

V-Synth XT

Mode d'emploi

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



Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "Consignes de sécurité" (p. 3) et "Remarques importantes" (p. 4). Elles contiennent des informations vitales pour l'utilisation correcte de cet appareil. En outre, pour maîtriser correctement chaque fonction de votre nouvelle acquisition, veuillez lire entièrement le mode d'emploi et consulter la liste de sons. Conservez ensuite ce manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

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



Copyright © 2005 ROLAND CORPORATION

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

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



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



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

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

INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

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


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

Pour le Royaume Uni

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

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

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

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



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

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




CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Prudence












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


A propos des symboles

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







OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

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







- Ce produit, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque d'écoute, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste. 

⚠ AVERTISSEMENT






- Évitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de ce produit. 
- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation de la prise et ramenez l'appareil chez votre revendeur, au service après-vente Roland le plus proche ou chez un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand :
 - le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e),
 - il y a de la fumée ou une odeur inhabituelle
 - des objets ou du liquide ont pénétré dans le produit
 - le produit a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
 - le produit semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.
- Avec de jeunes enfants, la présence d'un adulte est indispensable jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de ce produit. 
- Protégez ce produit contre tout coup ou impact important. (Ne le laissez pas tomber!) 
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de ce produit une prise murale avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et, éventuellement, entraîner une fusion.
- Avant d'utiliser ce produit dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 
- N'insérez JAMAIS un CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risque(nt) d'être endommagé(es). 
- Ne placez aucun récipient contenant de l'eau (un vase, par exemple) sur ce produit. Évitez en outre l'usage d'insecticides, de parfum, d'alcool, de vernis à ongles, d'atomiseurs ou sprays à proximité de ce produit. Essayez rapidement tout liquide renversé sur ce produit avec un chiffon sec et doux. 

Consignes de sécurité

⚠ PRUDENCE

- Placez ce produit de sorte à lui assurer une ventilation appropriée. 
- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lors du branchement (débranchement) au secteur ou à ce produit. 
- A intervalles réguliers, débranchez la prise secteur et frottez-la avec un chiffon sec pour enlever toute la poussière et autres saletés accumulées sur ses broches. Si ce produit ne va pas être utilisé durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation. Toute accumulation de poussière entre la prise murale et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie. 
- Évitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur ce produit et évitez d'y déposer des objets lourds. 
- Ne saisissez jamais le cordon secteur ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de l'instrument. 

⚠ PRUDENCE

- Avant de déplacer ce produit, débranchez le cordon secteur de la prise de courant et déconnectez tous les câbles le reliant à des appareils périphériques. 
- Avant de nettoyer cet appareil, éteignez-le et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p. 54). 
- S'il y a risque d'orage, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 
- Conservez les vis éventuellement retirées et les vis fournies en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne les avalent accidentellement. 
- Veillez à désactiver l'alimentation fantôme avant de brancher toute source de signal qui ne requiert aucune alimentation. L'alimentation fantôme est suffisamment puissante pour endommager des dispositifs tels que des microphones dynamique et autres. Veuillez consulter la documentation des microphones avant de les brancher à ce produit. 

(Alimentation fantôme de ce produit: 48V DC, 10mA max.)

Remarques importantes

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

Alimentation

- Ne connectez jamais ce produit à une prise murale d'un circuit auquel vous avez branché un appareil contenant un inverseur (frigo, machine à lessiver, four à micro-ondes ou climatisation), voire un moteur. Selon la façon dont l'appareil en question est utilisé, il peut en effet générer des parasites qui pourraient être enregistrés. Dans certains cas, les parasites pourraient même entraîner des dysfonctionnements. S'il vous est impossible d'utiliser une prise murale faisant partie d'un autre circuit, nous vous conseillons d'insérer un filtre antiparasites entre ce produit et la prise murale.
- Avant de brancher ce produit à d'autres appareils, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.
- Bien que l'écran et les diodes s'éteignent quand vous mettez l'appareil hors tension avec son interrupteur POWER, cela ne signifie pas que ce produit soit complètement coupé de la source d'alimentation. Pour couper entièrement l'alimentation de l'appareil, mettez-le hors tension avec l'interrupteur POWER puis débranchez le cordon secteur de la prise de courant. Branchez donc ce produit à une prise de courant facile à atteindre et immédiatement accessible.

Emplacement

- L'usage de ce produit à proximité d'amplificateurs (ou de tout autre matériel contenant de grands transformateurs électriques) peut être source de bruit. Pour résoudre le problème, changez l'orientation de ce produit ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Ce produit peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- Il peut y avoir du bruit si vous utilisez des moyens de communication sans fil (tel qu'un téléphone mobile) à proximité de ce produit. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de ce produit ou coupez-le.

- Lorsque vous déplacez ce produit en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, il peut y avoir formation de condensation à l'intérieur. Une utilisation de ce produit dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant d'utiliser ce produit, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.

Entretien

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

Réparations et données

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

Précautions supplémentaires

- Il est impossible de détacher les fixations pour rack du V-Synth XT. Ne dévissez jamais d'autres vis que celles du "dispositif anti-inclinaison". Cela risquerait de provoquer des dysfonctionnements.
- Avant tout transport du V-Synth XT, il faut installer le "dispositif anti-inclinaison" fourni. L'appareil risque d'être endommagé si vous le transportez sans "dispositif anti-inclinaison" (p. 19).
- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de ce produit. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur carte de mémoire.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données stockées dans la mémoire de l'appareil, sur une carte de mémoire ou un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) une fois qu'elles ont été perdues. Roland Corporation décline toute responsabilité concernant les pertes de données.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de ce produit. Un maniement trop brutal peut entraîner des dysfonctionnements.
- Evitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Lorsque vous branchez/débranchez des câbles, prenez la fiche en main – jamais le câble. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- Ce produit dégage une faible quantité de chaleur durant son fonctionnement.
- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout la nuit).
- Si vous devez transporter ce produit, emballez-le, si possible, dans son emballage d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez un câble Roland pour effectuer la connexion. Si vous utilisez un autre câble de connexion, notez les précautions suivantes.
 - Certains câbles de connexion contiennent des résistances. Ne vous servez pas de câbles contenant des résistances pour connecter ce produit. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Pour en savoir plus sur les caractéristiques d'un câble, veuillez contacter son fabricant.

Compatibilité des patches créés avec un V-Synth plus ancien

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

■ Patches utilisant un oscillateur PCM

Patches utilisant des formes d'onde préprogrammées

- ✗ Non compatibles
NON reconnus par la version 2.0

Patches utilisant des formes d'onde utilisateur

- Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

■ Patches utilisant un oscillateur analogique

■ Patches utilisant un oscillateur constitué par le signal d'entrée

- Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

Avant d'utiliser des cartes

Utilisation de cartes de mémoire

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

Maniement de CD-ROM

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

Copyright

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

Comment lire ce mode d'emploi

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

Démarrage rapide (p. 17)

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

Référence (p. 55)

Survol du V-Synth XT

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

Jouer en mode Patch

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

Créer un Patch

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

Créer un kit de batterie (mode Rhythm)

Ce chapitre explique comment créer un kit de batterie

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

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

Paramètres communs à tous les modes (mode System)

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

Fonctions concernant le disque (mode Disk)

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

Transfert de données (mode USB)

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

Autres fonctions

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

Appendices (p. 149)

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

Conventions dans ce manuel

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

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

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

(p. **) fait référence aux pages du manuel.

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

NOTE

Il s'agit de remarques. Lisez-les.

MEMO

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

IDÉE

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

☞

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

NOTE

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

NOTE

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

Fascicule supplémentaire: Mode d'emploi de la V-Card

Les cartes d'extension VC-1 et VC-2 de la série Roland "V-Card" sont installées en usine dans le V-Synth XT. Pour savoir comment utiliser les cartes VC-1 "D-50" et VC-2 "Vocal Designer", voyez le "Mode d'emploi de la V-Card".

Sommaire

Mode d'emploi	1
Comment lire ce mode d'emploi	6
Sommaire	7
Caractéristiques principales	12
Présentation	14
Façade	14
Face arrière	16

Démarrage rapide 17

Préparations	18
Installer le V-Synth XT	18
Brancher un ampli et des enceintes	20
Mise sous tension	21
Utiliser une V-Card	22
Réglage du contraste de l'écran (LCD Contrast)	22
Montage de la protection de la carte PC	23
Opérations élémentaires sur l'écran tactile	24
Activer/couper le bip	24
Déplacer le curseur d'écran	25
Editer une valeur	26
Entrée avec le pavé numérique	27
Tester les sons	28
Sélection de patches et production de sons	28
Jouer avec un patch du V-Synth XT à partir d'un appareil MIDI externe (clavier MIDI)	29
Sélectionner des patches dans la liste	29
Sélection de patches favoris (Patch Palette)	30
Jouer avec un kit de batterie (mode Rhythm)	31
Fonctions de jeu	32
Manipuler les sons avec le pad Time Trip	32
Modifier le son en temps réel avec les commandes E1~E8	34
Jouer des arpèges (Arpeggio)	36
Variations du son pas à pas (Multi Step Modulator)	38
Maintenir les notes jouées (Key Hold)	39
Créer un Patch	40
Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)	40
Initialisation des réglages de patch	42
Sélection d'un type de structure	43
Activer/couper chaque section	45
Réglage des oscillateurs (OSC1/2)	46
Mixer/Moduler deux sons (Mod)	47
Appliquer de la modélisation COSM aux oscillateurs (COSM1/2)	48
Contrôle du volume dans le temps (TVA)	49
Exploiter les effets du V-Synth XT	50
Sauvegarder vos patches	51
Mise hors tension	54

Référence55

Survol du V-Synth XT	56
Structure du V-Synth XT	56
Structure de base	56
Polyphonie	56
Instrument multitimbral	56
Mémoire	57
Structure de la mémoire	57
Opérations élémentaires sur le V-Synth XT	58
Changer de mode de fonctionnement ([MODE])	58
Jouer en mode Patch.....	60
Page "PATCH PLAY"	60
Afficher la page 'PATCH PLAY'	60
Sélectionner un patch.....	60
Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)	61
Sélection d'un patch par catégorie.....	61
Sélectionner des patches dans la liste.....	62
Jouer des notes isolées (Mono)	63
Glissements de hauteur (Portamento).....	63
Réglages de commandes (contrôleurs; Control)	63
Jouer des arpèges (Arpeggio)	64
Maintenir un arpège	64
Réglages de l'arpégiateur.....	65
Création d'un motif d'arpège original (Pattern Edit)	65
Faire varier le son par pas (Multi Step Modulator)	68
Appliquer divers effets	69
Appliquer un effet avec le pad Time Trip	69
Appliquer des effets avec les commandes E1~E8	70
Synchroniser musique et vidéo en jouant sur le V-Synth XT (V-LINK).....	71
Passer en mode V-LINK.....	71
Fonctions V-LINK pilotables par le V-Synth XT et messages MIDI.....	71
Créer un patch.....	72
Effectuer les réglages de patch	72
Initialisation des réglages du patch (PATCH Init)	73
Copier les réglages de patch (PATCH Copy)	73
Nommer un patch (PATCH Name).....	74
Assigner un patch à une catégorie.....	74
Sauvegarder des patches (PATCH Write)	75
Écouter le patch de la mémoire d'arrivée (Compare).....	76
Rassembler vos patches favoris (Patch Palette)	76
Effacer des patches (PATCH Delete).....	77
Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)	77
Fonctions des paramètres de patches	79
Réglages communs à tout le patch (Common)	79
Modifier des formes d'onde (OSC1/OSC2)	86
Mixer/Moduler deux sons (MOD).....	93
Appliquer divers effets à chaque note jouée (COSM1/COSM2)	93
Réglage du volume et du panoramique (TVA)	94
Réglages d'enveloppe.....	95
Réglages LFO	96
Réglages d'effets d'un patch (Effect).....	97
Réglages de zone (Zone).....	99
Partage du clavier entre différents sons (Split).....	99

Créer un patch de batterie (Drum)	101
Créer un kit de batterie (mode Rhythm).....	102
Kit de batterie: description.....	102
Jouer en mode Rhythm.....	102
Créer un kit de batterie.....	103
Créer et éditer des échantillons (mode Sample).....	104
Echantillonnage	104
Réglages avant l'échantillonnage (qu'est-ce qu'un 'Template?')	104
Procédure d'échantillonnage.....	105
Rééchantillonnage (Resampling)	109
Configuration.....	109
Réglages des pré-effets (effets à l'entrée).....	110
Réglages du métronome	111
Informations sur les échantillons	112
Importer un échantillon.....	113
Editer un échantillon.....	113
Procédure d'édition commune.....	113
Editer la région spécifiée de l'échantillon.....	115
Région à mettre en boucle (Loop Region)	117
Tempo original	118
Convertir l'échantillon en données V-Synth XT (Encode)	118
Sélection du type d'encodage.....	119
Détection automatique d'événements.....	120
Effacer et ajouter des événements.....	120
Sauvegarder un échantillon	121
Paramètres communs à tous les modes (mode System).....	122
Réglage des paramètres système.....	122
Sauvegarder les réglages système (Write).....	122
Initialiser les réglages système (Init)	122
Fonctions des paramètres système.....	123
Réglages communs à tout le système (Com).....	123
Commandes (Controller)	127
Paramètres V-LINK	129
Gestion de données (mode Disk)	131
Aperçu des fonctions 'Disk Utility'	131
Opérations élémentaires.....	131
Tri des fichiers affichés dans une liste.....	132
Charger le projet d'un disque dans le V-Synth XT (Load Project).....	132
Sauvegarder un projet sur disque (Save Project).....	133
Supprimer des fichiers superflus (Clean Project)	133
Importer des patches ou des formes d'onde (Import Files)	133
Initialiser un disque (Format)	134
Gestion des fichiers et dossiers (Tools)	135
Copier des fichiers/dossiers (Copy)	135
Déplacer des fichiers/dossiers (Move)	136
Supprimer des fichiers/dossiers (Delete).....	136
Renommer un fichier/dossier (Rename)	137
Connexion à l'ordinateur via USB (mode USB).....	138
A propos des fonctions USB	138
Installation et réglages du pilote.....	138
Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur	138
Flux des signaux audio USB (fonction de source audio USB)	138
Transfert de fichiers entre l'ordinateur et l'instrument (Storage)	139
Windows	139

Sommaire

Macintosh	141
Exemples d'utilisation de la fonction 'Storage'	143
Utiliser V-Synth Librarian	145
Caractéristiques de V-Synth Librarian	145
Installation	145
Autres fonctions.....	146
Transfert de données à un dispositif MIDI externe (Data Transfer)	146
Initialisation (retour aux réglages d'usine) (Factory Reset)	147
Affichage Info (Info)	147
Réglage de sensibilité de l'écran tactile (Calibration Mode)	148
Réglage de sensibilité de l'écran tactile.....	148

Appendices 149

Liste des paramètres	150
Paramètres de patch	150
Paramètres système	156
Liste des paramètres d'effets COSM.....	159
Paramètres des effets COSM.....	159
Overdrive/Distortion	159
Wave Shape	159
Amp Simulator	160
Speaker Simulator	160
Resonator	160
1st order SideBandFilter	160
2nd order SideBandFilter	161
Comb Filter	161
Dual Filter	161
TVF	162
Dynamic TVF	162
Polyphonic Compressor	162
Polyphonic Limiter	162
Frequency Shifter	163
Lo-Fi Processor	163
TB Filter	163
Liste des effets	164
Paramètres des effets MFX.....	164
01: Parametric EQ (égaliseur paramétrique)	165
02: Graphic EQ (égaliseur graphique).....	165
03: Resonant Filter	165
04: Isolator and Filter	166
05: Distortion/OD (Distorsion/Overdrive)	167
06: Amp Simulator (Simulateur d'ampli de guitare)	167
07: Auto Wah	168
08: Humanizer	169
09: Dynamic Processor (processeur dynamique stéréo).....	169
10: Tape Echo Simulator	170
11: Stereo Delay	170
12: Multi Tap Delay.....	171
13: Reverse Delay	172
14: Vocal Echo	172
15: Band Pass Delay	172
16: Analog Delay -> Chorus	173
17: Digital Chorus	174

18: Space Chorus	174
19: Hexa Chorus	174
20: Analog Flanger	175
21: BOSS Flanger	175
22: Step Flanger	176
23: Analog Phaser.....	176
24: Digital Phaser.....	177
25: Rotary.....	177
26: Tremolo/Auto Pan	178
27: Stereo Pitch Shifter.....	178
28: OD/DS -> Cho/Flg (Overdrive/Distortion -> Chorus/Flanger).....	179
29: OD/DS -> Delay (Overdrive/Distortion -> Delay)	179
30: Cho/Flg -> Delay (Chorus/Flanger -> Delay)	180
31: Enh -> Cho/Flg (Enhancer -> Chorus/Flanger)	180
32: Enh -> Delay (Enhancer -> Delay).....	181
33: Vocal Multi.....	181
34: Guitar Multi	182
35: Bass Multi	182
36: EP Multi.....	183
37: Keyboard Multi	184
38: Phonograph.....	185
39: Radio Tuning	185
40: Bit Rate Converter	185
41: Pseudo Stereo.....	186
Paramètres de chorus.....	186
Chorus Type.....	186
Paramètres de chorus	187
Paramètres Reverb	187
01: Room 1	187
02: Room 2	188
03: Room 3	188
04: Hall 1	189
05: Hall 2.....	189
06: Hall 3.....	190
07: Garage.....	190
08: PLATE.....	191
09: Non-Linear	191
10: Delay	192
Dépannage.....	193
Problèmes liés au V-Synth XT	193
Problèmes liés au pilote USB (Windows)	194
Problèmes liés au pilote USB (Macintosh).....	196
Description des messages.....	197
Messages ERROR	197
Messages WARNING	198
Messages d'information	199
Qu'est-ce que le MIDI?.....	200
Les prises MIDI.....	200
Canaux MIDI et générateurs de sons multitimbraux	200
Tableau d'équipement MIDI.....	201
Fiche technique.....	202
Index.....	203

Caractéristiques principales

Le V-Synth XT est un synthétiseur professionnel avec un générateur de sons basé sur la technologie de pointe Roland, ce qui vous garantit un niveau inégalé d'expressivité musicale.

Que ce soit au travers de simulations acoustiques ou de riches nappes sonores, de grooves rythmiques ou de sons d'une agressivité impossible à produire avec des synthétiseurs plus anciens, le V-Synth XT propose des variations sonores exceptionnelles. De plus, les cartes d'extension logicielles VC-1 et VC-2 de la série "V-Card" Roland sont préinstallées. Vous pouvez donc changer de système par une simple pression sur un commutateur sans devoir couper et rétablir l'alimentation. Grâce à ces deux cartes d'extension, le V-Synth XT se mue en deux appareils supplémentaires: "D-50" et "Vocal Designer".

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

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

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

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

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

■ Patches pratiques et sans pareil

- Vous pouvez modifier tous les aspects sonores, y compris les formes d'onde. Vous pouvez échantillonner avec le V-Synth XT ou importer des fichiers WAV/AIFF d'appareils externes, ce qui fait de cet instrument un outil idéal pour le professionnel en quête d'originalité.
- Le mode "Rhythm" du V-Synth XT vous permet d'assigner différents sons V-Synth à chaque touche du clavier. Vous pouvez donc utiliser le générateur de sons du synthé comme kit de batterie et piloter différents sons simultanément. Comme vous assignez à chaque touche un son V-Synth entièrement éditable, vous disposez de l'arsenal sonore souhaité, allant d'une grosse caisse analogique à des boucles rythmiques VariPhrase.

■ Variations spectaculaires du son

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

■ Matériel à la hauteur des exigences du professionnel

- Une conception unique en son genre permet d'installer le V-Synth XT aussi bien sur une table que dans un rack. L'ensemble n'a pas seulement de l'allure, il est aussi éminemment pratique.
- Le V-Synth XT dispose d'un grand écran couleur tactile constituant une interface utilisateur complète et bien conçue pour faciliter l'édition. Les 8 potentiomètres d'édition donnent d'ailleurs un petit air "analogique" à l'édition. Elles peuvent en outre servir au pilotage MIDI.
- Sorties audio numériques optique et coaxiale. La sortie accepte des fréquences d'échantillonnage de 44.1kHz, 48kHz et 96kHz. La sortie principale (MAIN) est dotée de prises jack TRS symétriques.
- L'entrée en façade (prise XLR et jack) convient pour tous les modèles de microphones. Une alimentation fantôme est disponible, tandis qu'un commutateur pour signaux à haute impédance vous facilite l'utilisation de la source voulue, allant d'un micro de studio à une guitare électrique.
- Le port USB permet l'échange des fichiers, la communication MIDI et le "streaming" de données audio. Une simple connexion USB suffit pour transférer une large palette de données à votre ordinateur. Il est même possible d'utiliser le V-Synth XT en tant que convertisseur USB/audio.
- Vous pouvez aussi archiver vos données sur une PC. Des adaptateurs pour cartes PC disponibles dans le commerce vous permettent d'utiliser des cartes CompactFlash ou SmartMedia.

■ Cartes d'extension de la série "V-Card" pré-installées

- Le V-Synth XT est livré avec les cartes VC-1 et VC-2 de la série V-Card Roland. Sans devoir couper puis rétablir l'alimentation, vous pouvez transformer le V-Synth XT en un produit complètement différent d'une simple pression sur un commutateur (p. 22).
 - La VC-1 "D-50" transforme le V-Synth XT en module D-50 (un synthé numérique "classique" sorti en 1987). Vous retrouvez non seulement les patches d'usine mais aussi toutes les fonctions pour offrir ce son si unique du D-50 – avec toutefois la stabilité du matériel actuel.

Pour savoir comment utiliser la carte VC-1 "D-50", voyez son mode d'emploi.

→ La VC-2 "Vocal Designer" transforme le V-Synth XT en un processeur de modélisation de voix humaines hors pair. Jouez sur le clavier tout en parlant dans le micro pour créer de superbes chœurs parfaitement intelligibles, voire d'autres sons vocaux d'une qualité exceptionnelle.

Pour savoir comment utiliser la carte VC-2 "Vocal Designer", voyez son mode d'emploi.

Qu'est-ce que 'VariPhrase'?

Le VariPhrase a les avantages suivants:

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

Le VariPhrase surmonte la plupart des problèmes des échantillonneurs et enregistreurs numériques traditionnels en matière de phrases audio. Problèmes typiques rencontrés par les échantillonneurs et les enregistreurs numériques

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

Le VariPhrase résout tous ces problèmes.

Présentation

Façade

1 INPUT

Déterminez le niveau du signal reçu via les prises MIC en façade. → (p. 106)

* N'influence pas les prises INPUT en face arrière.

2 VOLUME

Déterminez le volume global du signal envoyé aux prises MAIN OUT et PHONES. → (p. 21)

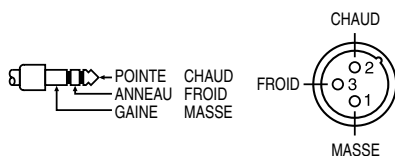
3 Prise MIC

Cette prise pour micro est conçue pour un signal audio analogique. Elle peut accueillir une fiche XLR ou un jack 1/4".

La prise XLR peut fournir une alimentation fantôme de 48V pour un micro à condensateur. Dans ce cas, réglez le commutateur sur "PHANTOM ON".

* Le signal d'entrée de la prise MIC est activé/coupé avec le **MIC Jack Switch** (p. 126).

* Cet instrument est doté d'entrées symétriques (XLR/TRS). Les schémas de câblage de ces prises et fiches sont illustrés ci-dessous. Avant d'effectuer les connexions, vérifiez les schémas de câblage des périphériques à brancher.



4 Commutateur MIC

Ce commutateur permet de choisir l'impédance et d'activer ou couper l'alimentation fantôme de la prise de micro.

Hi-Z	Choisissez l'impédance élevée ("Hi-Z") pour une source comme une guitare ou une basse que vous reliez à l'entrée de type jack.
NORMAL	Choisissez l'option "NORMAL" pour une source de basse impédance comme un micro (relié à l'entrée jack).
PHANTOM ON	Choisissez cette position pour fournir une alimentation fantôme à un micro branché à l'entrée de type XLR.

* Le commutateur MIC n'influence pas les prises INPUT en face arrière.

* Veillez à désactiver l'alimentation fantôme avant de brancher une source de signal qui ne requiert aucune alimentation. L'alimentation fantôme est suffisamment puissante pour endommager des dispositifs tels que des microphones dynamique et autres. Veuillez consulter la documentation des microphones avant de les brancher à ce produit. (Alimentation fantôme de ce produit: 48V DC, 10mA max.)



5 Prise USB

Cette prise USB permet de brancher un ordinateur pour l'échange de données et des messages MIDI (p. 138) avec un ordinateur. Le "streaming" audio est également possible.

6

Témoin [PEAK] (de crête)

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

* Il "surveille" les signaux reçus via la prise MIC en façade et les prises INPUT en face arrière.

Témoin [MIDI]

S'allume lorsqu'un message MIDI arrive.

Témoin [USB]

Il s'allume lorsque le V-Synth XT est branché via USB.

7 Prise PHONES

Cette prise permet de brancher un casque (vendu séparément). → (p. 20)

8 Bouton V-CARD

À la livraison, le V-Synth XT contient déjà les cartes VC-1 et VC-2 de la série "V-Card" Roland. Vous pouvez choisir le mode de fonctionnement voulu (V-Synth/VC-1/VC-2) en appuyant sur le bouton V-CARD (p. 22).



9 Bouton PREVIEW

Ce bouton permet d'auditionner les patches.

10 Bouton KEY PAD

Ce bouton change la fonction du pavé numérique.

Allumé:

- Le pavé numérique permet d'entrer des valeurs.
→ **Entrée avec le pavé numérique** (p. 27)

Eteint:

- Le pavé numérique fait office de "palette de patches" et permet de sélectionner vos patches favoris.
→ **Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)** (p. 61)

11 Pavé numérique

Quand le curseur se trouve sur une plage de valeur, vous pouvez utiliser le pavé numérique pour modifier la valeur du paramètre en question (p. 27).

Le pavé numérique peut aussi faire office de "palette" pour sélectionner vos patches favoris (p. 61).

12 Commande LCD CONT (LCD CONTRAST)

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

13 Ecran

Cet écran affiche des informations concernant les opérations en cours.

14 Commandes E1~E8

Ces potentiomètres permettent de régler les paramètres affichés à l'écran (p. 34).

MEMO

Les paramètres à contrôler par ces commandes peuvent être choisis à la page "PATCH PLAY" (p. 60): maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et servez-vous des boutons de curseur [▲] [▼].

15 Fente PC CARD

Vous pouvez y insérer une carte de mémoire.

Pour en savoir plus sur l'installation de la protection pour carte PC fournie, voyez p. 23.

16

Molette VALUE

Permet de modifier des valeurs. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur par incréments plus importants. → (p. 26)

Une pression sur la molette VALUE a la même fonction que le bouton ENTER. Quand le curseur se trouve sur une plage de valeur, vous pouvez appuyer sur [ENTER] (molette VALUE) et utiliser le pavé numérique pour entrer une valeur numérique (p. 27).

[SHIFT]

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

[MODE]

Ouvre la fenêtre "Mode Menu".

[CTRL]

Affiche la page "Control" (p. 63). A la page "Control", vous pouvez utiliser la fonction "Time Trip" (p. 69) pour modifier le son en touchant l'écran. Vous pouvez aussi l'utiliser pour un contrôle "externe" (p. 63) où les commandes E1~E8 pilotent un autre appareil MIDI, comme contrôleur V-LINK (p. 71) afin de piloter un appareil vidéo et pour activer/couper la fonction "Arpeggio" (p. 64).

[EXIT]

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

[DEC], [INC]

Permet de modifier des valeurs. Si vous maintenez un bouton enfoncé en appuyant sur l'autre, vous accélérez le changement de valeur. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT] enfoncé, la valeur change par incréments plus importants. → (p. 26)

Présentation

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

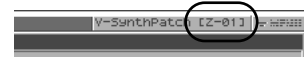
Déplacent le curseur vers le haut/bas, la gauche/droite. → (p. 25)

MEMO

A la page "PATCH PLAY" (p. 60), vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser les boutons de curseur [▲] [▼] pour changer la fonction des commandes E1~E8.

MEMO

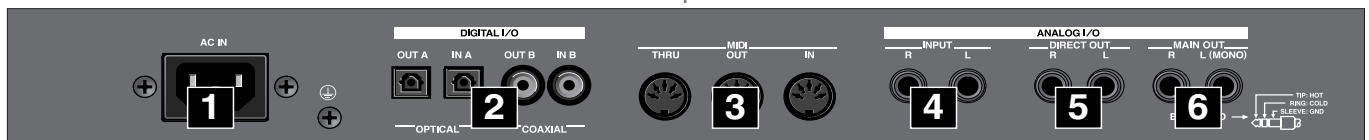
Si vous maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et actionnez les boutons de curseur gauche/droite ([◀] [▶]) vous pouvez modifier l'affichage de la partie supérieure droite de la page "PATCH PLAY" ou "EDIT" (p. 99).



17 Commutateur POWER

Permet de mettre l'instrument sous/hors tension. → (p. 21, p. 54)

Face arrière



1 AC Inlet

Branchez le cordon d'alimentation fourni à cette prise.

2 Prises DIGITAL AUDIO INTERFACE (OPTICAL IN/OUT, COAXIAL IN/OUT)

(IEC60958)

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

3 Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Ces prises permettent de brancher d'autres appareils MIDI.

4 Prises INPUT (L, R)

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

* Le signal audio des prises INPUT est activé/coupé avec **INPUT Jack Switch** (p. 126).

* * Le gain du signal audio transmis aux prises INPUT est réglé avec **INPUT Jack Gain** (p. 126).

5 Prises DIRECT OUT (L, R) (jack 1/4")

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

6 Prises MAIN OUT (L/MONO, R) (jack TRS 1/4")

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

→ (p. 20)

Démarrage rapide

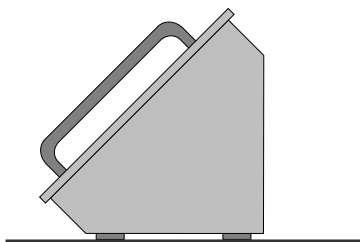
Préparations

Installer le V-Synth XT

La conception du V-Synth XT vous permet de le placer sur une table ou dans un rack.

Sur une table

Placez le V-Synth XT de la façon illustrée.



Dans un rack

- 1 **Installez le V-Synth XT convenablement dans un rack.**

Utilisez quatre vis (disponibles séparément) pour monter le V-Synth XT dans votre rack.



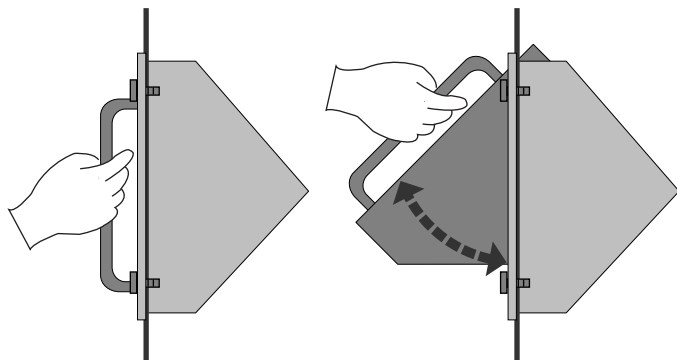
Il est impossible de détacher les fixations pour rack du V-Synth XT. Ne dévissez jamais d'autres vis que celles du "dispositif anti-inclinaison". Cela risquerait de provoquer des dysfonctionnements.

2

Vous pouvez changer l'angle du V-Synth XT une fois qu'il est monté dans un rack.

Assurez-vous que le V-Synth XT est installé correctement dans le rack. Saisissez ensuite les deux poignées en façade et faites pivoter l'instrument vers vous jusqu'au déclic.

Pour ramener l'instrument en position verticale, poussez les poignée vers l'intérieur jusqu'au déclic.



* Le V-Synth XT doit se trouver dans un rack pour pouvoir être incliné.

* Il faut laisser un certain espace au-dessus du V-Synth XT pour pouvoir l'incliner.

Si vous installez un appareil immédiatement au-dessus du V-Synth XT, il est impossible de l'incliner.

Installer le dispositif anti-inclinaison

Avant tout transport du V-Synth XT, il faut installer le "dispositif anti-inclinaison" fourni. L'appareil risque d'être endommagé si vous le transportez sans "dispositif anti-inclinaison".

Utilisez les vis pour fixer le "dispositif anti-inclinaison" de la façon illustrée ci-dessous.

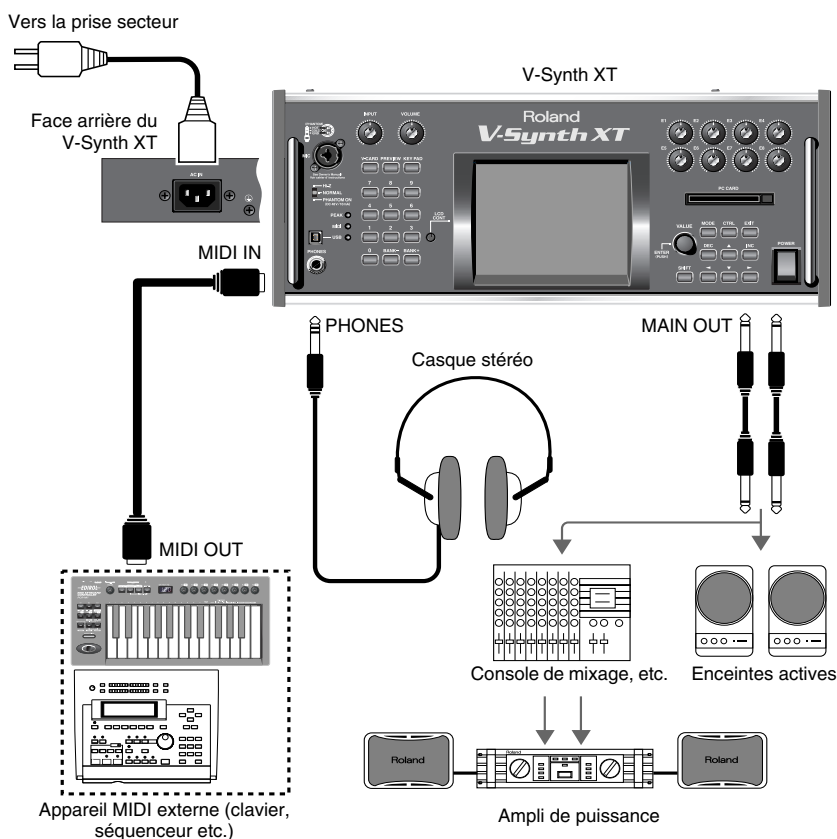


Brancher un ampli et des enceintes

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

Nous allons vous donner quelques exemples de connexions faisant principalement appel aux prises MAIN OUT.

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



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



*Branchez l'appareil uniquement à une prise de courant répondant aux spécifications imprimées en face arrière de l'appareil.

Pour en savoir plus sur la consommation, voyez p. 202.

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



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



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

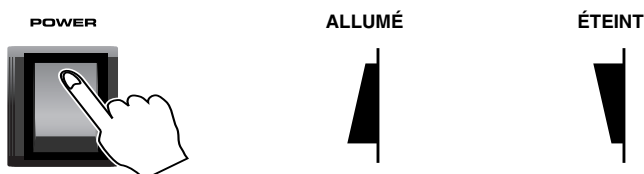


NOTE
Les câbles audio et le casque ne sont pas fournis avec le V-Synth XT. Nous vous invitons à vous les procurer.

Mise sous tension

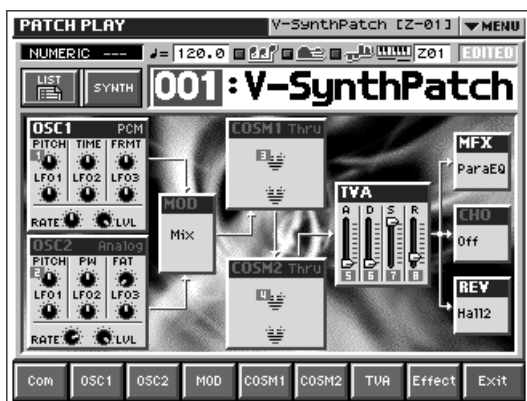
- 1** Avant de mettre le V-Synth XT sous tension, vérifiez les points suivants:

 - Tous les appareils sont-ils connectés convenablement?
 - Les commandes de volume du V-Synth XT et de tous les appareils branchés sont-elles réglées au minimum?
- 2** Pour mettre le V-Synth XT sous tension, appuyez sur le commutateur POWER en façade.



- 3** Mettez l'ampli ou les enceintes actives branchées sous tension.
- 4** Attendez que le V-Synth XT démarre. Après un démarrage normal, la page suivante apparaît.

* Lors de la mise sous tension, la carte V utilisée en dernier lieu démarre (p. 22).



- 5** Réglez le volume de l'ampli ou des enceintes. Tout en jouant sur le clavier MIDI externe, relevez progressivement le curseur de volume du V-Synth XT jusqu'au niveau voulu.



NOTE

Une fois les connexions établies (p. 18), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous modifiez cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager certains éléments comme les enceintes.

NOTE

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

MEMO

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

NOTE

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

IDÉE

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

Utiliser une V-Card

Vous pouvez appuyer sur le bouton [V-CARD] pour choisir une des options V-Synth/VC-1/VC-2.

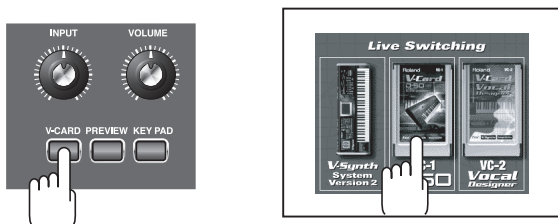
Les cartes VC-1 et VC-2 de la série Roland "V-Card" sont installées en usine dans le V-Synth XT. Une simple pression sur un bouton suffit pour transformer le V-Synth XT en un produit complètement différent sans le redémarrer.

La VC-1 "D-50" transforme le V-Synth XT en module équivalent au D-50 (un grand classique parmi les synthés numériques, lancé en 1987). Vous retrouvez non seulement les patches préprogrammés mais aussi la moindre fonction a été fidèlement reproduite pour offrir ce son si particulier du D-50 avec la stabilité du matériel actuel.

La VC-2 "Vocal Designer" transforme le V-Synth XT en un processeur de modélisation de voix hors pair. Jouez sur le clavier tout en parlant dans le micro pour créer de superbes chœurs humains, parfaitement intelligibles ainsi que d'autres sons vocaux d'une qualité exceptionnelle.

1

Quand le V-Synth XT a démarré, appuyez sur le bouton [V-CARD] et sélectionnez un système (une V-Card).



La page de démarrage de la V-Card apparaît.

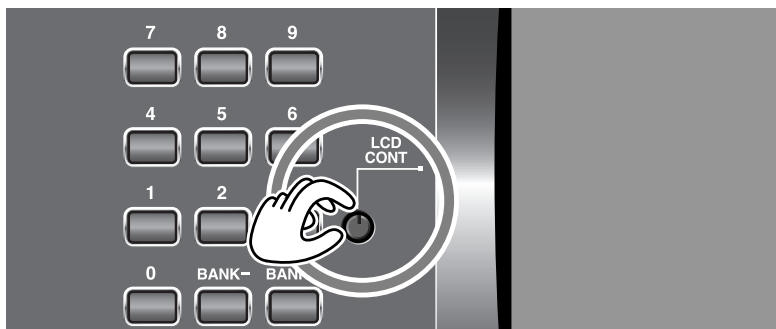
* Si vous maintenez le bouton [V-CARD] enfoncé durant la mise sous tension, la page ci-dessus apparaît directement lors du démarrage du V-Synth XT.



Pour savoir comment utiliser les cartes VC-1 "D-50" et VC-2 "Vocal Designer", voyez le "Mode d'emploi des V-Cards".

Réglage du contraste de l'écran (LCD Contrast)

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



MEMO

Lors de la mise sous tension, la V-Card utilisée en dernier lieu démarre.

NOTE

Le démarrage d'une V-Card efface toutes les données en cours d'édition. Si vous avez édité des patches ou des réglages système, sauvegardez-les au préalable.

→ "Sauvegarder des patches (PATCH Write)" (p. 75)

→ "Sauvegarder les réglages système (Write)" (p. 122)

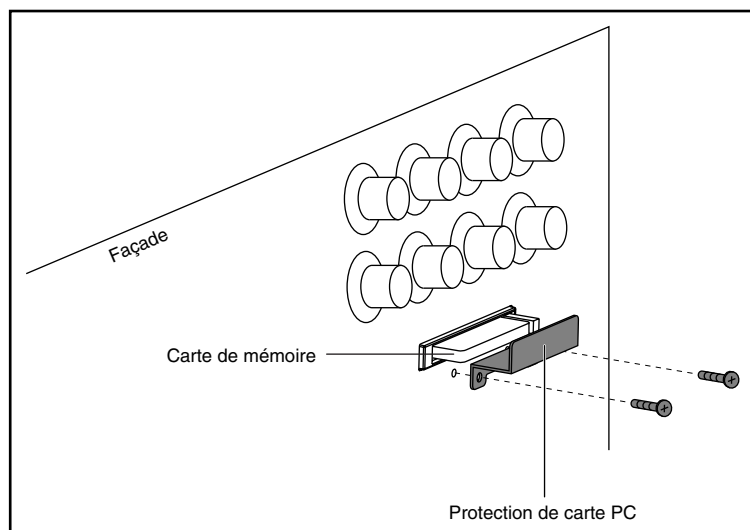
Montage de la protection de la carte PC

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

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

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

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



Opérations élémentaires sur l'écran tactile

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

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

Activer/couper le bip

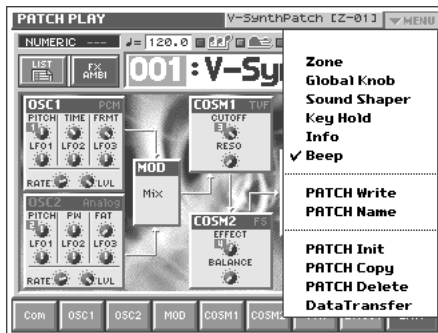
Vous pouvez activer ou couper le bip audible lorsque vous touchez un point valide de l'écran.

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

1

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

Un menu déroulant apparaît.

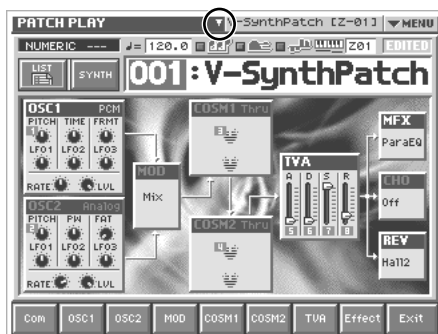


2

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

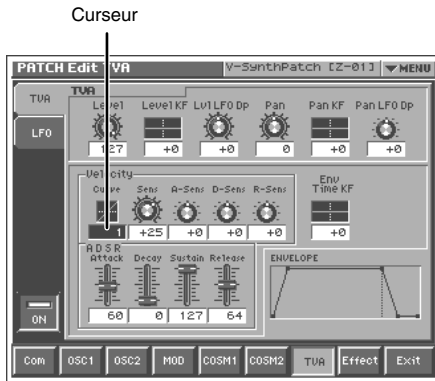
Avec ce réglage, le bip est activé. Si vous recommencez l'opération, vous supprimez la coche et le bip devient inaudible.

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



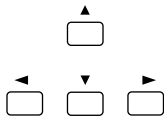
Déplacer le curseur d'écran

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



Boutons de curseur

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



[▲]: déplace le curseur vers le haut.

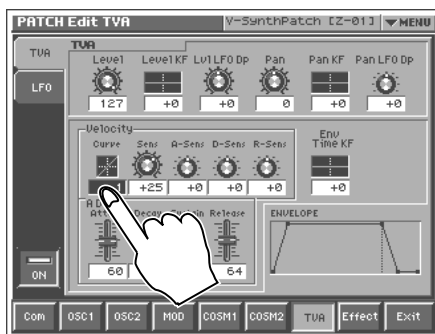
[▼]: déplace le curseur vers le bas.

[◀]: déplace le curseur vers la gauche.

[▶]: déplace le curseur vers la droite.

Ecran tactile

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



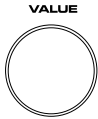
Editer une valeur

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

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

Molette VALUE

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



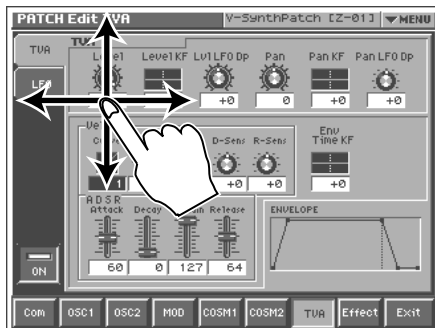
[INC] et [DEC]

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



Ecran tactile

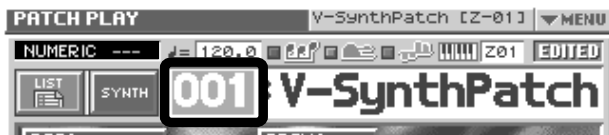
Touchez une valeur de paramètre et faites glisser le doigt vers le haut (bas) ou vers la droite (gauche). Un glissement vers le haut ou vers la droite augmente la valeur tandis qu'un glissement vers le bas ou vers la gauche la diminue.



Entrée avec le pavé numérique

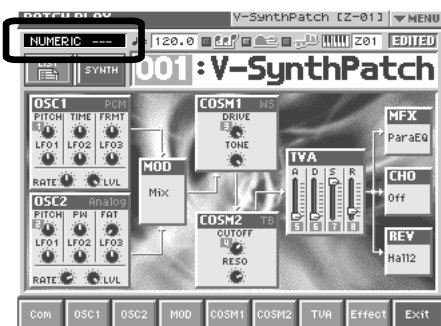
Changer de patch avec le pavé numérique

Quand le curseur est sur le numéro du patch, vous pouvez le changer avec le pavé numérique.



Entrez un numéro dans la plage de valeur.

