
 Octave 74
 Octave Shift 18, 33, 40
 Offset 52
 On/Off
 Switching External Input 101
 One Shot Mode 58
 One-shot Waveform 37
 Org Key 107
 Output 74
 Output Gain 194
 Output Setting
 Patch 54
 Rhythm Set 65
 OVERDRIVE 175, 184–185

P	
Pad	
Sample	112
Pad Common Velo	117
Pad Control Mode	82
Pad Exchange	118
Pad Number	117
D Beam	82
Pad Patch Rx/Tx Channel	197
Pad Setting	117
Pad Trigger	82
Pad Velocity	
D Beam	82
PAN	169–170
Pan Depth	53
Pan Keyfollow	47
Part	20
Part Chorus Send Level	160
Part Output Assign	160
Part Output Level	160
Part Output MFX Select	160
Part Reverb Send Level	160
Part Scale Tune for C–B	76
Part Select	158, 160
Patch	20
Patch Category	40
Patch Coarse Tune	40
Patch Fine Tune	40
Patch Level	40
PATCH LIST screen	30
Patch Mode	26, 29
Patch Out Assign	54
Patch Output Assign	158
Patch Pan	40
Patch Parameter	38
PATCH PLAY Screen	29
Patch Remain	193
Patch Scale Tune for C–B	194
PATCH SELECT	31
Pattern	24
Pattern Beat	123
Pattern Call	130
PC Card Protector	218
PC card slot	218
P-Env Depth	
Patch	44
Rhythm Set	60
P-Env Level 0–4	
Patch	44
Rhythm Set	60
P-Env T1 V-Sens	
Patch	44
Rhythm Set	60
P-Env T4 V-Sens	
Patch	44
Rhythm Set	60
P-Env Time 1–4	
Patch	44
Rhythm Set	60
P-Env Time KF	44
P-Env V-Sens	
Patch	44
Rhythm Set	60
Performance	20
Performance Control Channel	197
Performance Mode	26
Performance Parameter	73
Phase	75
PHASER	168
PHONOGRAPH	182
Phrase Loop	43, 59
Phrase Preview	31
Phrase Track	23
Pitch Bend	18
Pitch Bend Range Down	41
Pitch Bend Range Up	41
Pitch Depth	53
Pitch Envelope	
Patch	44
Rhythm Set	60
Pitch Keyfollow	44
PITCH SHIFTER	183
Play Speed Ctrl	213
Playing Back	
Demo Song	17
Portament	76
Portamento	34
Portamento Mode	41
Portamento Start	41
Portamento Switch	
Patch	41
Performance	76
Portamento Time	
Patch	41
Performance	76
Portamento Type	41
Post Gain	102
Power	16
Power Up Mode	193
Pre Sample Time	100, 193
Preset Memory	22
Preview	31
Preview 1–4 Note Number	194
Preview 1–4 Velocity	194
Preview Function	134
Preview Mode	194
Punch-In Recording	125
Q	
Quantize	134
Quick Play	119

- R**
- Rand Pitch Depth 44
 - Random Pan Depth 64
 - Patch 48
 - Range
 - Solo Synth 81, 202
 - Range High 102
 - Range Low 102
 - Range Max
 - D Beam 82, 201
 - Range Min
 - D Beam 82, 201
 - Rate 52
 - Rate Detune 52
 - Realtime Control Knob
 - Selecting 106
 - Realtime Controller 34
 - Realtime Erase 127
 - Realtime Recording 124
 - Realtime Time Stretch 43, 59
 - Rec Mode 124, 128, 130
 - Rec Track 124, 128, 130
 - Rec Track Select 200
 - Receive Bank Select 198
 - Receive Exclusive 198
 - Receive GM System On 198
 - Receive GM2 System On 198
 - Receive GS Reset 198
 - Receive Program Change 198
 - Recording
 - Song 122
 - Recording Quantize 126
 - Recording Select 127
 - Redamper Sw 51
 - Rehearsal Function 127
 - Release 102
 - Release Time Offset 40
 - Remote Keyboard Switch 197
 - Repeat Times 133
 - Re-Sampling 100
 - Reset Grid function 107
 - Resonance
 - Patch 45
 - Rhythm Set 62
 - Resonance Offset 40
 - Resonance V-Sens
 - Patch 46
 - Rhythm Set 62
 - REVERB 184
 - Reverb 22, 190
 - Reverb Level 159, 161
 - Reverb Output Assign 159, 161
 - Reverb Send Level
 - Solo Synth 81, 202
 - Reverb Source 159, 161
 - Reverb Type 159, 161, 190
 - REVERSE DELAY 179
 - Rhythm Group 94–95, 99
 - Rhythm Key Select 158
 - Rhythm Level 58
 - Rhythm Out Assign 65
 - Rhythm Pattern 94–98
 - Rhythm Set 20, 55
 - Rhythm Set Parameter 58
 - Rhythm Tone Name 58
 - RING MODULATOR 169
 - Ring Modulator 39
 - Rolled Chord 92
 - ROTARY 170–171
 - Routing 158, 160
 - RPS 154
 - Rx Bender 51
 - Rx Expression 51
 - Rx Hold-1 51
 - Rx Pan Mode 51
- S**
- Sample 25
 - Deleting 105
 - Loading 104
 - Unloading 105
 - Sample Edit Screen 106
 - Sample List 104
 - Sample Parameters 107
 - Sampler section 19
 - Sampling 25, 100
 - Sampling Length 100
 - Sampling mode 100
 - Sampling Time 101
 - Save 150
 - Save all Samples 151
 - Save as SMF 152
 - Save Song 151
 - Save Song+Smpls 150
 - Saving 150–152
 - Patch 37
 - Performance 72
 - Rhythm Group 99
 - Rhythm Pattern 98
 - Rhythm Set 57
 - Sample 116
 - System Setting 192
 - Scale Tune 76
 - Arabian Scale 76
 - Equal Temperament 76
 - Just Temperament 76
 - Scale Tune Switch 194
 - Select
 - Sample 104