- Boutons [0]~[9]: Sélection du numéro de patch.
- Boutons [BANK-], [BANK+]: Font office de bouton ENTER.



Affichage de valeurs de paramètre avec le pavé numérique

Quand le curseur se trouve sur une plage d'entrée, une pression sur un bouton numérique affiche parfois une liste de valeurs de paramètres.



Quand vous pouvez entrer une valeur numérique

Utilisez le pavé numérique pour entrer une valeur dans la plage d'entrée.

- Boutons [0]~[9]: Sélection de valeur.
- Bouton [BANK-]: Inverse le signe de la valeur entrée.
- Bouton [BANK+]: Efface la valeur entrée.
- Bouton [KEY PAD]: Ramène la liste au milieu.

Quand la sélection peut être immédiate

“SELECT” clignote dans la plage d'entrée.

- Appuyez sur un bouton pour entrer directement une valeur. A partir du haut, les entrées de la liste correspondent aux boutons [0]~[9].
- Les boutons correspondants s'allument. La valeur en cours clignote.

MEMO

Le pavé numérique peut aussi faire fonction de palette de patches (p. 30).

MEMO

Vous pouvez aussi appuyer sur la molette VALUE (fonction ENTER) au lieu du pavé pour afficher la liste.

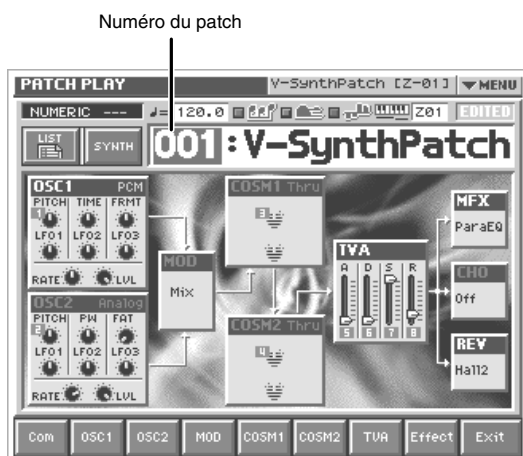
Tester les sons

Sélection de patches et production de sons

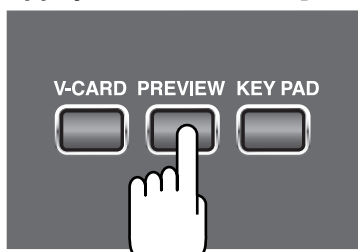
Le V-Synth XT propose une vaste palette de sons internes comprenant notamment des sons de base appelés patches. Sélectionnez quelques patches afin de vous faire une idée de la diversité des sons disponibles sur le V-Synth XT.

1 Affichez la page "PATCH PLAY".

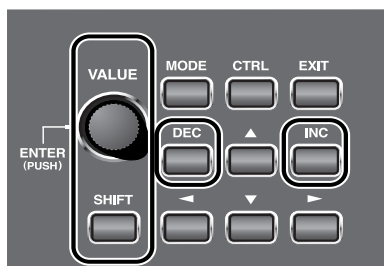
Si la page "PATCH PLAY" (illustrée ci-dessous) n'est pas affichée, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'elle apparaisse.



2 Appuyez sur le bouton [PREVIEW] pour écouter le patch.



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



IDÉE

Vous pouvez aussi toucher le numéro du patch et vous servir du pavé numérique pour changer de patch (p. 27).

IDÉE

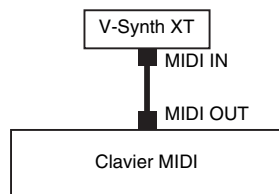
Vous pouvez également toucher le numéro et de patch et faire glisser votre doigt vers le haut ou vers le bas (ou vers la gauche ou vers la droite) pour changer de patch.

Jouer avec un patch du V-Synth XT à partir d'un appareil MIDI externe (clavier MIDI)

Le V-Synth XT produit des sons en réaction à des messages MIDI venant d'un appareil MIDI externe tel qu'un clavier ou un séquenceur MIDI. Branchez votre clavier MIDI et jouez avec les sons du V-Synth XT.

Connexion du clavier MIDI

Branchez le clavier MIDI comme indiqué dans l'illustration.



Réglage des canaux MIDI

Pour que le V-Synth XT réagisse aux données MIDI venant d'un appareil MIDI externe, les deux appareils doivent utiliser le ou les mêmes canaux MIDI.

MEMO

La fonction Factory Reset initialise le V-Synth XT et ramène son canal de réception en mode Patch sur "1". Pour changer de canal, sélectionnez le canal de réception MIDI pour la partie 1 avec "Part MIDI" (p. 126).

Sélectionner des patches dans la liste

Vous pouvez sélectionner le patch voulu dans la liste.

1

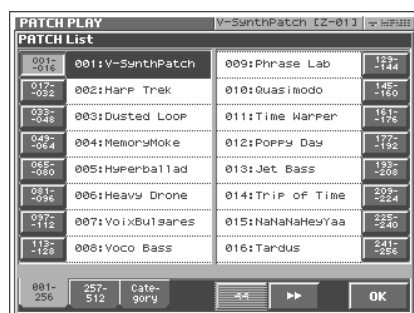
Affichez la page "PATCH PLAY".

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

2

Touchez <List> dans la partie supérieure gauche de l'écran.

La fenêtre "PATCH List" apparaît.



3

Sélectionnez un patch dans la liste.

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



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

IDÉE

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

Tester les sons

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

5 Touchez <OK>.

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



"Sélection d'un patch par catégorie" (p. 61)

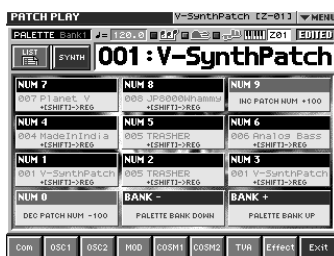
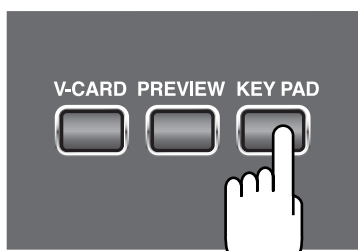
Sélection de patches favoris (Patch Palette)

Si vous consignez vos patches favoris dans la palette de patches, vous pouvez les sélectionner instantanément d'une simple pression sur [0]~[9].

Chaque palette peut contenir huit patches, correspondant aux boutons [1]~[8]. En y ajoutant les boutons [BANK] pour choisir une palette parmi huit, vous pouvez consigner jusqu'à 64 patches.

1 Affichez la page "PATCH PLAY".

2 Appuyez sur [KEY PAD]. La palette de patches apparaît à l'écran.



3 Appuyez sur [1]~[8] pour choisir un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en touchant l'écran.

4 Pour changer de palette de patches, appuyez sur [BANK-]/[BANK+].

5 Pour quitter la palette de patches, appuyez de nouveau sur [KEY PAD].



MEMO

La palette de patches n'est disponible qu'à la page "PATCH PLAY".

MEMO

Les boutons [0] et [9] diminuent et augmentent respectivement le numéro de patch par 100.

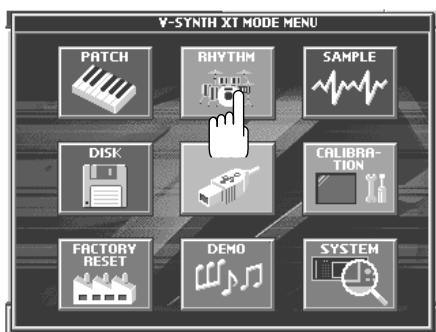


Pour savoir comment consigner un patch dans la palette, voyez "Rassembler vos patches favoris (Patch Palette)" (p. 76).

Jouer avec un kit de batterie (mode Rhythm)

Le mode rythmique vous permet d'assigner différents sons V-Synth à chaque note du clavier et d'utiliser le V-Synth XT comme boîte à rythme.

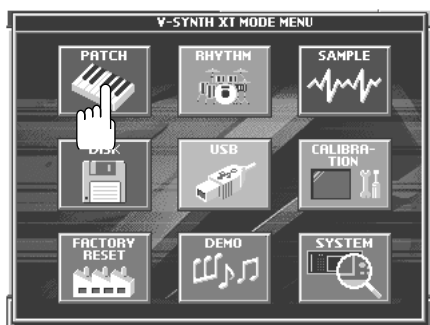
- 1 Appuyez sur [MODE].
- 2 Dans la fenêtre "V-SYNTH XT MODE MENU" qui apparaît, touchez <RHYTHM>.



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



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



Pour en savoir davantage sur l'édition des paramètres du mode Rhythm, voyez "Créer un kit de batterie (mode Rhythm)" (p. 102).

Fonctions de jeu

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

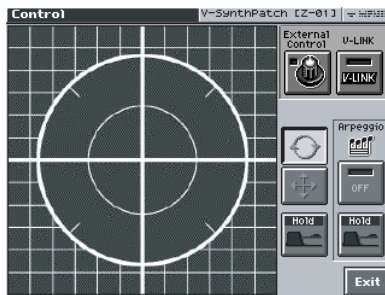
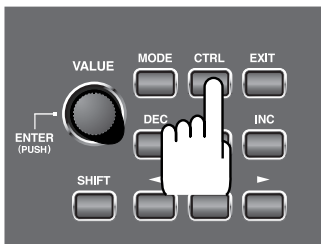
Manipuler les sons avec le pad Time Trip

Vous pouvez appliquer toute une série d'effets au son en touchant simplement le pad Time Trip du doigt.

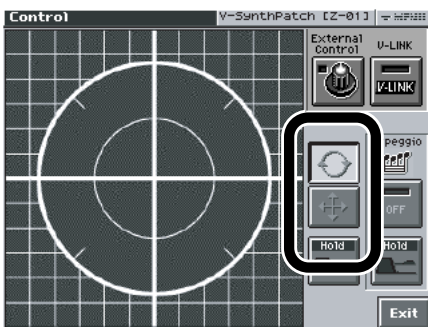
1 Affichez la page "PATCH PLAY".


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

2 Appuyez sur [CTRL] pour afficher la page "Control".



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



 : Applique l'effet Time Trip.

 : Applique l'effet spécifié par chaque patch.

MEMO

Qu'est-ce que la fonction Time Trip?

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

NOTE

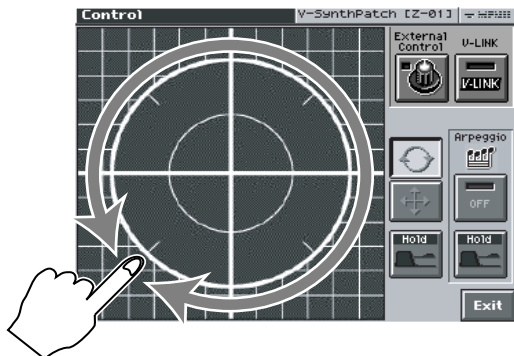
Le pad Time Trip a de l'effet si PCM est sélectionné pour l'oscillateur (OSC1/OSC2) et si "Time Trip Sw (commutateur Time Trip)" (p. 87) est réglé sur ON.

4

En jouant sur le clavier MIDI externe pour produire du son, placez le doigt sur le pad Time Trip et déplacez-le comme suit.

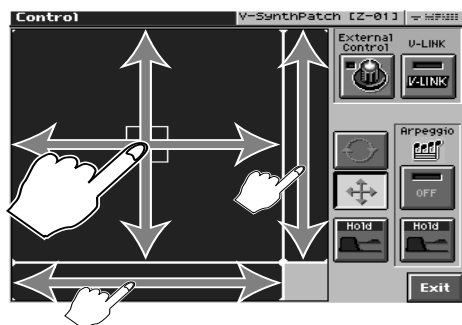
Si  est activé

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



Si  est activé

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



IDÉE

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



Pour en savoir plus sur l'utilisation du pad Time Trip, voyez "Appliquer un effet avec le pad Time Trip" (p. 69).

Modifier le son en temps réel avec les commandes E1~E8

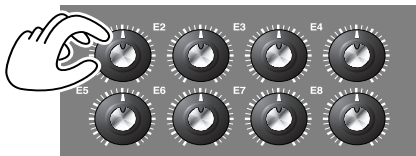
Si vous tournez les commandes E1~E8 tout en jouant sur le clavier, vous pouvez piloter diverses fonctions assignées préalablement à ces commandes.

1 Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 60).

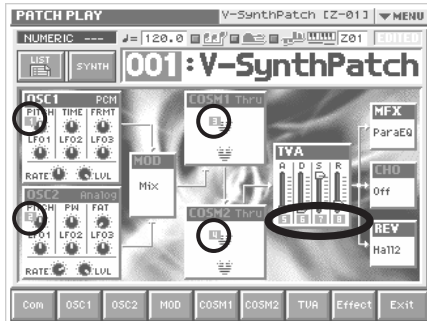
Si la page "PATCH PLAY" n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] pour afficher la page "PATCH PLAY".

2 Tout en jouant sur le clavier MIDI externe, actionnez les commandes E1~E8.

Le son change selon la fonction assignée à chaque commande.

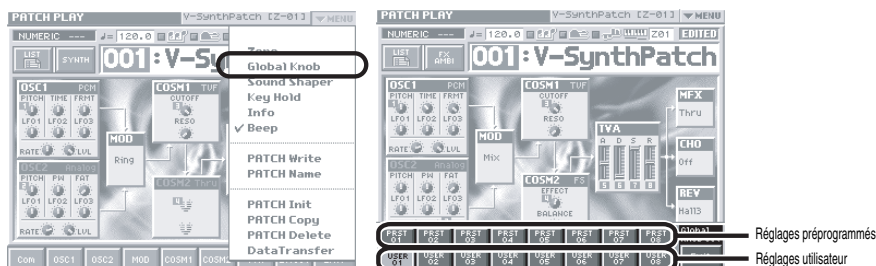


Comme vous le voyez dans l'illustration suivante, des numéros (1~8) apparaissent à la page "PATCH PLAY"; ils correspondent aux commandes E1~E8.



A la page "PATCH PLAY", vous pouvez maintenir le bouton [SHIFT] enfoncé et utiliser les boutons de curseur haut/bas [▲][▼] pour changer les paramètres contrôlés.

Dans le menu affiché lorsque vous touchez <▼MENU> dans le coin supérieur droit de la page "PATCH PLAY", vous pouvez toucher "Global Knob" puis utiliser les boutons pour changer de set de commandes E1~E8. Ceux-ci sont sauvegardés sous forme de paramètres de patch.



Pour éditer les réglages de commandes utilisateur, utilisez les paramètres System "E1~E8 Knob" (p. 128).

Commandes E1~E8 aux pages d'édition

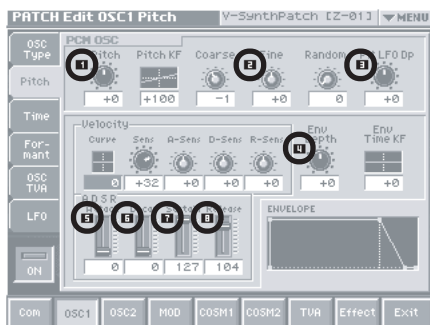
Aux pages d'édition qui apparaissent quand vous touchez les boutons dans le bas de la page "PATCH PLAY" (Com, OSC1, OSC2, etc.), les commandes E1~E8 fonctionnent de la façon suivante.

Affichez le menu déroulant en touchant <▼MENU> et vérifiez le réglage "Indiv Knob".



Si "Indiv Knob" est coché:

Les commandes correspondent aux numéros de commandes affichés à chaque page d'édition.



* Vous ne pouvez pas changer les assignations de commandes des pages d'édition.

Si "Indiv Knob" n'est pas coché:

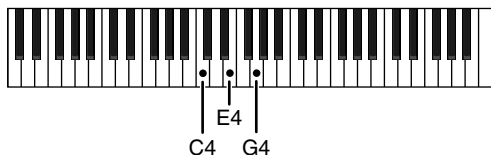
Les numéros de commandes ne sont pas affichés aux pages d'édition. Les commandes correspondent aux numéros de commandes affichés à la page principale (page "PATCH PLAY").



Jouer des arpèges (Arpeggio)

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

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



1

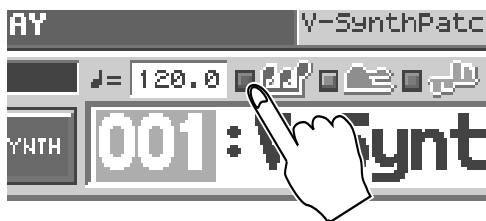
Affichez la page "PATCH PLAY".

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

2

Appuyez sur l'arpège <ON/OFF> pour allumer son témoin.

L'arpégiateur est activé.



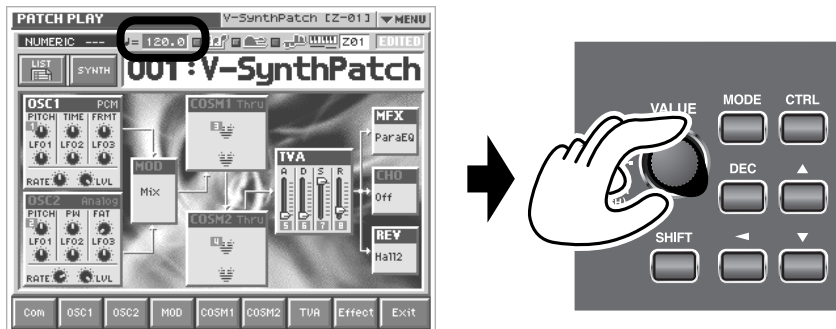
3

Jouez sur le clavier MIDI externe.

Le V-Synth XT transforme les notes jouées en arpèges.

- 4** Pour régler le tempo de l'arpège, touchez <TEMPO> à l'endroit indiqué ci-dessous et tournez la molette [VALUE].

Tournez-la vers la droite pour accélérer le tempo ou vers la gauche pour le ralentir. Maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur plus rapidement.



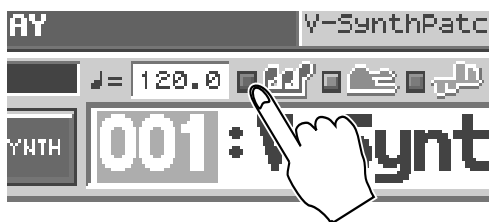
IDÉE

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



Pour en savoir plus sur l'utilisation de l'arpégiateur, voyez "Jouer des arpèges (Arpeggio)" (p. 64).

- 5** Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur l'arpège <ON/OFF> pour éteindre son témoin.



Variations du son pas à pas (Multi Step Modulator)

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

1 Affichez la page “PATCH PLAY”.

Si la page “PATCH PLAY” n’est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] pour afficher la page “PATCH PLAY”.

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

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

La page “Multi Step Modulator” apparaît.

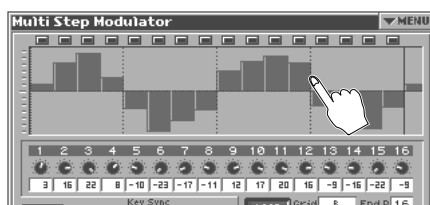


4 Dans le haut de l’écran, activez le <commutateur de pas>  (ON).

Le modulateur multi-pas est appliqué au patch utilisé.

5 Jouez sur le clavier MIDI externe et entrez les étapes 1~16.

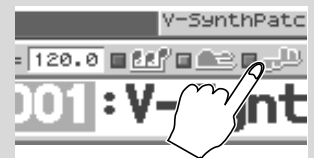
Si vous touchez <▼MENU> et sélectionnez “Hand Draw”, vous pouvez “dessiner” directement le graphique du doigt.



6 Pour quitter le séquenceur de pas, coupez le <commutateur de pas> OFF dans le haut de l’écran.

MEMO

Vous pouvez aussi activer le modulateur multi-pas avec les boutons de la page “PATCH PLAY” illustrée ci-dessous.



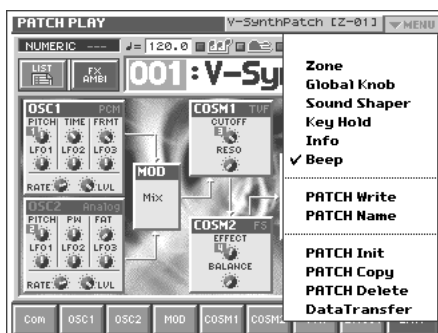
Pour en savoir plus sur l’utilisation de l’arpégiateur, voyez “Faire varier le son par pas (Multi Step Modulator)” (p. 68).

Maintenir les notes jouées (Key Hold)

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

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

Un menu déroulant apparaît.



- 2 Touchez <Key Hold> dans le menu déroulant.

La fenêtre "Key Hold" apparaît.



- 3 Mettez <Hold Switch> sur "ON".

- 4 Jouez sur le clavier MIDI.

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

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

* Si vous changez l'assignation "Panic Key", sauvegardez votre changement; voyez "Sauvegarder les réglages système (Write)" (p. 122).

MEMO


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

Créer un Patch

Ce chapitre explique comment créer un patch sur le V-Synth XT. Il y a en gros deux manières de créer un patch.


Créer un patch intuitivement avec un modèle (fonction Sound Shaper)

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

 Voyez “Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)” (p. 40).

Créer un patch intégralement

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

 Voyez “Initialisation des réglages de patch” (p. 42).

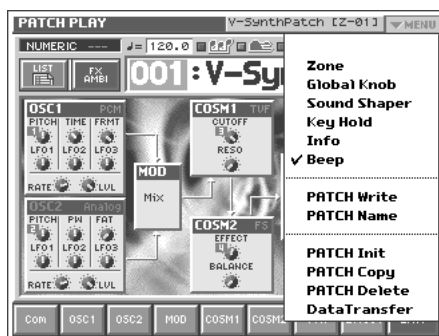
Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)

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

1 Affichez la page “PATCH PLAY”.

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

Un menu déroulant apparaît.



3 Touchez <Sound Shaper> dans le menu déroulant.

La fenêtre suivante apparaît.



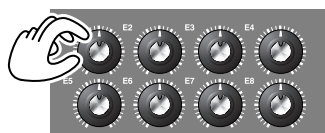
Choisissez le groupe (“Group”) et le gabarit (“Template”) qui se rapprochent le plus du son que vous voulez créer. Utilisez la liste de gauche pour sélectionner un groupe et celle de droite pour choisir le gabarit. Touchez ensuite <Enter>.

4 Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.

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



- Les commandes [E1]~[E8] correspondent aux commandes affichées à l'écran.



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

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



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

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

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



Pour sauvegarder le patch, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder des patches (PATCH Write)" (p. 53).

MEMO

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



Pour en savoir plus sur les effets, voyez "Liste des effets" (p. 164).



Pour en savoir plus sur la fonction Sound Shaper, voyez "Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)" (p. 77).

Initialisation des réglages de patch

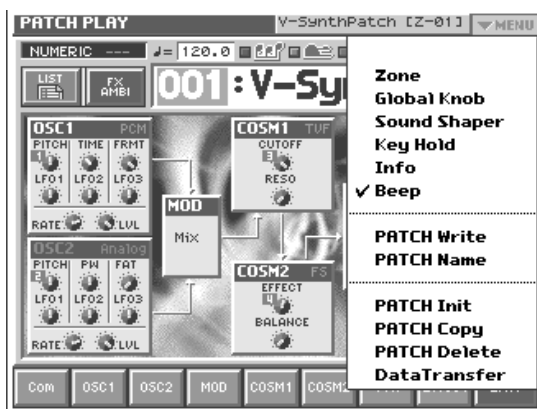
Cette section décrit la procédure de base pour créer un patch intégralement sur le V-Synth XT.

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

1 Affichez la page "PATCH PLAY".

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

Un menu déroulant apparaît.



3 Touchez <PATCH Name> dans le menu déroulant.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



4 Touchez <EXECUTE>.

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

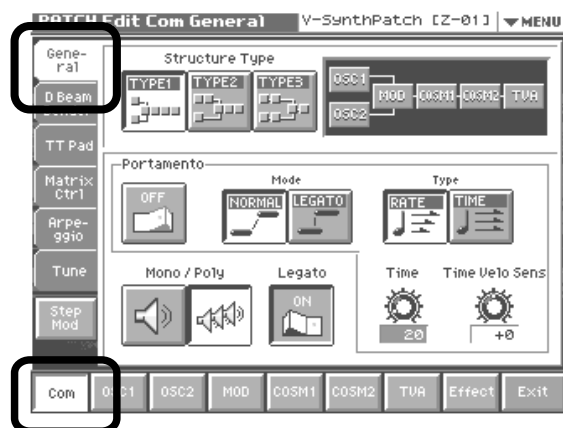
Sélection d'un type de structure

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

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

- 1 Affichez la page "PATCH PLAY".
- 2 Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <COM>.




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



Créer un Patch

3

Appuyez sur Structure Type <TYPE 1>~<TYPE 3> pour sélectionner un type de structure.

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

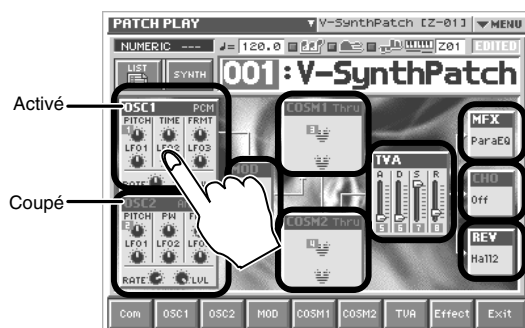
Activer/couper chaque section

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

1 Touchez <Exit>. Affichez la page “PATCH PLAY”.

2 Maintenez le bouton [SHIFT] en façade enfoncé et touchez les sections voulues à la page “PATCH PLAY” pour activer/couper les sections individuellement.

Les sections dont les noms sont affichés en blanc sont actives tandis que celles affichées en gris sont coupées.



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

Réglage des oscillateurs (OSC1/2)

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

Sélection d'une forme d'onde

- 1 Affichez la page "PATCH PLAY".
- 2 Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <OSC1> (ou <OSC2>).
Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci. Si vous sautez à une page différente, touchez l'onglet <OSC Type> du côté gauche de l'écran.

Oscillateur analogique



Oscillateur PCM



- 3 Touchez soit <ANALOG> soit <PCM> pour sélectionner le type d'oscillateur.
- 4 Dans le cadre Waveform, sélectionnez la forme d'onde voulue.
Effectuez votre choix tout en jouant sur le clavier MIDI externe afin d'écouter les sons.



Pour en savoir plus sur les réglages d'oscillateur, voyez "Modifier des formes d'onde (OSC1/OSC2)" (p. 86).

Mixer/Moduler deux sons (Mod)

Le modulateur mixe et module les deux signaux audio.

Sélection d'un type de modulateur

- 1 Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Mod>. Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



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

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

NOTE

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



Pour en savoir plus sur les réglages de modulateur, voyez "Mixer/Moduler deux sons (MOD)" (p. 93).

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

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

Sélection d'un type de modélisation COSM

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



- 2 Appuyez sur le bouton du type de modélisation COSM voulu pour le sélectionner.

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



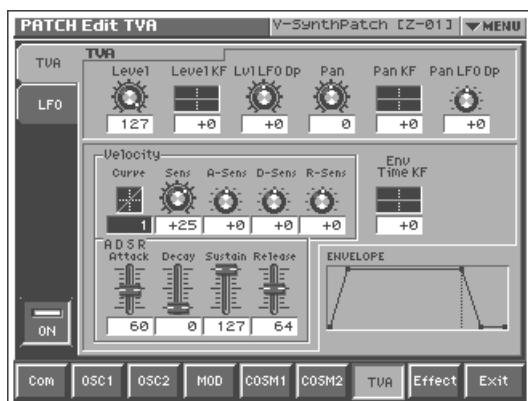
Pour en savoir plus sur les réglages COSM, voyez "Appliquer divers effets à chaque note jouée (COSM1/COSM2)" (p. 93).

Contrôle du volume dans le temps (TVA)

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

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

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



2 Servez-vous des curseurs ENVELOPE situés dans le coin inférieur gauche de l'écran pour déterminer l'évolution du volume de chaque note.

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

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

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



Pour en savoir davantage sur les réglages de volume, voyez "Réglage du volume et du panoramique (TVA)" (p. 94).

Exploiter les effets du V-Synth XT

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

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

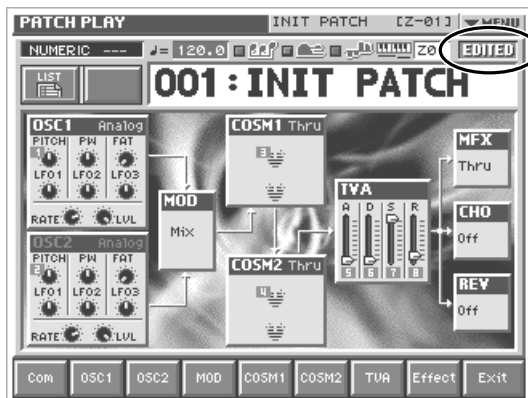
MFX (multi-effets)	Le V-Synth XT dispose de 41 multi-effets différents, dont la distorsion et une simulation de haut-parleur rotatif.
Chorus	Le chorus rend le son des patches plus intense et plus spacieux.
Reverb	La réverbération confère une atmosphère au son en évoquant divers environnements tels que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



Pour en savoir davantage sur les réglages d'effets, voyez "Réglages d'effets d'un patch (Effect)" (p. 97).

Sauvegarder vos patches

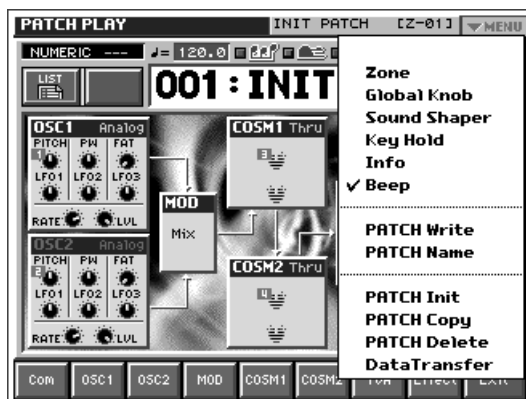
Lorsque vous éditez les réglages d'un patch, la page "PATCH PLAY" affiche <EDITED> pour vous rappeler que les réglages du patch ont été modifiés. Si <EDITED> est affiché, ne changez pas de patch et ne coupez pas l'alimentation tant que vous n'avez pas sauvegardé vos changements sous peine de les perdre.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



Donner un nom aux patches (PATCH Name)

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

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



Créer un Patch

3 Touchez <PATCH Name> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Name" apparaît.



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

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

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

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

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

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

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

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

Sauvegarder des patches (PATCH Write)

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

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



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



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

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

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

- 5 Touchez <Execute>.

NOTE

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

Mise hors tension

1

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

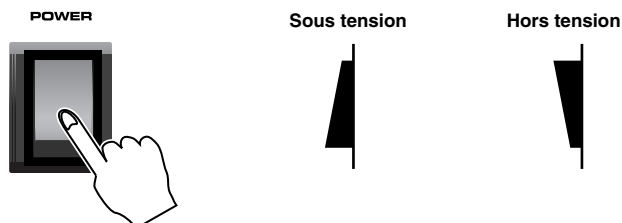
- Les commandes de volume du V-Synth XT et de tous les appareils audio branchés sont-elles réglées au minimum?
- Avez-vous sauvegardé les données de son ou autres que vous avez créées sur le V-Synth XT (p. 53)?

2

Mettez les appareils audio périphériques hors tension.

3

Pour mettre le V-Synth XT hors tension, appuyez sur le commutateur POWER en façade.



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

Référence

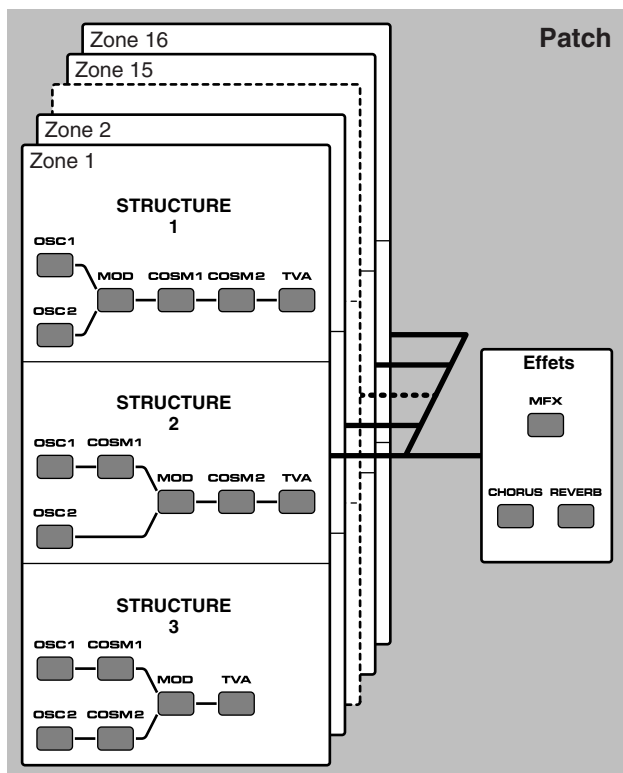
Survol du V-Synth XT

Structure du V-Synth XT

Structure de base

Générateur de sons

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



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

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

Polyphonie

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

MEMO

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

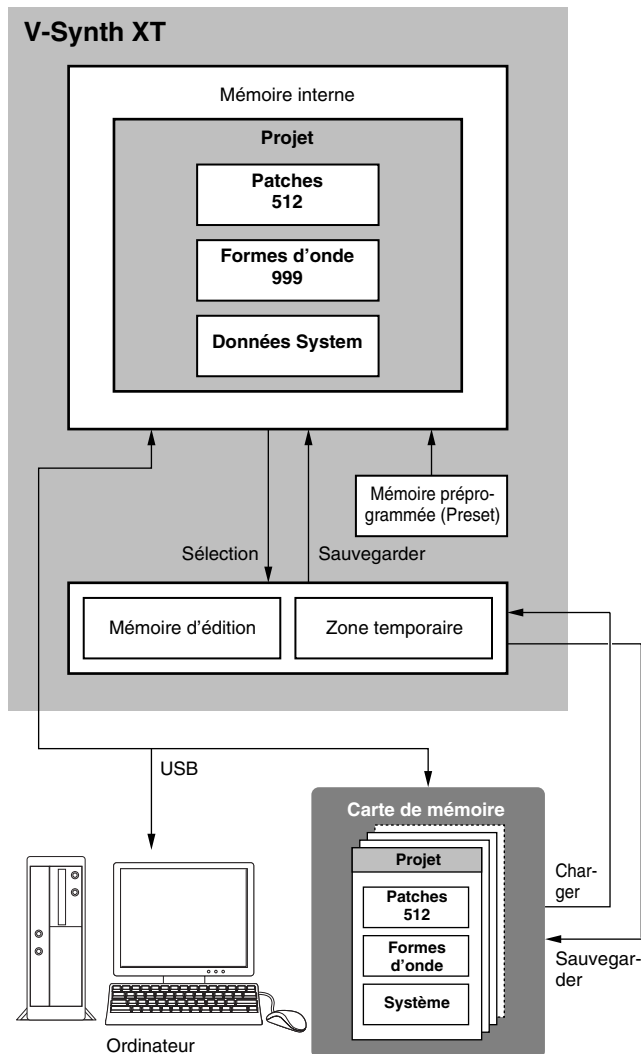
Instrument multitimbral

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

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

Mémoire

Structure de la mémoire



Projet

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

Le V-Synth XT se sert d'un projet à la fois.

Mémoire interne

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

Zone de travail/zone temporaire

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

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

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

Cartes de mémoire

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

Mémoire d'échantillonnage

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

* Les valeurs données ci-dessus sont valables pour des échantillons avec un type d'encodage "LITE" (p. 119).

MEMO

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

Mémoire préprogrammée (Preset)

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

USB

Si vous branchez le V-Synth XT à votre ordinateur avec un câble USB, vous pouvez archiver les projets, patches et formes d'onde se trouvant dans la mémoire interne du V-Synth XT ou sur carte de mémoire sur le disque dur (ou autre support) de votre ordinateur. De plus, les données de forme d'onde créées sur le V-Synth XT peuvent être utilisées par des logiciels tournant sur ordinateur et, inversement, les données créées par ces logiciels peuvent être exploitées par le V-Synth XT.

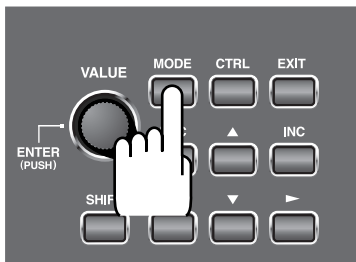
Opérations élémentaires sur le V-Synth XT

Changer de mode de fonctionnement ([MODE])

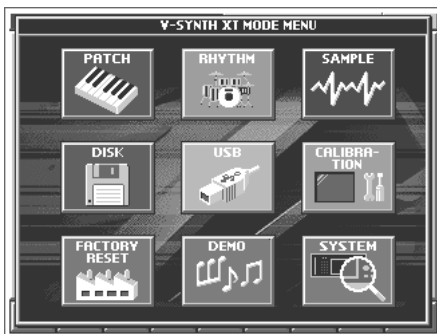
Le V-Synth XT dispose de neuf modes de fonctionnement: les modes Patch, Rhythm, Sample, System, Disk, USB, Calibration, Factory Reset et Demo Play. Pour avoir accès à une fonction déterminée du V-Synth XT, il faut choisir le mode adéquat.

Voici comment changer de mode.

1. Appuyez sur [MODE].

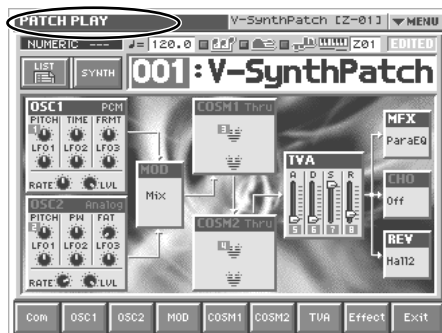


La fenêtre "V-Synth XT MODE MENU" apparaît.

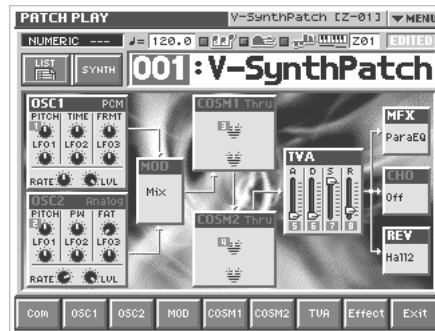


2. Touchez l'écran tactile pour sélectionner le mode voulu.

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



Mode Patch (p. 60, p. 72)



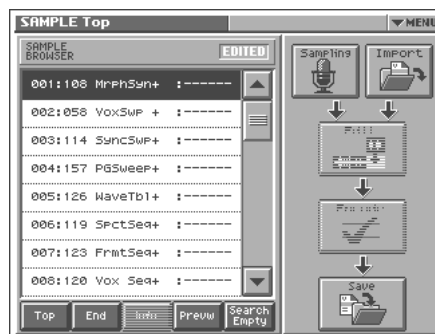
Ce mode permet de jouer avec un seul patch sur le clavier et d'en modifier les paramètres.

Mode Rhythm (p. 102)



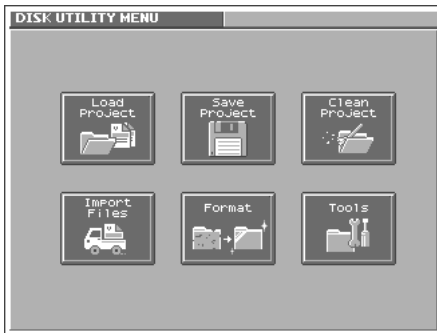
Ce mode permet de jouer avec un kit de batterie sur le clavier et d'en modifier les paramètres.

Mode Sample (p. 104)



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

Mode Disk (p. 131)



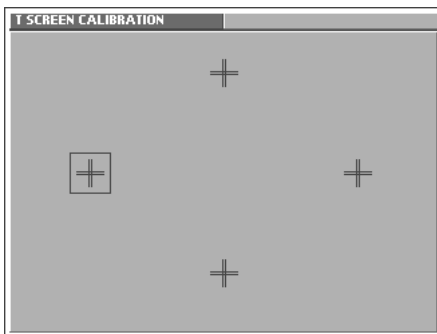
Ce mode permet de réaliser des opérations sur disques telles que la sauvegarde ou le chargement de données.

Mode USB (p. 138)



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

Mode Calibration (p. 148)



Vous pouvez aussi régler la réponse de l'écran tactile.

Mode Factory Reset (p. 147)



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

Mode Demo

Ce mode de démonstration présente les possibilités qu'offre le V-Synth XT.

Mode System (p. 122)



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

Jouer en mode Patch

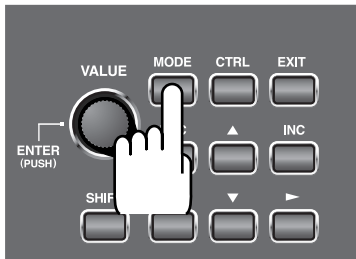
Le mode Patch vous permet de jouer sur le clavier en vous servant d'un seul son (patch ou kit de batterie).

Page "PATCH PLAY"

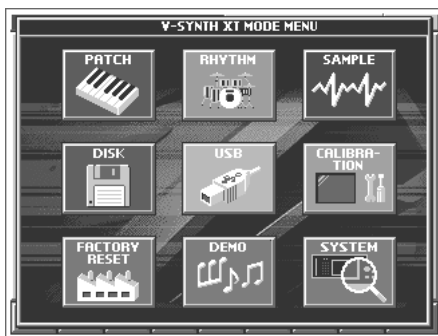
Afficher la page 'PATCH PLAY'

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

1. Appuyez sur [MODE].

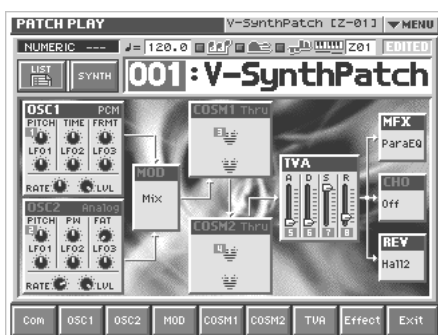


La fenêtre "V-Synth XT MODE MENU" apparaît.

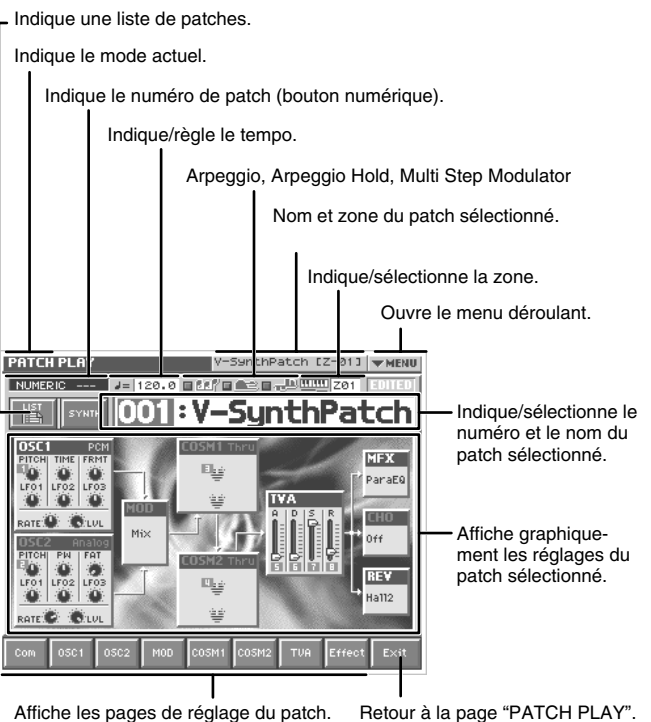


2. Touchez <PATCH>.

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



Fonctions de la page "PATCH PLAY"



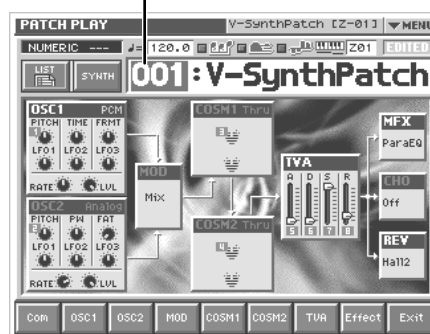
Sélectionner un patch

Le V-Synth XT met 512 patches à votre disposition.

Vous pouvez remplacer tous ces patches.

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 60).

Numéro du patch



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



Vous pouvez aussi toucher le numéro du patch et vous servir du pavé numérique pour changer de patch (p. 27).

Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)

Vous pouvez rassembler les patches que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant dans la palette de patches. Cette possibilité vous permet de sélectionner rapidement des patches venant de la mémoire interne ou d'une carte d'extension (Wave Expansion Board).

Chaque palette peut contenir huit patches, correspondant aux boutons [1]~[8]. En y ajoutant les boutons [BANK] pour choisir une des huit banques disponibles, vous pouvez consigner jusqu'à 64 patches.



Pour savoir comment consigner un patch dans la palette, voyez "Rassembler vos patches favoris (Patch Palette)" (p. 76).

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 60).

* La palette de patches n'est disponible qu'à la page "PATCH PLAY".

2. Appuyez sur [KEY PAD]. La palette de patches apparaît à l'écran.



3. Appuyez sur [1]~[8] pour choisir un patch.

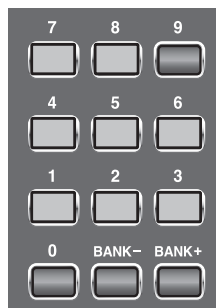
Vous pouvez aussi sélectionner un patch en touchant l'écran.

MEMO

Les boutons [0] et [9] diminuent et augmentent respectivement le numéro de patch par 100.

4. Pour changer de palette de patches, appuyez sur [BANK-]/[BANK+].

5. Pour quitter la palette de patches, appuyez de nouveau sur [KEY PAD].



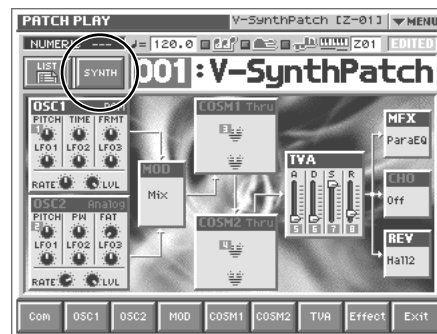
Sélection d'un patch par catégorie

Le V-Synth XT propose une fonction "Patch Finder" (recherche de patches) vous permettant de spécifier le type (la catégorie) de patches qu'il vous faut. Vous avez le choix parmi 16 catégories.

1. Affichez la page "PATCH PLAY".

2. Touchez le bouton de catégorie dans la partie supérieure gauche de l'écran.

La fenêtre "PATCH List" apparaît et les catégories sont affichées de part et d'autre de l'écran.



Changement de page

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

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

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



“Assigner un patch à une catégorie” (p. 74)

Sélectionner des patches dans la liste

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

1. Affichez la page “PATCH PLAY” (p. 60).
2. Touchez <List> dans la partie supérieure gauche de l'écran. La fenêtre “PATCH List” apparaît.



3. Sélectionnez un patch dans la liste.

Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC] pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en le touchant à l'écran.



Jouez sur le clavier MIDI externe après avoir sélectionné un patch dans la liste pour l'écouter. C'est une façon simple d'écouter un patch.

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

5. Touchez <OK>.

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

Jouer des notes isolées (Mono)

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

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 60).
2. Dans le bas de l'écran, touchez <Com>.
3. Touchez l'onglet <General> du côté gauche de l'écran. La page "Patch Edit Com General" apparaît.



4. Dans la section "Mono/Poly", touchez < Mono / Poly >. Vous pouvez alors jouer en mono.

Glissements de hauteur (Portamento)

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

1. Affichez la page "PATCH Edit Com General" (p. 63).

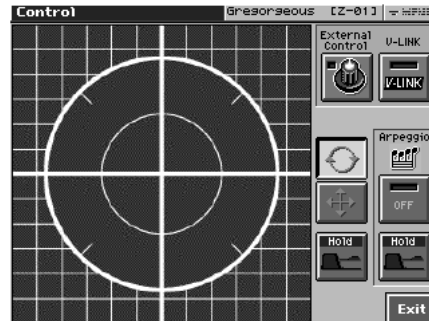


2. Dans la section "Portamento", touchez le commutateur on/off pour le régler sur "ON". Vous pouvez jouer avec l'effet portamento.
3. Pour changer le réglage portamento, changez les paramètres suivants à l'écran de l'étape 2. **Mode** (mode de portamento), **Type** (type de portamento), **Time** (durée du portamento), **Time Velo Sens** (durée de portamento variable selon le toucher)

Voyez p. 79 pour les divers paramètres.

Réglages de commandes (contrôleurs; Control)

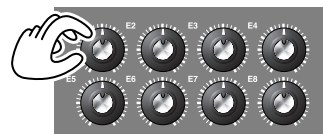
Appuyez sur [CTRL] en façade pour afficher la page "Control".



La page "Control" propose les fonctions suivantes.

< External Control >

Quand ce bouton est activé, les commandes E1~E8 pilotent un appareil MIDI externe. La commande de contrôle MIDI transmise lorsque vous tournez les commandes E1~E8 est spécifiée par "E1 - E8 ExtCC (E1~E8 External CC)" (p. 129).



< V-LINK >

Si vous activez ce bouton, le V-Synth XT passe en mode V-LINK et peut piloter du matériel vidéo (p. 71).

< Pad Time Trip >

La fonction "Time Trip Pad" (p. 69) vous permet d'appliquer divers effets au son en déplaçant le doigt sur le pad affiché à l'écran.

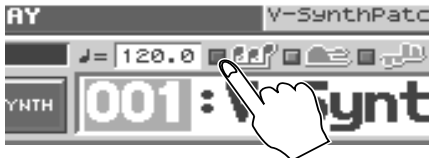
< Arpeggio >

Active/coupe la fonction Arpeggio (arpèges) p. 64.

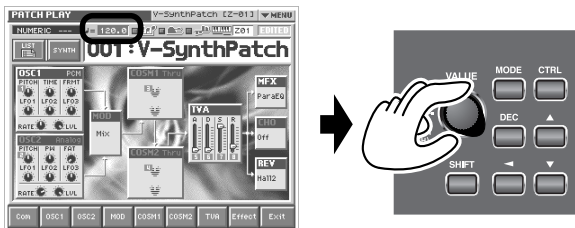
Jouer des arpèges (Arpeggio)

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

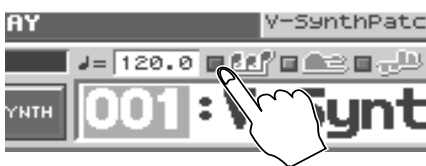
1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 60).
2. Appuyez sur Arpeggio <ON/OFF> pour allumer son témoin. L'arpégiateur est activé.



3. Jouez sur le clavier MIDI externe.
Le V-Synth XT transforme les notes jouées en arpèges.
4. Pour régler le tempo de l'arpège, touchez <TEMPO> à l'endroit indiqué ci-dessous et tournez la molette [VALUE].
Tournez-la vers la droite pour accélérer le tempo ou vers la gauche pour le ralentir. Maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur plus rapidement.



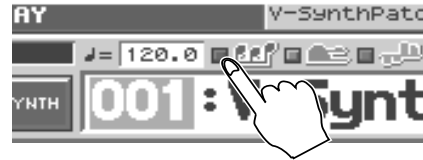
5. Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur l'arpège <ON/OFF> pour éteindre son témoin.



Maintenir un arpège

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

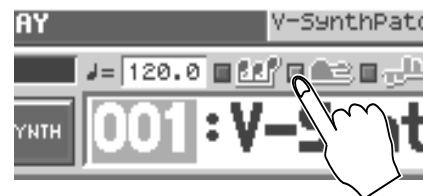
1. Appuyez sur Arpeggio <ON/OFF> pour activer l'arpégiateur.



2. Appuyez sur Arpeggio <HOLD> pour allumer son témoin.



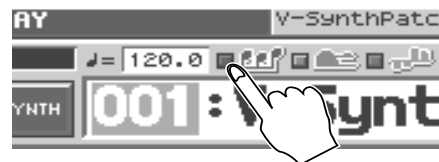
3. Jouez sur le clavier MIDI.
4. Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.
5. Pour annuler le maintien d'arpège (Arpeggio Hold), appuyez une fois de plus sur Arpeggio <HOLD>.



Avec une pédale Hold

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

1. Branchez un commutateur au pied (de la série DP) à la prise HOLD PEDAL du clavier MIDI externe.
2. Appuyez sur Arpeggio <ON/OFF> pour activer l'arpégiateur.



3. Jouez sur le clavier tout en appuyant sur la pédale Hold.
4. Pour jouer un autre accord, relâchez la pédale puis enfoncez-la de nouveau en jouant l'accord suivant.

Réglages de l'arpégiateur

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 60).
2. Dans le bas de l'écran, touchez <Com>.
3. Touchez l'onglet <Arpeggio> du côté gauche de l'écran.
La page "PATCH Edit Com Arpeggio" apparaît.



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

- Arpeggio Switch:** Active/coupe l'arpégiateur.
- Hold:** Alterne entre le maintien (On) ou non (Off) des arpèges.
- Patch Tempo:** Détermine le tempo d'un arpège.
- Octave Range:** Définit la plage des arpèges en octaves.
- KBD Velo:** Spécifie la dynamique du clavier.
- Duration:** Fait varier la force et la longueur des notes accentuées pour modifier le rythme (groove) du jeu.
- Motif:** Détermine la façon dont l'arpège est produit.
- Shuffle Rate:** Crée des shuffles en modifiant le timing de production des notes.
- Shuffle Resolution:** Détermine le timing des notes sous forme de valeurs de notes.



Pour en savoir plus sur les différents paramètres, voyez "Arpeggio" (p. 82).



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

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

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

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



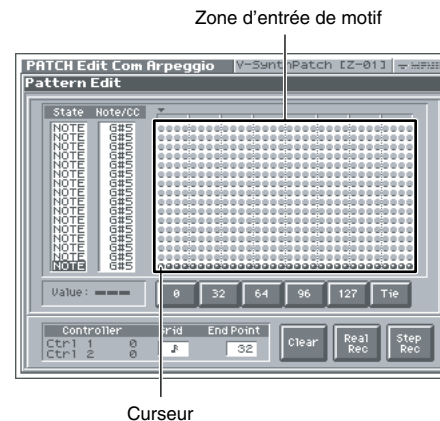
Vous pouvez sauvegarder un motif d'arpège avec les réglages du patch. Cela signifie que vous pouvez concevoir un patch spécialement pour un motif d'arpège.

Fenêtre "Pattern Edit"

1. Affichez la page "PATCH Edit Com Arpeggio" (p. 65).

2. Touchez <Pattern Edit>.

La fenêtre "Pattern Edit" apparaît.



State

Détermine l'état de chaque ligne.

NOTE: Hauteur de la note

CTRL: Commande de contrôle

Note/CC (Note/Control Change)

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

Zone d'entrée de motif

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

- : Note
- =: Liaison (Tie)
- : Commande de contrôle

Value

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

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

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

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

Durant l'édition, ces boutons modifient la valeur de dynamique de la note sélectionnée dans la zone d'entrée de motif ou la valeur de la commande de contrôle.

IDÉE

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

Grid

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

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

End Point

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

Clear

Efface les données du motif (p. 67).

Real Rec (Realtime Recording)

Enregistre un motif en temps réel (p. 66).

Step Rec (Step Recording)

Enregistre un motif pas à pas (p. 67).

Enregistrer un motif en temps réel (Real Rec)

Cette méthode permet d'enregistrer un motif en temps réel comme vous pourriez le faire sur un séquenceur. Votre jeu sur le clavier MIDI et vos opérations sont enregistrés tels quels.

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

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

2. Touchez <Real Rec>.

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



3. En suivant le métronome, jouez sur le clavier MIDI et actionnez les commandes.

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

NOTE

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

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

Le métronome s'arrête.

Enregistrer un motif pas à pas (Step Rec)

Cette méthode de création de motif est similaire à l'enregistrement pas à pas sur un séquenceur. Vous pouvez enregistrer des notes et des commandes de contrôle en les entrant une par une.

1. Définissez le paramètre End Point (longueur) du motif d'arpège.

Amenez le curseur sur le cadre de valeur End Point et entrez la valeur.

2. Touchez <Step Rec>.

Le V-Synth XT passe en mode d'attente d'enregistrement pas à pas.



3. Jouez sur le clavier MIDI ou actionnez une commande pour entrer le premier pas.

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

IDÉE

- Pour entrer une liaison, maintenez la touche correspondant à la note à lier et appuyez sur [►]. Chaque pression sur [►] vous fait avancer d'un pas.
- L'enregistrement pas à pas note la force (toucher) avec laquelle vous actionnez la touche et la reproduit à travers le niveau ou la dynamique des notes arpégées.
- Les commandes de contrôle sont entrées avec la valeur en vigueur lorsque vous avez appuyé sur [►].

NOTE

- Vous pouvez entrer maximum 16 notes (de hauteur donnée) et commandes de contrôle dans un seul motif. Toute note d'une hauteur différente ou toute commande de contrôle excédant ce maximum n'est pas enregistrée.
 - Sachez que si vous entrez une note tout en maintenant la touche de la note précédente enfoncée, ces notes sont entrées sous forme d'accord au même endroit.
4. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement pas à pas, touchez <Stop>.

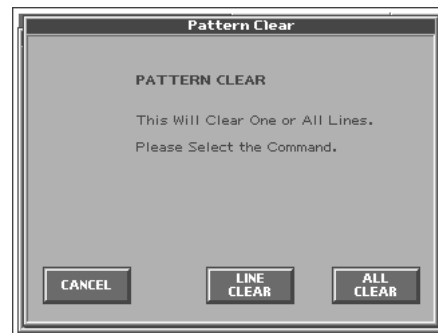
Effacer un motif (Clear)

Voici comment effacer des données du motif. Vous pouvez effacer une ligne particulière ou tout le motif.

1. Pour sélectionner la ligne à effacer, amenez-y le curseur.

2. Touchez <Clear>.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



- ### 3. Pour effacer une ligne de données, touchez <LINE CLEAR>. Pour effacer tout le motif, touchez <ALL CLEAR>. Si vous renoncez à effacer quoi que ce soit, touchez <CANCEL>.

Faire varier le son par pas (Multi Step Modulator)

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

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 60).
2. Dans le bas de l'écran, touchez <Com>.
3. A gauche de l'écran, touchez l'onglet <Step Mod>.



La page "Multi Step Modulator" apparaît.

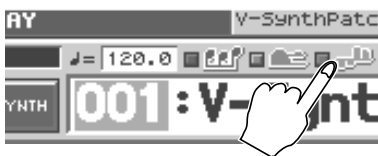


4. Dans le haut de l'écran, activez le <commutateur de pas> (ON).

Le modulateur multi-pas est appliqué au patch actuellement sélectionné.

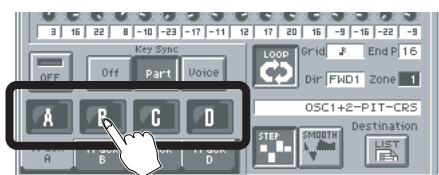
MEMO

Vous pouvez aussi activer le modulateur multi-pas avec les boutons de la page "PATCH PLAY" illustrée ci-dessous.



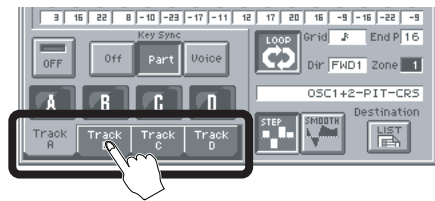
5. Appuyez sur <A>~<D> pour activer/couper les pistes.

* Si vous coupez toutes les pistes, vous n'obtiendrez aucun résultat même si le <commutateur de pas> est sur ON.



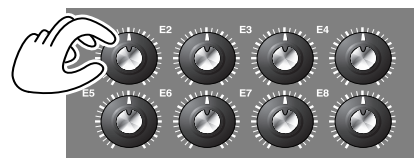
6. Effectuez les réglages pour la piste.

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



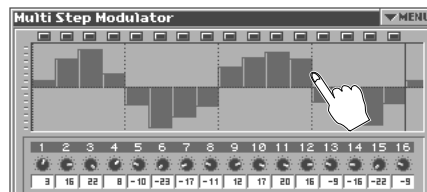
7. Jouez sur le clavier MIDI externe et entrez les pas 1~16.

Les commandes E1~E8 du V-Synth XT correspondent aux commandes 1~8 et 9~16. Pour passer de la série 1~8 à la série 9~16, maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et utilisez les boutons haut/bas du curseur [▲][▼] (le cadre se déplace à l'écran).



IDÉE

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



IDÉE

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

IDÉE

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

IDÉE

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

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

9. Pour arrêter la séquence de pas, coupez le <commutateur de pas> (OFF).



Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez "Multi Step Modulator" (p. 83).

Appliquer divers effets

Le V-Synth XT met de nombreux moyens à votre disposition pour rendre votre jeu plus expressif, comme le pad Time Trip et les commandes E1~E8.

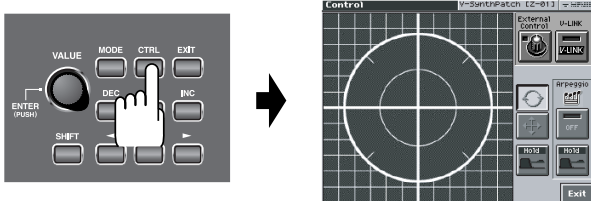
Appliquer un effet avec le pad Time Trip

Vous pouvez appliquer divers effets en touchant du doigt le pad Time Trip situé à gauche en façade du V-Synth XT.

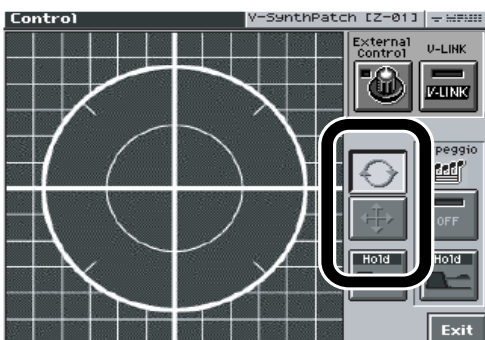
Qu'est-ce que la fonction Time Trip?



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


1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 60).
2. Appuyez sur [CTRL] pour afficher la page "Control".




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




- <  >: Applique l'effet Time Trip.
- <  >: Applique l'effet spécifié pour chaque patch.

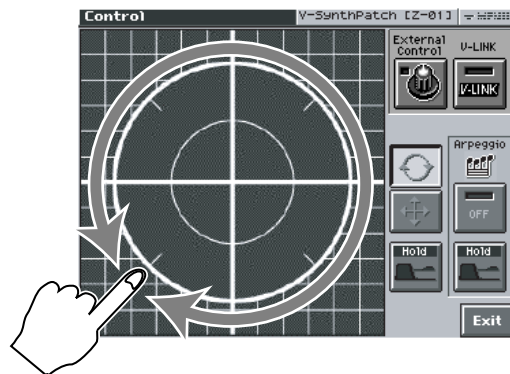
Si <  > est activé, l'effet est appliqué par contrôle matriciel. Cela implique que les réglages de contrôle matriciel doivent être faits séparément. Réglez le contrôle matriciel **Source** sur "PAD-X" ou "PAD-Y" et choisissez le paramètre devant être contrôlé sous **Destination**. Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez "Matrix Ctrl" (p. 81).

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

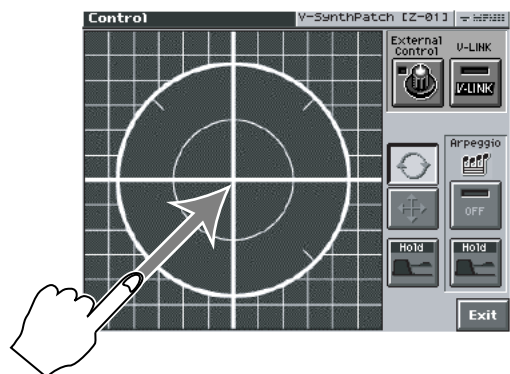
4. En jouant sur le clavier, placez le doigt sur le pad Time Trip et déplacez-le comme suit.

Si <  > est activé


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



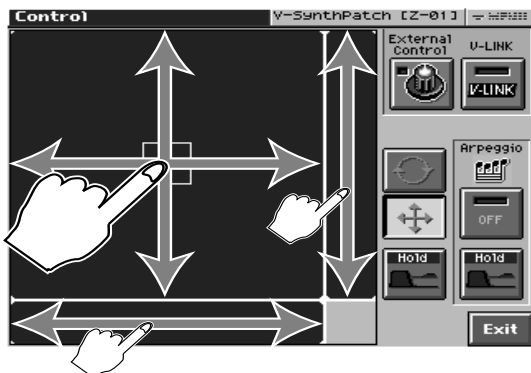
Si vous utilisez en plus le contrôle matriciel, l'effet est appliqué lorsque vous déplacez le doigt de la circonférence du pad Time Trip vers le centre.



Jouer en mode Patch

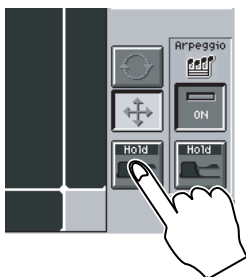
Si  > est activé

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



IDÉE

- En appuyant sur TIME TRIP PAD <HOLD>, l'effet est maintenu même si vous ôtez le doigt du pad Time Trip.



- Les réglages du pad Time Trip sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages Time Trip adaptés à chaque patch.

Appliquer des effets avec les commandes E1~E8

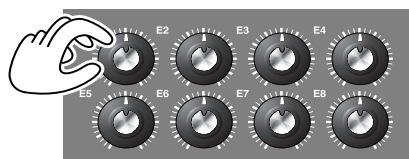
Si vous tournez les commandes E1~E8 tout en jouant sur le clavier, vous pouvez piloter diverses fonctions assignées préalablement à ces commandes.

1. Affichez la page "PATCH PLAY".

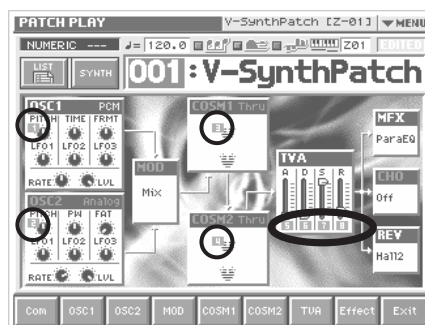
Si la page "PATCH PLAY" n'est pas affichée, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] pour afficher la page "PATCH PLAY".

2. Tout en jouant sur le clavier MIDI externe, actionnez les commandes E1~E8.

Le son change selon la fonction assignée à chaque commande.



Comme vous le voyez dans l'illustration suivante, des numéros (1~8) apparaissent à la page "PATCH PLAY" (p. 60); ils correspondent aux commandes E1~E8.



A la page "PATCH PLAY", vous pouvez maintenir le bouton [SHIFT] enfoncé et utiliser les boutons de curseur haut/bas [▲] [▼] pour changer les paramètres contrôlés.

A la page "Sound Shaper" (p. 77), ces paramètres correspondent directement aux huit commandes d'écran.

IDÉE

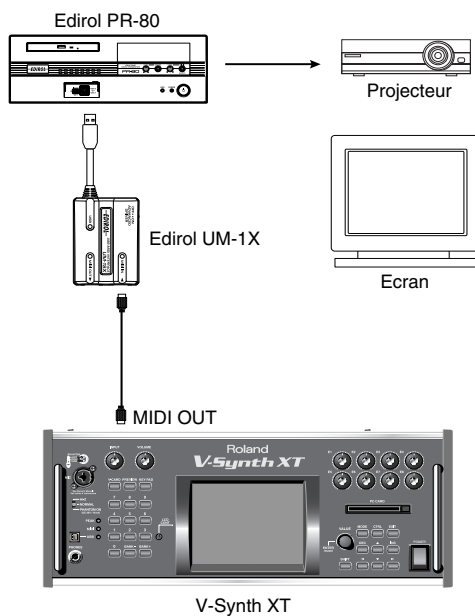
En assignant un numéro de commande MIDI aux commandes E1~E8, vous pouvez utiliser les commandes [E1]~[E8] pour piloter un appareil MIDI externe. Pour en savoir plus, voyez "E1~E8 Assign" (p. 129).

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

Le V-Synth XT vous permet d'utiliser le pad Time Trip et les commandes E1~E8 pour piloter un appareil vidéo externe compatible V-LINK. Votre jeu sur le V-Synth XT permet dès lors de piloter non seulement du son mais aussi des images afin de produire des effets sonores et vidéo liés à votre exécution.

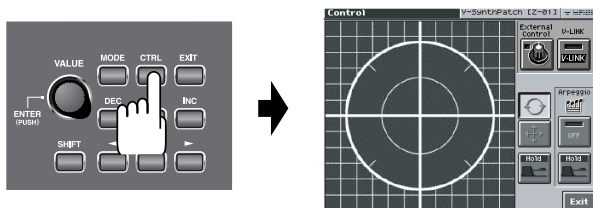
V-LINK (**V-LINK**) est une fonction qui permet de réunir musique et images. En branchant deux appareils compatibles V-LINK (ou plus) via MIDI, vous bénéficiez d'une vaste palette d'effets visuels liés aux éléments d'expression du jeu musical.

Exemple de connexions



Passer en mode V-LINK

1. Affichez la page "PATCH PLAY" (p. 60).
2. Appuyez sur [CTRL] pour afficher la page "Control".



3. Appuyez sur <V-LINK> pour allumer le témoin. "V-LINK" apparaît à la page "PATCH PLAY" (p. 60) et le V-Synth passe en mode V-LINK.



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



Pour en savoir plus sur l'assignation des fonctions V-LINK aux commandes, voyez "Paramètres V-LINK" (p. 129).

4. Pour quitter le mode V-LINK, appuyez sur <EXIT V-LINK>.

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

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

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

Créer un patch

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

Effectuer les réglages de patch

Commencez avec un patch existant et éditez-le pour en créer un nouveau. Le son d'un patch repose sur six sections de paramètres (p. 43). Pour éditer un patch, il faut que vous connaissiez le rôle que joue chaque section dans la genèse du son global.

Cinq astuces pour éditer des patches

● Utilisez la fonction Sound Shaper (p. 77)

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

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

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

● Vérifiez la structure.

La structure est un paramètre important car il détermine la façon dont les six sections sont combinées. Avant de vous lancer dans l'édition, prenez le temps de bien saisir la façon dont les sections sont reliées (p. 43).

● Choisissez la ou les sections que vous voulez utiliser.

Lors de la création d'un patch, il est important de savoir quelle(s) section(s) vous comptez utiliser. A la page Edit de chaque section, servez-vous du commutateur on/off pour sélectionner (On) ou couper (Off) la section en question.

● Coupez les effets.

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

1. Affichez la page "PATCH PLAY" et sélectionnez le patch à modifier (p. 60).

IDÉE

Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 73).

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

IDÉE

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

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



Pour en savoir plus sur la répartition des paramètres, voyez "Paramètres de patch" (p. 150).

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



Pour en savoir plus sur le mode d'utilisation de l'écran tactile, voyez la section "Opérations élémentaires sur l'écran tactile" (p. 24).

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

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

7. Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les avec la fonction Save (p. 74). Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page "PATCH PLAY".

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

NOTE

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

Initialisation des réglages du patch (PATCH Init)

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

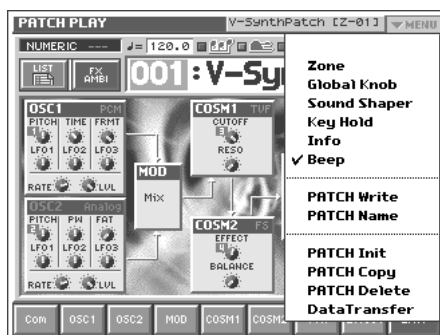
NOTE

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

1. Affichez la page “PATCH PLAY” et sélectionnez le patch à initialiser (p. 60).

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

Un menu déroulant apparaît.



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

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



4. Touchez <EXECUTE>.

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

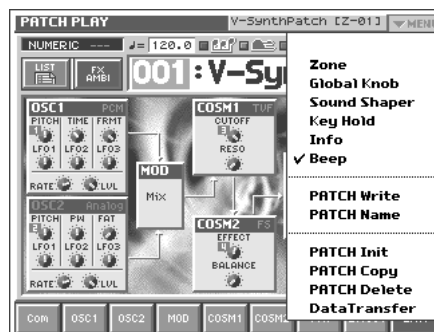
Copier les réglages de patch (PATCH Copy)

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

1. Affichez la page “PATCH PLAY” et sélectionnez le patch de destination (Dest Patch) (p. 60).

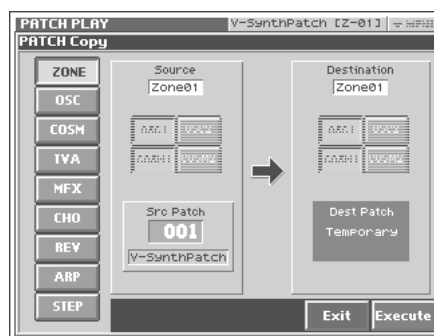
2. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l’écran.

Un menu déroulant apparaît.



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

La fenêtre “PATCH Copy” apparaît.



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

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

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

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

<TVA>: Copie les réglages des paramètres TVA.

<MFX>: Copie les réglages MFX.

<CHO>: Copie les réglages chorus.

<REV>: Copie les réglages de réverbération.

<ARP>: Copie les réglages d’arpégiateur.

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

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

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

IDÉE

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

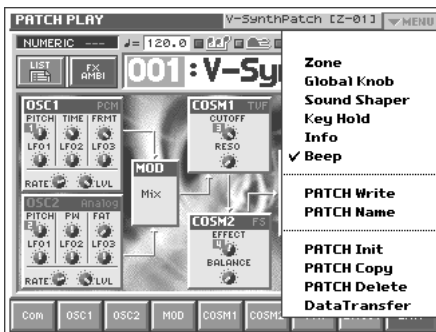
7. Touchez <Execute> pour effectuer la copie.

Nommer un patch (PATCH Name)

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

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

Un menu déroulant apparaît.



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

La fenêtre "PATCH Name" apparaît.



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

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

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

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

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

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

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

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

IDÉE

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

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

* Vous perdez le patch édité si vous changez de patch ou coupez l'alimentation sans le sauvegarder. Pour conserver le patch dont vous avez modifié les réglages, attribuez-lui un nom et sauvegardez-le (p. 75).

Assigner un patch à une catégorie

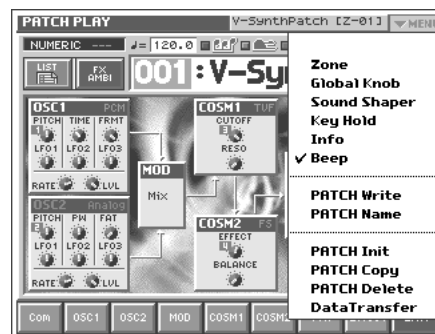
En assignant vos patches à des catégories, vous pouvez les rechercher par catégorie dans la fenêtre "PATCH List".

MEMO

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

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

Un menu déroulant apparaît.



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

La fenêtre "PATCH Name" apparaît.



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



5. Sélectionnez une catégorie dans la liste.

6. Touchez <OK> pour confirmer la catégorie.

MEMO

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



* Vous perdez le patch édité si vous changez de patch ou coupez l'alimentation sans le sauvegarder. Pour conserver le patch dont vous avez modifié les réglages, attribuez-lui un nom et sauvegardez-le (p. 75).

Sauvegarder des patches (PATCH Write)

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

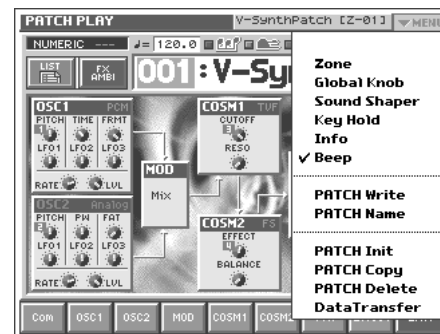
Lorsque vous modifiez les réglages d'un patch, la page "PATCH PLAY" affiche la mention "EDITED". Une fois le patch sauvegardé en mémoire interne, la mention "EDITED" disparaît.

NOTE

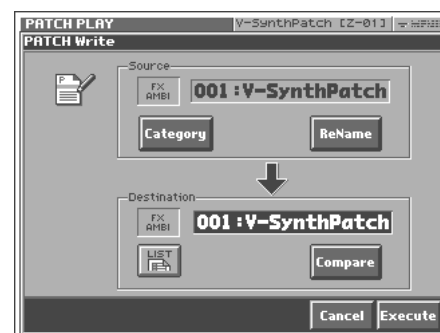
Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les données programmées à la sortie d'usine avec la fonction Factory Reset (p. 147).

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

Un menu déroulant apparaît.



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



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

Créer un patch

IDÉE

- Vous pouvez toucher <Compare> et jouer sur le clavier MIDI externe pour écouter le patch résidant dans la mémoire de destination.
- Vous pouvez toucher <List> pour afficher la fenêtre "PATCH List" et y sélectionner le patch de destination.



5. Touchez <Execute> pour effectuer la sauvegarde.

Écouter le patch de la mémoire d'arrivée (Compare)

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

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



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

NOTE

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

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

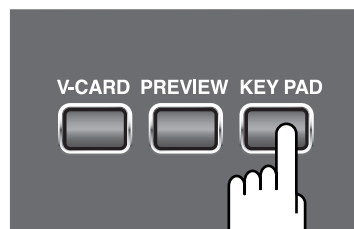
Rassembler vos patches favoris (Patch Palette)

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



Pour savoir comment sélectionner les patches consignés dans la palette, voyez "Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)" (p. 61).

1. Affichez la page "PATCH PLAY" et sélectionnez le patch à consigner (p. 60).
2. Appuyez sur [KEY PAD].



La palette de patches apparaît à l'écran.



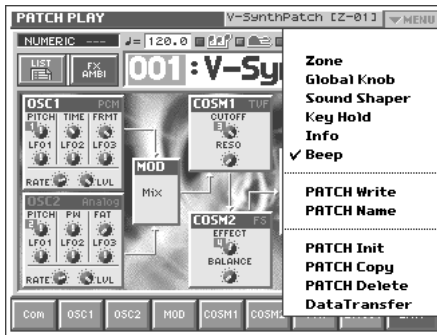
3. Appuyez sur [BANK-]/[BANK+] pour sélectionner la banque devant accueillir le son.
4. Maintenez [SHIFT] enfoncé et touchez la palette de patches à l'écran (ou un bouton numérique en façade).
Le patch est assigné à la palette que vous avez touchée.

Effacer des patches (PATCH Delete)

Effacez les patches superflus de la mémoire interne.

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

Un menu déroulant apparaît.



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

La fenêtre "PATCH Delete List" apparaît.



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

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

IDÉE

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

4. Touchez <Execute>.

Le patch choisi est effacé.

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

6. Appuyez sur [EXIT].

La fenêtre "PATCH Delete List" se ferme.

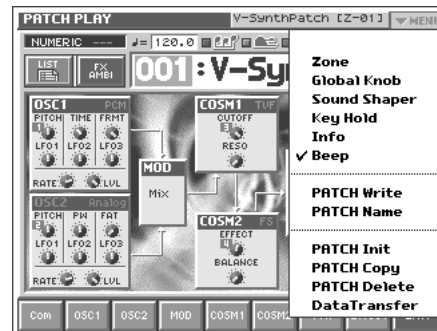
Créer un patch intuitivement (Sound Shaper)

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

1. Affichez la page "PATCH PLAY".

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

Un menu déroulant apparaît.



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

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



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

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

Créer un patch

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



MEMO

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

MEMO

Les commandes [E1]~[E8] correspondent aux commandes affichées à l'écran.

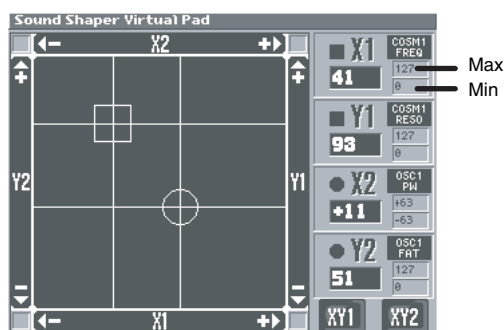


MEMO

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

MEMO

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



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

MEMO

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

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



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



Pour en savoir plus sur les effets, voyez "Liste des effets" (p. 164).

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



Sauvegardez le patch selon la procédure décrite sous "Sauvegarder des patches (PATCH Write)" (p. 75).

Fonctions des paramètres de patches

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

MEMO

Les paramètres indiqués par une étoile “★” peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques (Matrix Control). La page “PATCH Edit Com Matrix Ctrl” permet de préciser la façon dont un paramètre est contrôlé (p. 81).

Réglages communs à tout le patch (Common)

General



Structure Type

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

Valeur

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

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

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

Portamento (Portamento Switch)

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

Réglage: OFF, ON

Portamento

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

Mode (Mode du portamento)

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

Réglage

NORMAL: L'effet portamento est toujours appliqué.

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

Type (Type de portamento)

Détermine le type d'effet portamento.

Réglage

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

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

Time (Durée du portamento)

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

Réglage: 0~127

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

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

Réglage: -63~ +63

Mono/Poly

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

Réglage



: Seule la note jouée en dernier lieu est audible.



: Il est possible de jouer plusieurs notes simultanément.

Créer un patch

Legato (Commutateur Legato)

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

Réglage: OFF, ON

IDÉE

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

Bender



Octave Shift

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

Réglage: -3~+3

Bend Range Up (Plage de Pitch Bend (haut))

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

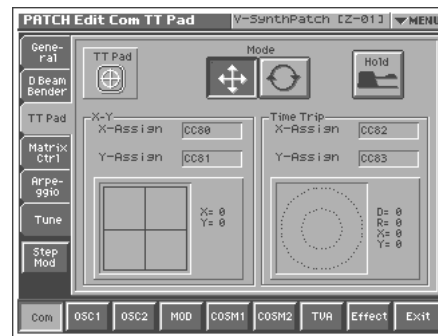
Réglage: 0~48

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

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

Réglage: 0~48

TT Pad



Mode (Mode du pad Time Trip)

Détermine le mode de fonctionnement du pad Time Trip.

Réglage



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



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

Hold (commutateur Hold (maintien) du pad Time Trip)

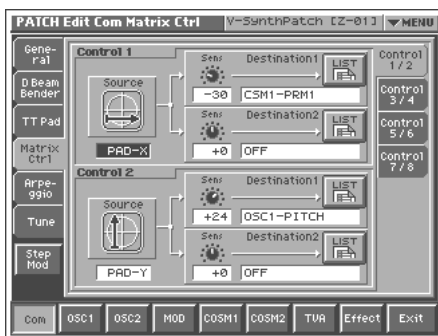
Détermine si la valeur actuelle est maintenue (ON) lorsque vous retirez le doigt du pad Time Trip ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON



Pour en savoir plus sur les réglages de l'effet Time Trip, voyez "Matrix Ctrl" (p. 81) et "TT Pad" (p. 130).

Matrix Ctrl



Contrôle matriciel

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

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

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

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

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

Source Source (du contrôle matriciel)

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

Réglage

OFF: Pas de contrôle matriciel.

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

BEND: Pitch Bend

AFT: Aftertouch

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

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

PAD-X: Pad Time Trip (axe horizontal)

PAD-Y: Pad Time Trip (axe vertical)

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

BEAM-L*: D-Beam gauche

BEAM-R*: D-Beam droit

KNOB1*: Commande assignable ([C1])

KNOB2*: Commande assignable ([C2])

VELO: Toucher (force exercée sur une touche)

KEYF: Numéro de note

* Les paramètres indiqués par un astérisque * ne fonctionnent pas car le V-Synth XT (rack) ne dispose pas des commandes correspondantes. Ils fonctionneront si un patch créé sur le V-Synth XT est joué sur un V-Synth (avec clavier) ou si vous branchez un V-Synth (clavier) au V-Synth XT comme contrôleur MIDI externe.

Sens (Sensibilité du contrôle matriciel)

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

Réglage: -63~+63

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

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

Réglage

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

MEMO

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

OSC1/2-PITCH: Oscillator Pitch (p. 88)

OSC1/2-TIME/PW: Time/Pulse Width (p. 91)

OSC1/2-FORMA/FAT: Formant/Fat (p. 89, p. 92)

OSC1/2-LVL: Level (p. 92)

OSC1/2-PENV-ATK: Pitch Envelope Attack Time (p. 95)

OSC1/2-PENV-DCY: Pitch Envelope Decay Time (p. 95)

OSC1/2-PENV-REL: Pitch Envelope Release Time (p. 95)

OSC1/2-TENV-ATK: Time Envelope Attack Time (p. 95)

OSC1/2-TENV-DCY: Time Envelope Decay Time (p. 95)

OSC1/2-TENV-REL: Time Envelope Release Time (p. 95)

OSC1/2-FENV-ATK: Formant Envelope Attack Time (p. 95)

OSC1/2-FENV-DCY: Formant Envelope Decay Time (p. 95)

OSC1/2-FENV-REL: Formant Envelope Release Time (p. 95)

OSC1/2-AENV-ATK: Oscillator TVA Envelope Attack Time (p. 95)

OSC1/2-AENV-DCY: Oscillator TVA Envelope Decay Time (p. 95)

OSC1/2-AENV-REL: Oscillator TVA Envelope Release Time (p. 95)

OSC1/2-LFO-RATE: Oscillator LFO Rate (p. 96)

OSC1/2-LFO-PCH: Oscillator Pitch LFO Depth (p. 88)

OSC1/2-LFO-TM/PW: Time/Pulse Width LFO Depth (p. 88, p. 91)

OSC1/2-LFO-FR/FT: Formant/Fat LFO Depth (p. 89, p. 92)

Créer un patch

- OSC1/2-LFO-LVL:** Oscillator Level LFO Depth (p. 92)
CSM1/2-PRM1: (p. 159)
CSM1/2-PRM2: (p. 159)
CSM1/2-ENV1-ATK: COSM Envelope Attack Time (p. 95)
CSM1/2-ENV1-DCY: COSM Envelope Decay Time (p. 95)
CSM1/2-ENV1-REL: COSM Envelope Release Time (p. 95)
CSM1/2-ENV2-ATK: COSM Envelope Attack Time (p. 95)
CSM1/2-ENV2-DCY: COSM Envelope Decay Time (p. 95)
CSM1/2-ENV2-REL: COSM Envelope Release Time (p. 95)
CSM1/2-LFO-RATE: COSM LFO Rate (p. 96)
CSM1/2-LFO-PRM1: (p. 159)
CSM1/2-LFO-PRM2: (p. 159)
TVA-LVL: Level (p. 94)
TVA-ENV-ATK: TVA Envelope Attack Time (p. 95)
TVA-ENV-DCY: TVA Envelope Decay Time (p. 95)
TVA-ENV-REL: TVA Envelope Release Time (p. 95)
TVA-LFO-RATE: TVA LFO Rate (p. 96)
TVA-LFO-LVL: Level LFO Depth (p. 94)
TVA-LFO-PAN: Pan LFO Depth (p. 94)
MFX-SEND: MFX Send Level (p. 97)
CHO-SEND: Chorus Send Level (p. 97)
REV-SEND: Reverb Send Level (p. 97)
MFX1-3: (p. 164)
TVA-PAN: Pan (p. 94)

IDÉE

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

Arpeggio



Commutateur Arpeggio

Active/coupe l'arpégiateur.

Réglage: OFF, ON

Patch Tempo

Détermine le tempo d'un arpège. Lorsque le paramètre Clock Source (p. 125) est sur "INTERNAL", la valeur de ce paramètre est d'application.

Réglage: 20.0~250.0

Hold (Commutateur Arpeggio Hold)

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

Réglage: OFF, ON

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

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

Réglage: -3~+3

Pattern Edit

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



Pour en savoir plus sur la création des motifs d'arpège, voyez "Création d'un motif d'arpège original (Pattern Edit)" (p. 65).

KBD Velo (Dynamique du clavier)

Détermine le volume des notes que vous jouez.

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

Réglage: REAL, 1~127

Duration (Durée de l'arpège)

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

Réglage: 0~100%

Motif (Motif de l'arpège)

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

Réglage

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

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

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

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

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

RHYTHM: A la différence d'un arpège traditionnel, les notes spécifiées lorsque vous entrez le motif (pattern) sont toujours audibles. Les notes jouées en cours d'exécution ne changent pas le résultat: le motif (pattern) spécifié prévaut sur les notes jouées. Cette option est idéale pour les patches de batterie (p. 101).

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

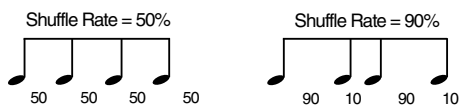
AUTO: Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note la plus grave.

Shuffle Rate (Degré de shuffle de l'arpège)

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

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

Réglage: 0~100%



Shuffle Resolution (résolution du shuffle)

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

Réglage:  / 

Multi Step Modulator



Step (indicateur de pas)

Indique la position actuelle dans la séquence de pas.

Graphique

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

IDÉE

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

IDÉE

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

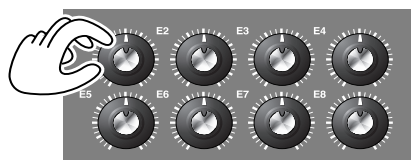
Si vous touchez <STEP>, les pas du graphique forment des escaliers.

Commandes de pas

Utilisez ces commandes pour entrer les seize pas.

IDÉE

Les commandes E1~E8 du V-Synth XT correspondent aux commandes 1~8 et 9~16. Pour passer de la série 1~8 à la série 9~16, maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et utilisez les boutons haut/bas du curseur [▲][▼] (le cadre se déplace à l'écran).



Commutateur du modulateur multi-pas

Active/coupe le modulateur multi-pas.

Réglage: OFF, ON

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

Créer un patch

Key Sync Key Sync (synchronisation du modulateur)

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

Réglage

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

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

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

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

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

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

Réglage: OFF, ON

Onglets des pistes A~D (du modulateur)

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

Loop (commutateur de boucle du modulateur)

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

Réglage: OFF, ON

Grid (résolution)

Détermine la valeur de note de chaque pas.

Réglage:

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

End P (fin de la séquence)

Détermine la longueur de la séquence en nombre de pas.

Réglage: 1~16

Dir (sens du modulateur multi-pas)

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

Réglage:

FWD1 → 1 2 3 ... 14 15 16 →

FWD2 → 1 2 3 ... 14 15 16 →
2 3 ... 14 15 ←

FWD3 → 1 2 3 ... 14 15 16 →
1 2 3 ... 14 15 16 ←

BWD1 → 16 15 14 ... 3 2 1 →

BWD2 → 16 15 14 ... 3 2 1 →
15 14 ... 3 2 ←

BWD3 → 16 15 14 ... 3 2 1 →
16 15 14 ... 3 2 1 ←

Zone (zone du modulateur multi-pas)

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

Réglage: 1~16

Destination (destination du modulateur multi-pas)

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

STEP/SMOOTH (Commutateur Step/Smooth)

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

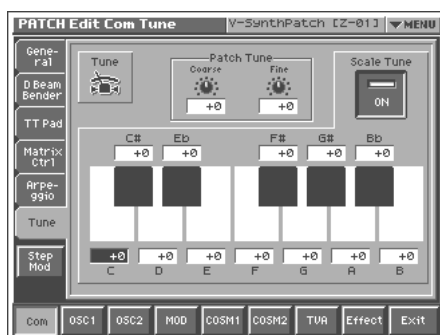
Réglage: STEP, SMOOTH

Menu du modulateur multi-pas

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

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

Tune (accorder)



Patch Coarse Tune

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

Réglage: -48~+48

Patch Fine Tune

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

Réglage: -50~+50

MEMO

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

Scale Tune (commutateur)

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

Réglage: OFF, ON

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

MEMO

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

Gamme tempérée

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

Gamme juste (tonique Do)

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

Gamme arabe

Avec cette gamme, Mi et Si sont un quart de ton plus bas tandis que Do#, Fa# et Sol# sont un quart de ton plus haut que dans la gamme tempérée. Les intervalles entre Sol et Si, Do et Mi, Fa et Sol#, Sib et Do# ainsi que Mib et Fa# représentent des tierces naturelles et sont à mi-chemin entre une tierce majeure et une tierce mineure. Avec le V-Synth XT, vous pouvez vous servir de la gamme arabe avec trois tonalités: en Sol, Do et Fa.