Selecting	
Editing	104
Patch	30–32
Performance	67
Rhythm Set	30–31
Tone	33
Sens	102, 162
Sequencer	23
Sequencer Section	19
SERIAL DELAY	178
Shift Clock	142
SHUFFLE DELAY	180
Shuffle Quantize	126
Shuffle Resolution	126
Simultaneous Polyphony	21
Skip Back Sampling	103
Skip Back Time	193
SLICER	170
SMF	24
S-MRC Format	121
Soft Through	198
Solo	73
Solo Sampling	100
Solo Synth	81
Song	23
Playing	119
Song Clear	122
Song File	24
Song Name	149, 151
Sound Generator Section	19
Source	162
SPACE-D	172
SPEAKER SIMULATOR	167
SPECTRUM	165
SPLIT	26
Split	69
Split Hi	191
Split Lo	191
Standard MIDI File	24
Start	106
Start Fine	107
Start Point	125, 128, 130, 133
Step 1–16	54
STEP FILTER	166
STEP FLANGER	172
STEP PAN	170
STEP PHASER	168
STEP PITCH SHIFTER	183
Step Recording	128
STEP RING MODULATOR	169
Step Type	54
Stereo Switch	100
Stop Trigger	100
Storage Mode	207
Stretch Tune Depth	40
Struct	163
Struct 1 & 2, 3 & 4	38
Structure	38
SUPER FILTER	166
SVQ	24, 204, 207
Switch 1/2 Assign	84
Switch 1–2 Assign	196
SYMPATHETIC RESONANCE	187
Sync Mode	200
Sync Output	200
Sys Ctrl 1–4 Source	196
System Exclusive Message	145
System Function	192
System Information	192
System Memory	22
System Parameter	193
System Write	192
T	
TAPE ECHO	181
TELEPHONE	182
Template Set	118
Tempo	
Arpeggio	86
Rhythm Pattern	95
Sample	107
Song	120, 123, 148
Tempo Override	200
Tempo Rec Sw	125
Tempo Recording	125
Tempo Track	24, 121
Temporary Area	22
Threshold	102
Time	76
TIME CTRL DELAY	180–181
Time Fit	143
Time Signature	123, 149
TIME STRETCH	110
Time Stretch	107
Time Variant Amplifier	19
Time Variant Filter	19
Times	111
TMT	
Key Range	42
Velocity Range	42
Tone	19
On/Off	33
Tone Chorus Send	
Patch	54
Rhythm Set	65
Tone Chorus Send Level	158
Tone Coarse Tune	
Patch	44
Rhythm Set	60
Tone Delay	51
Tone Delay Mode	51
Tone Delay Time	51
Tone Env Mode	
Patch	51
Rhythm Set	58

Tone Fine Tune	
Patch	44
Rhythm Set	60
Tone Level	
Patch	47
Rhythm Set	64
Tone Mix Velo Control	42
Tone Out Assign	
Patch	54
Rhythm Set	65
Tone Out Level	
Patch	54
Rhythm Set	65
Tone Output Assign	158
Tone Output Level	158
Tone Pan	
Patch	47
Rhythm Set	64
Tone Pitch Bend Range	58
Tone Random Pitch Depth	60
Tone Receive Expression	58
Tone Receive Hold-1	58
Tone Receive Pan Mode	58
Tone Reverb Send	
Patch	54
Rhythm Set	65
Tone Reverb Send Level	158
Tone Select	158
Touch Sens	195
Track	23
Track Edit	133
Transmit Active Sensing	198
Transmit Bank Select	198
Transmit Edit Data	198
Transmit Program Change	198
Transpose	18, 33, 138
TREMOLO	169
TREMOLO CHORUS	172
Trigger Level	193
TRIM SW	100
Trimming Switch	193
TRUNCATE	108
Truncate	144
TVA	19
TVA Depth	53
TVA Envelope	
Patch	48
Rhythm Set	64
TVF	19
TVF Depth	53
TVF Envelope	
Patch	46
Rhythm Set	63
Type	
D Beam	82, 201
Input Effect Type	102