<Exemple>

Nom de la note	Gamme tempérée	Gamme juste (tonique Do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Scale Tune C~B

Réglages de gamme.

Réglage: -100~+100

Modifier des formes d'onde (OSC1/OSC2)

Commutateur de l'oscillateur

Active/coupe l'oscillateur.

Réglage: OFF, ON

OSC Type

Oscillateur analogique



Oscillateur PCM



Type d'oscillateur

Sélectionne le type d'oscillateur.

Si vous choisissez "EXT IN", le signal de la prise MIC en façade, des prises INPUT en face arrière ou le signal USB audio venant d'un ordinateur par connexion USB sert d'oscillateur. Cela vous permet de jouer avec le signal d'entrée sur le clavier.

Réglage

ANALOG: Oscillateur analogique

PCM: Oscillateur PCM

EXT IN: Oscillateur constitué par le signal d'entrée

Wave Gain

Détermine le niveau (amplification) de la forme d'onde.

Réglage: -12~+12dB

ANALOG OSC

Waveform (forme d'onde de l'oscillateur analogique)

Sélectionne la forme d'onde servant de base au son lorsque vous utilisez un oscillateur analogique.

Réglage

Forme d'onde	3ème onglet	4ème onglet
SAW: Dent de scie	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89) / Detune (p. 89) *1
SQUARE: Onde carrée	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89) / Detune (p. 89) *1
TRI: Onde triangulaire	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89) / Detune (p. 89) *1
SINE: Onde sinusoïdale	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89) / Detune (p. 89) *1
RAMP: Onde en rampe	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89) / Detune (p. 89) *1
JUNO: Onde en dents de scie modulée	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89) / Detune (p. 89) *1
HQ-SAW: Onde en dents de scie de haute qualité	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89)
HQ-SQUARE: Onde carrée de haute qualité	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89)
NOISE: Bruit	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89)
LA-SAW: Onde en dents de scie LA *2	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89) / Detune (p. 89) *1
LA-SQUARE: Onde carrée LA *2	Pulse Width (p. 88)	Fat (p. 89) / Detune (p. 89) *1
SUPER-SAW: Super scie *3	Detune (p. 89)	Mix (p. 90)
FEEDBACK-OSC: Oscillateur feedback *3	Harmonics (p. 90)	FBK Amount (p. 90)
X-MOD-OSC: Oscillateur de modulation croisée *3	X-MOD (p. 91)	Fat (p. 89)

- *1 Si vous utilisez l'oscillateur Sub (p. 87), le paramètre Fat se change en Detune.
- *1 "LA-SAW" et "LA-SQR" simulent des formes d'onde du générateur de sons LA (Linear Arithmetic) du D-50 Roland. Ces formes d'ondes ont un son plus doux et épais que les formes d'ondes "SAW" et "SQR" conventionnelles.
- *1 "SUPER-SAW", "FEEDBACK-OSC" et "X-MOD-OSC" simulent des formes d'ondes du Roland JP-8000/JP-8080. Le V-Synth XT améliore considérablement leurs possibilités en vous permettant de piloter ces paramètres par une enveloppe et avec COSM.
- *1 **SUPER-SAW (Super Saw)**
Équivaut à sept formes d'ondes en dents de scie sonnantes simultanément. Des sons dont la hauteur est décalée sont ajoutés à un son central. Cette option est idéale pour créer de riches sons de cordes.
- *1 **FEEDBACK OSC (Feedback Oscillator)**
Ce son est semblable au feedback d'une guitare électrique. Il est idéal pour créer des sons durs et agressifs qui doivent ressortir.
- *1 **X-MOD-OSC (Cross Modulation Oscillator)**
Avec la modulation croisée, l'OSC2 modifie la fréquence de l'OSC1.

Sub-Oscillator (ANALOG)

L'oscillateur Sub ajoute un signal plus grave pour épaissir le son. Vous pouvez aussi ajouter un signal légèrement désaccordé avec Detune.

MEMO

Detune consiste à ajouter un son légèrement désaccordé au son principal. Avec l'oscillateur Sub, vous pouvez utiliser cet effet en réglant Detune sur une autre valeur que "0".

Octave Select (octave de l'oscillateur Sub)

Ce paramètre permet de régler la hauteur de l'oscillateur Sub en précisant le nombre d'octaves sous la hauteur de base.

Réglage

OFF: L'oscillateur Sub n'est pas utilisé.

-2: L'oscillateur Sub est deux octaves plus bas que la hauteur de base.

-1: L'oscillateur Sub est une octave plus bas que la hauteur de base.

0: L'oscillateur Sub a la même hauteur que la hauteur de base.

NOTE

Quand vous utilisez l'oscillateur Sub (quand il est réglé sur -2, -1 ou 0), le paramètre Fat est ignoré.

Sub Level (niveau de l'oscillateur Sub)

Détermine le volume de l'oscillateur Sub.

Réglage: 0~127

Impact (impact de l'oscillateur analogique)

Détermine la vigueur de l'attaque de l'oscillateur analogique. Des valeurs plus élevées produisent une attaque plus vigoureuse.

Réglage: 0.0~4.0

PCM OSC

Waveform (forme d'onde de l'oscillateur PCM)

Sélectionne la forme d'onde servant de base au son lorsque vous utilisez un oscillateur PCM.

Réglage: 1~999 (no. de forme d'onde)

IDÉE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Wave List" et y sélectionner une forme d'onde.

MEMO

Lorsque vous sélectionnez une forme d'onde, le nom, le type d'encodage et le statut stéréo/mono sont aussi affichés.

Start Offset (décalage de l'oscillateur PCM)

Spécifie l'adresse du début de la forme d'onde.

Réglage: 0~**

Playback Mode (mode d'utilisation de l'oscillateur PCM)

Détermine la façon dont la forme d'onde est assignée à chaque touche.

Réglage

RETRIGGER: L'échantillon est reproduit depuis le début à chaque pression sur une touche.

LEGATO: Lorsque vous jouez legato, le point de reproduction est synchronisé avec le son en cours.

STEP: A chaque pression sur une touche, l'échantillon reproduit un événement (p. 120) puis s'arrête.

EVENT: L'échantillon est divisé en événements assignés à différentes touches. A chaque pression sur une touche, l'événement correspondant est reproduit depuis le début.

Vari Sw (commutateur Vari de l'oscillateur PCM)

Détermine si le son est produit avec VariPhrase (ON) ou de façon linéaire (OFF).

Réglage: OFF, ON

Time Trip Sw (commutateur Time Trip)

Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction Time Trip.

Réglage: OFF, ON

Beat Keep (maintien du rythme avec Time Trip)

Après un recours à Time Trip, ce paramètre détermine si vous sautez à la position que vous occuperiez au sein de la mesure si vous n'aviez pas utilisé Time Trip (ON) ou si vous n'y sautez pas (OFF).

Réglage: OFF, ON

Loop (commutateur de boucle)

Détermine si la forme d'onde est mise en boucle (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Robot Voice (commutateur de voix de robot)

Détermine si la hauteur de la forme d'onde est maintenue stable (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tempo Sync (commutateur de synchronisation)

Détermine si la forme d'onde est synchronisée sur le tempo (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Créer un patch

Pitch



Pitch (hauteur de l'oscillateur) ★

Règle la hauteur de l'oscillateur.

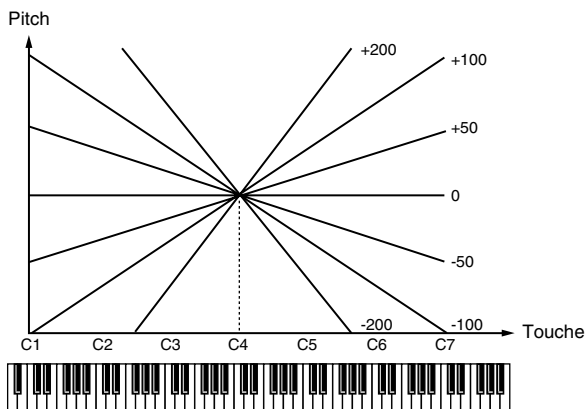
Réglage: -63~+63

Pitch KF (changement de hauteur selon la note)

Ce paramètre détermine le changement de hauteur lorsque vous jouez une note plus haute d'une octave (12 touches vers la droite sur le clavier).

Si la hauteur doit monter d'une octave comme sur les claviers traditionnels, réglez ce paramètre sur +100. Si la hauteur doit monter de deux octaves, réglez ce paramètre sur +200. Inversement, si la hauteur doit baisser, choisissez une valeur négative. Avec la valeur 0, toutes les touches produisent la même hauteur.

Réglage: -200~+200



Coarse (accord approximatif de l'oscillateur)

Règle la hauteur de l'oscillateur par demi-tons sur une plage de ±4 octaves.

Réglage: -48~+48

Fine (accord affiné de l'oscillateur)

Règle la hauteur de l'oscillateur par cents sur une plage de ±50 cents.

Réglage: -50~+50



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

Random (plage de changement de hauteur aléatoire)

Détermine l'étendue du changement aléatoire de hauteur se produisant chaque fois qu'une note est enfoncée. Si vous ne souhaitez pas que la hauteur change aléatoirement, réglez ce paramètre sur 0. Ces valeurs sont données en cents (1/100ème de demi-ton).

Réglage: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Pit LFO Dp (intensité de l'effet LFO) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la hauteur. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).

Pulse Width (ANALOG)



Pulse Width ★

Ce paramètre détermine le degré de changement de la forme d'onde (largeur de l'impulsion).

Réglage: -63~+63

PW KF (largeur d'impulsion selon la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Pulse Width.

Réglage: -200~+200

PW LFO Depth (effet du LFO) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre Pulse Width.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la largeur d'impulsion (Pulse Width). Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).

Fat (ANALOG)



Fat ★

Souligne les basses fréquences du son.

Réglage: 0~127

Fat KF (influence de la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Fat.

Réglage: -200~+200

Fat LFO Depth ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre Fat.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le paramètre "Fat". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).

Detune (ANALOG avec Sub OSC)



Detune

Détermine le désaccord de l'oscillateur Sub. Si le paramètre Octave Select de l'oscillateur Sub est réglé sur "-2, -1 ou 0".

Réglage: -63~+63

Detune KF (désaccord selon la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Detune.

Réglage: -200~+200

Detune LFO Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le désaccord.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le paramètre "Detune". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez p. 95.

Detune (ANALOG avec SUPER-SAW)



Detune

Règle le degré de désaccord. Si vous tournez la commande vers la droite, le désaccord est plus marqué et le son plus spacieux.

Réglage: -63~+63

Detune KF (désaccord selon la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Detune.

Réglage: -200~+200

Detune LFO Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le désaccord.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le paramètre "Detune". Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez p. 95.

Créer un patch

Mix (ANALOG avec SUPER-SAW)



Mix

Règle le volume des sons désaccordés par rapport au son central. Tournez la commande vers la droite pour augmenter le volume du son désaccordé et épaissir le son.

Réglage: -63~+63

Mix KF (mixage selon la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Mix.

Réglage: -200~+200

Mix LFO Depth

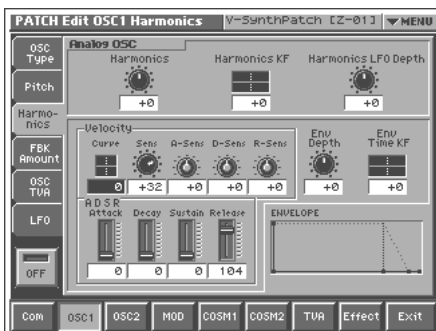
Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le mixage.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le mixage. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez p. 95.

Harmonics (ANALOG avec FEEDBACK-OSC)



Harmonics

Change le son des harmoniques.

Réglage: -63~+63

Harmonics KF (influence de la note sur les harmoniques)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Harmonics.

Réglage: -200~+200

Harmonics LFO Depth

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur les harmoniques.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant les harmoniques. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez p. 95.



Vous pouvez créer des effets particuliers en appliquant un LFO ou une enveloppe à HARMONICS ou FBK AMOUNT.

FBK Amount (ANALOG avec FEEDBACK-OSC)



FBK Amount (quantité de réinjection)

Réglez le niveau de réinjection pour régler le niveau des harmoniques.

Réglage: -63~+63

Amount KF (influence de la note)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Feedback.

Réglage: -200~+200

Amount LFO Depth

Détermine l'intensité du LFO sur la réinjection.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant la réinjection. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez p. 95.



Vous pouvez créer des effets particuliers en appliquant un LFO ou une enveloppe à HARMONICS ou FBK AMOUNT.

X-MOD (ANALOG avec X-MOD-OSC)



X-MOD (intensité de la modulation croisée)

Avec la modulation croisée, l'OSC2 modifie la fréquence de l'OSC1. [X-MOD] détermine l'intensité de cette modulation croisée. Tournez la commande vers la droite pour rendre le son OSC1 plus complexe, doté de plus d'harmoniques, ce qui est idéal pour les sons métallique ou les effets spéciaux.

Réglage: -63~+63

NOTE

"Cross Modulation Depth" n'est disponible que pour OSC1.

NOTE

"Cross Modulation Depth" n'a aucun effet si OSC2 est coupé.

X-MOD KF (influence de la note sur X-MOD)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Cross Modulation.

Réglage: -200~+200

X-MOD LFO Depth

Détermine l'intensité du LFO sur la modulation croisée.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la modulation croisée. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).

Time (PCM)



Time ★

Détermine la plage de changement de la vitesse de reproduction (time).

Réglage: -63~+63

Time	-40	-20	0	20	40
FWD	Reprod. inversée	Stop	Vitesse normale	Vitesse x2	Vitesse x4
ZERO	Vitesse x-2	Reprod. inversée	Stop	Vitesse normale	Vitesse x2
BWD	Vitesse x4	Vitesse x-2	Reprod. inversée	Stop	Vitesse normale

Time KF (influence de la note sur le temps)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Time.

Réglage: -200~+200

Time Offset

Détermine la vitesse de base pour une valeur Time "0".

Réglage

BWD: Direction inverse.

ZERO: Pause.

FWD: Direction normale.

Time LFO Depth ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre Time.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le temps. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).

Formant (PCM)



NOTE

Les paramètres de cette page sont ignorés lorsque le commutateur Vari Sw (p. 87) est coupé et lorsque Encode Type (p. 119) est réglé sur "BACKING" ou "ENSEMBLE".

Formant ★

Détermine la plage de changement de la qualité vocale (formant).

Réglage: -63~+63

Formant KF (influence de la note sur le formant)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Formant.

Réglage: -200~+200

Energy

Détermine le degré d'accentuation de la hauteur fondamentale afin d'obtenir un son mieux défini. Si vous ne voulez pas utiliser le paramètre Energy, réglez-le sur "OFF".

Réglage: OFF, 1~127

Fmt LFO Depth (intensité du LFO) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le formant.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le formant. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).

OSC TVA



Level ★

Détermine le volume de l'oscillateur.

Réglage: 0~127

Level KF (influence de la note)

Utilisez ce paramètre si le volume doit changer en fonction de la touche enfoncée. Par rapport au volume du Do central (C4), des valeurs positives augmentent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que le Do central tandis que des valeurs négatives diminuent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~+200

Level LFO Dp (intensité du LFO) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume de l'oscillateur.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le paramètre Sub TVA. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).

LFO



Cette page permet d'effectuer des réglages de LFO modifiant l'oscillateur. Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).

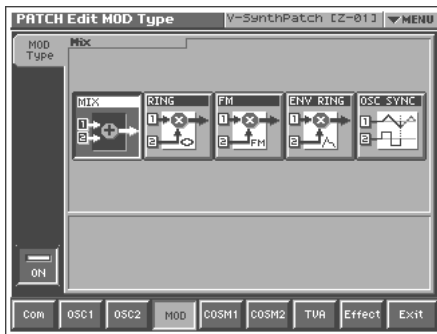
Mixer/Moduler deux sons (MOD)

Commutateur de modulateur

Active/coupe le modulateur.

Réglage: OFF, ON

Mod Type



MOD Type

Choix du type de modulateur.

Réglage

MIX: Somme de OSC1 et OSC2.

RING: Se sert d'OSC2 pour appliquer une modulation en anneau à OSC1.

FM: Se sert d'OSC2 pour appliquer de la modulation de fréquence (FM) à OSC1.

ENV RING: Se sert de l'enveloppe d'OSC2 pour contrôler le volume d'OSC1.

OSC SYNC: Synchronise la production de forme d'onde d'OSC1 sur celle d'OSC2.

NOTE

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

Original Level (niveau original du modulateur)

Spécifie le volume original d'OSC1.

Réglage: 0~127

MEMO

Ce réglage est disponible si vous avez choisi "RING" ou "FM" comme type de modulateur.

Attack (attaque du modulateur)

Détermine le temps d'attaque de l'enveloppe OSC2.

Réglage: 0~127

MEMO

Ce paramètre est disponible avec le type de modulateur "ENV RING".

Release (relâchement du modulateur)

Détermine le temps de relâchement de l'enveloppe OSC2.

Réglage: 0~127

MEMO

Ce paramètre est disponible avec le type de modulateur "ENV RING".

Appliquer divers effets à chaque note jouée (COSM1/COSM2)

Commutateur COSM

Active/coupe le COSM.

Réglage: OFF, ON

COSM Type



COSM Type

Ce paramètre permet de sélectionner un des 16 effets COSM. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez "Paramètres des effets COSM" (p. 159).

Réglage: THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1/2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB FILTER

LFO



MEMO

Pour certains effets COSM choisis sous COSM Type, vous pouvez effectuer des réglages de LFO. Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).

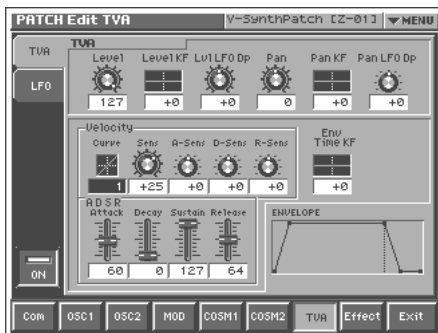
Réglage du volume et du panoramique (TVA)

Commutateur TVA

Active/coupe le TVA.

Réglage: OFF, ON

TVA



Level ★

Détermine le volume du patch.

Réglage: 0~127

Level KF (influence de la note)

Utilisez ce paramètre si le volume du patch doit changer en fonction de la touche enfoncée. Par rapport au volume du Do central (C4), des valeurs positives augmentent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que le Do central tandis que des valeurs négatives diminuent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~+200

Lvl LFO Dp (intensité du LFO) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume du patch.

Réglage: -63~+63

Pan

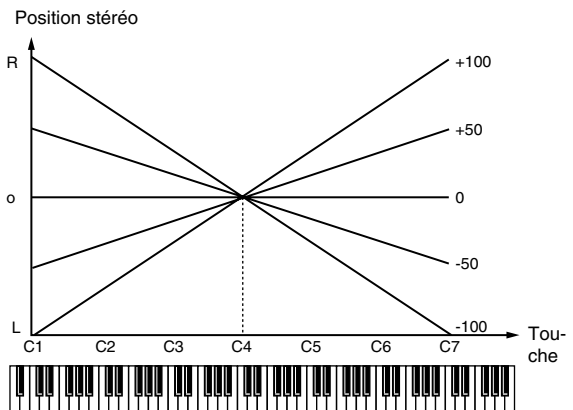
Détermine la position stéréo du patch. "L64" le place à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Réglage: L64~0~63R

Pan KF (influence de la note)

Ce paramètre permet de faire varier la position stéréo en fonction de la touche enfoncée. Des valeurs positives placent les notes plus hautes que le Do central de plus en plus vers la droite tandis que des valeurs négatives placent ces mêmes notes vers la gauche. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~+200



Pan LFO Dp (intensité du LFO) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la position stéréo.

Réglage: -63~+63



Cette page permet d'effectuer des réglages d'enveloppe TVA. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).

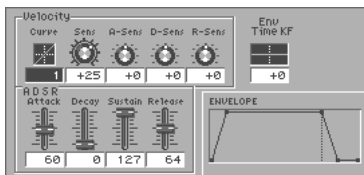
LFO



Cette page permet d'effectuer des réglages de LFO modifiant l'enveloppe TVA. Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).

Réglages d'enveloppe

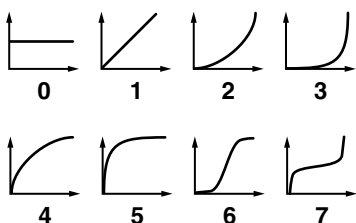
Cette section décrit les pages permettant de réaliser des réglages d'enveloppe.



Velocity Curve (courbe de toucher)

Choisissez une des sept courbes suivantes pour déterminer la façon dont le toucher affecte la profondeur de l'enveloppe. Si vous ne voulez pas que le toucher influence l'enveloppe, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~7



Velocity Sens (sensibilité au toucher de l'enveloppe)

La force exercée sur le clavier peut modifier l'enveloppe. Si l'enveloppe doit avoir plus d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si l'enveloppe de hauteur doit avoir moins d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur négative pour ce paramètre.

Réglage: -63~+63

Velocity A-Sens (sensibilité au toucher de l'attaque de l'enveloppe)

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

Réglage: -63~+63

Velocity D-Sens (sensibilité au toucher du temps de chute)

Ce paramètre permet de faire varier le temps de chute (Decay Time) de l'enveloppe en fonction du toucher. Si le temps de chute doit être accéléré pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

Velocity R-Sens (sensibilité au toucher du temps de relâchement)

Ce paramètre permet de faire varier le temps de relâchement (Release Time) de l'enveloppe en fonction de la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous

relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~+63

ADSR Attack (attaque) ★

Détermine le temps que dure l'attaque de l'enveloppe (entre le moment où vous enfoncez la touche et celui où le niveau atteint sa valeur maximale).

Réglage: 0~127, note

ADSR Decay (chute) ★

Détermine le temps que dure la chute de l'enveloppe (du niveau maximum à sa chute à une valeur constante).

Réglage: 0~127, note

ADSR Sustain (niveau de maintien) ★

Détermine le niveau de maintien de l'enveloppe (le niveau auquel l'enveloppe se stabilise).

Réglage: 0~127

ADSR Release (relâchement) ★

Détermine le temps de relâchement de l'enveloppe (entre le moment où vous relâchez la touche et celui où le niveau atteint 0).

Réglage: 0~127, note

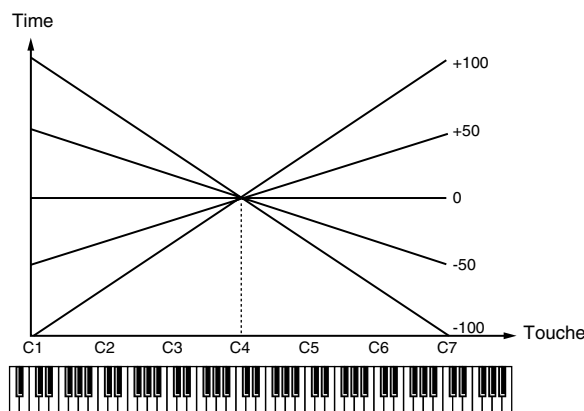
MEMO

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

Env Time KF (influence de la note sur l'enveloppe)

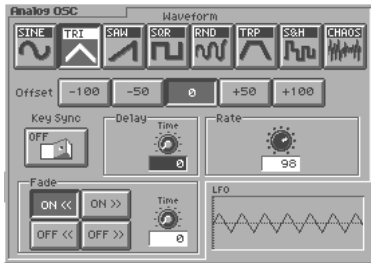
Réglez ce paramètre si le temps de chute et les temps suivants de l'enveloppe doivent varier en fonction de la position des touches enfoncées. Par rapport aux temps de l'enveloppe pour la touche Do4, des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que le Do central (Do4) tandis que des valeurs négatives l'allongent. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~+200



Réglages LFO

Cette section décrit les pages permettant de réaliser des réglages de LFO.



Waveform (forme d'onde du LFO)

Sélectionne la forme d'onde du LFO.

Réglage

SIN: Onde sinusoïdale

TRI: Onde triangulaire

SAW: Dent de scie

SQR: Onde carrée

RND: Onde aléatoire (random)

TRP: Onde trapézoïdale

S&H: Onde "sample & hold" (la valeur du LFO change une fois par cycle),

CHAOS: Onde chaotique

MEMO

Dans le coin inférieur droit de l'écran, "LFO" affiche une représentation graphique reflétant les réglages actuels.

Offset (décalage du LFO)

Décale la forme d'onde du LFO vers le haut ou vers le bas par rapport à la valeur centrale. Des valeurs positives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le haut à partir de la valeur centrale. Des valeurs négatives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le bas à partir de la valeur centrale.

Réglage: -100, -50, 0, +50, +100

Key Sync (synchro du LFO avec la note)

Détermine si le cycle du LFO doit être synchronisé pour commencer lorsque la touche est enfoncée (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Delay Time (retard du LFO)

Ce paramètre spécifie le retard avant l'application de l'effet LFO (ou avant son arrêt) lorsqu'une touche est enfoncée (ou relâchée).

Réglage: 0~127



Après avoir lu "Comment appliquer le LFO" (p. 97), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Rate (vitesse du LFO) ★

Détermine la vitesse de modulation du LFO.

Réglage: 0~127, note

LFO Rate détermine la longueur des temps lorsque le tempo déterminant le cycle du LFO (Patch Tempo) est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur externe.

Exemple:

Pour un tempo de 120 (120 noires par minute (60 secondes))

Réglage	Retard
♩ blanche)	1 seconde (60/60= 1 (seconde))
♪ noire)	0,5 secondes (60/120= 0,5 (secondes))
♫ (croche)	0,25 secondes (60/240= 0,25 (secondes))

NOTE

Ce réglage est ignoré si le paramètre Waveform est sur "CHAOS".

MEMO

Dans le coin inférieur droit de l'écran, "LFO" affiche une représentation graphique du cycle reflétant les réglages actuels.

Fade Mode (mode Fade du LFO)

Détermine le mode d'application du LFO.

Réglage: ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>



Après avoir lu "Comment appliquer le LFO" (p. 97), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Fade Time (temps de Fade du LFO)

Ce paramètre détermine le temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum (minimum).

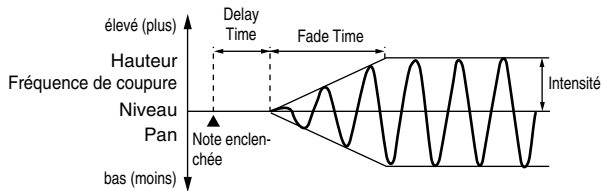
Réglage: 0~127



Après avoir lu "Comment appliquer le LFO" (p. 97), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Comment appliquer le LFO

● Application progressive du LFO une fois la touche enfoncée

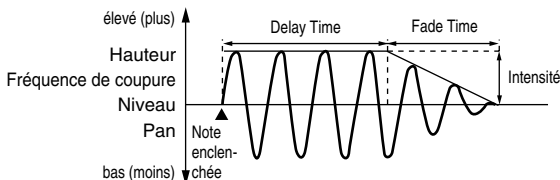


Fade Mode: ON <<

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Détermine le temps entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où l'application du LFO débute.

● Application immédiate du LFO lorsque la touche est enfoncée avec diminution progressive de l'effet

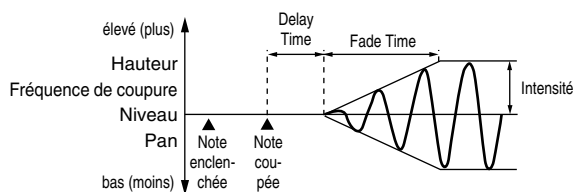


Fade Mode: ON >>

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.

● Application progressive du LFO une fois la touche relâchée

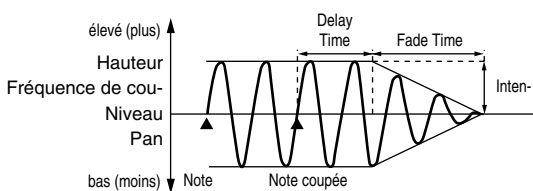


Fade Mode: OFF <<

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Détermine le temps entre le moment où vous relâchez une touche et celui où l'application du LFO débute.

● Application du LFO entre le moment où la touche est enfoncée et celui où elle est relâchée avec diminution progressive de l'effet à partir du relâchement de la touche



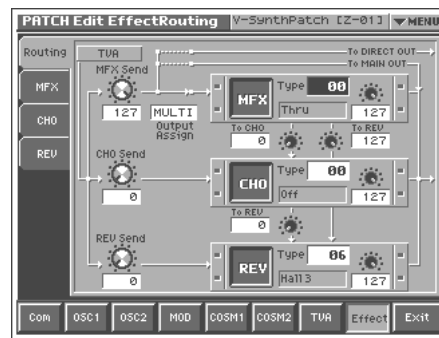
Fade Mode: OFF >>

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Durée de la persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.

Réglages d'effets d'un patch (Effect)

Routing



MFX Send (niveau d'envoi MFX) ★

Règle le niveau du signal envoyé au multi-effet (MFX).

Réglage: 0~127

CHO Send (niveau d'envoi au chorus) ★

Règle le niveau du signal envoyé au chorus.

Réglage: 0~127

REV Send (niveau d'envoi à la réverbération) ★

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération.

Réglage: 0~127

Output Assign

Détermine le routage de sortie du signal direct.

Réglage

MULTI: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

MAIN: Sortie via les connecteurs MAIN OUT en stéréo sans passer par le multi-effet.

DIR: Sortie via les connecteurs DIRECT OUT en stéréo sans passer par le multi-effet. Choisissez cette option pour utiliser des effets externes.

MFX (Commutateur MFX)

Active/cope le processeur multi-effets.

Réglage: (OFF), (ON)

MFX Type

Ce paramètre permet de sélectionner un des 41 multi-effets disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez "Paramètres des effets MFX" (p. 164).

Réglage: 00 (Thru)~41

Créer un patch

MFX Master Level

Règle le niveau de sortie du signal du multi-effet.

Réglage: 0~127

MFX To CHO (niveau d'envoi du MFX au chorus)

Détermine le niveau du chorus pour le signal de sortie du multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet chorus, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

MFX To REV (niveau d'envoi du MFX à la réverb)

Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie du multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez ce paramètre sur 0.

Réglage: 0~127

CHO (commutateur de chorus)

Active/coupe le chorus.

Réglage: CHO (OFF), CHO (ON)

CHO Type (type de chorus)

Ce paramètre permet de sélectionner un des 8 effets chorus disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres chorus, voyez "Paramètres de chorus" (p. 186).

Réglage: 00 (Off)~08

CHO Master Level (niveau de sortie du chorus)

Détermine le niveau de sortie du signal avec chorus.

Réglage: 0~127

CHO To REV (niveau d'envoi du chorus à la réverb)

Détermine le niveau d'envoi à la réverb du signal de sortie du chorus. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez ce paramètre sur 0.

Réglage: 0~127

REV (commutateur de réverb)

Active/coupe la réverbération.

Réglage: REV (OFF), REV (ON)

REV Type (type de réverbération)

Ce paramètre permet de sélectionner une des 10 réverbérations disponibles. Pour en savoir plus sur la réverb, voyez "Paramètres Reverb" (p. 187).

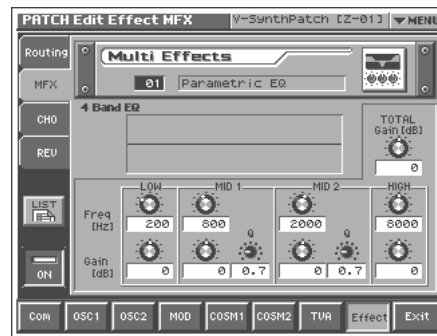
Réglage: 00 (Off)~10

REV Master Level (niveau de sortie de la réverb)

Détermine le niveau de sortie du signal avec réverbération.

Réglage: 0~127

MFX



MFX Type

Ce paramètre permet de sélectionner un des 41 multi-effets disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez "Paramètres des effets MFX" (p. 164).

Réglage: 00 (Thru)~41

Cette page permet d'éditer les paramètres du multi-effet sélectionné sous MFX Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez "Paramètres des effets MFX" (p. 164).



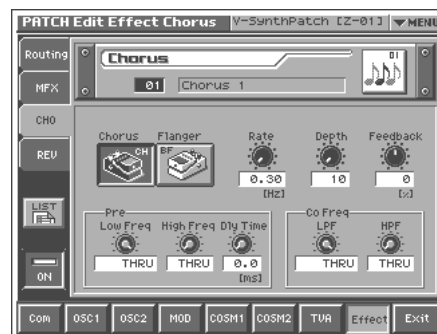
Touchez <List> pour afficher la fenêtre "MFX List" et y sélectionner un multi-effet.

Commutateur MFX

Active/coupe le MFX.

Réglage: OFF, ON

CHO



CHO Type (Type de chorus)

Ce paramètre permet de sélectionner un des 8 effets chorus disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres chorus, voyez "Paramètres de chorus" (p. 186).

Réglage: 00 (Off)~08

Cette page permet d'éditer les paramètres de l'effet chorus sélectionné sous CHO Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez "Paramètres de chorus" (p. 186).



Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Chorus List" et y sélectionner un effet chorus.

Commutateur chorus

Active/coupe le chorus.

Réglage: OFF, ON

REV



REV Type (type de réverbération)

Ce paramètre permet de sélectionner une des 10 réverbérations disponibles. Pour en savoir plus sur la réverb, voyez "Paramètres Reverb" (p. 187).

Réglage: 00 (Off)~10

Cette page permet d'éditer les paramètres de la réverbération sélectionnée sous REV Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez "Paramètres Reverb" (p. 187).

IDÉE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Reverb List" et y sélectionner la réverbération voulue.

Active/coupe l'effet de réverbération

Active/coupe la réverbération.

IDÉE

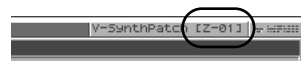
Réglage: OFF, ON

Réglages de zone (Zone)

Le V-Synth XT permet de diviser le clavier afin de créer jusqu'à 16 zones auxquelles vous pouvez assigner un son différent.

MEMO

La zone est affichée dans la partie supérieure droite de la page "PATCH PLAY" ou "EDIT". Pour passer d'une zone à l'autre, maintenez [SHIFT] enfoncé, utilisez les boutons gauche/droite du curseur ([◀], [▶]).



MEMO

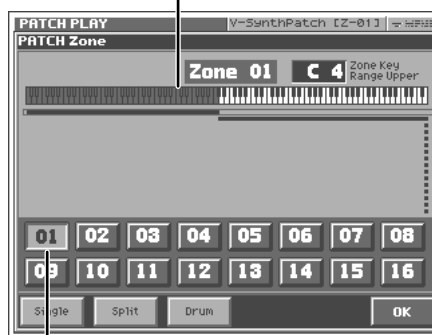
Les réglages de patch suivants s'appliquent à tous les sons assignés aux différentes zones.

- Paramètres communs au groupe (excepté Structure Type)
- Réglages de groupe d'effets pour les paramètres MFX, Chorus et Reverb Type ainsi que les réglages d'effets

Partage du clavier entre différents sons (Split)

Un patch contenant des réglages pour piloter différents patches dans des zones distinctes du clavier est appelé **patch scindé** (Split). Voici comment créer un patch scindé.

Indication de la note que vous jouez



Indication de la zone pour la note que vous jouez

1. Affichez la page "PATCH PLAY" et sélectionnez le patch à modifier (p. 60).

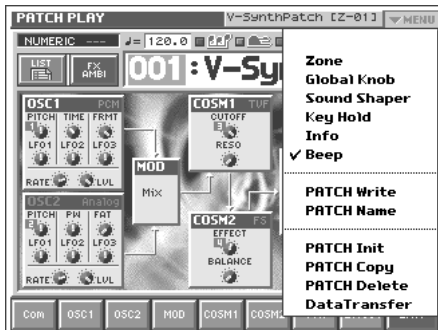
IDÉE

Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 73).

Créer un patch

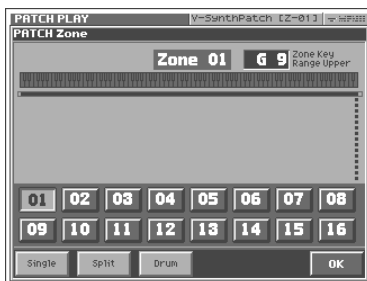
2. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <Zone> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Zone" apparaît.



4. Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Split>.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



5. Touchez <01>.

La zone 01 est sélectionnée et la note la plus haute de la zone 01 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

6. Précisez le point de partage entre les zones 01 et 02. Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC][DEC] pour entrer le numéro de note.

IDÉE

Pour diviser le clavier en trois zones, diminuez la note la plus haute de la zone 02 et choisissez un point de partage entre les zones 02 et 03. En diminuant la note la plus élevée de la zone la plus haute, vous pouvez créer de nouvelles zones. Vous pouvez définir jusqu'à 16 zones.

7. Touchez <OK>.

Les zones sont alors définies et vous retrouvez la page "PATCH PLAY".

8. La zone 01 est sélectionnée. Choisissez le son que vous souhaitez assigner à la zone 01.

9. Une fois que vous avez assigné un son à la zone 01, faites de même pour la zone 02.

La zone est affichée dans la partie supérieure droite de la page "PATCH PLAY" ou "EDIT". Pour passer d'une zone à l'autre, maintenez [SHIFT] enfoncé, utilisez les boutons gauche/droite du curseur ([◀], [▶]).



10. Choisissez le son que vous souhaitez assigner à la zone 02.

Cette procédure vous permet de créer un patch produisant différents sons de part et d'autre du point de partage (Split) défini à l'étape 6.

11. Pour sauvegarder le patch que vous venez de créer, utilisez la fonction Write (p. 74).

Créer un patch de batterie (Drum)

En divisant le clavier en 16 zones et en assignant un instrument de percussion à chaque zone, vous pouvez créer un patch vous permettant de jouer de la batterie. Un tel patch est appelé **patch de batterie**.

Le patch de batterie est constitué d'un groupe de sons d'instruments de percussion. Comme les sons de percussion ne permettent généralement pas de jouer des mélodies, vous n'avez pas besoin du clavier pour produire une gamme.

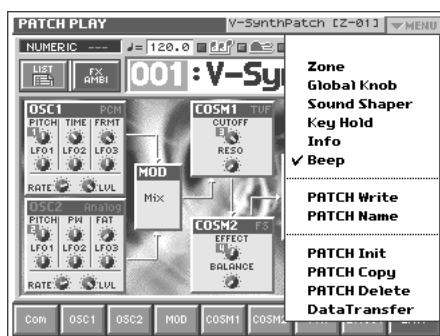
1. Affichez la page "PATCH PLAY" et sélectionnez le patch à modifier (p. 60).

IDÉE

Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 73).

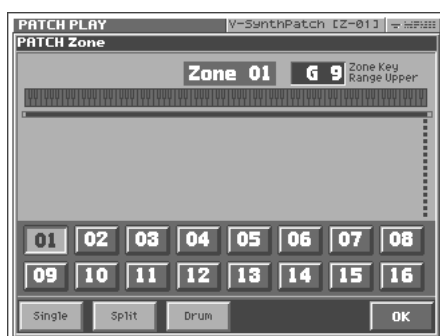
2. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



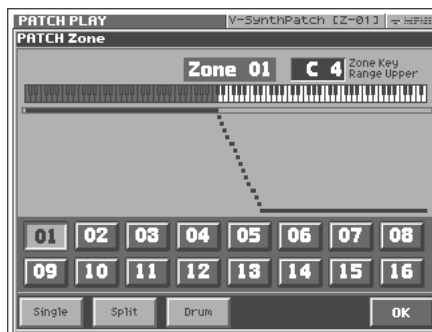
3. Touchez <Zone> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Zone" apparaît.



4. Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Drum>.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



5. Pour changer le point de partage de chaque zone, voyez la procédure décrite dans la section précédente, "Partage du clavier entre différents sons (Split)".
6. Sélectionnez les sons (d'instruments de percussion) à assigner aux différentes zones. Suivez la procédure décrite dans la section précédente, "Partage du clavier entre différents sons (Split)".
Vous pouvez ainsi créer un patch produisant différents sons de percussion selon la zone où vous jouez.
7. Pour sauvegarder le patch que vous venez de créer, utilisez la fonction Write (p. 74).

Créer un kit de batterie (mode Rhythm)

Le mode rythmique vous permet d'assigner un son V-Synth différent à chaque touche du clavier. Vous pouvez donc jouer de très nombreux sons sur le clavier et bénéficier d'impressionnants kits de batterie. Comme vous assignez à chaque touche un son V-Synth entièrement éditable, vous pouvez jouer avec n'importe quel son allant d'une grosse caisse analogique à des boucles rythmiques VariPhrase.

Kit de batterie: description

Les kits de batterie que vous utilisez en mode Rhythm vous permettent d'assigner des sons différents à 61 notes. Chaque kit de batterie peut être constitué de cinq patches de batterie (p. 101).

C2	B2	C3	B3	C4	B4	C5	B5	C6	C7
PATCH: 493		PATCH: 494		PATCH: 495		PATCH: 496		PATCH: 497	
Kit de batterie: R01									
C2	B2	C3	B3	C4	B4	C5	B5	C6	C7
PATCH: 498		PATCH: 499		PATCH: 500		PATCH: 501		PATCH: 502	
Kit de batterie: R02									
C2	B2	C3	B3	C4	B4	C5	B5	C6	C7
PATCH: 503		PATCH: 504		PATCH: 505		PATCH: 506		PATCH: 507	
Kit de batterie: R03									
C2	B2	C3	B3	C4	B4	C5	B5	C6	C7
PATCH: 508		PATCH: 509		PATCH: 510		PATCH: 511		PATCH: 512	
Kit de batterie: R04									

* Comme nous l'avons montré dans l'illustration, les kits de batterie utilisent les patches 493 et suivants. L'illustration ci-dessus indique les patches utilisés par chaque kit de batterie.

MEMO

Un patch de batterie (p. 101) vous permet de sélectionner jusqu'à 16 zones de sons d'instruments rythmiques. Pour les utiliser en mode Rhythm, utilisez une octave (12 notes) pour chaque patch de batterie. L'illustration ci-dessus montre cependant que le patch C6~C7 fait exception et utilise treize notes.

MEMO

Les réglages de patch suivants sont partagés par les sons choisis pour chaque note.

- Réglages d'arpégiateur
- Types de MFX, chorus et reverb, et réglages de paramètres d'effets dans le groupe d'effets

Ces réglages sont sauvegardés dans le premier patch de batterie du kit de batterie.

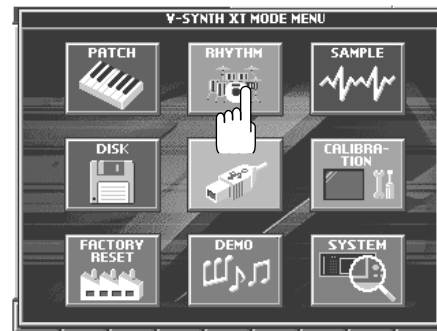
NOTE

En mode Rhythm, vous pouvez utiliser onze parties (non rythmiques) simultanément. Pour cette raison, "Part MIDI" (p. 126) a les fonctions suivantes.

- Partie 1: Canal de réception MIDI de la partie rythmique
- Parties 2~12: Autres parties (non rythmiques)
- Parties 13~16: Non utilisées.

Jouer en mode Rhythm

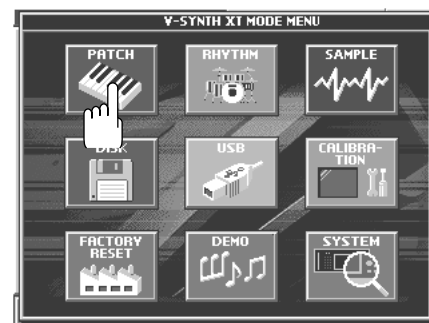
1. Appuyez sur [MODE].
2. Dans la fenêtre "V-Synth XT MODE MENU" qui apparaît, touchez <RHYTHM>.



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



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

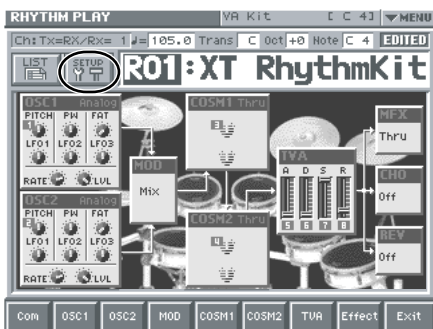


Créer un kit de batterie

En mode Rhythm, le niveau, la position stéréo et les niveaux d'envoi au multi-effet (MFX), du chorus et à la réverb de chaque note peuvent être édités facilement à la page "Setup".

1. Affichez la page "RHYTHM PLAY" et sélectionnez le kit de batterie à éditer.

2. Touchez <SETUP>.



MEMO

Ou, dans la partie supérieure droite de la page "RHYTHM PLAY", touchez <▼MENU> puis <SETUP> dans le menu déroulant.

La fenêtre "Setting" apparaît.



Cette page permet d'éditer facilement le niveau, la position stéréo et les niveaux d'envoi au multi-effet (MFX), du chorus et à la réverb de chaque note.

- Boutons [◀ ▶]: déplacement entre les notes.

- Commandes Level, Pan, MFX, Cho, Rev:

Cette page permet d'éditer facilement pour chaque note le niveau, la position stéréo et les niveaux d'envoi au multi-effet (MFX), au chorus et à la réverb.

- Onglets Level, Pan, MFX, Cho, Rev:

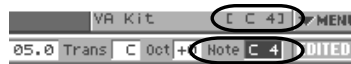
Change le graphique d'écran pour afficher le niveau, la position stéréo ou les niveaux d'envoi au multi-effet (MFX), au chorus et à la réverb de chaque note.

- Si vous activez l'option <Select Note by KBD> située dans le bas de l'écran, la note que vous jouez sur le clavier MIDI externe est sélectionnée.

3. Touchez <OK>.

La note est définie et vous retournez à la page "RHYTHM PLAY".

En mode Rhythm, la note actuelle est affichée dans la partie supérieure droite de la page "RHYTHM PLAY".



MEMO

Vous pouvez aussi changer de note en maintenant [SHIFT] enfoncé et en utilisant les boutons gauche/droite du curseur ([◀], [▶]).

4. Dans ce cas, la note C4 est sélectionnée. Choisissez le son que vous souhaitez assigner à la note C4.

5. Une fois que vous avez choisi un son pour la note C4, vous pouvez choisir un son pour une autre note.

6. Poursuivez les réglages pour toutes les notes que vous voulez utiliser.

7. Pour sauvegarder le kit de batterie créé, suivez la même procédure que pour la sauvegarde d'un patch (p. 75).

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

Ce chapitre explique comment:

- Échantillonner (p. 104)
- Éditer des échantillons (p. 113)
- Convertir des échantillons de sorte à pouvoir utiliser la fonction VariPhrase (Encoding) (p. 118)



Pour en savoir plus sur le chargement des échantillons, voyez p. 133.

Echantillonnage

Réglages avant l'échantillonnage (qu'est-ce qu'un 'Template'?)

Un "Template" ou gabarit d'échantillon est un ensemble de réglages d'échantillonnage (configuration, effets d'entrée et réglages de métronome décrits plus bas).

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 8 gabarits d'échantillonnage différents. Pour échantillonner, il faut choisir un de ces huit gabarits.

A la sortie d'usine, vous disposez de huit gabarits préprogrammés.



Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez "Procédure d'échantillonnage" (p. 105).



Les gabarits d'échantillonnage (Templates) sont des réglages système (à l'exception de certains paramètres du métronome). Ils sont conservés même après la mise hors tension. Si vous souhaitez ramener les 8 gabarits d'échantillonnage à leurs réglages usine, faites appel à la fonction "Factory Reset" (p. 147).

Description des gabarits (Templates)

Les gabarits préprogrammés sont conçus pour différents réglages et effets d'entrée (pré-effets).

Mic	Echantillonnage mono par micro. Branchez un micro à la prise MIC en façade.
Line	Echantillonnage stéréo à partir d'un CD. Branchez le lecteur CD aux prises INPUT en face arrière.
Coaxial	Echantillonnage d'un signal numérique. Branchez votre appareil audio à la prise COAXIAL IN en face arrière.
Resampl	Reproduction d'un échantillon sur le V-Synth XT et échantillonnage du résultat. Ce processus est appelé "rééchantillonnage" (resampling). Pour en savoir plus sur le rééchantillonnage, voyez p. 109.
Comp	Utilise le compresseur à l'entrée. L'échantillon est enregistré par les prises INPUT en face arrière (ou la prise MIC en façade).
Limiter	Utilise le limiteur à l'entrée. L'échantillon est enregistré par les prises INPUT en face arrière (ou la prise MIC en façade).
MIDI	Lance l'échantillonnage lorsqu'un séquenceur transmet une commande Start (message système temps réel: FA). L'échantillon est enregistré par les prises INPUT en face arrière (ou la prise MIC en façade).
USB (XT)	Echantillonnage d'une source audio à partir d'un PC via USB.

Réglages usine de chaque gabarit (Template)

Données Setup	Mic	Line	Coaxial	Resampl
SamplingType	1 (MIX)	0 (Stereo)	0 (Stereo)	0 (Stereo)
InputSource	0 (Analog)	0 (Analog)	2 (Coaxial)	3 (Resampling)
TriggerMode	0 (Manual)	2 (Level)	2 (Level)	3 (Note)
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)	-12 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	0 (off)	0 (off)	0 (off)	0 (off)
PreFxCS-Sus	0	0	0	0
PreFxCS-Atk	0	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-48	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	0	0	0
PreFxLM-Rati	0	0	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-60	-60
PreFxNS-Rel	0	0	0	0
CountIN	1 (1MES)	0 (0MES)	0 (0MES)	1 (1MES)
MetroType	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

Données Setup	Comp	Limiter	MIDI	USB (XT)
SamplingType	0 (Stereo)	0 (Stereo)	0 (Stereo)	0 (Stereo)
InputSource	0 (Analog)	0 (Analog)	0 (Analog)	4 (USB)
TriggerMode	0 (Manual)	0 (Manual)	1 (MIDI)	2 (Level)
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	1 (COMP)	2 (LIMIT)	0 (off)	0 (off)
PreFxCS-Sus	64	0	0	0
PreFxCS-Atk	12	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-36	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	80	0	0
PreFxLM-Rati	0	2	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-60	-60
PreFxNS-Rel	0	0	0	0
CountIN	1 (1MES)	1 (1MES)	0 (0MES)	0 (0MES)
MetroType	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

Procédure d'échantillonnage

Voici comment amener un signal aux entrées pour l'échantillonnage. Pour le rééchantillonnage, veuillez lire la section suivante.

Le V-Synth XT dispose des entrées suivantes.

- INPUT L, R
- MIC
- DIGITAL AUDIO INTERFACE
 - OPTICAL IN
 - COAXIAL IN
- USB

Utilisez l'entrée qui correspond à vos besoins.

- Echantillonnage mono avec un micro → MIC
- Echantillonnage à partir d'une source analogique → INPUT L, R
- Echantillonnage à partir d'une source numérique → OPTICAL IN ou COAXIAL IN
- Echantillonnage d'une source audio à partir d'un PC → USB.

MEMO

L'état activé/coupé des prises MIC et INPUT ainsi que le gain des prises INPUT sont réglés avec le paramètre système "Audio I/F" (p. 126).

La sélection du type d'impédance et l'activation/coupage de l'alimentation fantôme de la prise MIC sont se font avec "Commutateur MIC" (p. 14).

NOTE

Notez qu'en fonction de la position des micros par rapport aux enceintes, vous pourriez obtenir un effet Larsen. Voici comment remédier à ce problème:

1. Changez l'orientation du ou des microphones.
2. Eloignez le ou les microphones des enceintes.
3. Diminuez le volume.

Lors de l'échantillonnage, veillez à régler correctement les deux paramètres suivants. S'ils sont mal réglés, vous risquez d'être surpris par le résultat de l'échantillonnage.

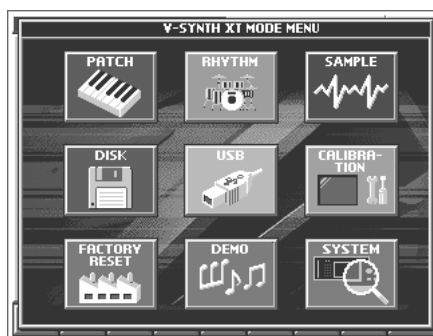
- Quel type d'échantillon enregistrez-vous? (stéréo ou mono)
 - A la page "SAMPLING General", réglez le paramètre Sampling Type.
- De quelle entrée vous servez-vous pour l'échantillonnage? (sélectionnez l'entrée)
 - A la page "SAMPLING General", réglez le paramètre Input Source.

MEMO

Si vous avez activé le métronome (p. 111), son signal est produit par la sortie DIRECT OUT durant l'échantillonnage. Le signal assigné à la prise DIRECT OUT (p. 97) est, quant à lui, inaudible.

1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-Synth XT MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <SAMPLE>.

La page "SAMPLE Top" apparaît.



Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

3. Sélectionnez l'endroit (le numéro d'échantillon) d'arrivée.

Amenez le curseur sur l'échantillon voulu. En principe, vous opterez pour un échantillon vide, dont le nom est encore "NO SAMPLE".

Suivez les instructions suivantes.

- Sélectionnez un échantillon en le touchant directement.
- Changez le numéro par séries de huit en appuyant sur [◀] [▶].
- Changez le numéro par unités en touchant <▲><▼> situé à côté de la liste d'échantillons, en appuyant sur [▲] [▼] [INC][DEC] ou en tournant la molette VALUE.
- Faites défiler la liste d'échantillons en glissant sur la barre de défilement vers le bas ou vers le haut.
- Allez sur l'échantillon 001 en touchant <Top>.
- Allez sur l'échantillon 999 en touchant <End>.
- Affichez les informations concernant l'échantillon sélectionné en touchant <Info> (p. 112). Ces informations n'apparaissent toutefois pas pour les échantillons usine.
- Ecoutez l'échantillon sélectionné en touchant <Prevw>.
- Si vous touchez <Search Empty>, vous sautez au premier échantillon "NO SAMPLE" suivant l'échantillon actuellement sélectionné.

4. Touchez <Sampling>.

La page "SAMPLING Template" apparaît.



5. Touchez <TMPL 1>~<TMPL 8> pour sélectionner un gabarit d'échantillonnage.

Si vous voulez modifier les réglages du gabarit d'échantillonnage sélectionné, effectuez les étapes 6~8.

6. Touchez un des onglets dans le bas de l'écran pour afficher l'écran d'édition correspondant.

<General>: Configuration (p. 109)

<Pre-Effect>: Réglages des pré-effets (effets à l'entrée) (p. 110)

<Metronome>: Réglages du métronome (p. 111)



Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la page de référence indiquée.

7. A chaque page d'édition, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.



Pour en savoir davantage sur l'utilisation de l'écran tactile, voyez "Opérations élémentaires sur l'écran tactile" (p. 24).

8. Pour régler la valeur d'un paramètre, amenez le curseur sur le cadre de réglage du paramètre voulu. Réglez ensuite la valeur avec la molette VALUE ou [INC][DEC]. Vous pouvez aussi modifier une valeur d'un glissement de doigt sur l'écran.

9. Réglez le niveau d'échantillonnage.

Régalez le volume sur l'appareil générant le signal.

- Lorsque vous échantillonnez avec la prise MIC, réglez le niveau en actionnant la commande INPUT en façade.
- Lorsque vous échantillonnez avec les prises INPUT, réglez le paramètre "INPUT Jack Gain" (p. 126).
- Si vous échantillonnez à partir d'une prise DIGITAL AUDIO INTERFACE IN, servez-vous de la configuration (Setup) Pre-gain (p. 110) ou du niveau de sortie pré-effet (Output Level p. 110, p. 111) pour régler le niveau.

10. Touchez <START> pour lancer l'échantillonnage.

La façon dont l'échantillonnage démarre dépend du mode de déclenchement (Trigger Mode) choisi à la page "SAMPLING General".

Avec l'option "MANUAL", l'échantillonnage commence après un décompte dont le nombre de mesures est spécifié par le paramètre Count-In du métronome.

Avec l'option "MIDI", l'échantillonnage démarre en même temps que le séquenceur (message système en temps réel: FA). L'échantillonnage commence à la réception du message Start.

Avec l'option "LEVEL", l'échantillonnage attend un signal d'entrée. L'échantillonnage démarre lorsque le signal d'entrée excède le niveau spécifié par le paramètre Trigger Level (niveau de déclenchement) (p. 110).

Avec l'option "NOTE", l'échantillonnage démarre quand vous jouez sur le clavier ou à la réception d'un message de note.



Si vous avez choisi "MIDI" ou "LEVEL", vous pouvez toucher une fois de plus <START> pour lancer l'échantillonnage sans attendre le démarrage du séquenceur ou un signal d'entrée.



Dans la fenêtre SAMPLING, "Remain Time" indique le temps (en secondes) encore disponible pour l'échantillonnage.



Si la mémoire est pleine, l'échantillonnage s'arrête. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 109).

11. A la fin de l'échantillonnage, touchez <STOP>.

L'écran affiche "COMPLETED!". Touchez <PREVIEW> pour écouter votre échantillon et vous assurer que l'enregistrement est conforme à vos attentes.

12. La suite des opérations dépend de ce que vous voulez faire.

<Cancel>: Annuler l'échantillon que vous venez d'enregistrer et revenir à la page "SAMPLING Template".

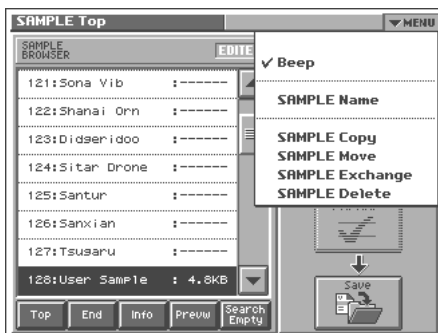
<OK>: Finaliser l'échantillon que vous venez d'enregistrer et l'entrer dans la liste d'échantillons.

<RETRY>: Annuler l'échantillon que vous venez d'enregistrer et recommencer l'échantillonnage.

Nommer un échantillon (SAMPLE Name)

Donnez un nom à l'échantillon. Le nom peut contenir jusqu'à 12 caractères.

1. Affichez la page "SAMPLE Top" et sélectionnez l'échantillon à nommer (p. 105).
2. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.
Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Name> dans le menu déroulant.
La fenêtre "SAMPLE Name" apparaît.



4. Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.
Les touches affichées à l'écran ont les fonctions suivantes.
<<-><->>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
<Shift>: Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
<Insert>: Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
<Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.
<Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
<Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.

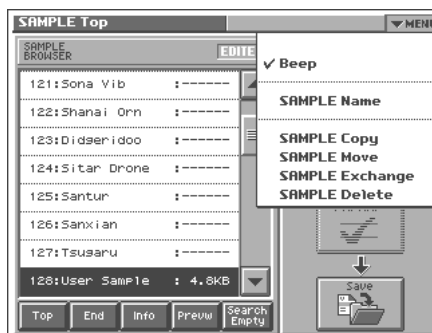
IDÉE

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

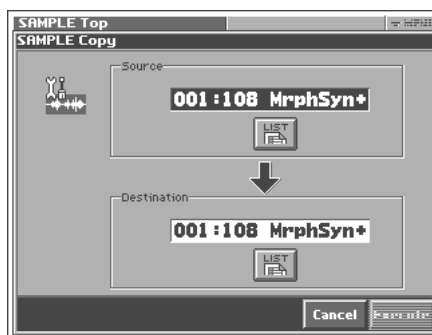
5. Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom de l'échantillon.

Copier un échantillon (SAMPLE Copy)

1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 105).
2. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.
Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Copy> dans le menu déroulant.
La fenêtre "SAMPLE Copy" apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Source" et sélectionnez le numéro de l'échantillon source.
5. Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez le numéro de l'échantillon d'arrivée.

IDÉE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Sample List" et y sélectionner l'échantillon voulu.

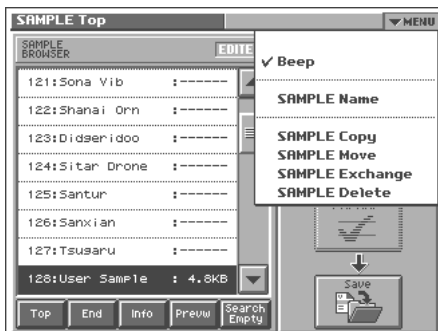
6. Touchez <Execute> pour effectuer la copie.
7. Appuyez sur [EXIT].
La fenêtre "SAMPLE Copy" se referme.

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

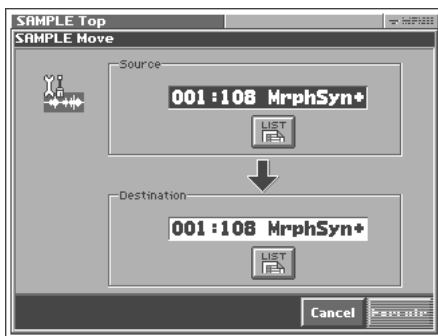
Déplacer un échantillon (SAMPLE Move)

1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 105).
2. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Move> dans le menu déroulant.
- La fenêtre "SAMPLE Move" apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Source" et sélectionnez l'échantillon à déplacer.
5. Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez le numéro de l'échantillon de destination.

IDÉE

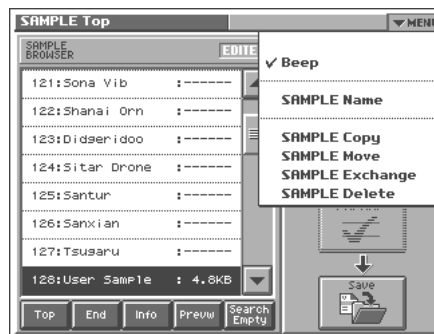
Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Sample List" et y sélectionner l'échantillon voulu.

6. Touchez <Execute> pour effectuer le déplacement.

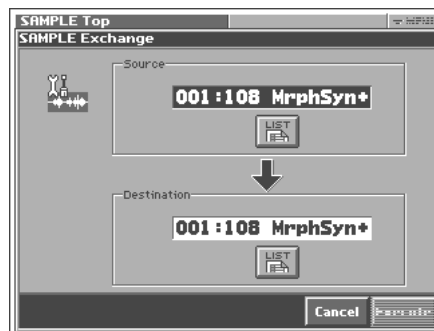
Echanger des échantillons (SAMPLE Exchange)

1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 105).
2. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Exchange> dans le menu déroulant.
- La fenêtre "SAMPLE Exchange" apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Source" et sélectionnez le premier échantillon à échanger.
5. Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez le second échantillon de l'échange.

IDÉE

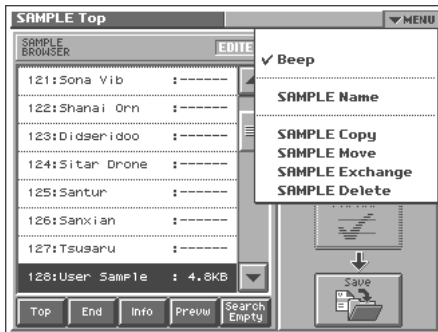
Touchez <List> pour afficher la fenêtre "Sample List" et y sélectionner l'échantillon voulu.

6. Touchez <Execute> pour effectuer l'échange.

Supprimer un échantillon (SAMPLE Delete)

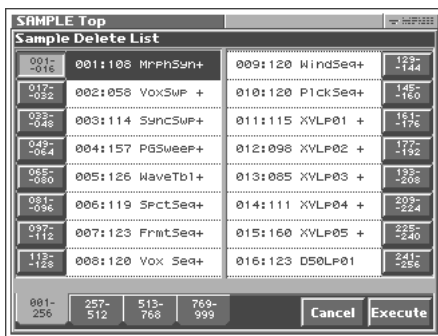
1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 105).
2. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <SAMPLE Delete> dans le menu déroulant.

La fenêtre "SAMPLE Delete List" apparaît.



4. Dans la liste, sélectionnez l'échantillon à effacer.

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

IDÉE

Chaque page de la fenêtre "SAMPLE Delete List" affiche un groupe de 16 échantillons. Pour avoir accès à d'autres échantillons, touchez <017-032>~<241-256>, de part et d'autre de l'écran. Pour avoir accès à des échantillons d'un numéro plus élevé, touchez <257-512>~<769-999>, dans le bas de l'écran.

5. Touchez <Execute>.

L'échantillon sélectionné est effacé.

6. Pour effacer d'autres échantillons, répétez les étapes 4 et 5.

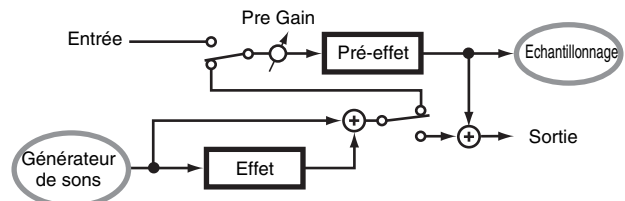
7. Appuyez sur [EXIT].

La fenêtre "SAMPLE Delete List" se ferme.

Rééchantillonnage (Resampling)

Le V-Synth XT peut rééchantillonner des échantillons de sa mémoire interne. Cette opération s'appelle **rééchantillonnage (resampling)**. En réalité, l'instrument échantillonne les signaux sortant des prises MAIN OUT L(MONO), R en face arrière.

Vous pouvez ainsi échantillonner plusieurs échantillons joués simultanément pour n'en faire qu'un seul échantillon. Cela vous permet d'économiser des voix.



Avant de passer en mode de rééchantillonnage (Resampling), effectuez les réglages nécessaires pour produire les échantillons à rééchantillonner.

La procédure de rééchantillonnage est pratiquement identique à celle de l'échantillonnage décrite plus haut. Notez cependant les points suivants.

- A la page "SAMPLING General", réglez le paramètre "Input Source" sur "RESAMPL".
- Pour régler le niveau d'échantillonnage, ajustez le gain d'entrée avec le paramètre Pre-gain (p. 110) et le niveau de sortie du pré-effet avec le paramètre Output Level de la page Sampling Pre-Effect (p. 110, p. 111).

Configuration

SAMPLING General



Sampling Type

Sélectionne le type d'échantillonnage.

Réglage

STEREO L R: Échantillonnage en stéréo.

MONO MIX: Mixage des signaux des entrées L et R et échantillonnage en mono.

MONO L: Échantillonnage du signal de l'entrée L en mono.

MONO R: Échantillonnage du signal de l'entrée R en mono.

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

Input Source

Sélection de l'entrée à échantillonner.

Réglage

ANALOG: Prises INPUT/prise MIC

OPTICAL: Prise OPTICAL IN

COAXIAL: Prise COAXIAL IN

RESAMPL: Rééchantillonnage. Les signaux présents aux prises MAIN OUT L(MONO) et R sont échantillonnés.

USB: USB audio

Trigger Mode

Détermine le mode de déclenchement de l'échantillonnage.

Réglage

MANUAL: L'échantillonnage débute lorsque vous touchez <START>.

MIDI: L'échantillonnage commence lorsqu'un séquenceur transmet une commande Start (message système temps réel: FA).

LEVEL: L'échantillonnage démarre lorsque le signal d'entrée excède le niveau spécifié par le paramètre Trigger Level.

NOTE: L'échantillonnage démarre quand vous jouez sur le clavier ou à la réception d'un message de note.

Trigger Level

Le niveau de déclenchement détermine le niveau d'entrée à partir duquel l'échantillonnage commence lorsque le paramètre Trigger Mode est réglé sur "LEVEL". Le niveau de déclenchement est indiqué par "┆" et "┆" dans le vumètre de la partie droite de l'écran.

Réglage: $-\infty \sim 00\text{dB}$

NOTE

Si Trigger Mode a un autre réglage que "LEVEL", ce paramètre reste sans effet.

Pre Trigger

Une fois que le signal de déclenchement de l'échantillonnage a été reçu, les données reçues avant ce déclenchement, sur un laps de temps fixé par ce paramètre, sont ajoutées aux données échantillonnées. Lorsque Trigger Mode est réglé sur "LEVEL", il peut arriver que la section initiale de l'échantillon soit perdue; ce paramètre permet alors de la récupérer.

Réglage: 0~1000 msec

Pre Gain

Règle le gain d'entrée. Ce réglage s'applique aux signaux de toutes les entrées. Il s'applique donc également aux signaux rééchantillonnés. Des valeurs positives augmentent le niveau d'entrée tandis que des valeurs négatives le diminuent.

Réglage: $-12 \sim +36\text{dB}$

Réglages des pré-effets (effets à l'entrée)

SAMPLING Pre-Effect



Vous disposez de trois effets à l'entrée: compresseur, limiteur et supprimeur de bruit. Ces effets permettent de régler le niveau du signal échantillonné.

Compressor:

Atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplatit les fluctuations du volume global.

Limiter:

Cet effet permet de comprimer les signaux dont le niveau dépasse le seuil défini afin d'empêcher toute saturation du son.

Noise suppressor:

Cet effet ne touche pas au signal original mais étouffe le bruit audible durant les silences.

Type (type de pré-effet)

Réglage

OFF: Aucun pré-effet n'est utilisé.

COMP+NS: Le compresseur et le supprimeur de bruit sont disponibles.

LMT+NS: Le limiteur et le supprimeur de bruit sont disponibles.

NS: Le supprimeur de bruit est disponible.

■ Compressor

Sustain

Détermine le temps nécessaire pour amener le volume d'un signal de bas niveau à un volume fixé.

Réglage: 0~127

Attack (attaque)

Détermine le temps d'attaque du signal d'entrée.

Réglage: 0~127

Tone

Règle la qualité tonale du compresseur.

Réglage: $-50 \sim +50$

Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau de sortie.

Réglage: $0 \sim +24\text{dB}$

■ Limiter

Thres (niveau seuil)

Règle le niveau seuil (Threshold) à partir duquel le limiteur est actif.

Réglage: -60~0dB

Release (temps de relâchement)

Détermine le temps entre le moment où le niveau d'entrée descend sous le niveau seuil et la coupure du limiteur.

Réglage: 0~127

Tone

Règle la qualité tonale du limiteur.

Réglage: -50~+50

Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau de sortie.

Réglage: 0~+24dB

Ratio

Détermine le taux de compression.

Réglage: 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

■ Noise Suppressor

Threshold (niveau seuil)

Spécifie le niveau seuil à partir duquel le supprimeur de bruit est actif. Quand le signal tombe sous le seuil défini, il est coupé par le supprimeur de bruit.

Réglage: -60~0dB

Release (temps de relâchement)

Règle l'intervalle entre le déclenchement du supprimeur de bruit et le moment où le volume atteint "0".

Réglage: 0~127

Réglages du métronome

Metronome



Metro Type (type de métronome)

Permet de spécifier quand le métronome doit fonctionner.

Réglage

OFF: Le métronome est coupé.

REC: Le métronome n'est audible que durant l'échantillonnage.

ALWAYS: Le métronome est audible chaque fois que vous échantillonnez (y compris durant les préparatifs pour l'échantillonnage).

Level (volume du métronome)

Détermine le volume du métronome.

Réglage: 0~127

Count In

Spécifie le nombre de mesures du décompte avant l'échantillonnage.

Réglage

OFF: Pas de décompte.

1MEASURE: Décompte d'une mesure.

2MEASURE: Décompte de deux mesures.

NOTE

Si Trigger Mode a un autre réglage que "MANUAL", ce paramètre reste sans effet.

Tempo

Détermine le tempo du métronome.

Réglage: 20.0~250.0

Beat

Détermine le type de mesure (armure de temps) du métronome.

Réglage

Numérateur: 1~31

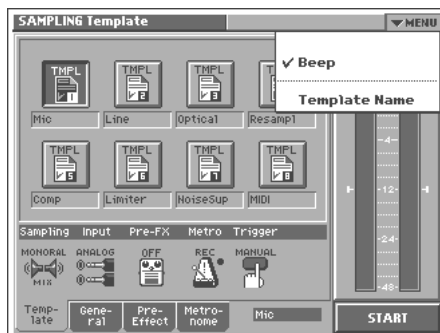
Dénominateur: 2, 4, 8, 16, 32

Nommer un gabarit (Template Name))

Vous pouvez attribuer un nom comptant jusqu'à huit caractères au gabarit.

1. Affichez la page "SAMPLE Top" et sélectionnez l'échantillon à nommer (p. 105).
2. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3. Touchez <Template Name> dans le menu déroulant. La fenêtre "SAMPLING Template Name" apparaît.



4. Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte. Les touches affichées à l'écran ont les fonctions suivantes.
 - <<-><->>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
 - <Shift>: Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
 - <Insert>: Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
 - <Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.
 - <Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
 - <Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.

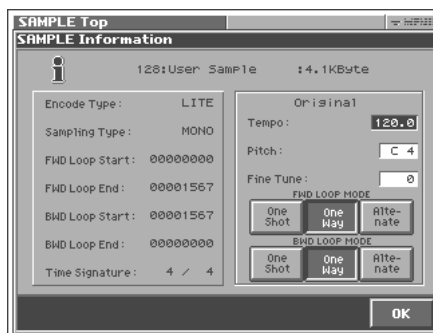
IDÉE

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

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

Informations sur les échantillons

1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 105).
2. Touchez <Info>. La page "SAMPLE Information" apparaît.



L'écran "SAMPLE Information" affiche les données suivantes concernant l'échantillon.

- Type d'encodage (p. 119)
- Type d'échantillonnage (p. 109)
- Localisation des points de boucle (Loop Start, Loop End) (p. 117)
- Type de mesure (Time Signature) (p. 118)
- Tempo original (p. 118)
- Hauteur (Pitch) originale
- Accord fin (Fine Tune) original

MEMO

Les paramètres "Original Tempo", "Original Pitch" et "Original Fine Tune" peuvent être modifiés à cet écran.

NOTE

Si vous souhaitez entrer un tempo original avec précision, effectuez les réglages à l'écran d'édition des échantillons (p. 118).

Original Pitch

Spécifie la note produisant l'échantillon à la hauteur à laquelle il a été échantillonné

Réglage: C-1 (0)~G9 (127)

Original Fine Tune

Règle la hauteur par pas d'un centième de demi-ton (1 cent) sur une plage de 1/2 cents vers le haut ou vers le bas.

Réglage: -50~+50

LOOP MODE

One Shot: L'échantillon n'est pas mis en boucle, quel que soit le réglage du commutateur Loop (p. 87) du patch.

One Way: Si le commutateur Loop (p. 87) du patch est activé, l'échantillon se met en boucle vers l'avant entre les points "LOOP START" et "LOOP END".

Alternate: Si le commutateur Loop (p. 87) du patch est activé, l'échantillon se met en boucle alternativement vers l'avant et vers l'arrière entre les points "LOOP START" et "LOOP END".

3. Quand vous avez vérifié toutes les informations voulues, touchez <OK> pour refermer la fenêtre.

Importer un échantillon

Pour importer des échantillons, vous ferez appel à la page "Disk Save Project" du mode Disk.

1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 105).
 2. Touchez <Import>.
- Affichez la page "DISK Import Files" du mode Disk.



☞ Pour en savoir davantage sur les opérations de cette page, voyez "Importer des patches ou des formes d'onde (Import Files)" (p. 133).

Editer un échantillon

Une fois l'échantillonnage terminé, vous pouvez éditer l'échantillon. Vous pouvez également éditer des échantillons externes que vous avez chargés (p. 133).

Durant l'édition d'un échantillon, touchez <PREVIEW> pour écouter le résultat de vos modifications.

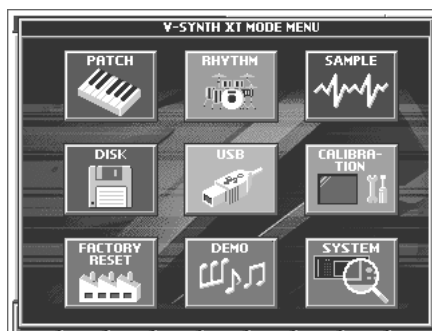
NOTE

- Lorsque les écrans d'édition sont affichés, vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier.
- Il est impossible d'éditer plusieurs échantillons simultanément.
- A quelques exceptions près, l'édition d'un échantillon encodé élimine les données d'encodage. Dans ce cas, recommencez l'encodage (p. 118).
- Vous ne pouvez pas éditer les formes d'onde préprogrammées en usine (Preset).

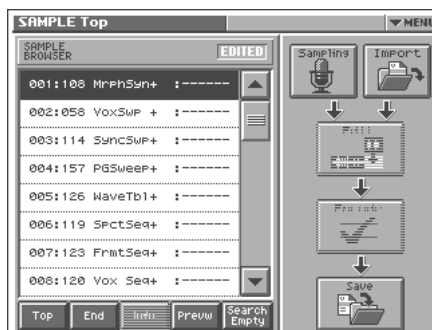
Procédure d'édition commune

Sélection de la page 'Sample Edit'

1. Appuyez sur [MODE].
- La fenêtre "V-SYNTH XT MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <SAMPLE>.
- La page "SAMPLE Top" apparaît.

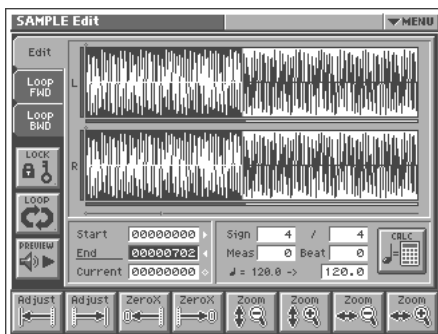


3. Sélectionnez l'échantillon à éditer.
- Pour savoir comment effectuer cette sélection, voyez "Procédure d'échantillonnage" (p. 105).

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

4. Touchez <Edit>.

La page "SAMPLE Loop FWD" apparaît.



5. Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner l'écran d'édition voulu.

<Edit>: Editer l'échantillon de la région spécifiée (p. 115)

<Loop FWD>: Spécifier la plage de boucle pour une reproduction vers l'avant (p. 117)

<Loop BWD>: Spécifier la plage de boucle pour une reproduction vers l'arrière (p. 117)



Pour en savoir plus sur chaque opération d'édition, voyez la page correspondante.

6. Lorsque l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "SAMPLE Top".

Fonctions communes à toutes les pages d'édition

Paramètres "Start", "End" et "Current"

Le V-Synth XT utilise sept paramètres de localisation au sein d'un échantillon.

Sample Start: Début de l'échantillon

Sample End: Fin de l'échantillon

Loop Start, Loop End: Quand la fonction Loop Play est activée (ON), la région située entre ces deux points est reproduite en boucle.

Edit Start, Edit End: L'édition porte sur la région située entre ces deux points.

Current: Indique la position actuellement sélectionnée de l'échantillon.

Amenez le curseur sur "Start", "End" ou "Current" pour sélectionner le point à spécifier. Entrez ensuite la position avec la molette VALUE, les boutons [INC][DEC] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon à l'écran.



- La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est contrastée à l'écran.
- Si "Current" = Loop/Edit Start, un déplacement de la position Loop/Edit Start change également la position "Current".



Il est impossible d'amener la position Loop/Edit Start à droite de Loop/Edit End.



(LENGTH LOCK)

Cette fonction verrouille la longueur séparant le point Start et le point End de l'échantillon. C'est pratique pour trouver la bonne région lorsque vous connaissez à l'avance la longueur de l'échantillon dont vous avez besoin.

Une fois la longueur verrouillée, vous pouvez actionner la molette VALUE, les boutons [INC][DEC] ou faire glisser le doigt sur l'échantillon à l'écran pour modifier les points "Start" et "End" tout en conservant la distance spécifiée entre ces points.



Vous pouvez aussi utiliser la fonction Adjust (p. 114) ou Zero Cross Search (p. 115) quand la longueur de l'échantillon est verrouillée.



(LOOP)

Active/coupe la reproduction en boucle. Activez cette fonction si la boucle spécifiée à la page "Loop FWD/BWD" doit être reproduite de façon répétée.



(PREVIEW)

Cette fonction permet d'écouter l'échantillon. Durant la reproduction, vous pouvez toucher à nouveau ce bouton pour arrêter la reproduction.



(Adjust)

A la page "Loop FWD/BWD", la fonction Adjust déplace les points Loop Start, Loop End ou Current à la position la plus proche parmi les positions suivantes 1~5.

Aux pages d'édition, la fonction Adjust déplace les points Edit Start, Edit End ou Current à la position la plus proche parmi les positions suivantes 1~7.

- 1 Début de l'échantillon (Sample Start)
- 2 Fin de l'échantillon (Sample End)
- 3 Début de la boucle (Loop Start)
- 4 Fin de la boucle (Loop End)
- 5 Position actuelle (Current)
- 6 Début de la plage d'édition (Edit Start)
- 7 Fin de la plage d'édition (Edit End)

Amenez le curseur sur la position à ajuster ("Start", "End" ou "Current") et touchez ou . déplace la position vers la gauche tandis que la déplace vers la droite.



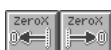
A la page "SAMPLE Encode" (p. 118), vous déplacez la position Current vers l'événement le plus proche.



Si vous souhaitez toucher <PREVIEW> pour écouter le résultat de vos modifications, vous pouvez sauter ainsi à la position voulue.



Il peut arriver que rien ne se produise suite à la relation existant entre certains points ou au verrouillage de longueur.



(Recherche de valeur zéro)

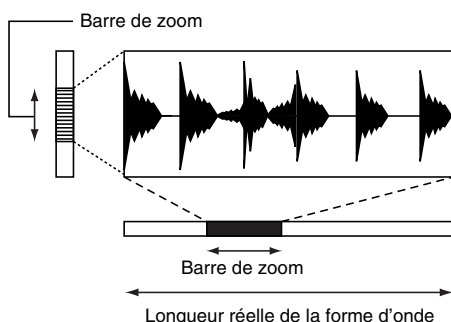
Cette fonction recherche les endroits où l'échantillon a une valeur zéro. Lorsque vous voulez définir des points de boucle ou découper un échantillon, choisissez des endroits où l'échantillon a une valeur zéro pour éviter tout bruit durant la reproduction de l'échantillon. Amenez le curseur sur le point ("Start", "End" ou "Current") pour lequel vous voulez trouver une valeur zéro et touchez ou . effectue la recherche vers la gauche et la recherche vers la droite.



(Zoom)

Cette fonction agrandit ou rétrécit l'échantillon affiché. Dans tout écran affichant l'échantillon, vous pouvez toucher les boutons suivants pour agrandir ou rétrécir l'échantillon.

- : Rétrécit verticalement
- : Agrandit verticalement
- : Rétrécit horizontalement
- : Agrandit horizontalement



La barre de zoom verticale indique l'agrandissement vertical de l'échantillon. La barre de zoom horizontale indique l'agrandissement horizontal de l'échantillon et montre la position actuelle. Plus l'agrandissement est important, plus la barre de zoom devient étroite.

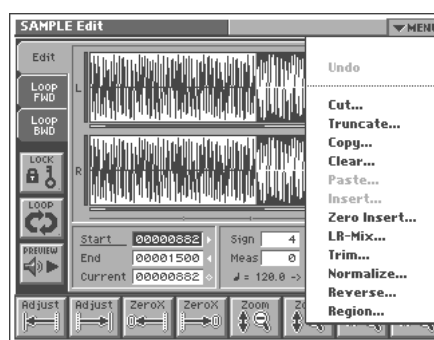
Editer la région spécifiée de l'échantillon

Vous pouvez définir une région de l'échantillon et la modifier en coupant ou en copiant des données.

Opérations élémentaires

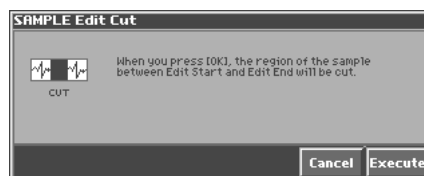
1. Affichez la page "SAMPLE Edit" (p. 113).
2. Définissez la plage d'édition ("Edit Start"~"Edit End") ou la position actuelle ("Current") (p. 114).
3. Touchez <▼MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



4. Dans le menu déroulant, touchez la fonction d'édition souhaitée.

Une fenêtre vous demande confirmation.



MEMO

Certaines fonctions d'édition nécessitent l'entrée d'une valeur numérique. Pour en savoir plus, voyez les descriptions des différentes fonctions d'édition plus loin.

5. Touchez <EXECUTE> pour effectuer l'opération.

IDÉE

- Si vous désirez annuler l'opération, touchez <Cancel>.
- En touchant "Undo" dans le menu déroulant, vous retrouvez l'état antérieur à l'exécution de l'opération. Selon la fonction d'édition que vous utilisez ou l'état de la zone de travail, il peut arriver que la fonction Undo ne soit pas disponible. Dans ce cas, il est impossible de sélectionner <Undo>.

6. Pour sauvegarder vos changements, faites appel à la fonction Save (p. 121).

Fonctions d'édition des échantillons



Cut

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est coupée.

Truncate

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est conservée et le reste de l'échantillon est effacé.

Copy

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est copiée.

Clear

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est ramenée à la valeur zéro.

Paste

Les données copiées sont collées à partir de la position actuelle.

NOTE

S'il existe des données après la position actuelle, elles sont écrasées par les données collées.

Insert

Les données copiées sont insérées à la position actuelle.

IDÉE

Vous pouvez couper, coller et insérer des données d'un échantillon dans un autre. Lorsque la copie est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "SAMPLE Top". Sélectionnez un autre échantillon, affichez la page "SAMPLE Edit" et collez ou insérez les données.

Zero Insert

Insère un silence à la position actuelle. Cette fonction peut aussi servir à allonger un échantillon pour atteindre un nombre précis de mesures et de temps.

La fenêtre "SAMPLE Edit Zero Insert" permet de spécifier la longueur du silence à insérer. Ce réglage s'exprime en nombre d'échantillons. Les données du V-Synth XT sont considérées comme des unités de 44.1kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44.100 échantillons de données.

IDÉE

Si, par exemple, vous voulez insérer une seconde de silence, entrez "44100" et exécutez la fonction Zero Insert.

NOTE

Si la mémoire résiduelle est trop réduite, il peut être impossible d'exécuter les fonctions Copy, Paste, Insert ou Zero Insert. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 109).

LR-Mix

L'échantillon stéréo est mixé sur le canal gauche et converti en échantillon mono. En mode mono, l'échantillon requiert moins de mémoire. Cette opération permet aussi d'économiser des voix.

Trim (remise à zéro des extrémités de l'échantillon)

Si le début et la fin d'un échantillon ont des valeurs autres que zéro, il y aura du bruit lors de la reproduction. La fonction Trim ramène les valeurs du début et de la fin de l'échantillon à zéro.

La fenêtre "SAMPLE Edit Trim" permet de spécifier la longueur de la section ramenée à zéro. Ce réglage s'exprime en nombre d'échantillons. Les données du V-Synth XT sont considérées comme des unités de 44.1kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44.100 échantillons de données.

IDÉE

Imaginons, par exemple, une remise à zéro de 100 échantillons. Cette opération relie le premier échantillon de données et le centième par une ligne régulière de cent points. De même, le dernier échantillon de données et le centième échantillon avant lui sont reliés par une ligne régulière de cent points.

Normalize

La fonction Normalize permet d'augmenter ou de diminuer de façon uniforme le niveau de tout l'échantillon sans générer de distorsion. Cette fonction permet d'aligner le volume de l'échantillon sur d'autres échantillons.

La fenêtre "SAMPLE Edit Normalize" permet de spécifier le degré de normalisation voulu. La valeur est exprimée en pourcentage.

IDÉE

Imaginons, par exemple, que 100 soit le volume maximum pour lequel il n'y a pas de distorsion. Si vous exécutez la normalisation avec un réglage de 90%, le niveau maximum de l'échantillon sera 90.

NOTE

Si vous normalisez avec un pourcentage assez bas puis renormalisez avec un pourcentage élevé, la qualité audio s'en ressentira. Si vous avez l'intention d'effectuer plusieurs normalisations, commencez par la valeur la plus élevée et terminez par la plus basse.

Reverse

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est inversée. Si vous souhaitez reproduire l'échantillon à l'envers, exécutez Reverse pour inverser l'échantillon.

Region

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End peut être sauvegardée en mémoire interne comme échantillon distinct. L'échantillon original reste inchangé. Effectuez la procédure suivante.

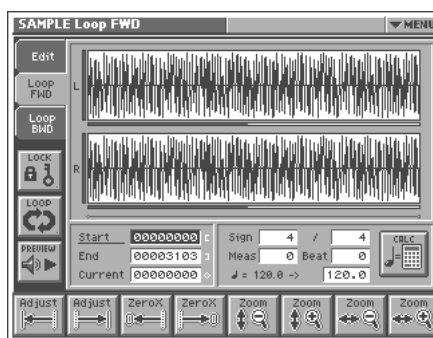
1. Sélectionnez la région que vous souhaitez extraire pour en faire un échantillon séparé et exécutez la fonction Region.
2. Dans la fenêtre "SAMPLE Edit Region", sélectionnez le numéro de l'échantillon d'arrivée pour la région extraite de l'échantillon source et touchez <OK>.
3. Donnez un nom au nouvel échantillon et touchez <OK>.

MEMO

Si, à l'étape 2, vous avez choisi un échantillon d'arrivée contenant déjà des données, les données de la région comprise entre Edit Start et Edit End sont ajoutées à la fin de l'échantillon sélectionné.

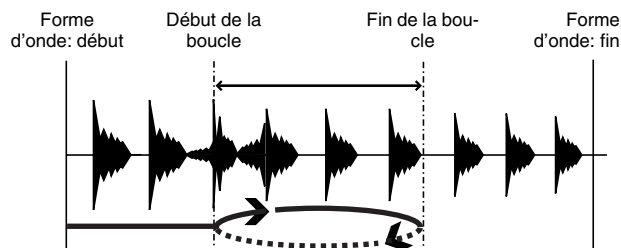
Région à mettre en boucle (Loop Region)

Si vous avez activé le commutateur Loop (p. 114), vous pouvez définir la région ou plage reproduite en boucle. La région de l'échantillon comprise entre Loop Start et Loop End est mise en boucle. A la page "SAMPLE Loop FWD" qui apparaît lorsque vous touchez <Loop FWD>, définissez la plage de boucle pour une reproduction en avant. A la page "SAMPLE Loop BWD" qui apparaît lorsque vous touchez <Loop BWD>, définissez la plage de boucle pour une reproduction en arrière.



Immédiatement après l'enregistrement ou le chargement d'un échantillon, le point Loop Start est placé au début de l'échantillon et Loop End à la fin.

Si vous placez les points Loop Start et Loop End au sein de l'échantillon, l'échantillon est reproduit à partir du début puis la région comprise entre les points Loop Start et Loop End est reproduite en boucle.



MEMO

Les données du V-Synth XT sont considérées comme des unités de 44.1kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44.100 échantillons de données. Une boucle doit contenir au moins 16 échantillons de données.

NOTE

Les réglages de plage de boucle sont ignorés lorsque le mode de reproduction choisi (Playback Mode) (p. 87) est "STEP" ou "EVENT".

Tempo original

Le tempo original est le tempo de référence de l'échantillon utilisé pour la synchronisation avec le tempo maître.

Exemple: Echantillon dont le tempo original est 100

Si l'échantillon est synchronisé sur un tempo maître 200, il sera reproduit à une vitesse double de celle à laquelle il a été enregistré.

Si l'échantillon est synchronisé sur un tempo maître 50, il sera reproduit à la moitié de la vitesse à laquelle il a été enregistré.



Le tempo original exact peut être calculé à partir du type de mesure (Time signature), du nombre de mesures et du nombre de temps pour la longueur d'échantillon entre les points Loop Start et Loop End. Vous devez donc d'abord définir la plage de la boucle et puis entrer le tempo original.

NOTE

Si vous souhaitez reproduire une boucle tout en synchronisant simultanément un autre échantillon, vous devez donner le tempo original correct. Faute de quoi, la synchronisation ne se fera pas correctement.

1. Amenez le curseur sur le paramètre à régler.
2. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC][DEC] pour entrer les valeurs "Sign" (time signature ou "métrique"), "Meas" (mesure) et "Beat".
3. Touchez .

Le tempo exact apparaît à droite de "->". Le tempo affiché ici est le tempo original.