U

Unloading	
Sample	105
USB	206
Fantom-X Editor	210
USB Mode	194
USB Storage Mode	206
USB-MIDI Thru	194
User Backup	203
User Memory	22, 24
User Restore	203
Using the Clip Filter	213

V

VALUE Dial	27
Velo	75
Velo Fade Lower	42, 61
Velo Fade Upper	42, 61
Velo Range Lower	42, 61
Velo Range Upper	42, 61
Velocity	18
Pad	117
Velocity Control	61
Velocity Sens Offset	40
VFX1-4 Ctrl	213
Vib Rate	75
View	146
VK ROTARY	171
V-LINK	212
Voice Reserve	21
Volume	139
VS DISTORTION	175
VS OVERDRIVE	175

W

WAV	105, 204, 207
Wave Alter Pan Sw	61
Wave Bank	
Patch	43
Rhythm Set	59
Wave Coarse Tune	61
Wave Expansion Board	214
Wave Fine Tune	61
Wave Form	52
Wave Gain	
Patch	43
Rhythm Set	59
Wave Generator	19
Wave Group	
Patch	43
Rhythm Set	59
Wave Level	61

Index

Wave No. L (Mono)	
Patch	43
Rhythm Set	59
Wave No. R	
Patch	43
Rhythm Set	59
Wave Pan	61
Wave Rnd Pan Sw	61
Wave Tempo Sync	
Patch	43
Rhythm Set	59
WG	19
Window	26
Windows	211
Write	
Pad Setting	118
Patch	37
Performance	72
Rhythm Group	99
Rhythm Pattern	98
Rhythm Set	57
Sample	116
System Setting	192
Z	
Zoom Edit	
Patch	35
Rhythm Set	55
Zoom In/Out	106

Pour les États-Unis

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ Informations d agrément

Modèle : Fantom-X6/X7/X8
Type d appareil : Clavier synthétiseur
Constructeur : Roland Corporation U.S.
Adresse : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Téléphone : (323) 890-3700

Pour les pays de la Communauté européenne



Cet appareil est conforme aux directives européennes EMC 89/336/EEC.

Pour les États-Unis

COMMISSION FÉDÉRALE DES COMMUNICATIONS (FCC) RAPPORT SUR LES INTERFÉRENCES RADIO

Cet appareil a été testé et correspond aux limites de la classe B des appareils numériques, en conformité avec le chapitre 15 des règles de la FCC. Ces limites sont destinées à procurer une protection satisfaisante contre les interférences radio dans les installations résidentielles. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques et peut aussi, quand il n'est pas installé de manière convenable, occasionner des interférences dans les communications radio. Nous ne garantissons en aucun cas qu'il ne puisse jamais provoquer d'interférences dans une installation spécifique. Si un tel cas intervenait et que cet appareil perturbe la réception radio ou TV, ce qui peut être confirmé par l'extinction et la remise sous tension de l'appareil, nous vous conseillons d'essayer une des mesures qui suivent :

- Réorientez ou repositionnez l'antenne de réception.
- Éloignez l'appareil du tuner radio ou TV.
- Branchez l'appareil sur un circuit électrique différent de celui qui alimente le tuner radio ou TV.
- En cas d'échec, adressez-vous à un revendeur ou à un technicien compétent.

Cet appareil est conforme au chapitre 15 des règles de la FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes :

- (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences et
- (2) Cet appareil doit pouvoir accepter les interférences, incluant celles résultant d'opérations non souhaitées.

Toute modification ou changement du système peut invalider le droit de l'utilisateur à utiliser l'appareil.
Cet appareil doit être relié aux autres à l'aide de câbles blindés pour entrer dans les limites de la classe B de la FCC.

For Canada

NOTICE

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

AVIS

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

Information

Pour toute opération de maintenance, adressez-vous à votre centre de maintenance agréé le plus proche ou au distributeur dont vous dépendez dans la liste 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 Berthner(PTY)Ltd.

17 Wodmuller 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 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

BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala
Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

Swee Lee Company
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 Veng NakhomKasem, Soi 2,
Bangkok 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

Zeelanda Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(305)5926866

DOMINICAN REPUBLIC

Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR

Mas 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.
B.O.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

Gigamusik SARRL

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: (09) 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 Calmont Park, Calmont
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 Georgheni,
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: 93 308 10 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 Ittingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 17/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9EJ,
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: 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

**Haliit P. Greenspoon & Sons
Ltd.**
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo 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

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 Musik Aletleri Ithalat Ve
Ihracat Ltd Sti**
Siraselviler Caddesi
Siraselviler Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2449624

U.A.E.

**Zak Electronics & Musical
Instruments Co. L.L.C.**
Zabeel Road, Al Sherooq 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

À jour au 20 août 2004 (ROLAND)