IDÉE

Vous pouvez aussi amener le curseur sur le tempo original et le régler en tournant la molette VALUE ou en utilisant [INC][DEC].

Convertir l'échantillon en données V-Synth XT (Encode)

Lorsque vous avez terminé d'éditer l'échantillon, encodez-le. En faisant appel à un encodage adéquat pour l'échantillon, vous conservez une qualité audio optimale tout en contrôlant la hauteur, le temps et le formant.

NOTE

Vous ne pouvez pas encoder les ondes préprogrammées (Pre-set).

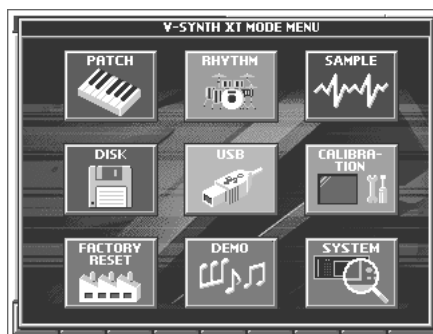
Sélection de la page 'Encode'

NOTE

Les échantillons dont la forme d'onde est trop courte (0,1 sec ou moins) ne peuvent pas être encodés et la page "SAMPLE Encode" est inaccessible pour ces échantillons.

1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-Synth XT MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <SAMPLE>.

La page "SAMPLE Top" apparaît.

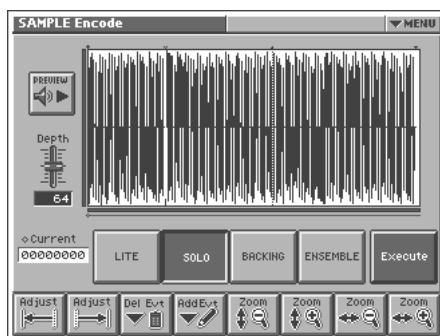


3. Sélectionnez le numéro d'échantillon à encoder.

Pour en savoir plus sur la sélection d'un échantillon, voyez "Procédure d'échantillonnage" (p. 105).

4. Touchez <Encode>.

La page "SAMPLE Encode" apparaît.



Procédure d'encodage

A la page "SAMPLE Encode", sélectionnez le type d'encodage, réglez la profondeur d'encodage et effacez ou ajoutez des événements. Touchez ensuite <Execute>.

Pour renoncer à l'encodage en cours d'opération, touchez <Abort>.

Lorsque l'encodage est terminé, vous retrouvez la page "SAMPLE Top".



Pour en savoir plus, voyez les pages suivantes.



La durée de l'encodage varie en fonction de l'échantillon. Ce processus peut prendre un certain temps.

Sélection du type d'encodage

Vous avez le choix entre les quatre types suivants. Touchez un des boutons pour sélectionner le type correspondant.



LITE

Ce type d'encodage est le plus simple. Lorsque vous échantillonnez sur le V-Synth XT, ce type d'encodage est sélectionné par défaut. Il peut être utilisé avec divers sons mais pour obtenir une qualité optimale, nous vous conseillons d'utiliser un des autres types d'encodage.

SOLO

Cet encodage se prête bien au chant de soliste ou aux instruments à vent mono (tels que le saxo, la trompette ou la flûte). Si vous utilisez ce type d'encodage, vous serez en mesure de contrôler le formant (p. 92) et de vous servir de la fonction Robot Voice (p. 87). Même avec un encodage SOLO, vous pouvez toujours reproduire l'échantillon en mode polyphonique.

BACKING

Cette option est idéale pour les instruments avec chute du son. Elle est particulièrement conseillée pour des phrases utilisant des instruments avec une attaque bien définie (comme la batterie, la percussion et les accords de guitare).

ENSEMBLE

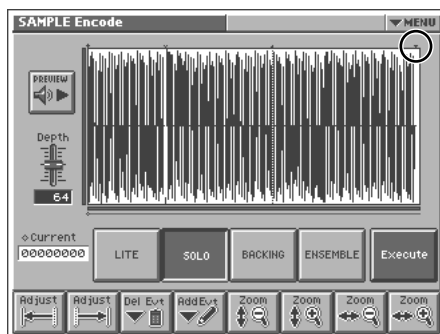
Cette option est recommandée pour les instruments avec maintien du son. Elle est particulièrement conseillée pour les sons à transitions douces (comme les chœurs ou les cordes).



- Lorsque vous utilisez un encodage "BACKING" ou "ENSEMBLE", il est impossible de contrôler le formant ou d'utiliser la fonction Robot Voice.
- L'édition d'un échantillon encodé (à l'exception de quelques opérations) élimine les données d'encodage. Si vous affichez ensuite la page "SAMPLE Encode", le type d'encodage "LITE" est sélectionné par défaut. Sélectionnez le type d'encodage voulu et recommencez l'encodage de l'échantillon.
- Selon l'échantillon, l'encodage "SOLO" peut produire un son surprenant avec, par exemple, des erreurs de hauteur d'une octave. Dans ce cas, réencodagez l'échantillon avec "BACKING" ou "ENSEMBLE".
- Si vous encodez un échantillon contenant beaucoup de réverb ou de delay avec "SOLO", il peut être différent de ce que vous attendiez. Dans ce cas, réencodagez l'échantillon avec "BACKING" ou "ENSEMBLE".

Détection automatique d'événements

En spécifiant le paramètre Depth (profondeur), vous pouvez détecter et marquer "▼" des positions où il y a une attaque forte (où il y a un brusque changement de volume). Des positions marquées de la sorte sont appelées **événements**.



Depth (profondeur d'encodage)

A la page "SAMPLE Encode", amenez le curseur sur "Depth" et choisissez la valeur. Plus la valeur Depth est élevée, plus il y aura d'événements détectés.



Réglage: 0~127

MEMO

Si le mode Playback (p. 87) est sur "STEP", l'échantillon reproduit un événement (p. 87) puis s'arrête chaque fois que vous enfoncez une touche. Si le mode Playback est sur "EVENT", l'échantillon est divisé en événements assignés à différentes touches.

NOTE

- Plus la valeur Depth est élevée, plus il y aura d'événements détectés. Si vous encodez l'échantillon dans lequel trop d'événements ont été détectés, l'intervalle qui les sépare est trop court et vous n'obtiendrez pas le résultat escompté lors de la reproduction par unités d'événements.
- Si vous modifiez la position d'un événement après l'encodage, il faut réencoder l'échantillon. Lors de l'encodage, les nouvelles positions des événements sont détectées.

Effacer et ajouter des événements

Le paramètre Encode Depth et la détection automatique d'événements ne garantit pas que les événements seront ajoutés aux positions que vous souhaitez. Si nécessaire, vous pouvez effacer ou ajouter des événements.

A la page "SAMPLE Encode", vous pouvez toucher <PREVIEW> pour écouter l'échantillon de la position actuelle jusqu'à l'événement suivant. En touchant <PREVIEW>, vous pouvez écouter l'échantillon pour vous assurer que les événements ont été assignés aux positions voulues.

NOTE

- Sachez que si vous modifiez la profondeur (Depth) d'encodage après avoir effacé ou ajouté des événements, les événements modifiés manuellement sont ignorés et seuls les événements détectés automatiquement sont affichés.
- Si vous modifiez la position d'un événement après l'encodage, il faut réencoder l'échantillon. Les nouvelles positions des événements entrent en vigueur lors de l'encodage.

Supprimer un événement

1. Amenez le curseur sur "Current".
2. Réglez ensuite "Current" sur la position de l'événement à effacer avec la molette VALUE, les boutons [INC][DEC] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon dans l'écran.
3. Touchez ou .
La position Current gagne la position de l'événement suivant vers la gauche ou vers la droite.
4. Répétez l'étape 3 pour amener la position Current sur la position de l'événement à effacer.
5. Touchez pour effacer l'événement.

NOTE

Les événements du début et de la fin de l'échantillon ne peuvent pas être effacés.

Ajouter un événement

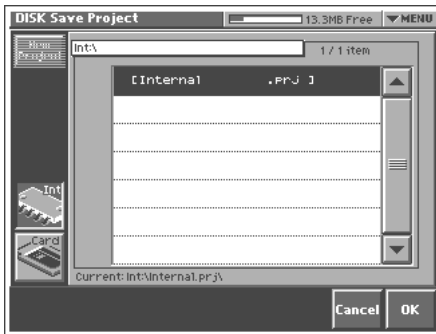
1. Amenez le curseur sur "Current".
2. Amenez ensuite "Current" sur la position où vous voulez ajouter l'événement avec la molette VALUE, les boutons [INC][DEC] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon dans l'écran.
3. Touchez pour ajouter l'événement.

Sauvegarder un échantillon

Les échantillons enregistrés ou encodés sont perdus lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver ces échantillons, utilisez la page "Disk Save Project" du mode Disk.

1. Affichez la page "SAMPLE Top" (p. 105).
2. Touchez <Save>.

Affichez la page "DISK Save Project" du mode Disk.



Pour en savoir davantage sur les opérations de cette page, voyez "Sauvegarder un projet sur disque (Save Project)" (p. 133).

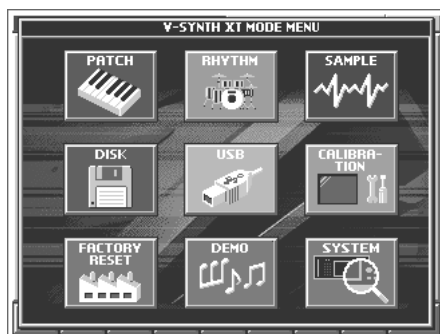
Paramètres communs à tous les modes (mode System)

Les paramètres concernant le fonctionnement global du V-Synth XT, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés **paramètres système**. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions.

Réglage des paramètres système

1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-Synth XT MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <SYSTEM>.

La page "SYSTEM Com Master" apparaît.



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

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



Pour en savoir plus sur la répartition des paramètres, voyez "Paramètres système" (p. 156).

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



Pour en savoir plus sur le mode d'utilisation de l'écran tactile, voyez la section "Opérations élémentaires sur l'écran tactile" (p. 24).

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

7. Répétez les étapes 3-6 pour effectuer les réglages système.

Sauvegarder les réglages système (Write)

Les changements de réglages système sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces changements, sauvegardez-les en mémoire interne.

NOTE

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire d'arrivée par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages usine en initialisant les paramètres (Init).

1. Après avoir changé les paramètres système, touchez <Write>, dans le coin inférieur droit de l'écran.

Initialiser les réglages système (Init)

Vous pouvez ramener les paramètres système à leurs réglages standard ou usine.

1. Affichez la page "System Edit".

2. Touchez <Init>, dans le coin inférieur droit de l'écran.

IDEE

Si vous voulez retrouver les réglages usine la prochaine fois que le V-Synth XT est mis sous tension, touchez <Write> pour sauvegarder les réglages.

Fonctions des paramètres système

Cette section décrit les fonctions et l'agencement des paramètres système.

Réglages communs à tout le système (Com)

Master



Master Tune

Règle l'accord global du V-Synth XT. L'écran affiche la fréquence de la note "A4" (La central).

Réglage: 415.3~466.2Hz

Master Key Shift

Décalle la hauteur globale du V-Synth XT par demi-tons.

Réglage: -24~+24

Master Level

Règle le volume global du V-Synth XT.

Réglage: 0~127

Patch Remain (commutateur)

Détermine si les notes en cours sont maintenues (ON) quand vous choisissez un autre patch ou non (OFF).

Si ce paramètre est activé (ON), les changements induits par des messages MIDI tels que Volume (CC07) or Pan (CC10) ainsi que les réglages de timbre et de volume produits par divers contrôleurs sont conservés.

Réglage: OFF, ON

NOTE

Par contre, les réglages d'effet changent dès que vous changez de patch, quel que soit le réglage Patch Remain. Certains réglages d'effets peuvent rendre des notes inaudibles bien que le commutateur "Patch Remain" soit actif.

Powerup Mode

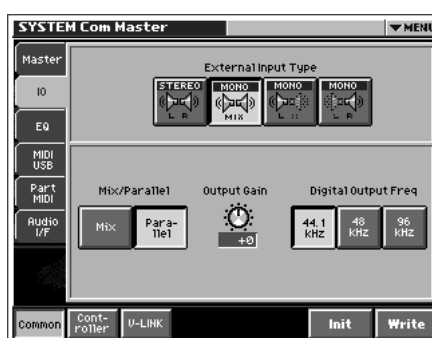
Détermine l'état dans lequel le V-Synth XT se trouve à la mise sous tension.

Réglage

LAST SET: Charge le dernier patch sélectionné lorsque le V-Synth XT a été mis hors tension.

DEFAULT: Le V-Synth XT propose d'office le patch "001".

IO



External Input Type

Sélectionne le type d'entrée lorsque le paramètre Oscillator Type (p. 86) est sur "EXT IN".

Réglage

STEREO L R: Entrée stéréo.

MONO MIX: Mixage des signaux d'entrée L et R et entrée mono.

MONO L: Entrée mono du signal L.

MONO R: Entrée mono du signal R.

Source externe

Sélectionne le type d'entrée lorsque le paramètre Oscillator Type (p. 86) est sur "EXT IN".

Réglage

Analog (MIC/INPUT): Les prises MIC ou INPUT constituent la source d'entrée.

USB Audio: La prise USB recevant des données audio d'un ordinateur branché au V-Synth XT constitue la source d'entrée.

Paramètres communs à tous les modes (mode System)

Mix/Parallel

Détermine la sortie du signal global du V-Synth XT.

Réglage

Mix: Acheminement de tous les signaux aux sorties OUTPUT A (MIX). Pour écouter le signal global final, choisissez l'option "MIX".

IDÉE

La prise casque PHONES produit le même signal que les prises MAIN OUT. Les signaux assignés aux sorties DIRECT OUT (avec Output Assign) ne sont donc pas envoyés à la prise PHONES. Veillez donc à régler les signaux que vous voulez écouter avec le casque sur "MIX".

Parallel: Sortie en fonction des réglages "Output Assign".

Output Gain

Règle le niveau des sorties Analog Out et Digital Out du V-Synth XT. Si, par exemple, le nombre de voix est relativement restreint, vous pouvez augmenter le niveau de sortie afin d'atteindre un niveau idéal pour l'enregistrement ou autres opérations.

Réglage: -12~+12dB

Digital Output Freq (fréquence de sortie numérique)

Détermine la fréquence d'échantillonnage de la sortie numérique.

Réglage: 44.1, 48, 96kHz

EQ



4 Band EQ (commutateur)

Active/coupe l'égaliseur 4 bandes.

Réglage: OFF, ON

LOW Freq (fréquence du grave)

Sélectionne la fréquence du grave.

Réglage: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz

LOW Gain

Règle le niveau du grave. Des valeurs positives accentuent le grave.

Réglage: -15~ +15dB

MID 1 Q

Détermine la largeur de la bande 1 du médium. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.

Réglage: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

MID 1 Freq (fréquence du médium 1)

Sélectionne la fréquence de la bande 1 du médium.

Réglage: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000Hz

MID 1 Gain

Règle le niveau de la bande 1 du médium. Des valeurs positives accentuent le médium 1.

Réglage: -15~+15dB

MID 2 Q

Détermine la largeur de la bande 2 du médium. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.

Réglage: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

MID 2 Freq (fréquence du médium 2)

Sélectionne la fréquence de la bande 2 du médium.

Réglage: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

MID 2 Gain

Règle le niveau de la bande 2 du médium. Des valeurs positives accentuent le médium 2.

Réglage: -15~+15dB

High Freq (fréquence de l'aigu)

Sélectionne la fréquence de l'aigu.

Réglage: 2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

HIGH Gain

Règle le niveau de l'aigu. Des valeurs positives accentuent l'aigu.

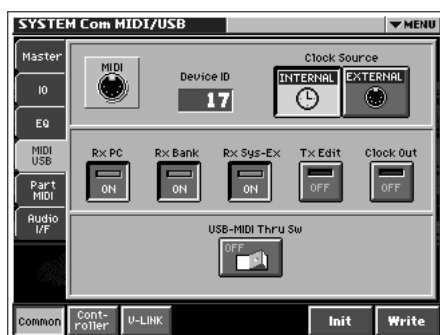
Réglage: -15~+15dB

TOTAL Gain

Détermine le gain total.

Réglage: -15~+15dB

MIDI/USB



Device ID (identification d'appareil)

Pour transmettre ou recevoir des messages SysEx (système exclusifs), réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'identification (Device ID) de l'autre appareil MIDI.

Réglage: 17~32

Clock Source

Le cycle LFO ou les changements de multi-effets peuvent être synchronisés sur une horloge (clock) fixant un tempo. Si le patch fait appel à cette fonction, le paramètre Clock Source détermine l'horloge utilisée.

Réglage

INTERNAL: Tempo du patch.

EXTERNAL: Synchronisation sur l'horloge d'un séquenceur externe.

Rx PC (réception de changements de programme)

Détermine si les messages de changements de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Rx Bank (réception de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Rx Sys-Ex (réception de messages SysEx)

Détermine si les messages propres au système sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tx Edit (transmission de données d'édition)

Définit si les changements de réglages d'un patch sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Clock Out

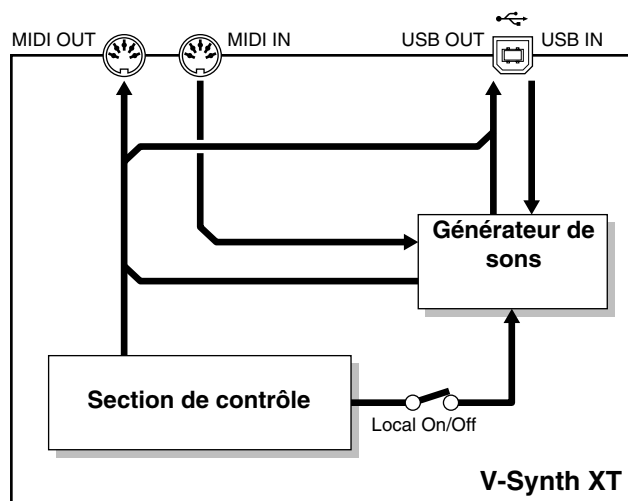
Détermine si les messages d'horloge MIDI sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

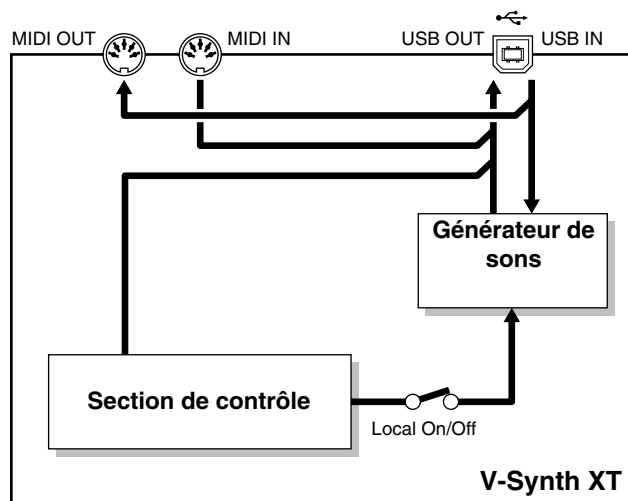
USB-MIDI Thru Sw (commutateur)

Ce commutateur permet de déterminer si les messages MIDI reçus via le connecteur MIDI sont retransmis (ON) au connecteur MIDI OUT ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON



USB-MIDI Thru Sw=OFF



USB-MIDI Thru Sw=ON

Paramètres communs à tous les modes (mode System)

Part MIDI



Part1-16 Rx Sw (commutateur de réception des parties 1~16)

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI sont reçus (ON) ou non (OFF).

Avec un réglage "ON", vous pouvez jouer la partie en question à partir d'un appareil MIDI externe. Généralement, la réception est activée (ON) uniquement pour la partie 1 que vous jouez sur le clavier.

Réglage: OFF, ON

Part 1-16 Rx Ch (canal de réception des parties 1~16)

Détermine le canal de réception MIDI pour chaque partie.

Réglage: 1~16

NOTE

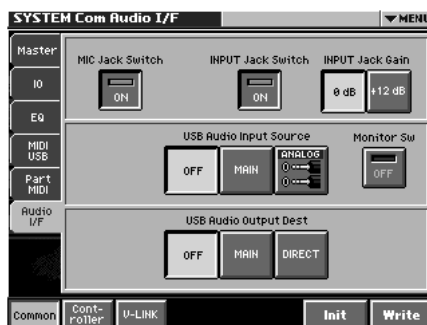
Les données de jeu à destination du V-Synth XT sont transmises sur le canal choisi pour la partie 1.

NOTE

En mode Rhythm, vous pouvez utiliser onze parties (non rythmiques) simultanément. Pour cette raison, le paramètre Part MIDI fonctionne de la façon suivante.

- Partie 1: Canal de réception MIDI de la partie rythmique
- Partie 2~12: Autres parties (non rythmiques)
- Partie 13~16: Non utilisées.

Audio I/F



MIC Jack Switch

Active (ON)/coupe (OFF) la prise MIC en façade.

Réglage: ON, OFF

INPUT Jack Switch

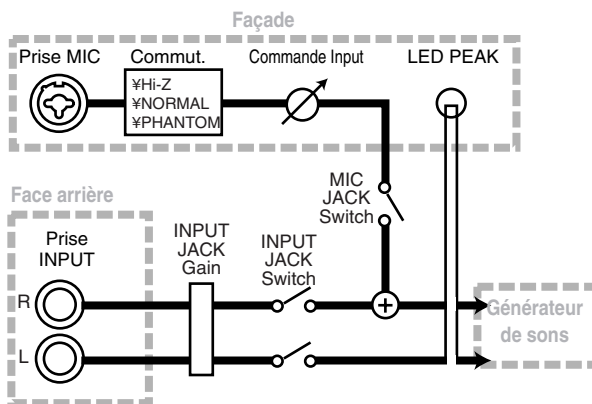
Active (ON)/coupe (OFF) les prises INPUT en face arrière.

Réglage: ON, OFF

INPUT Jack Gain

Règle le gain des prises INPUT en face arrière.

Réglage: 0db, +12dB



USB Audio Input Source

Quand le V-Synth XT est branché par USB à votre ordinateur, ce paramètre précise la source des données audio USB envoyées à l'ordinateur.

Réglage: OFF, MAIN, ANALOG

USB Audio Input Monitor Sw

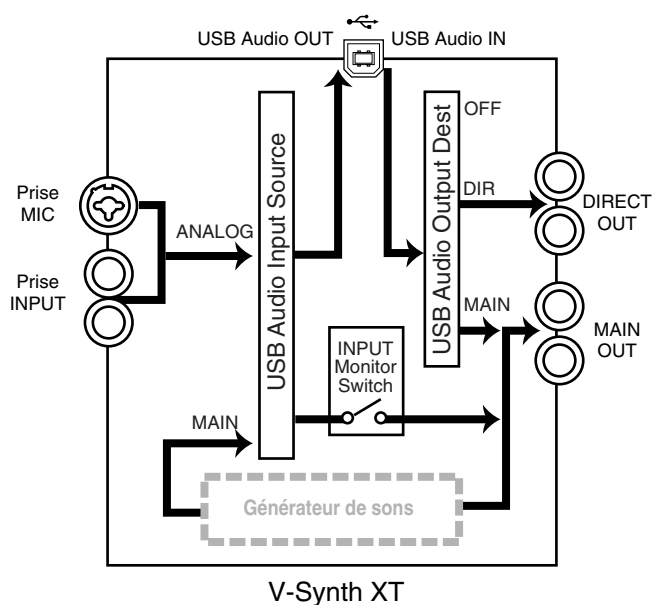
Détermine si la source d'entrée audio USB est envoyée aux sorties MAIN OUT du V-Synth XT (ON) ou non (OFF).

Réglage: ON, OFF

USB Audio Output Dest

Quand le V-Synth XT est branché par USB à votre ordinateur, ce paramètre détermine la destination des données audio USB reçues de l'ordinateur.

Réglage: OFF, MAIN, DIR



Commandes (Controller)

Tx



Patch Tx Ch (canal de transmission du patch)

Sélectionne le canal de transmission des messages MIDI en mode Patch. Si vous ne voulez pas transmettre de messages MIDI à des appareils MIDI externes, coupez ce paramètre (OFF). Si le canal de transmission doit être le même que le canal de réception du patch, réglez ce paramètre sur "RX CH".

Réglage: 1~16, RX CH, OFF

Tx PC (transmission de no. de programme)

Détermine si les messages de changements de programme sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tx Bank (transmission de messages de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tx Active Sens (transmission de messages 'Active Sensing')

Détermine si les messages "Active Sensing" (détection active) sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Paramètres communs à tous les modes (mode System)

KBD



Local Sw (commutateur Local)

Le commutateur Local détermine si le générateur de sons interne est déconnecté (OFF) de la section de contrôle (pad Time Trip etc.) ou non (ON). Normalement, ce paramètre est réglé sur "ON".

Réglage: OFF, ON

Key Hold Panic Key

Sélectionne la touche (note) arrêtant tous les sons maintenus par la fonction Key Hold (p. 39).

Réglage: C2~C7

TT Pad



X Assign-XY

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'X' (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

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

Y Assign-XY

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'Y' (vertical) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

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

X Assign-TT (X Assign-Time Trip)

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'X' (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode Time Trip.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

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

Y Assign-TT (Y Assign-Time Trip)

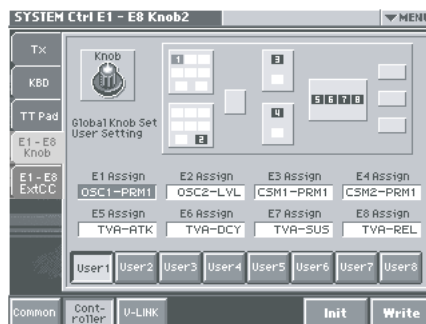
Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'Y' (vertical) quand le pad Time Trip est en mode Time Trip.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

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

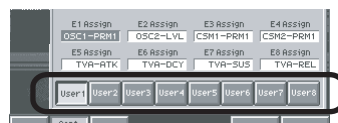
E1~E8 Knob



Vous pouvez créer des sets utilisateur (1~8) pour les commandes E1~E8. Vous pouvez assigner les commandes E1~E8 aux commandes affichées à la page "PATCH PLAY".

Procédure:

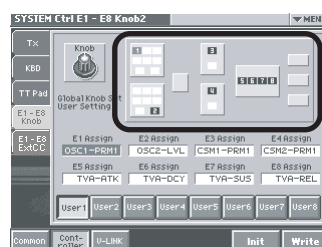
1. Touchez le set utilisateur que vous voulez éditer ([User1]~[User8]).



2. Touchez la commande à assigner (E1-E8 Assign).



3. Actionnez [INC]/[DEC] ou la molette VALUE pour sélectionner le paramètre. L'écran affiche la position correspondante à la page "PATCH PLAY".



4. Répétez les étapes 2. et 3. jusqu'à ce que vous ayez assigné toutes les commandes.
5. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur <Write>.

E1 - E8 ExtCC (E1~E8 External CC)



E1-E8 Assign

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements des commandes E1~E8.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

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



Si vous voulez utiliser les commandes E1~E8 pour transmettre des messages MIDI à un appareil externe, appuyez sur le bouton [CTRL] pour afficher la page "Control" et activez <External Control> (ON) (p. 63).

Paramètres V-LINK

Tx



MIDI Channel (canal V-LINK MIDI)

Spécifie le canal utilisé pour transmettre les messages MIDI de contrôle V-LINK.

Réglage: 1~16

Audio (commutateur)

Détermine si les données audio de l'appareil vidéo externe sont reproduites (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

KBD Output (lien V-LINK et sortie clavier)

Détermine si les données vidéo de l'appareil vidéo externe sont arrêtées (ON) ou non (OFF) lorsque vous n'enfoncez pas de touche.

Réglage: OFF, ON

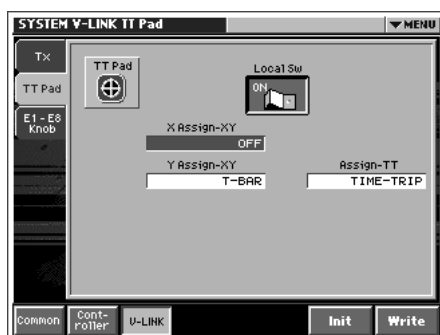
Palette Local Sw (commutateur de palette de patches)

Détermine si les boutons PATCH PALETTE NUMBER [1]~[8] servent à changer de patch en mode V-Link (V-LINK) ou non (ON)

Réglage: OFF, ON

Paramètres communs à tous les modes (mode System)

TT Pad



TT Pad Local Sw (commutateur du pad Time Trip)

Détermine si le pad Time Trip et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

X Assign-XY (V-LINK X Assign-XY)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée par les mouvements sur l'axe "X" (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Le pad Time Trip n'est pas utilisé.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: "Color Cb" (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: "Color Cr" (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brillance

VFX1: Effets visuels 1

VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

T-BAR: T Bar

Y Assign-XY (Link Y Assign-XY)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée par les mouvements sur l'axe "Y" (vertical) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Le pad Time Trip n'est pas utilisé.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: "Color Cb" (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: "Color Cr" (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brillance

VFX1: Effets visuels 1

VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

T-BAR: T Bar

Assign-TT (Y Assign-Time Trip)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez le pad Time Trip en mode Time Trip.

Réglage

OFF: Le pad Time Trip n'est pas utilisé.

TIME-TRIP: Time Trip

E1-E8 Knob



E1-E8 Assign (fonction V-LINK assignée aux commandes E1~E8)

Sélectionne la fonction V-LINK pilotée lorsque vous actionnez les commandes E1~E8.

Réglage

OFF: La commande assignable n'est pas utilisée.

PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction

DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.

AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio

COLOR-CB: "Color Cb" (signal de différence de couleur)

COLOR-CR: "Color Cr" (signal de différence de couleur)

BRIGHTNESS: Brillance

VFX1: Effets visuels 1

VFX2: Effets visuels 2

VFX3: Effets visuels 3

VFX4: Effets visuels 4

OUTPUT-FADE: Fade Out

Knob Local Sw (commutateur Local des commandes E1~E8 en mode V-LINK)

Détermine si les commandes assignables E1~E8 et le générateur de sons interne sont déconnectés en mode V-LINK (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

Gestion de données (mode Disk)

Ce mode permet de charger un projet archivé sur disque dans la zone de travail interne (Load) ou d'archiver le projet de la zone de travail (Save). Ce mode propose aussi des fonctions de formatage de disque et de copie de fichiers et dossiers.

MEMO

Dans ce chapitre, nous utiliserons le terme "disque" pour désigner à la fois la mémoire interne et des cartes de mémoire.

Aperçu des fonctions 'Disk Utility'

Le menu Disk Utility propose les fonctions suivantes. La page "DISK UTILITY MENU" permet de choisir et d'exécuter la fonction voulue.

Load Project

Cette fonction charge les données du projet du disque dans la zone de travail du V-Synth XT. → p. 132

Save Project

Cette fonction sauvegarde les données du projet sur le disque. → p. 133

Clean Project

Cette fonction permet d'effacer les fichiers superflus du disque. → p. 133

Import Files

Cette fonction permet d'importer des patches ou des formes d'onde. → p. 133

Format

Cette fonction formate (initialise) le disque. → p. 134

Tools

Utilisez cette fonction pour copier ou déplacer un fichier ou un dossier. → p. 135

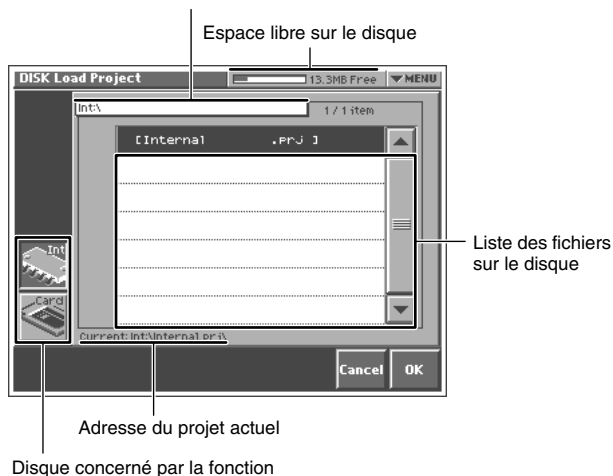
Opérations élémentaires

1. Si vous utilisez une carte de mémoire, insérez-la dans la fente PC CARD.
2. Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre "MODE MENU" du V-Synth XT.
3. Touchez <DISK>.
La page "DISK UTILITY MENU" apparaît.



4. Touchez le bouton de la fonction voulue.
L'écran de la fonction choisie s'affiche.

Adresse du fichier/dossier sélectionné



Pour en savoir plus sur les opérations disponibles aux pages "Disk Utility", voyez plus loin.

5. Vérifiez le contenu de l'écran et touchez <OK> pour exécuter l'opération.

Une fois l'opération terminée, l'écran affichera brièvement le message "COMPLETED!".

IDEE

Pour annuler l'opération, touchez <Cancel>.

6. Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode Disk.

NOTE

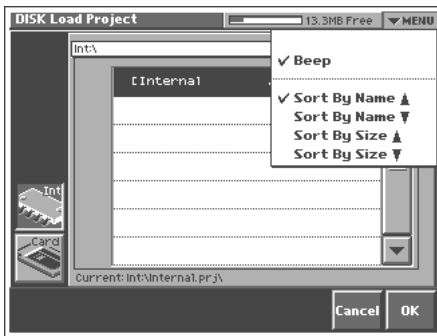
Ne mettez jamais le V-Synth XT hors tension quand il exécute une opération en mode Disk. Cela risquerait de détruire des fichiers.

Tri des fichiers affichés dans une liste

A chaque page "Disk Utility", vous pouvez changer l'ordre de la liste des fichiers affichés.

1. Dans la partie supérieure droite de l'écran, touchez <▼MENU>.

L'écran affiche un menu déroulant comme celui illustré ci-dessous.



2. Réorganisez la liste de fichiers en choisissant le critère de tri voulu dans le menu déroulant.

<Sort By Name ▲>: Trie les fichiers par ordre alphabétique.

<Sort By Name ▼>: Trie les fichiers par ordre alphabétique inverse.

<Sort By Size ▲>: Trie les fichiers selon leur taille, par ordre croissant.

<Sort By Size ▼>: Trie les fichiers selon leur taille, par ordre décroissant.

Charger le projet d'un disque dans le V-Synth XT (Load Project)

Cette fonction charge les données d'un projet du disque dans la zone de travail du V-Synth XT.

NOTE

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

■ Patches utilisant un oscillateur PCM

Patches utilisant une des formes d'onde préprogrammées

✗ Non compatibles
NON reconnus par la version 2.0

Patches utilisant des formes d'onde utilisateur

○ Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

■ Patches utilisant un oscillateur analogique

■ Patches utilisant un oscillateur d'entrée externe

○ Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

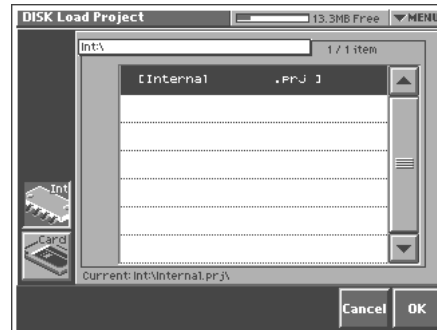
NOTE

Les données dans la zone de travail sont écrasées quand vous exécutez cette fonction. Si la zone de travail contient des données que vous voulez conserver, n'oubliez pas de les sauvegarder sur disque avant d'effectuer le chargement.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Load Project>.

La page "Disk Load Project" apparaît.



3. Pour effectuer le chargement à partir de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour effectuer le chargement à partir d'une carte de mémoire, touchez <Card>. Choisissez ensuite le projet voulu.

4. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

5. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Sauvegarder un projet sur disque (Save Project)

Permet d'archiver le projet contenu dans la zone de travail sur disque.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Save Project>.

La page "Disk Save Project" apparaît.



3. Pour effectuer la sauvegarde en mémoire interne, touchez <Int>. Pour effectuer le chargement à partir d'une carte de mémoire, touchez <Card>. Choisissez ensuite le projet à sauvegarder.

IDÉE

Pour sauvegarder vos données dans un nouveau projet, touchez <New Project>. La fenêtre PROJECT Name apparaît. Donnez un nom à votre nouveau projet.

4. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

5. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Supprimer des fichiers superflus (Clean Project)

Cette opération permet de "nettoyer" le disque en effaçant tous les fichiers inutilisables pour le V-Synth XT ou les formes d'onde qui ne sont utilisées par aucun patch. Cette opération permet de récupérer de l'espace libre sur le disque. Cette opération peut aussi servir à renuméroter les patches/formes d'ondes afin d'exploiter les numéros non utilisés et de rationaliser l'espace.

* Les numéros des patches (493~512) utilisés en mode Rhythm (p. 102) ne sont pas renumérotés.

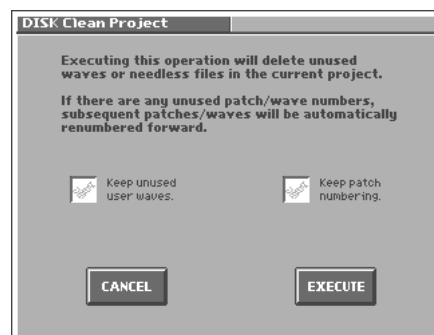
MEMO

Si le projet actuel se trouve dans la mémoire interne, toute la mémoire interne est nettoyée. Si le projet actuel se trouve sur carte de mémoire, seul le projet est nettoyé.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU".

2. Touchez <Clean Project>.

La page "DISK Clean Project" apparaît.



3. Touchez les cases à cocher pour choisir ce que la commande Clean Project doit nettoyer.

Keep unused user waves.:

Cochez cette case si vous voulez conserver toutes les formes d'onde que vous avez échantillonnées ou importées d'un appareil externe (formes d'ondes utilisateur).

Keep patch numbering.:

Cochez cette case si vous ne voulez pas que les patches soient renumérotés pour combler les vides.

4. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Importer des patches ou des formes d'onde (Import Files)

Vous pouvez importer des patches individuels ou des fichiers de formes d'onde dans la zone de travail du V-Synth XT.

NOTE

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

Gestion de données (mode Disk)

- **Patches utilisant un oscillateur PCM**
 - Patches utilisant une des formes d'onde préprogrammées
 - ✗ Non compatibles
NON reconnus par la version 2.0
 - Patches utilisant des formes d'onde utilisateur
 - Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0
- **Patches utilisant un oscillateur analogique**
- **Patches utilisant un oscillateur d'entrée externe**
 - Compatibilité ascendante
Peuvent être importés reproduits avec la version 2.0

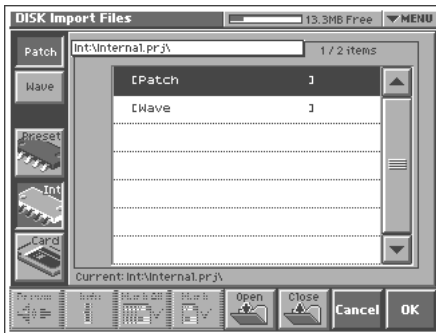
NOTE

Les données sont importées dans des mémoires de patch/de forme d'onde inutilisées. S'il n'y a plus de mémoire de patch ou de forme d'onde vide, il est impossible d'importer ces données.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Import Files>.

La page "Disk Import Files" apparaît.



3. Touchez <Patch> pour importer un patch ou <Wave> pour importer une forme d'onde.

4. Touchez <Preset> si vous importez les données de la mémoire Preset, touchez <Int> si l'importation se fait de la mémoire interne ou touchez <Card> si vous importez les données d'une carte.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à importer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

MEMO

Si vous avez sélectionné un patch dont le type d'oscillateur est "PCM", la forme d'onde utilisée par ce patch est également importée.

6. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

7. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

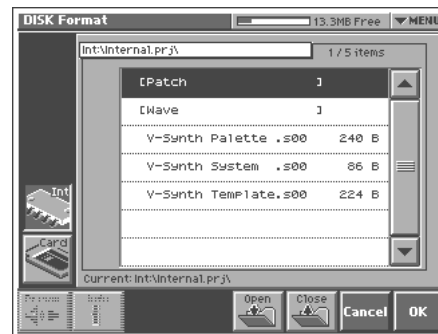
Initialiser un disque (Format)

Vous pouvez initialiser (formater) un disque en effaçant toutes les données qu'il contient.

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Format>.

La page "Disk Format" apparaît.



3. Si vous voulez formater la mémoire interne, touchez <Int>. Si vous voulez formater une carte de mémoire, touchez <Card>.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

4. Lorsque vous formatez une carte de mémoire, la fenêtre "VOLUME Name" apparaît et vous permet d'assigner un nouveau nom de volume.

5. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

6. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Gestion des fichiers et dossiers (Tools)

Vous pouvez gérer les fichiers ou dossiers en les copiant ou en les déplaçant.

Copier des fichiers/dossiers (Copy)

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Tools>.

La page "Disk Tools" apparaît.



3. Touchez <Copy>.

4. Pour copier à partir de la mémoire interne, touchez <Int>.

Pour copier à partir d'une carte de mémoire, touchez <Card>.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à copier dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

La page "Disk Tools Copy Destination" apparaît.



7. Pour copier dans la mémoire interne, touchez <Int>. Pour copier à partir d'une carte de mémoire, touchez <Card>.

8. Sélectionnez le fichier/dossier d'arrivée dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

9. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

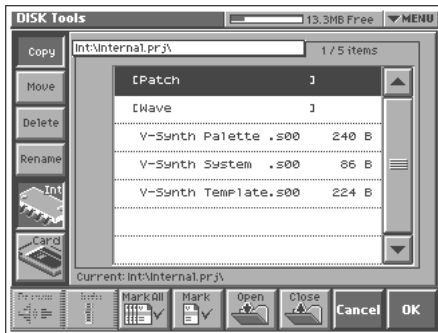
10. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Déplacer des fichiers/dossiers (Move)

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Tools>.

La page "Disk Tools" apparaît.



3. Touchez <Move>.

4. Pour déplacer un fichier ou un dossier de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour le déplacer sur une carte de mémoire, touchez <Card>.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à déplacer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

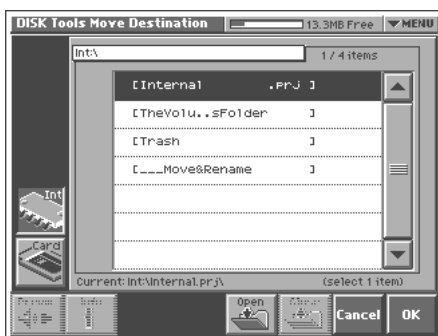
Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

La page "Disk Tools Move Destination" apparaît.



7. Pour déplacer un fichier ou un dossier vers la mémoire interne, touchez <Int>. Pour le déplacer sur une carte de mémoire, touchez <Card>.

8. Sélectionnez le fichier/dossier de destination dans la liste de fichiers.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

9. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDEE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

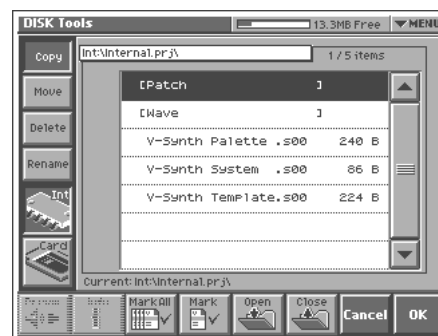
10. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Supprimer des fichiers/dossiers (Delete)

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Tools>.

La page "Disk Tools" apparaît.



3. Touchez <Delete>.

4. Pour effacer un fichier ou un dossier de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour le supprimer d'une carte de mémoire, touchez <Card>.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à effacer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.



IDÉE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

7. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Renommer un fichier/dossier (Rename)

1. Affichez la page "DISK UTILITY MENU" (p. 131).

2. Touchez <Tools>.

La page "Disk Tools" apparaît.



3. Touchez <Rename>.

4. Pour renommer un fichier ou un dossier dans la mémoire interne, touchez <Int>. Pour renommer un fichier ou un dossier sur une carte de mémoire, touchez <Card>.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à renommer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

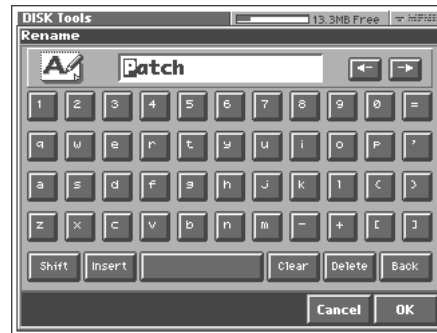
Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

La fenêtre "Rename" apparaît.



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

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

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

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

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

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

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

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

IDÉE

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

8. Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour clôturer l'opération.

Connexion à l'ordinateur via USB (mode USB)

A propos des fonctions USB

Le V-Synth XT propose trois fonctions USB: **archivage** (transfert de fichiers), **MIDI** (transmission et réception de messages MIDI) et fonction **USB audio**.

Système requis:

- Windows XP/2000/Me
- MacOS X 10.2.3 ou plus récent
- MacOS 9.0.4 ou plus récent

Installation et réglages du pilote

Pour pouvoir utiliser le V-Synth XT comme périphérique USB avec l'ordinateur, vous devez installer le pilote USB.

Le pilote et sa procédure d'installation varient selon la plate-forme, le système d'exploitation et les logiciels utilisés. Avant d'entamer l'installation du pilote, lisez attentivement le fichier Readme correspondant du CD-ROM.

Windows XP/2000

→ \DriverV-SynthXT\Usb_xp2k\README_E.HTM

Windows Me

→ \DriverV-SynthXT\Usb_me\README_E.HTM

Mac OS X

→ \DriverV-SynthXT\MacOSX\Readme_E.htm

Mac OS 9

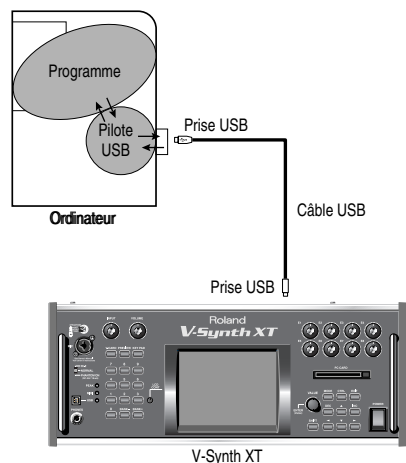
→ \DriverV-SynthXT\MacOS9\English\Readme_E.htm

Echanger des messages MIDI avec l'ordinateur

Qu'est-ce qu'un pilote USB MIDI?

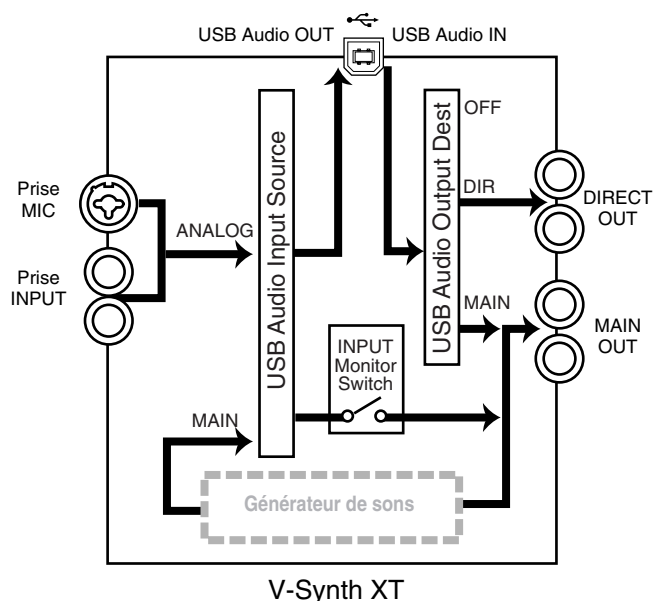
Un pilote USB MIDI est un logiciel qui transfère des données entre le V-Synth XT et le logiciel (séquenceur, etc.) tournant sur l'ordinateur relié via USB.

Le pilote USB MIDI transfère des données de votre programme au V-Synth XT et du V-Synth XT au programme.



Flux des signaux audio USB (fonction de source audio USB)

Le flux des signaux audio USB est illustré ci-dessous. Pour en savoir plus sur les réglages audio USB, voyez "Audio I/F" (p. 126).



Transfert de fichiers entre l'ordinateur et l'instrument (Storage)

La connexion du V-Synth XT à l'ordinateur via un câble USB permet d'archiver et de charger vos données en transférant des fichiers comme les projets, les patches et les formes d'onde de la mémoire interne ou d'une carte de mémoire vers ou depuis le disque dur de l'ordinateur ou d'autres périphériques.

Vous pouvez en outre utiliser un logiciel installé sur l'ordinateur pour éditer les données de formes d'ondes créées sur le V-Synth XT. A l'inverse, les données de formes d'ondes générées sur l'ordinateur peuvent être utilisées sur le V-Synth XT.

Le mode "USB Storage" permet donc de transférer des patches et des formes d'ondes entre l'instrument et l'ordinateur connecté.

NOTE

Ne branchez/débranchez jamais le câble USB et ne coupez jamais l'alimentation tant qu'un transfert de données est en cours.

Voyez la suite de la procédure dans la section destinée à la plate-forme utilisée: "Windows Me/2000/XP" ou "Macintosh".

Utilisateurs Windows: Passez à la page 139.

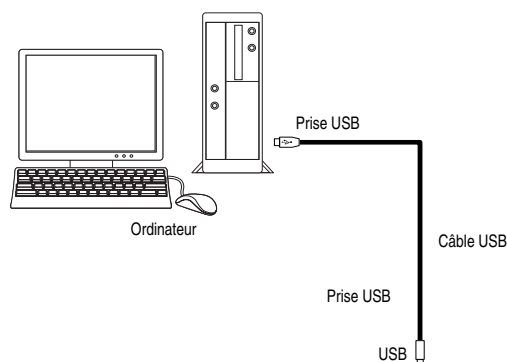
Utilisateurs Macintosh: Passez à la page 141.

Windows

● **Utilisateurs Windows XP/2000/Me ou plus récent**

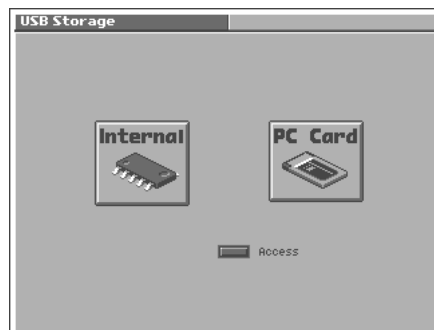
Connexion du V-Synth XT à l'ordinateur

1. Mettez le V-Synth XT hors tension.
2. Démarrez l'ordinateur.
3. Reliez le V-Synth XT à l'ordinateur avec un câble USB.



4. Mettez le V-Synth XT sous tension.
5. Si vous utilisez une carte de mémoire, insérez-la dans la fente PC CARD.
6. Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre V-SYNTH XT MODE MENU.
7. Touchez <USB>.

La page "USB Storage" apparaît.



Connexion à l'ordinateur via USB (USB Mode)

8. Touchez <Internal> ou <PC Card> pour établir la connexion avec l'ordinateur.

<Internal>: Monte la mémoire interne comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

<PC Card>: Monte la carte de mémoire comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

NOTE

"PC Card" n'est disponible que si vous avez inséré une carte de mémoire dans la fente PC CARD.

9. L'installation du pilote démarre une fois la connexion USB établie. Une boîte de dialogue affiche "Nouveau matériel détecté" près de la barre des tâches.

L'installation est entièrement automatique. Attendez qu'elle soit terminée.

10. Quand l'installation est terminée, cliquez sur Poste de travail: une nouvelle icône de lecteur est affichée.

Windows Me/2000 affiche une icône de lecteur intitulée "Disque amovible". Si vous avez choisi "Internal", Windows XP affiche une icône de lecteur intitulée "V-SYNTH XT". Si vous avez choisi "PC Card", c'est le libellé du volume défini lors du formatage de la carte qui s'affiche. Si la carte a été formatée sur le V-Synth XT, "PC CARD" apparaîtra comme libellé de volume.

11. Une fois la connexion établie entre l'ordinateur et le V-Synth XT, vous pouvez transmettre des fichiers entre les deux appareils.

NOTE

N'effectuez pas les opérations suivantes tant que "Access" (le témoin d'accès) de la page "USB Storage" clignote. Cela risquerait de bloquer l'ordinateur et même d'endommager des fichiers du lecteur.

- Ne débranchez pas le câble USB
- Ne retirez pas la carte de mémoire en cours d'accès.
- Ne mettez pas l'ordinateur en mode Pause ou en veille prolongée et ne l'arrêtez pas
- Ne mettez pas le V-Synth XT hors tension.

Changement de lecteur

Avec une connexion USB, voici comment changer de lecteur entre "Internal" (mémoire interne du V-Synth XT) et "PC Card" (la carte de mémoire logée dans le V-Synth XT).

1. Assurez-vous que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à la page "USB Storage" du V-Synth XT.
2. Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit sur l'icône "Disque amovible" et choisissez "Ejecter".
3. Changez de lecteur en touchant <Internal> ou <PC Card> à la page "USB Storage" du V-Synth XT.

Refermer la page 'USB Storage'

1. Assurez-vous que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à la page "USB Storage" du V-Synth XT.
2. Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit sur l'icône "Disque amovible" et choisissez "Ejecter".
3. Appuyez sur [EXIT].
La page "USB Storage" se ferme.

NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'opération "Ejecter" sur l'ordinateur, l'écran affichera un message d'avertissement (WARNING) semblable à celui-ci.



Ne refermez cette fenêtre en touchant <EXECUTE> que si vous n'arrivez pas à effectuer l'opération "Ejecter" de l'ordinateur.

Rompre la connexion USB

Quand le V-Synth XT est relié à l'ordinateur en mode "Storage", annulez la connexion USB sur l'ordinateur avant d'effectuer une des actions suivantes:

- Débrancher le câble USB
- Mettre le V-Synth XT hors tension quand le câble USB est branché

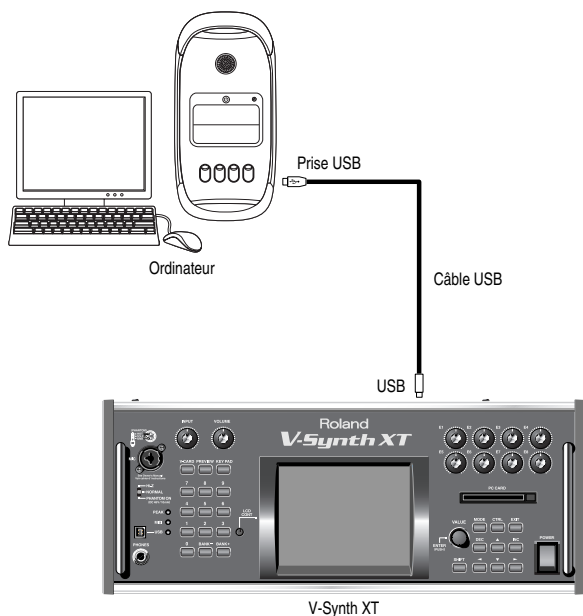
1. Pour couper la connexion avec le V-Synth XT, cliquez sur le bouton d'éjection affiché dans la barre des tâches (en bas à droite de l'écran).

L'icône de lecteur "Disque amovible" disparaît du Poste de travail et la connexion USB est rompue.

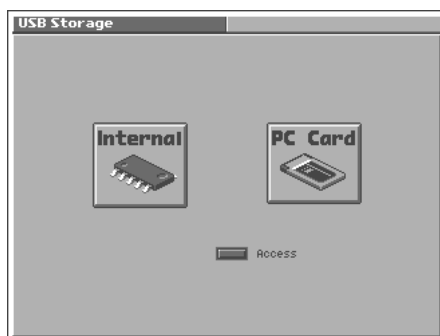
Apple Macintosh

Connexion du V-Synth XT à l'ordinateur

1. Mettez le V-Synth XT hors tension.
2. Démarrez l'ordinateur.
3. Reliez le V-Synth XT à l'ordinateur avec un câble USB.



4. Mettez le V-Synth XT sous tension.
5. Si vous utilisez une carte de mémoire, insérez-la dans la fente PC CARD.
6. Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre V-SYNTH XT MODE MENU.
7. Touchez <USB>.
La page "USB Storage" apparaît.



8. Touchez <Internal> ou <PC Card> pour établir la connexion avec l'ordinateur.

<Internal>: Monte la mémoire interne comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

<PC Card>: Monte la carte de mémoire comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

NOTE

"PC Card" n'est disponible que si vous avez inséré une carte de mémoire dans la fente PC CARD.

9. Une fois la connexion USB établie, une nouvelle icône de lecteur s'affiche sur le bureau.

Si vous avez choisi "Internal", une icône de lecteur intitulée "V-SYNTH XT" apparaît. Si vous avez choisi "PC Card", le libellé du volume choisi lors du formatage de la carte apparaît. Si vous avez formaté la carte sur le V-Synth XT, le libellé de volume "PC CARD" apparaît.

10. Une fois la connexion établie entre l'ordinateur et le V-Synth XT, vous pouvez transmettre des fichiers entre les deux appareils.

NOTE

N'effectuez pas les opérations suivantes tant que "Access" (le témoin d'accès) de la page "USB Storage" clignote. Cela risquerait de bloquer l'ordinateur et même d'endommager des fichiers du lecteur.

- Ne débranchez pas le câble USB
- Ne retirez pas la carte de mémoire en cours d'accès.
- Ne mettez pas l'ordinateur en veille, ne le redémarrez pas et ne l'arrêtez pas
- Ne mettez pas le V-Synth XT hors tension.

Changement de lecteur

Avec une connexion USB, voici comment changer de lecteur entre "Internal" (mémoire interne du V-Synth XT) et "PC Card" (la carte de mémoire logée dans le V-Synth XT).

1. Assurez-vous que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à la page "USB Storage" du V-Synth XT.
2. Cliquez sur l'icône de lecteur V-Synth XT affichée sur le bureau et choisissez "Ejecter" sous le menu "Rangement" ou glissez l'icône dans la corbeille.
3. Changez de lecteur en touchant <Internal> ou <PC Card> à la page "USB Storage" du V-Synth XT.

Refermer la page 'USB Storage'

1. Assurez-vous que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à la page "USB Storage" du V-Synth XT.

2. Sélectionnez l'icône du lecteur V-Synth XT sur le bureau et faites-la glisser dans la corbeille.

Vous pouvez aussi sélectionner une des commandes de menu suivantes:

- Sous OS X: Dans le menu "Fichiers", sélectionnez "Eject V-SYNTH XT".
- Sous OS 9: Dans le menu "Special", sélectionnez "Ejecter".

3. Appuyez sur [EXIT].

La page "USB Storage" se ferme.

NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'opération "Ejecter" sur l'ordinateur, l'écran affichera un message d'avertissement (WARNING) semblable à celui-ci.



Ne refermez cette fenêtre en touchant <EXECUTE> que si vous n'arrivez pas à effectuer l'opération "Ejecter" de l'ordinateur.

Rompre la connexion USB

Quand le V-Synth XT est relié à l'ordinateur en mode "Storage", annulez la connexion USB sur l'ordinateur avant d'effectuer une des actions suivantes:

- Débrancher le câble USB
- Mettre le V-Synth XT hors tension quand le câble USB est branché

1. Sélectionnez l'icône du lecteur V-Synth XT sur le bureau et faites-la glisser dans la corbeille.

Vous pouvez aussi sélectionner une des commandes de menu suivantes:

- Sous OS X: Dans le menu "Fichiers", sélectionnez "Eject "V-SYNTH XT".
- Sous OS 9: Dans le menu "Special", sélectionnez "Ejecter".

Exemples d'utilisation de la fonction 'Storage'

Archiver les patches et les formes d'onde (Project) du V-Synth XT

Si vous utilisez l'USB avec la fonction "Storage", une manipulation incorrecte ou un plantage de l'ordinateur peut endommager les données internes du V-Synth XT. Aussi, pour vous protéger contre ces risques, nous vous conseillons vivement d'archiver les données en effectuant la procédure suivante.

Archiver les données internes du V-Synth XT sur l'ordinateur

1. Branchez le V-Synth XT à l'ordinateur avec un câble USB comme décrit sous "Connexion du V-Synth XT à l'ordinateur" (p. 139, p. 141).
2. Servez-vous de l'ordinateur pour copier les dossiers et fichiers V-Synth XT sur un lecteur (le disque dur, par exemple) de l'ordinateur.
3. Coupez la connexion USB (p. 140, p. 142).

Charger des données archivées dans le V-Synth XT

1. Branchez le V-Synth XT à l'ordinateur avec un câble USB comme décrit sous "Connexion du V-Synth XT à l'ordinateur" (p. 139, p. 141).
2. Servez-vous de l'ordinateur pour copier les fichiers et dossiers que vous avez archivés précédemment sur l'ordinateur dans le dossier V-Synth XT.
3. Coupez la connexion USB (p. 140, p. 142).

Charger un fichier audio (de format WAV/AIFF) de l'ordinateur dans le V-Synth XT (Import)

Vous pouvez charger des fichiers audio WAV/AIFF créés sur un autre dispositif dans le V-Synth XT et utiliser ces fichiers comme des données échantillonnées sur le V-Synth XT.

1. Branchez le V-Synth XT à l'ordinateur avec un câble USB comme décrit sous "Connexion du V-Synth XT à l'ordinateur" (p. 139, p. 141).
2. Copiez (glissez & déposez) un fichier audio sauvegardé sur l'ordinateur dans le dossier *****.prj du V-Synth XT.
3. Coupez la connexion USB (p. 140, p. 142).
4. Importez le fichier copié à l'étape 2 avec le menu Import (Import Files, p. 133) que vous trouverez dans le mode Disk du V-Synth XT.
5. La fonction "Preview" du mode Sample (p. 114) permet d'écouter les données à importer.
6. Sauvegardez le projet avec la commande "Save" du mode Sample (ou la commande "Save Project" du mode Disk).
7. Effacez les données copiées à l'étape 2 avec le menu "Tools" (p. 135) du mode Disk.

Connexion à l'ordinateur via USB (USB Mode)

Organisation des fichiers du V-Synth XT

Voici l'organisation des fichiers du V-Synth XT, telle qu'elle est représentée par l'ordinateur.

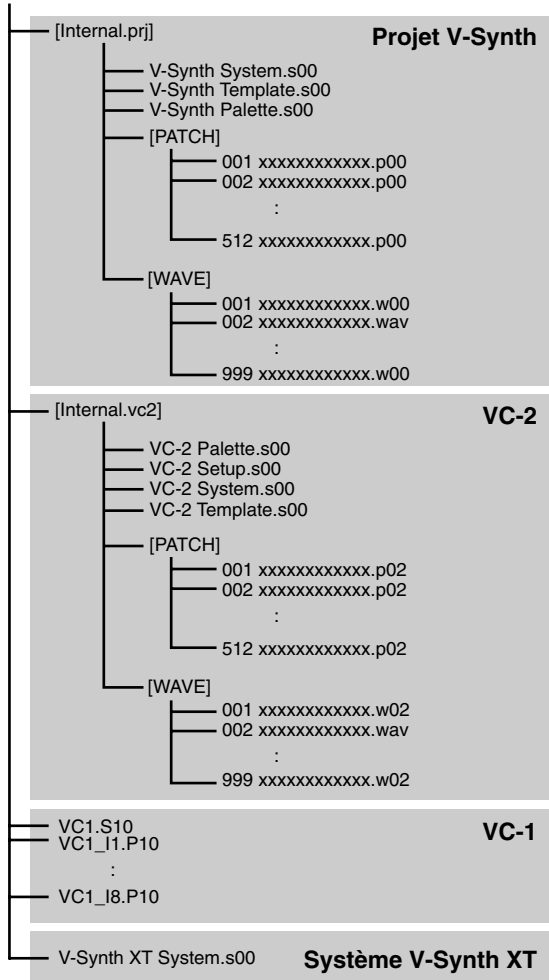
Ne tentez jamais d'effacer (formater) ou de renommer ces dossiers ou fichiers sur l'ordinateur.

Si le V-Synth XT se comporte de façon anormale, rompez la connexion USB avec l'ordinateur (p. 140, p. 142) et exécutez la commande "Factory Reset" (p. 147).

Cette commande initialise toutes les données sauvegardées sur le V-Synth XT. Aussi, pour vous protéger contre toute perte de données, nous vous conseillons d'archiver systématiquement vos données (p. 143).

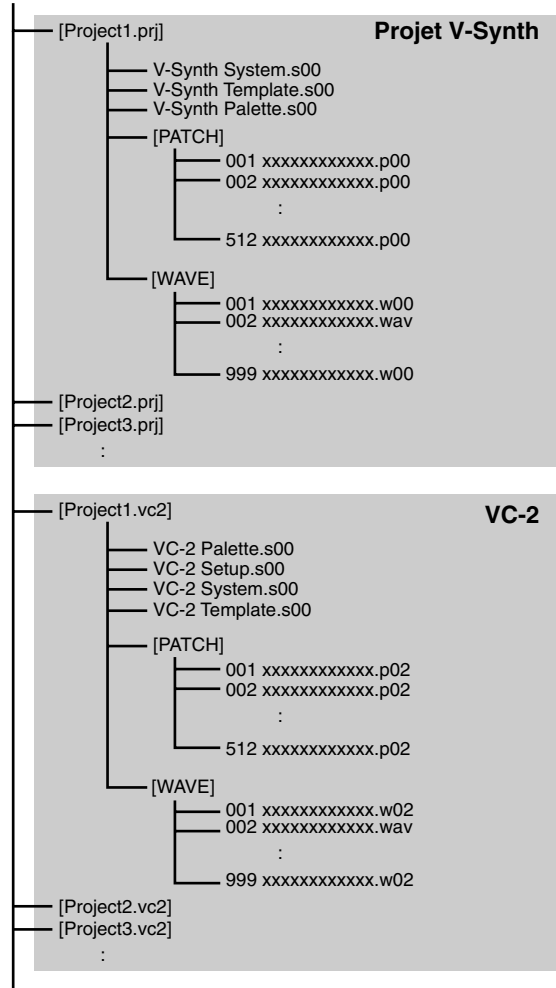
Mémoire interne

[V-SYNTH XT]



Carte PC

[CARD]



* La carte VC-1 intégrée dans le V-Synth XT ne peut pas charger directement des fichiers d'une carte PC. (Il faut passer par la mémoire interne.)

Utiliser V-Synth Librarian

V-Synth Librarian est un programme qui vous permet d'utiliser l'ordinateur pour gérer les projets, patches et formes d'ondes se trouvant dans la mémoire interne du V-Synth XT ou sur carte PC.

NOTE

V-Synth Librarian ne peut gérer que des projets, patches et formes d'ondes "V-Synth". Il ne reconnaît pas les données des cartes "V-Card (VC-1, VC-2)".

Caractéristiques de V-Synth Librarian

- Vous pouvez faire glisser des patches ou des données de formes d'ondes pour les copier ou les déplacer entre plusieurs projets tout en préservant les liens entre les patches.
- Vous pouvez facilement rassembler les patches de divers projets et les agencer selon l'ordre dans lequel vous les utiliserez dans votre morceau.
- Comme vous pouvez importer divers types de formes d'ondes (WAV/AIFF/VPW), les données audio créées avec d'autres logiciels sur votre ordinateur peuvent être utilisées dans un projet V-Synth.

* Une fois que vous avez sauvegardé un projet terminé sur le disque dur de l'ordinateur, transférez-le par USB dans la mémoire interne du V-Synth XT ou sur carte PC pour pouvoir l'utiliser. Pour en savoir plus sur ce programme, cliquez sur "Help" – "Using V-Synth Librarian" dans le menu qui apparaît après le démarrage du programme.

Installation

Utilisateurs Windows

Pour installer le logiciel, double-cliquez sur l'icône Installer située dans \Librarian.

Utilisateurs MacOS

Pour installer le logiciel, double-cliquez sur l'icône Installer située dans \Librarian\English.

Système requis

Windows

Système d'exploitation:

Microsoft® Windows® XP Home/XP Professional
Microsoft® Windows® 2000 Professional
Microsoft® Windows® Me

Processeur/vitesse:

Processeur Pentium®/Celeron™ de 400MHz ou plus rapide
Pentium® III 500MHz ou plus rapide (recommandé)

Mémoire (RAM):

128Mo ou plus
256Mo ou plus recommandés

Ecran/couleurs:

1024 x 768 ou plus/65.536 couleurs (16 bits High Color) ou plus

Disque dur:

32Mo ou plus

MacOS

Système d'exploitation:

Mac OS (Classic) 9.0.4 ou plus récent
Mac OS (X) 10.2 ou plus récent

Processeur/vitesse:

PowerPC G3 233MHz ou plus rapide (Classic)
PowerPC G3 500MHz ou plus rapide (X)

Mémoire (RAM):

128Mo ou plus
256Mo ou plus recommandés

Ecran/couleurs:

1024 x 768 ou plus/32.000 couleurs ou plus

Disque dur:

32Mo ou plus.

* Roland Corporation décline toute responsabilité pour tout dommage (comprenant notamment la perte de données et le manque à gagner ou d'autres préjudices financiers) résultant de l'utilisation de ce logiciel ou de l'incapacité d'utiliser ce logiciel.

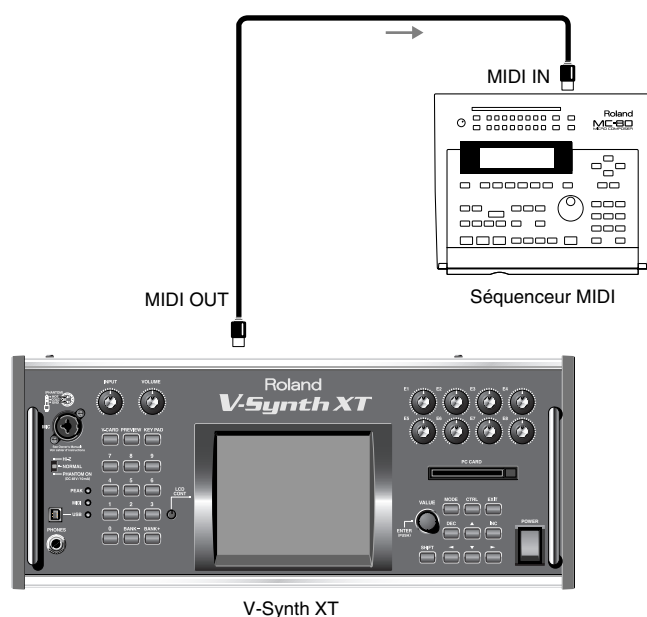
* Ce produit a été testé sur des ordinateurs répondant aux exigences mentionnées plus haut mais nous ne pouvons pas garantir qu'il fonctionnera sur n'importe quel produit répondant à ces exigences. Sachez que même dans des conditions semblables, des différences de conception de l'ordinateur ou de l'environnement dans lequel le programme est utilisé peuvent entraîner des différences de performance.

Autres fonctions

Transfert de données à un dispositif MIDI externe (Data Transfer)

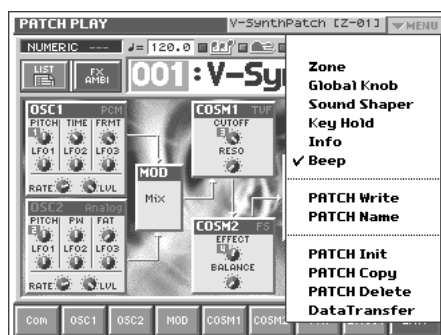
Vous pouvez transférer les réglages de patch, de configuration et système à un appareil MIDI externe. C'est ce qu'on appelle un **transfert de blocs de données (Bulk Dump)**. Vous pouvez, par exemple, effectuer ce transfert quand vous branchez un second V-Synth XT que vous voulez utiliser avec les mêmes réglages que son homologue. Cette opération permet aussi d'archiver les réglages de son et du système sur un dispositif MIDI externe (et de les recharger en cas de perte de données).

Pour pouvoir transmettre des données à l'appareil MIDI externe, branchez-le au V-Synth XT comme illustré ci-dessous.



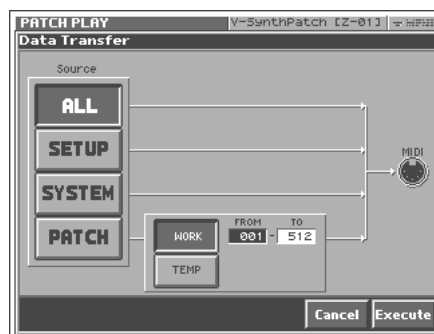
1. Touchez **<▼MENU>** dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



2. Touchez **<Data Transfer>** dans le menu déroulant.

La fenêtre "Data Transfer" apparaît.



3. Sélectionnez le type de données à transmettre avec "Source".

<ALL>: Données Patch, Setup, System

<SETUP>: Données Setup

<SYSTEM>: Système

<PATCH>: Patch

Si vous avez choisi **<PATCH>**, spécifiez le patch à transmettre.

<WORK>: Transmet des patches de la zone de travail. Les pages "FROM" et "TO" permettent de spécifier la série de patches (001~512) à transmettre.

<TEMP>: Transmet des patches de la zone temporaire.

4. Préparez la réception des données sur le dispositif MIDI externe et touchez **<Execute>** pour lancer le transfert.

Pendant la transmission des données, l'écran affiche le message "Transmitting...". Une fois le transfert terminé, "COMPLETED!" apparaît.

IDÉE

Vous pouvez arrêter le transfert en cours en touchant **<ABORT>**.

Initialisation (retour aux réglages d'usine) (Factory Reset)

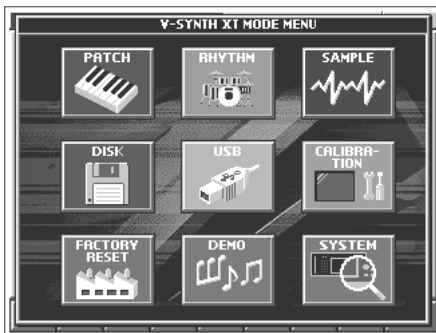
Factory Reset permet de retrouver tous les réglages usine du V-Synth XT.

NOTE

Si la mémoire interne du V-Synth XT contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont supprimées au profit des réglages usine quand vous faites appel à la fonction "Factory Reset". Pour conserver vos réglages, sauvegardez-les sur une carte de mémoire (p. 133), sur un ordinateur via USB (p. 143) ou sur un dispositif MIDI externe (p. 146).

1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-Synth XT MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <FACTORY RESET>.

La page "Factory Reset" apparaît.



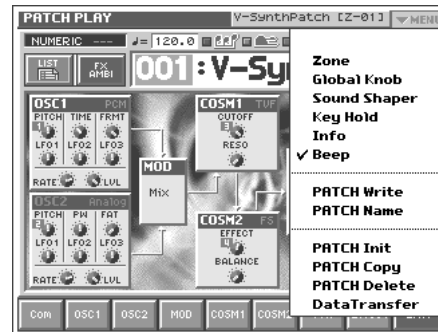
3. Touchez <Execute> pour exécuter la fonction "Factory Reset".

Une fois l'opération Factory Reset terminée, le message "COMPLETED!" apparaît.

Affichage Info (Info)

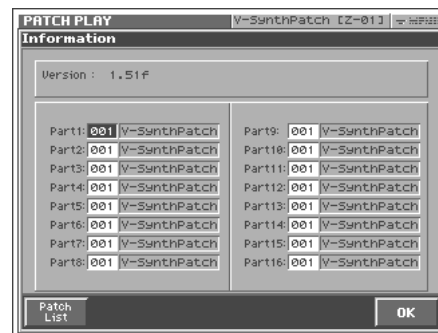
1. Touchez <MENU> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



2. Touchez <Info> dans le menu déroulant.

La fenêtre "PATCH Information" apparaît.



Voici les informations affichées dans cette fenêtre:

Version: La version du système du V-Synth XT

Part: Le numéro et le nom du patch assigné à chaque partie

3. Quand vous avez vérifié toutes les informations voulues, touchez <OK> pour refermer la fenêtre.

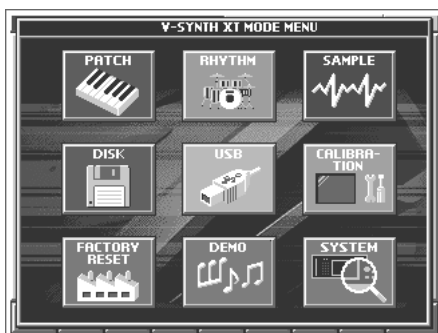
Réglage de sensibilité de l'écran tactile (Calibration Mode)

Réglage de sensibilité de l'écran tactile

Effectuez ce réglage si la sensibilité de l'écran tactile ne vous convient plus.

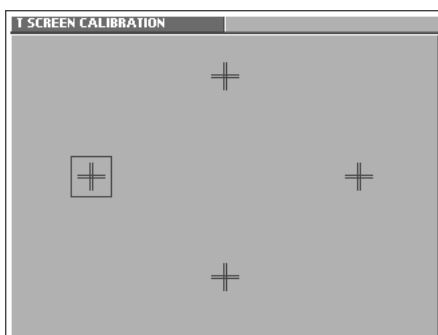
1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre "V-Synth XT MODE MENU" apparaît.



2. Touchez <CALIBRATION>.

La page "T SCREEN CALIBRATION" apparaît.



3. Touchez le centre du symbole "+" encadré à l'écran, dans l'ordre suivant: gauche → haut → droite → bas.

Une fois que vous avez touché les quatre points, cette page disparaît. La sensibilité de l'écran est alors réglée.

Appendices

Liste des paramètres

Paramètres de patch

Groupe 'Common' (p. 79)

Paramètre		Réglage
General		
Structure Type		TYPE1, TYPE2, TYPE3
Portamento	Portamento Switch	OFF, ON
Mode	Portamento Mode	NORMAL, LEGATO
Type	Portamento Type	RATE, TIME
Time	Portamento Time	0-127
Time Velo Sens	Portamento Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Mono/Poly		Mono, Poly
Legato	Legato Switch	OFF, ON
Bender		
Octave Shift		-3- +3
Bend Range Up	Pitch Bend Range Up	0-48
Bend Range Down	Pitch Bend Range Down	0-48
TT Pad		
Mode	Time Trip Pad Mode	XY, TT
Hold	Time Trip Pad Hold Switch	OFF, ON
Matrix Ctrl		
Source	Matrix Control Source	OFF, CC01-31, CC33-95, BEND, AFT, +PAD-X/Y, PAD-X/Y, TRIP-R, BEAM-L/R, KNOB1/2, VELO, KEYF
Sens	Matrix Control Sens	-63- +63
Destination 1, 2	Matrix Control Destination 1, 2	(*)
Arpeggio		
Arpeggio Switch		OFF, ON
Patch Tempo		20.0-250.0
Hold	Arpeggio Hold Switch	OFF, ON
Octave Range	Arpeggio Octave Range	-3- +3
KBD Velo	Arpeggio Keyboard Velocity	REAL, 1-127
Duration	Arpeggio Duration	0-100%
Motif	Arpeggio Motif	UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, NOTE ORDER, RHYTHM, PHRASE, AUTO
Shuffle Rate	Arpeggio Shuffle Rate	0-100%
Shuffle Resolution	Arpeggio Shuffle Resolution	 (double croche),  (croche)
Tune		
Patch Coarse Tune		-48- +48
Patch Fine Tune		-50- +50
Scale Tune	Scale Tune Switch	OFF, ON
Scale Tune C-B		-100- +100
Zone		
Current Zone		Zone 01-16
Zone 01-16 Range Hi		C-1-G9

* OFF, OSC1/2-PITCH, OSC1/2-TIME/PW, OSC1/2-FORMA/FAT, OSC1/2-LVL, OSC1/2-PENV-ATK, OSC1/2-PENV-DCY, OSC1/2-PENV-REL, OSC1/2-TENV-ATK, OSC1/2-TENV-DCY, OSC1/2-TENV-REL, OSC1/2-FENV-ATK, OSC1/2-FENV-DCY, OSC1/2-FENV-REL, OSC1/2-AENV-ATK, OSC1/2-AENV-DCY, OSC1/2-AENV-REL, OSC1/2-LFO-RATE, OSC1/2-LFO-PCH, OSC1/2-LFO-TM/PW, OSC1/2-LFO-FR/FT, OSC1/2-LFO-LVL, CSM1/2-PRM1, CSM1/2-PRM2, CSM1/2-ENV1-ATK, CSM1/2-ENV1-DCY, CSM1/2-ENV1-REL, CSM1/2-ENV2-ATK, CSM1/2-ENV2-DCY, CSM1/2-ENV2-REL, CSM1/2-LFO-RATE, CSM1/2-LFO-PRM1, CSM1/2-LFO-PRM2, TVA-LVL, TVA-ENV-ATK, TVA-ENV-DCY, TVA-ENV-REL, TVA-LFO-RATE, TVA-LFO-LVL, TVA-LFO-PAN, MFX-SEND, CHO-SEND, REV-SEND, MFX-PRM1-3, TVA-PAN

Groupe 'OSC1/OSC2' (p. 86)

Paramètre		Réglage
Oscillator Switch		OFF, ON
OSC Type		
Oscillator Type		ANALOG, PCM, EXT IN
Wave Gain		-12- +12 dB
Waveform	Analog Oscillator Waveform	SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE, LA-SAW, LA-SQUARE, SUPER-SAW, FEEDBACK-OSC, X-MOD-OSC
Impact	Analog Oscillator Impact	0.0-4.0
Time Trip Sw	Time Trip Switch	OFF, ON
Beat Keep	Time Trip Beat Keep	OFF, ON
Waveform	PCM Oscillator Waveform	000-999
Vari Sw	PCM Oscillator Vari Switch	OFF, ON
Start Offset	PCM Oscillator Start Offset	0-**
Playback Mode	PCM Oscillator Playback Mode	RETRIGGER, LEGATO, STEP, EVENT
Loop	PCM Oscillator Loop Switch	OFF, ON
Robot Voice	PCM Oscillator Robot Voice Switch	OFF, ON
Tempo Sync	PCM Oscillator Tempo Sync Switch	OFF, ON
Pitch		
Pitch	Oscillator Pitch	-63 - +63
Pitch KF	Oscillator Pitch Key Follow	-200- +200
Coarse	Oscillator Coarse Tune	-48- +48
Fine	Oscillator Fine Tune	-50- +50
Random	Oscillator Random Pitch Depth	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
Pit LFO Dp	Oscillator Pitch LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
Pulse Width (ANALOG)		
Pulse Width		-63- +63
PW KF	Pulse Width Key Follow	-200- +200
PW LFO Depth	Pulse Width LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200

Liste des paramètres

Paramètre		Réglage
Fat (ANALOG)		
Fat		0-127
Fat KF	Fat Key Follow	-200- +200
Fat LFO Depth		-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
Time (PCM)		
Time		-63- +63
Time KF	Time Key Follow	-200- +200
Time Offset		BWD, ZERO, FWD
Time LFO Depth		-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
Formant (PCM)		
Formant		-63- +63
Formant KF	Formant Key Follow	-200- +200
Energy		OFF, 1-127
Fmt LFO Depth	Formant LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Depth	Envelope Depth	-63- +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200
OSC TVA		
Level		0-127
Level KF	Level Key Follow	-200- +200
Level LFO Dp	Level LFO Depth	-63- +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0-7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63- +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63- +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0-127, note (*)
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0-127, note (*)
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0-127
ADSR Release	Envelope Release Time	0-127, note (*)
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200- +200

Paramètre		Réglage
LFO		
Waveform	LFO Waveform	SINE, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	LFO Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	LFO Key Sync Switch	OFF, ON
Delay Time	LFO Delay Time	0-127
Rate	LFO Rate	0-127, note (*)
Fade Mode	LFO Fade Mode	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	LFO Fade Time	0-127

*

(triple croche), (double croche), (triolet de croches), (double croche pointée), (croche), (triolet de noires), (croche pointée), (noire), (triolet de blanches), (noire pointée), (blanche), (triolet de rondes), (blanche pointée), (ronde), (triolet de carrées), (ronde pointée), (carrée)

Groupe 'Mod' (p. 93)

Paramètre		Réglage
Modulator Switch		OFF, ON
Mod Type		
Modulator Type		MIX, RING, FM, ENV RING, OSC SYNC
Original Level	Modulator Original Level	0-127
Attack	Modulator Attack Time	0-127
Release	Modulator Release Time	0-127

Groupe 'COSM1/COSM2' (p. 93)

Paramètre		Réglage
COSM Switch		OFF, ON
COSM Type		
COSM Type		THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1, SBF2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB-FILTER
LFO		
Waveform	LFO Waveform	SINE, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	LFO Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	LFO Key Sync Switch	OFF, ON
Delay Time	LFO Delay Time	0-127
Rate	LFO Rate	0-127, note (*)
Fade Mode	LFO Fade Mode	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	LFO Fade Time	0-127

*

(triple croche), (double croche), (triolet de croches), (double croche pointée), (croche), (triolet de noires), (croche pointée), (noire), (triolet de blanches), (noire pointée), (blanche), (triolet de rondes), (blanche pointée), (ronde), (triolet de carrées), (ronde pointée), (carrée)



Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section COSM, voyez "Paramètres des effets COSM" (p. 159).

Groupe 'Effect' (p. 97)

Paramètre		Réglage
Routing		
MFX Send	MFX Send Level	0-127
CHO Send	Chorus Send Level	0-127
REV Send	Reverb Send Level	0-127
Output Assign		MULTI, MAIN, DIR
MFX	MFX On/Off Switch	OFF, ON
MFX Type		00 (Thru)-41
MFX Master Level		0-127
MFX To CHO	MFX Chorus Send Level	0-127
MFX To REV	MFX Reverb Send Level	0-127
CHO	Chorus On/Off Switch	OFF, ON
CHO Type		00 (Off)-08
CHO Master Level	Chorus Master Level	0-127
CHO To REV	Chorus Reverb Send Level	0-127
REV	Reverb On/Off Switch	OFF, ON
REV Type		00 (Off)-10
REV Master Level	Reverb Master Level	0-127
MFX		
MFX Type		00 (Thru)-41
CHO		
CHO Type	Chorus Type	00 (Off)-08
REV		
REV Type	Reverb Type	00 (Off)-10



- Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section MFX, voyez "Paramètres des effets MFX" (p. 164).
- Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section chorus, voyez "Paramètres de chorus" (p. 186).
- Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section réverb, voyez "Paramètres Reverb" (p. 187).

Paramètres système

Groupe 'Common' (p. 123)

Paramètre		Réglage
Master		
Master Tune		415.3–466.2 Hz
Master Key Shift		-24– +24
Master Level		0–127
Patch Remain	Patch Remain Switch	OFF, ON
Powerup Mode		Last Set, Default
IO		
External Input Type		STEREO L R, MONO MIX, MONO L, MONO R
External Input Source		Analog (MIC/INPUT), USB Audio
Mix/Parallel		MIX, PARALLEL
Output Gain		-12– +12 dB
Digital Output Freq	Digital Output Frequency	44.1, 48, 96 KHz
EQ		
4 Band EQ	4-Band Equalizer Switch	OFF, ON
LOW Freq	Low Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz
LOW Gain		-15– +15 dB
MID 1 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 1 Freq	Mid 1 Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 1 Gain		-15– +15 dB
MID 2 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 2 Freq	Mid 2 Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 2 Gain		-15– +15 dB
HIGH Freq	High Frequency	2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
HIGH Gain		-15– +15 dB
TOTAL Gain		-15– +15 dB
MIDI/USB		
Device ID	Device ID Number	17–32
Clock Source		INTERNAL, EXTERNAL
Rx PC	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Rx Bank	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Rx Sys-Ex	Receive System Exclusive Switch	OFF, ON
Tx Edit	Transmit Edit Data Switch	OFF, ON
Clock Out		OFF, ON
USB–MIDI Thru Sw	USB–MIDI Through Switch	OFF, ON
Part MIDI		
Part 1–16 Rx Sw	Part 1–16 Receive Switch	OFF, ON
Part 1–16 Rx Ch	Part 1–16 Receive Channel	1–16
Audio I/F		
MIC Jack Switch		OFF, ON
INPUT Jack Switch		OFF, ON
INPUT Jack Gain		0db, -12db
USB Audio Output Dest		OFF, MAIN, DIRECT
USB Audio Input Source		OFF, MAIN, ANALOG
USB Audio Input Monitor Sw		OFF, ON

Groupe 'Controller' (p. 127)

Paramètre		Réglage
Tx		
Patch Tx Ch	Patch Transmit Channel	1-16, RX CH, OFF
Tx PC	Transmit Program Change Switch	OFF, ON
Tx Bank	Transmit Bank Select Switch	OFF, ON
Tx Active Sens	Transmit Active Sensing Switch	OFF, ON
KBD		
Local Sw	Local Switch	OFF, ON
Panic Key	Panic Key	C2-C7
TT Pad/		
X Assign-XY		OFF, CC01-31, CC33-95
Y Assign-XY		OFF, CC01-31, CC33-95
X Assign-TT	X Assign-Time Trip	OFF, CC01-31, CC33-95
Y Assign-TT	Y Assign-Time Trip	OFF, CC01-31, CC33-95
E1-E8 Knob		
E1-E8 Assign	Knob E1-E8 Assign	OSC1-PRM1, OSC1-PRM2, OSC1-PRM3, OSC1-LFO1, OSC1-LFO2, OSC1-LFO3, OSC1-RATE, OSC1-LVL, OSC2-PRM1, OSC2-PRM2, OSC2-PRM3, OSC2-LFO1, OSC2-LFO2, OSC2-LFO3, OSC2-RATE, OSC2-LVL, CSM1-PRM1, CSM1-PRM2, CSM2-PRM1, CSM2-PRM2, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-SUS, TVA-REL
E1-E8 ExtCC		
E1-E8 Assign	Knob E1-E8 Assign	OFF, CC01-31, CC33-95

Liste des paramètres

Groupe 'V-LINK' (p. 129)

Paramètre		Réglage
Tx		
Channel	V-LINK MIDI Channel	1-16
Audio	V-LINK Audio Switch	OFF, ON
Local Sw	V-LINK Patch Palette Local Switch	OFF, ON
TT Pad		
Local Sw	V-LINK Time Trip Pad Local Switch	OFF, ON
X Assign-XY	V-LINK X Assign-XY	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE, T-BAR
Y Assign-XY	V-LINK X Assign-XY	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE, T-BAR
Assign-TT	V-LINK Assign-Time Trip	OFF, TIME-TRIP
E1-E8 Knob		
Local Sw	V-LINK Knob Local Switch	OFF, ON
E1-E8 Assign	V-LINK Knob E1-E8 Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, VFX3, VFX4, OUTPUT-FADE

Liste des paramètres d'effets COSM

Paramètres des effets COSM

Vous disposez de 16 types d'effets COSM. Cette section décrit les paramètres et la fonction de chaque multi-effet.



Voici les références de page pour chaque type de multi-effet:

Overdrive / Distortion	OD/DS	(p. 159)
Wave Shape	W-SHAPE	(p. 159)
Amp Simulator	AMP	(p. 160)
Speaker Simulator	SPEAKER	(p. 160)
Resonator	RESONATOR	(p. 160)
1st order SideBandFilter	SBF1	(p. 160)
2nd order SideBandFilter	SBF2	(p. 161)
Comb Filter	COMB	(p. 161)
Dual Filter	DUAL	(p. 161)
TVF	TVF	(p. 162)
Dynamic TVF	DYN-TVF	(p. 162)
Polyphonic Compressor	COMP	(p. 162)
Polyphonic Limiter	LIMITER	(p. 162)
Frequency Shifter	F-SHIFT	(p. 163)
Lo-Fi Processor	LO-FI	(p. 163)
TB Filter	TB Filter	(p. 163)

MEMO

Les paramètres "#1"~"#4" peuvent être sélectionnés comme paramètres de destination pour le contrôle matriciel ("Destination"). Voici la correspondance de ces paramètres Destination:

#1: Destination CSM1/2-PRM1

#2: Destination CSM1/2-PRM2

#3: Destination CSM1/2-LFO-PRM1

#4: Destination CSM1/2-LFO-PRM2



Overdrive/Distortion

L'effet overdrive produit une distorsion naturelle et rappelant celle produite par les amplis à lampes.

L'effet distorsion produit une distorsion plus importante que l'effet overdrive.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Drive Type	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Output Level	0-127	Niveau de sortie
Drive		
Drive #1	0-127	Intensité de la distorsion
Drive LFO Depth #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la distorsion
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Tone		
Tone #2	0-127	Timbre
Tone KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" du timbre
Tone LFO Depth #4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué au timbre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



Wave Shape

Vous disposez de plusieurs formes d'onde pour créer et saturer des sons.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Shape Type	1-6	Type de forme d'onde
Output Level	0-127	Niveau de sortie
Drive		
Drive #1	0-127	Intensité de la distorsion
Drive LFO Depth #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la distorsion
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Tone		
Tone #2	0-127	Timbre
Tone KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" du timbre
Tone LFO Depth #4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué au timbre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		

Liste des paramètres d'effets COSM



Amp Simulator

Simule le son d'un ampli.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Amp Type	1-3	Type d'ampli de guitare
Bass	0-127	Réglage des graves/ médiums/aigus
Middle		
Treble		
Output Level	0-127	Niveau de sortie
Gain		
Gain #1	0-127	Intensité de la distorsion
Gain LFO Depth #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la distorsion
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



Speaker Simulator

Simule divers types d'enceintes.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Speaker Type	1-12	



Resonator

Simule la résonance d'une caisse de guitare.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Filter Type	BANJO, AC.GTR, RE.GTR	Type de filtre (de guitare)
Size		
Size #1	0-127	Taille de la caisse
Size KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour la caisse de guitare
Size LFO Depth #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué au son de la caisse de guitare
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Balance		
Balance #2	0-127	Balance entre le signal direct et le signal d'effet
Balance LFO Depth #4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la balance de volume
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



1st order SideBandFilter

En accentuant la fondamentale et les harmoniques, ce filtre permet de transformer un signal sans hauteur (comme un bruit ou un motif de batterie) en un son de hauteur définie.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
HPF	0-127	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	0-127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
LPF KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Sub	-100- +100	Désaccord "Sub"
Octave	-2, -1, 0	Réglage d'octave
Width		
Width #1	0-127	Largeur de bande
Width KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour la largeur de bande
Dyn Env	-63- +63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Width LFO Depth #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la largeur de bande
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Detune		
Detune #2	0-127	Désaccord
Dyn Env	-63- +63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Detune LFO Depth #4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué au désaccord
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



2nd order SideBandFilter

Accentuant la fondamentale et les harmoniques, ce filtre permet de transformer un signal sans hauteur (comme un bruit ou un motif de batterie) en un son de hauteur définie. Ce filtre produit un effet plus marqué que le filtre "Sideband" précédant (de premier ordre).

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Q	0-127	Largeur de bande (Q)
LPF	0-127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
LPF KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Octave	-2, -1, 0	Réglage d'octave
Width		
Width #1	0-127	Largeur de bande
Width KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour la largeur de bande
Dyn Env	-63- +63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Width LFO Depth #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la largeur de bande
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Detune		
Detune #2	0-127	Désaccord
Dyn Env	-63- +63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Detune LFO Depth #4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué au désaccord
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



Comb Filter

Un filtre de type "Comb" (en peigne) permet d'accroître ou d'atténuer la fondamentale ou les harmoniques.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Octave	-2, -1, 0, +1, +2	Réglage d'octave
Tone		
Tone #1	0-127	Timbre
Tone LFO Depth #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué au timbre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Detune		
Detune #2	0-127	Désaccord
Detune LFO Depth #4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué au désaccord
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



Dual Filter

Cet effet propose deux filtres que vous pouvez brancher en série ou en parallèle.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Filter Type	LPF/HPF, LPF->HPF, BPF/BPF	Type de filtre
Filter1/2		
Freq #1/#2	0-127	Fréquence de coupure du filtre
Freq KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure des filtres
Reso	0-127	Résonance
Freq LFO Depth #3/#4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		

Liste des paramètres d'effets COSM



TVF

Ce filtre coupe une bande de fréquence spécifique et change ainsi la brillance, la consistance et d'autres aspects du son.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Type de filtre
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Niveau d'atténuation par octave
Cutoff		
Freq #1	0-127	Fréquence de coupure du filtre
Freq KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure des filtres
LFO Dp #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Resonance		
Reso #2	0-127	Résonance
R LFO Depth #4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la résonance
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



Dynamic TVF

Ce filtre coupe une bande de fréquence spécifique et change ainsi la brillance, la consistance et d'autres aspects du son. Vous pouvez produire un effet Wah en variant la fréquence centrale avec le volume du signal d'entrée.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Type de filtre
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Niveau d'atténuation par octave
Cutoff		
Freq #1	0-127	Fréquence de coupure du filtre
Freq KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure des filtres
Dyn	-63- +63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
LFO Dp #4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Resonance		
Reso #2	0-127	Résonance
Dyn Env	-63- +63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
R LFO Dp #4	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la résonance
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



Polyphonic Compressor

Atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplatit les fluctuations du volume global.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Attack #1	0-127	Temps d'attaque
Sustain #2	0-127	Niveau de sustain
Output Level	0-127	Niveau de sortie



Polyphonic Limiter

Comprime des signaux excédant un seuil défini afin d'éviter toute distorsion.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Thres	0-127	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Ratio	2:1, 4:1, 16:1, 100:1	Taux de compression
Attack #1	0-127	Temps d'attaque
Release #2	0-127	Temps de relâchement
Output	0-127	Niveau de sortie



Frequency Shifter

Décale les rapports de fréquences entre la fondamentale et les harmoniques, ce qui permet de déformer la voix humaine et de produire un effet de "grogne-ment".

Paramètre	Valeur	Description
Effect		
Effect #1	0-127	Intensité de l'effet
Effect KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour le volume de l'effet
Effect LFO Depth #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué au volume de l'effet
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Balance		
Balance #2	0-127	Balance entre le signal direct et le signal d'effet
Balance LFO Depth	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la balance de volume
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



Lo-Fi Processor

En réduisant le nombre de bits et la fréquence d'échantillonnage, cet effet permet de recréer le son "LoFi" ("basse fidélité") des premiers échantillonneurs numériques et d'autres appareils similaires. Un filtre est branché en série à la sortie du processeur

LoFi.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Bit Down	0-15	Réduit le nombre de bits.
Sample Rate Down	Normal, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Définit la fraction de la fréquence d'échantillonnage actuelle utilisée pour le traitement LoFi.
Filter		
Filter #1	0-127	Fréquence de coupure du filtre
Filter KF	-200- +200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure des filtres
Filter LFO Depth #3	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		
Balance		
Balance #2	0-127	Balance entre le signal direct et le signal d'effet
Balance LFO Depth	-63- +63	Intensité du LFO appliqué à la balance de volume
LFO		
* Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 96).		



TB Filter

Ce filtre simule les circuits de la TB-303 Roland. Tant que "Reso Follow" est réglé sur une autre valeur que "0", la résonance change de concert avec le LFO qui agit sur la fréquence de coupure.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Gain	0-127	Niveau de sortie
LPF		
Freq #1	0-127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
Freq KF	-200-+200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Freq LFO Depth	-63-+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Reso #2	0-127	Résonance du filtre passe-bas
Reso Follow	-63-+63	Intensité du appliqué à la fréquence de coupure du filtre passe-bas
HPF		
Freq	0-127	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
Freq KF	-200-+200	Réglage "Key Follow" pour la fréquence de coupure du filtre passe-haut
Freq LFO Depth	-63-+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre passe-haut
* Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 95).		

Les paramètres "#1" et "#2" peuvent être pilotés avec les commandes COSM1/COSM2 de la page "PATCH PLAY" ainsi qu'avec les paramètres "Destination CSM1/2-PRM1" et "CSM1/2-PRM2" du contrôle matriciel.

Liste des effets

Paramètres des effets MFX

Les multi-effets (MFX) comprennent 41 types différents. Cette section décrit les paramètres et la fonction de chaque multi-effet.

MEMO

Vous pouvez choisir les paramètres “#1”~“#3” comme réglages de destination pour le contrôle matriciel (Destination MFX1-MFX3). Voici la correspondance de ces paramètres Destination:

#1: Destination MFX1

#2: Destination MFX2

#3: Destination MFX3



Voici les références de page pour chaque type de multi-effet:

01: Parametric EQ	Para EQ	(p. 165)
02: Graphic EQ	Graph EQ	(p. 165)
03: Resonant Filter	ResoFilt	(p. 165)
04: Isolator and Filter	Isolator	(p. 166)
05: Distortion / OD	DS / OD	(p. 167)
06: Amp Simulator	Gtr Amp	(p. 167)
07: Auto Wah	Auto Wah	(p. 168)
08: Humanizer	Humanizer	(p. 169)
09: Dynamic Processor	Dynamic	(p. 169)
10: Tape Echo Simulator	TapeEcho	(p. 170)
11: Stereo Delay	St Delay	(p. 170)
12: Multi Tap Delay	TapDelay	(p. 171)
13: Reverse Delay	RvsDelay	(p. 172)
14: Vocal Echo	VocalEcho	(p. 172)
15: Band Pass Delay	BP Delay	(p. 172)
16: Analog Delay→Chorus	AD->Cho	(p. 173)
17: Digital Chorus	DigiCho	(p. 174)
18: Space Chorus	SpaceCho	(p. 174)
19: Hexa Chorus	Hex Cho	(p. 174)
20: Analog Flanger	Ana Flgr	(p. 175)
21: BOSS Flanger	BOSSFlgr	(p. 175)
22: Step Flanger	StepFlgr	(p. 176)
23: Analog Phaser	Ana Phsr	(p. 176)
24: Digital Phaser	DigiPhsr	(p. 177)
25: Rotary	Rotary	(p. 177)
26: Tremolo/Auto Pan	Trem/Pan	(p. 178)
27: Stereo Pitch Shifter	PitchSft	(p. 178)
28: OD/DS→Cho/Flg	OD->Cho	(p. 179)
29: OD/DS→Delay	OD->Dly	(p. 179)
30: Cho/Flg→Delay	Cho->Dly	(p. 180)
31: Enh→Cho/Flg	Enh->Cho	(p. 180)
32: Enh→Delay	Enh->Dly	(p. 181)
33: Vocal Multi	VocalMt	(p. 181)
34: Guitar Multi	GuitarMt	(p. 182)
35: Bass Multi	BASS Mt	(p. 182)
36: EP Multi	EP Mt	(p. 183)
37: Keyboard Multi	Kbd Mt	(p. 184)
38: Phonograph	Phonogrp	(p. 185)
39: Radio Tuning	Radio	(p. 185)
40: Bit Rate Converter	Bit Conv	(p. 185)
41: Pseudo Stereo	PseudoSt	(p. 186)

01: Parametric EQ (égaliseur paramétrique)

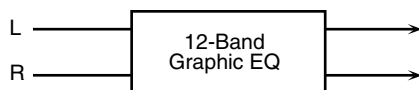
Voici un égaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes (grave, médium x2,, aigu).



Paramètre	Réglage	Description
Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Mid 1 Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium 1
Mid 1 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 1 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Mid 1 Gain	-15– +15 dB	Gain du médium 1
Mid 2 Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium 2
Mid 2 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 2 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Mid 2 Gain	-15– +15 dB	Gain du médium 2
Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Total Gain	-15– +15 dB	Niveau de sortie

02: Graphic EQ (égaliseur graphique)

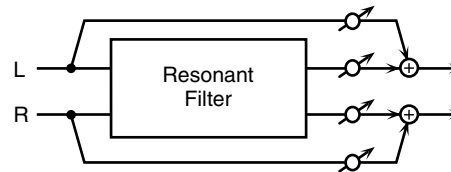
Simule un égaliseur graphique stéréo à 12 bandes.



Paramètre	Réglage	Description
180Hz Gain	-15– +15 dB	Gain des différentes bandes de fréquences
250Hz Gain		
355Hz Gain		
500Hz Gain		
710Hz Gain		
1000Hz Gain		
1400Hz Gain		
2000Hz Gain		
2800Hz Gain		
4000Hz Gain		
5600Hz Gain		
8000Hz Gain		
Total Gain #1	-15– +15 dB	Niveau de sortie

03: Resonant Filter

Génère une modulation cyclique de la fréquence de coupure avec un LFO. Vous pouvez ainsi modifier considérablement la réponse en fréquence du signal d'entrée avec la fréquence de coupure et la réinjection ("Feedback"). Cet effet produit un son plus brillant ou plus sombre ou un timbre caractéristique.



Paramètre	Réglage	Description
Cutoff Freq	50–20000 Hz	Fréquence de coupure du filtre. Le LFO contrôle la fréquence de coupure en adoptant cette valeur comme niveau maximum.
Resonance	0–127	Niveau de résonance du filtre Quand vous augmentez ce réglage, la résonance s'accroît autour de la fréquence de coupure, produisant un son caractéristique.
Band Mode	LOW, MID, HIGH, LOW+MID, MID+HIGH, ALL	Plage de fréquence touchée par le filtre LOW: Bande du grave MID: Bande du médium HIGH: Bande de l'aigu LOW+MID: Bandes du grave et du médium MID+HIGH: Bandes du médium et de l'aigu ALL: Toutes les bandes
Sweep Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR	forme d'onde du LFO TRI: Onde triangulaire SAWUP: Dent de scie SAWDN: Dent de scie SQR: Onde carrée
	SAWUP SAWDN	
Sweep Rate	0.05–10.0 Hz, note	Fréquence de modulation du LFO
Sweep Depth	0–127	Intensité de modulation du LFO
Balance	DRY100:0WET– DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)

04: Isolator and Filter

Cet effet relie en série un "isoleur" à 3 bandes, un filtre et un booster du grave – le tout en stéréo.

Un "isolator" est un égaliseur atténuant fortement le volume dans diverses plages, produisant un effet spécial.

Les filtres permettent de modifier considérablement la réponse en fréquence du signal d'entrée et de forger le caractère du son.

Le booster accentue les basses fréquences et produit un son grave à souhait.

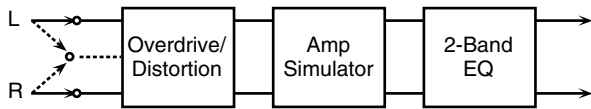


Paramètre	Réglage	Description
Low Band Level #1	-60- +4 dB	Définissent respectivement le niveau du grave, du médium et de l'aigu. A -60dB, le son est inaudible. 0dB correspond au niveau d'entrée du signal.
Mid Band Level #2		
Hi Band Level #3		
AP Low Sw	OFF, ON	Active/coupe la fonction Anti-Phase pour les graves. Quand cette fonction est active ("ON"), une copie stéréo de phase inversée est ajoutée au signal original.
AP Low Level	0-127	Règle le niveau des bandes du grave. Appliqué à certaines fréquences, ce réglage permet d'accentuer des composants spécifiques d'un son. (Cet effet n'est disponible que pour un signal stéréo.)
AP Mid Sw	OFF, ON	Réglages de la fonction Anti-Phase pour les bandes du médium. Les paramètres sont les mêmes que pour les bandes du grave.
AP Mid Level	0-127	

Paramètre	Réglage	Description
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre THRU: Aucun filtre n'est utilisé. LPF: Laisse passer les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. BPF: Laisse passer les fréquences proches de la fréquence de coupure. HPF: Laisse passer les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. NOTCH: Laisse passer les fréquences autres que celles proches de la fréquence de coupure.
Filter Slope	-12, -24 dB/O	Pente d'atténuation du filtre -24dB par octave: filtre abrupt -12dB par octave: filtre léger
Filter Cutoff	0-127	Fréquence de coupure du filtre Plus cette valeur est proche de "0", plus la fréquence de coupure diminue. Plus cette valeur se rapproche de "127", plus la fréquence augmente.
Filter Resonance	0-127	Niveau de résonance du filtre Augmentez ce réglage pour accroître la résonance autour de la fréquence de coupure et produire ainsi un son unique.
Filter Gain	0- +24 dB	Permet de compenser la perte de volume dans la plage de coupure de certains filtres. Plus vous augmentez cette valeur et plus la compensation est forte (et le volume augmente).
LowBoost Level	-15- +15 dB	Augmentez cette valeur pour obtenir une accentuation du grave. * Selon les réglages de l'effet Isolator et de filtre, cet effet pourrait être difficilement audible.

05: Distortion/OD (Distorsion/Overdrive)

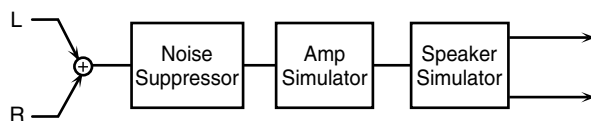
L'effet overdrive produit une distorsion naturelle et rappelant celle produite par les amplis à lampes. L'effet distorsion produit une distorsion plus importante que l'effet overdrive.



Paramètre	Réglage	Description
Input Mode	MONO, STEREO	Définit si le signal d'entrée est traité en mono ou en stéréo. Si vous choisissez "MONO", les signaux gauche et droit sont combinés en un signal mono.
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive #1	0~127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Output Level	0~127	Niveau de sortie
Ps Low Freq	50~4000Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15~+15dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000~20000Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15~+15dB	Gain de l'aigu

06: Amp Simulator (Simulateur d'ampli de guitare)

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



Paramètre	Réglage	Description
NS Sw	OFF, ON	Active/coupe le supprimeur de bruit (Noise Suppressor). Le supprimeur de bruit conserve tel quel le signal d'origine et élimine uniquement le bruit produit en l'absence de signal.
NS Threshold	0~127	Règle le seuil auquel le supprimeur de bruit est actif. * Quand le signal tombe en dessous du seuil défini, il est coupé par le supprimeur de bruit.
NS Release	0~127	Définit le décalage entre le déclenchement du supprimeur de bruit et le moment où le volume atteint la valeur "0".

Paramètre	Réglage	Description
Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Type d'ampli de guitare JC-120: Son du JC-120 Roland. CLEAN TWIN: Son d'un ampli à lampes intégré standard. MATCH DRIVE: Son d'un ampli à lampes récent, surtout utilisé en Blues, Rock et Fusion. BG LEAD: son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 1970 et du début des années '80. MS1959 I: Son de la grande tour d'ampli à lampes qui a forgé le son des groupes de hard rock britanniques des années 1970 (avec connexion à l'entrée I). MS1959 II: Même ampli que l'effet MS1959 I mais avec la connexion à l'entrée II. MS1959 I+II: Même ampli que l'effet MS1959 I mais avec les entrées I et II branchées en parallèle. SLDN LEAD: Son d'un ampli à lampes convenant pour un large éventail de styles. METAL 5150: Son d'un puissant ampli à lampes adapté au heavy metal. METAL LEAD: Son metal solo avec un médium très caractéristique. OD-1: Son de la pédale d'effet OD-1 BOSS. OD-2 TURBO: Son de la pédale d'effet OD-2 BOSS avec commutateur Turbo enclenché. DISTORTION: Son saturé. FUZZ: Son "fuzz".
Volume	0~127	Volume et niveau de distorsion de l'ampli
Bass	0~127	Réglage des graves/médiums/aigus * Vous ne pourrez pas régler le médium si vous avez choisi MATCH DRIVE comme type d'ampli avec "Amp Type".
Middle		
Treble		
Presence	0~127	Réglage des fréquences ultra-hautes
Master Volume	0~127	Volume général de l'ampli
Brightness Sw	OFF, ON	Activez ("ON") ce paramètre pour produire un son plus tranchant et brillant. * Ce paramètre est disponible si vous avez choisi JC-120, CLEAN TWIN ou BG LEAD comme type d'ampli avec "Amp Type".
Gain Sw	LOW, MID, HIGH	Intensité de distorsion de l'ampli
Sp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe la simulation d'enceinte.
Sp Type	(voyez ci-dessous)	Type d'enceinte

Liste des effets

Paramètre	Réglage	Description
Mic Setting	1-10	Définit la position du microphone captant le son de l'enceinte virtuelle. Augmentez cette valeur pour éloigner le micro du centre du haut-parleur virtuel.
Mic Level	0-127	Niveau du microphone
Direct Level	0-127	Niveau du signal direct
Level	0-127	Niveau de sortie

Caractéristiques de chaque type d'enceinte

La colonne "Haut-parleur" indique le nombre de haut-parleurs et leur diamètre en pouces.

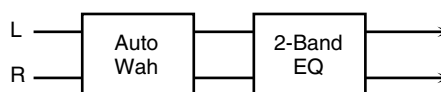
Type	Enceinte	Haut-parleur	Microphone
SMALL	petite, à dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	enceinte au dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	enceinte au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 1	enceinte au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 2	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 3	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 4	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT IN 5	enceinte au dos ouvert	12 x 2	condensateur
BG STACK 1	enceinte au dos fermé	12 x 2	condensateur
BG STACK 2	grande, à dos fermé	12 x 2	condensateur
MS STACK 1	grande, à dos fermé	12 x 4	condensateur
MS STACK 2	grande, à dos fermé	12 x 4	condensateur
METAL STACK	Tour de 2 grandes	12 x 4	condensateur

Combinaisons préampli/enceinte recommandées

Type d'ampli	Type d'enceinte
BG LEAD	BG STACK 1, BG STACK 2, MIDDLE
MS1959 II	BG STACK 1-2, METAL STACK
MS1959 I+II	BG STACK 1-2, METAL STACK
SLDN LEAD	BG STACK 1-2, METAL STACK
METAL 5150	BG STACK 1-2, METAL STACK
METAL LEAD	BG STACK 1-2, METAL STACK
OD-2 TURBO	BUILT IN 1-4
DISTORTION	BUILT IN 1-4
FUZZ	BUILT IN 1-4

07: Auto Wah

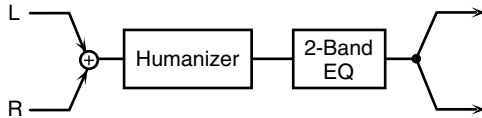
L'effet Wah modifie les caractéristiques de fréquence d'un filtre dans le temps, produisant un son typique. L'effet Wah peut changer par rapport au niveau du signal d'entrée et/ou de façon cyclique.



Paramètre	Réglage	Description
Filter Type	LPF, BPF	Type de filtre LPF: L'effet Wah est appliqué à une large bande de fréquences. BPF: L'effet Wah est appliqué à une bande restreinte de fréquences.
Polarity	DOWN, UP	Ce réglage détermine si la fréquence du filtre augmente ("UP") ou diminue ("DOWN") quand vous pilotez l'effet Wah avec le niveau du signal d'entrée.
Frequency #1	0-127	Règle la fréquence à laquelle l'effet Wah est appliqué.
Peak	0-127	Règle l'intensité de l'effet Wah autour de la fréquence centrale. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Trigger Sens #2	0-127	Règle la sensibilité avec laquelle l'effet Wah est piloté.
Rate	0.05-10.0 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0-127	Intensité de la modulation
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

08: Humanizer

Ajoute une voyelle au signal d'entrée et simule ainsi une voix humaine.



Paramètre	Réglage	Description
Overdrive Sw	OFF, ON	Active/coupe la distorsion.
Drive	0-127	Intensité de la distorsion
Vowel 1	a, e, i, o, u	Première voyelle
Vowel 2	a, e, i, o, u	Deuxième voyelle
Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Vitesse d'alternance entre les deux voyelles
Depth	0-127	Intensité de l'effet Avec la valeur "0,", cet effet ne produit que la voyelle 1.
Trigger Sens #2	-60-0 dB, LFO	Niveau de commutation entre les deux voyelles -60~0dB: Dès que le niveau défini est dépassé, le son passe à l'autre voyelle à la fréquence (vitesse) définie avec Rate. LFO: Alterne entre les deux voyelles à la fréquence définie par "Rate", indépendamment du niveau.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

09: Dynamic Processor (processeur dynamique stéréo)

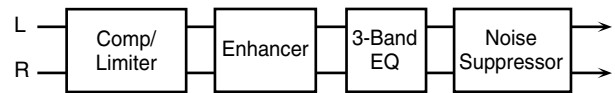
Ici, un compresseur/limiteur, un enhancer, un égaliseur à 3 bandes et un supprimeur de bruit sont branchés en série.

Le compresseur aplatit les différences de niveau en supprimant les signaux trop forts et en accentuant les signaux plus faibles. Le limiteur sert à éviter que les signaux ne dépassent le niveau spécifié.

L'enhancer contrôle les harmoniques des hautes fréquences, améliorant la clarté et le contour du son.

L'égaliseur à 3 bandes agit sur trois bandes de fréquences: le grave, le médium et l'aigu. Vous pouvez choisir les fréquences et accentuer/atténuer le niveau de chaque bande.

Le supprimeur de bruit conserve tel quel le signal d'origine et élimine uniquement le bruit produit en l'absence de signal.



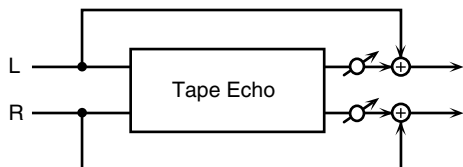
Paramètre	Réglage	Description
Comp Sw	OFF, ON	Active/coupe le compresseur/limiteur.
Comp Thresh #1	-60-0 dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Comp Attack	0-127	Règle l'intervalle entre le dépassement du seuil et l'activation du compresseur.
Comp Release	0-127	Règle l'intervalle entre le moment où le volume passe sous le seuil et la coupure du compresseur.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le rapport de compression "source de signal: signal de sortie".
Comp Gain	-60- +12 dB	Gain de sortie
Enhan Sw	OFF, ON	Active/coupe l'enhancer.
Enhan Sens	0-127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0-127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhan Level	0-127	Niveau du signal de l'enhancer
EQ Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50-20000 Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Largeur de bande du médium
EQ Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu
NS Sw	OFF, ON	Active/coupe le supprimeur de bruit (Noise Suppressor).
NS Threshold #2	0-127	Règle le seuil auquel le supprimeur de bruit est actif. * Quand le signal tombe en dessous du seuil défini, il est coupé par le supprimeur de bruit.

Liste des effets

Paramètre	Réglage	Description
NS Release	0-127	Définit le décalage entre le déclenchement du supprimeur de bruit et le moment où le volume atteint la valeur "0".

10: Tape Echo Simulator

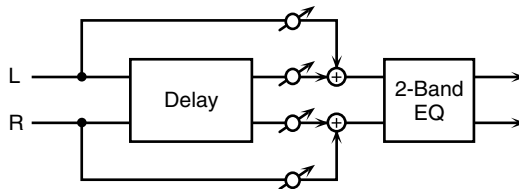
Cet effet recrée le son d'un authentique écho à bande. Il simule le son de l'écho à bande Space Echo RE-201 Roland.



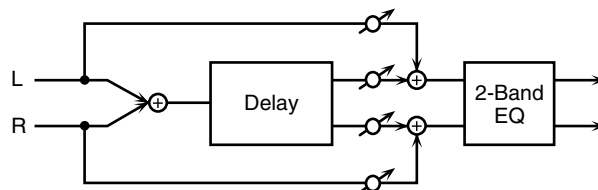
Paramètre	Réglage	Description
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Choisit la combinaison de têtes de lecture. Grâce à ses trois têtes de lecture, le RE-201 permettait de produire simultanément plusieurs retards (court, moyen et long). Exemple: la combinaison S+M produit à la fois un retard court et un retard moyen.
Repeat Rate #1	0-127	Règle la vitesse de défilement de la bande. Sur les processeurs delay "contemporains", ce paramètre correspond au temps de retard.
Intensity #2	0-127	Règle le nombre de répétitions du signal de delay. Correspond au paramètre "Feedback" des processeurs delay contemporains.
Bass	-100- +100	Règle les graves et les aigus du son d'écho. A la valeur "0", ces paramètres n'influencent pas le timbre.
Treble		
Head S Pan	L63-63R	Règle la position stéréo (Pan) du signal de chaque tête (Short, Medium, et Long). * Ce paramètre n'existait pas sur le RE-201 original.
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0-5	Règle la distorsion caractéristique des effets à bande. Plus cette valeur est élevée et plus la distorsion est prononcée.
W/F Rate	0-127	Fréquence de la modulation de pleurage et scintillement. Le "pleurage et scintillement" désigne des flottements de hauteur causés par l'usure de la bande et des irrégularités de rotation.
W/F Depth	0-127	Intensité de la modulation de pleurage et scintillement
Echo Level	0-127	Niveau du signal d'écho

11: Stereo Delay

Delay stéréo. Selon la longueur du retard, vous pouvez produire de longs échos, des sons épais ou des sons soulignant l'image spatiale.



Quand Mode est réglé sur STEREO:



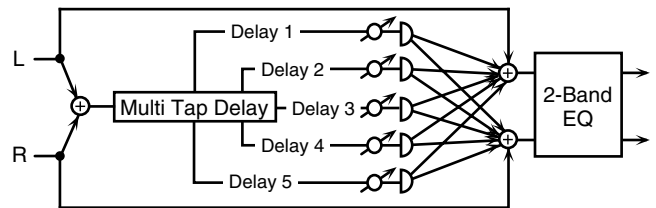
Quand Mode est réglé sur MONO or ALTERNATE:

Paramètre	Réglage	Description
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Choix du mode de delay: effet stéréo, mono ou alterné. MONO: Delay à une entrée et à deux sorties. Les signaux stéréo (gauche et droit) sont mélangés avant d'être traités. STEREO: Delay à deux entrées et à deux sorties. Le delay adopte la position stéréo du signal original. ALTERNATE: Le delay est appliqué en alternance au signal du canal gauche et du canal droit (delay alterné).
Delay Time	0-1300 ms (MONO), 0-650 ms (STEREO, ALTERNATE), note	Règle le retard avant le début du signal delay.
L-R Shift	0-650 ms, note	Le temps de retard augmente pour le signal de delay d'un seul canal (gauche ou droit). Si "L-R Order" est réglé sur "L→R", le signal du canal R (droit) est retardé. Avec le réglage "R→L", le signal du canal L (gauche) est retardé. * Ce paramètre est ignoré en mode "MONO" ou "ALTERNATE".
L-R Order	L→R, R→L	En mode "STEREO" ou "ALTERNATE", ce paramètre détermine quel canal produit le premier son signal de retard. L→R: Produit d'abord le signal retardé du canal gauche. R→L: Produit d'abord le signal de retard du canal droit * Ce paramètre est ignoré en mode "MONO".

Paramètre	Réglage	Description
Feedback	-98- +98%	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "High Damp"
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui du delay (WET)
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

12: Multi Tap Delay

Cet effet compte cinq lignes de retard. Chaque retard peut être réglé sur une valeur de note en vue d'un effet synchronisé. Vous pouvez en outre régler la position stéréo et le niveau de chaque ligne de retard.

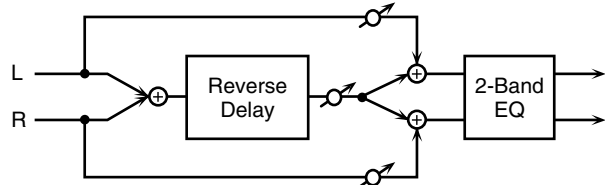


Paramètre	Réglage	Description
Delay 1-5	0-1300 ms, note	Règle le retard avant que le signal de chaque delay (1/2/3/4/5) ne soit audible.
Fbk Dly Time	0-1300 ms, note	Règle le retard du signal réinjecté.
Feedback #1	-98- +98%	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Delay 1-5 Level	0-127	Règle le niveau de chaque signal retardé (Delay 1/2/3/4/5).
Delay 1-5 Pan	L63-63R	Règle la position stéréo de chaque signal retardé (Delay 1/2/3/4/5).
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "High Damp"
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

Liste des effets

13: Reverse Delay

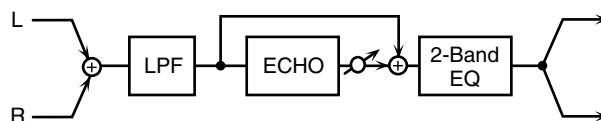
Produit une copie inversée du signal d'entrée comme signal de delay.



Paramètre	Réglage	Description
Threshold	0-127	Règle le niveau d'entrée à partir duquel l'effet delay est appliqué.
Rvs Dly Time	0-650 ms, note	Règle le retard avant que le signal de delay ne soit audible.
Rvs Feedback	-98- +98%	Règle la quantité de signal de delay inverse réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "High Damp"
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

14: Vocal Echo

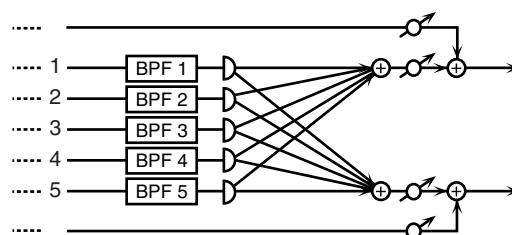
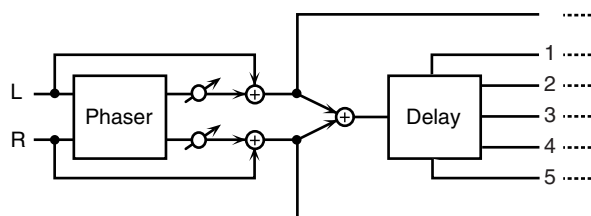
Cet effet recrée l'écho typique utilisé pour le karaoké.



Paramètre	Réglage	Description
Delay Time #1	0-650 ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Pre LPF Freq	500-15000 Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre (THRU= aucun filtre)
Mod Rate	0.05-10.0 Hz, note	Règle la fréquence de modulation de l'effet.
Mod Depth	0-127	Règle l'intensité de modulation de l'effet.
Diffusion	0-100	Règle la dispersion spatiale du signal de delay.
Feedback #2	-98- +98%	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Hi Damp Freq	500-15000 Hz, THRU	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Echo Level #3	0-127	Niveau du signal d'écho
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

15: Band Pass Delay

Cet effet comporte cinq lignes de delay dotées d'un filtre passe-bande (produisant uniquement une plage de fréquence donnée). Le bloc delay est précédé d'un phaser. Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit ainsi une modulation du son dans le temps.



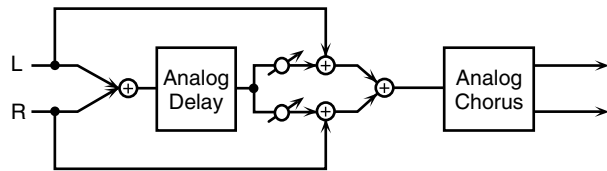
Paramètre	Réglage	Description
Phaser Manual	0-127	Règle la fréquence centrale autour de laquelle le son est modulé.
Phaser Rate	0.05-10.0 Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Phaser Depth	0-127	Règle l'intensité de modulation.
Phaser Resonance	0-127	Règle le niveau de réinjection du phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Phaser Mix Level	0-127	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Delay Time	0-1300 ms, note	Règle le retard avant que le signal de delay ne soit audible.
Fbk Dly Time	0-1300 ms, note	Règle le retard du signal réinjecté.
Dly Time Dev	0-1300 ms, note	Règle le décalage de chaque signal de delay.
Delay Level	0-127	Règle le niveau de chaque signal retardé.
Delay Feedback #1	-98- +98%	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Delay Pan Type	1-10	Règle la position stéréo de chaque signal retardé. Vous disposez de dix combinaisons "Pan" pour les signaux de delay (voyez ci-dessous).
BPF 1-5 Freq	50-20000 Hz	Règle la fréquence centrale de chaque filtre passe-bande (1-5).
BPF 1/2 Q	0.3-24.0	Règle la largeur de bande de chaque filtre passe-bande (1-5).
BPF 3/4/5 Q		
Balance #2	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui du delay (WET)

Type de Delay Pan

Valeurs	Dly 1	Dly 2	Dly 3	Dly 4	Dly 5
1	L63	L32	0	32R	63R
2	L63	32R	L32	63R	0
3	L63	63R	L32	32R	0
4	32R	L32	L63	0	63R
5	63R	0	L63	L32	32R
6	L32	32R	L63	63R	0
7	0	63R	L63	32R	L32
8	0	63R	L32	32R	L63
9	0	32R	L32	63R	L63
10	63R	32R	0	L32	L63

16: Analog Delay -> Chorus

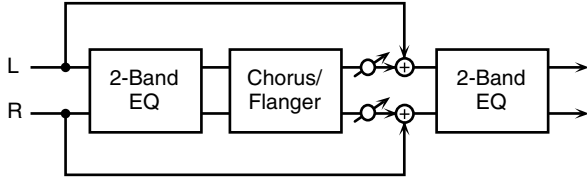
Cet effet recrée le son du Chorus Ensemble du BOSS CE-1. Pour simuler le type d'effet utilisé à l'époque, un delay de type analogique a été inséré ici en série devant le chorus.



Paramètre	Réglage	Description
Dly Sw	OFF, ON	Active/coupe le delay.
Dly Repeat Rate #1	0-127	Correspond au réglage du temps de retard d'un effet delay.
Dly Intensity #2	0-127	Correspond au réglage de réinjection ("Feedback") d'un effet delay.
Dly Level	0-127	Règle le volume du signal de delay.
Chorus Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet chorus ou vibrato.
Chorus Mode	CHORUS, VIBRATO	Choisit le mode: chorus ou vibrato.
Chorus Intensity #3	0-127	Quand "CHORUS Mode" est réglé sur CHORUS, ce paramètre règle la vitesse du vibrato (modulation de hauteur).
Vibrato Depth	0-127	Quand "Chorus Mode" est réglé sur VIBRATO, ce paramètre définit l'intensité du vibrato (modulation de hauteur).
Vibrato Rate	0-127	Quand "VIBRATO Mode" est réglé sur CHORUS, ce paramètre règle la vitesse du vibrato (modulation de hauteur).
Chorus Out Mode	MONO, ST-1, ST-2	Change le format du signal de sortie (mono/stéréo). MONO: Le signal de sortie est mono. ST-1: Le signal de chorus (produisant une modulation de hauteur de phase inversée entre les canaux gauche et droit) est mélangé au signal original. Ce chorus produit un son plus épais et plus diffus dans l'image spatiale. ST-2: La sortie du canal gauche produit uniquement le signal original et la sortie du canal droit le signal ondulant de chorus.

17: Digital Chorus

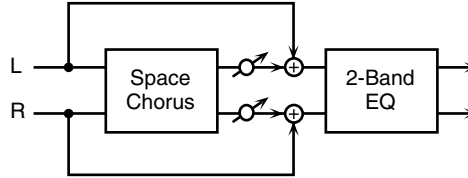
Il s'agit d'un chorus ou d'un flanger stéréo. Vous disposez d'une égalisation avant (Pre) et après (Post) le chorus (ou flanger).



Paramètre	Réglage	Description
Mode	CHORUS, FLANGER	Choisit le mode: chorus ou flanger.
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Définit le cycle d'ondulations du chorus ou du flanger.
Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Phase	0–180 deg	Règle la dispersion spatiale du son de chorus ou de flanger.
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave (Pre)
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu (Pre)
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu (Pre)
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Feedback	-98– +98%	Détermine le niveau du signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	-36–0 dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	-36–0 dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Modulation Level	0–127	Volume du son de chorus ou de flanger.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave (Post)
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave (Post)
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu (Post)
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu (Post)

18: Space Chorus

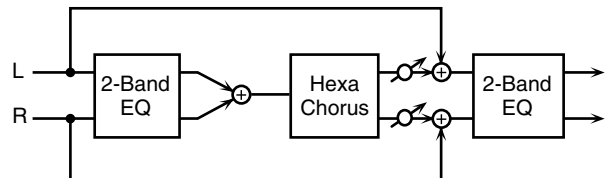
Recrée le son de l'effet spatial SDD-320 Roland. Il permet d'élargir l'impression d'espace sonore.



Paramètre	Réglage	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Permet de changer de type de chorus. Le SDD-320 original comportait quatre boutons permettant de choisir le mode voulu. Ce paramètre reproduit le rôle des boutons sur l'appareil original. ("1+4" correspond à l'enfoncement simultané des boutons 1 et 4.)
Chorus Level #1	0–127	Volume du signal de chorus
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu

19: Hexa Chorus

Ce chorus à 6 étages confère profondeur et dispersion spatiale au son. (Il produit six "couches" de chorus de retards différents.) Vous disposez en prime d'un égaliseur avant ("Pre") et après ("Post") l'effet.

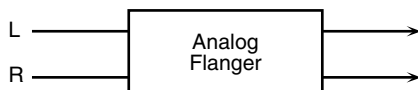


Paramètre	Réglage	Description
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Règle le retard avant le commencement du chorus.
Pre Dly Dev	0–50.0 ms	Spécifie la différence entre le retard initial ("Pre Delay") de chaque signal de chorus.
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Règle la fréquence de modulation de l'effet chorus.
Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus.
Depth Deviation	0–127	Spécifie la différence d'intensité de modulation entre chaque signal de chorus.
Pan Deviation	L63–63R	Règle la différence de position stéréo entre chaque signal de chorus. 0: Tous les sons de chorus sont placés au centre de l'image. L20/R20: Chaque signal de chorus est décalé par pas de 30 degrés du centre de l'image.

Paramètre	Réglage	Description
Chorus Level #2	0–127	Volume du signal de chorus
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave (Pre)
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave (Pre)
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu (Pre)
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu (Pre)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu

20: Analog Flanger

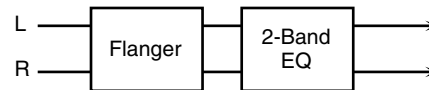
Cet effet recrée le son du flanger analogique SBF-325 Roland. Il propose trois types de flanger (ajoutant une résonance métallique au signal original) et un effet de type chorus.



Paramètre	Réglage	Description
Mode	FL1, FL2, FL3, CHO	Choisit le type d'effet. FL1: Effet flanger mono traditionnel FL2: Flanger stéréo utilisant l'emplacement du signal source dans l'image stéréo FL3: Flanger croisé produisant un effet plus intense CHO: Effet chorus
Rate #1	0.02–5.00 Hz, note	Règle la vitesse d'ondulation du son de flanger.
Depth #2	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Manual	0–127	Spécifie la fréquence centrale à laquelle l'effet flanger est appliqué.
Feedback #3	0–127	Règle l'intensité de l'effet flanger. * Ce paramètre n'a pas d'effet quand "Mode" est réglé sur "CHO".
CH-R Mod Phase	NORM, INV	Règle la phase du canal droit. Ce paramètre est souvent réglé sur "NORM" (normal). Le réglage "INV" inverse la phase de modulation (montée et descente) du canal droit.
CH-L Phase	NORM, INV	Règle la phase des canaux gauche et droit lorsque le signal d'origine est mélangé avec le son de flanger. NORM: phase positive (+) INV: phase négative (-)
CH-R Phase		

21: BOSS Flanger

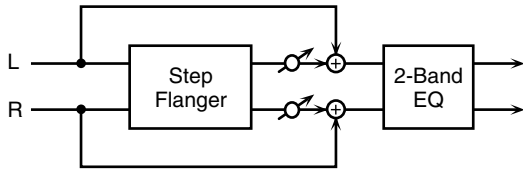
Cet effet comprend deux exemplaires du circuit de flanger équipant les pédales flanger de BOSS. Ces circuits sont branchés en parallèle pour le traitement d'une source stéréo. Cet effet produit une modulation au son métallique typique du signal d'origine.



Paramètre	Réglage	Description
Type	NORMAL, HI-BAND	Modèle de flanger simulé. NORMAL: Type normal (BOSS BF-2) HI-BAND: Type "High-Band" (BOSS HF-2). HI-B augmente la hauteur du flanger d'une octave par rapport à celle du type NORM.
Manual	0–127	Règle la fréquence centrale de l'effet.
Depth #1	0–127	Règle l'intensité d'ondulation du son de flanger.
Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Resonance	0–127	Règle l'intensité de l'effet flanger. * Si le paramètre "Feedback Mode" = CROSS, ce réglage est ignoré.
Phase	0–180 deg	Règle la dispersion spatiale du son de flanger.
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Définit l'entrée de destination pour le signal de flanger réinjecté. NORMAL: Le signal de flanger gauche est réinjecté dans l'entrée gauche et le signal de flanger droit dans l'entrée droite. CROSS: Le signal de flanger gauche est réinjecté dans l'entrée droite et le signal de flanger droit dans l'entrée gauche.
Feedback	-98– +98%	Ce réglage réinjecte le signal de flanger de chaque canal dans l'entrée du canal opposé. Des valeurs négatives (-) inversent la phase. * Ce réglage est ignoré quand le paramètre "Feedback Mode" = NORMAL.
Cross Mix Level	-100– +100	Ce réglage mélange le signal de flanger du canal gauche avec celui du canal droit. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu

22: Step Flanger

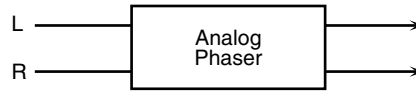
Un "Step Flanger" module le son par paliers clairement audibles. Vous pouvez aussi définir la vitesse de changement de hauteur avec une valeur de note (à un tempo défini).



Paramètre	Réglage	Description
Pre Dly Time	0-50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de flanger ne soit audible.
Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Règle la fréquence de modulation de l'effet flanger.
Depth	0-127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Feedback	-98- +98%	Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Phase	0-180 deg	Règle la dispersion spatiale du son de flanger.
Step Rate #2	0.05-10.0 Hz, note	Règle la fréquence du changement de hauteur.
Flanger Level	0-127	Volume du flanger
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

23: Analog Phaser

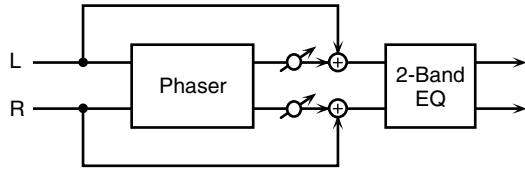
Cet effet comporte deux phasers de type analogique, agencés en parallèle en vue d'un traitement stéréo. Le signal d'effet (cycliquement en phase et déphasé) est ajouté au signal original, produisant la modulation typique des phasers.



Paramètre	Réglage	Description
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Définit le nombre d'étages du circuit de déphasage: quatre (4STAGE) ou huit (8STAGE). Le réglage "8STAGE" (8 étages) augmente le nombre de fréquences où le son est annulé, produisant un effet plus découpé.
Center Freq #1	0-127	Règle la fréquence centrale à laquelle l'effet phaser est appliqué. Quand vous augmentez cette valeur, le phaser affecte les fréquences plus élevées.
Resonance	0-127	Volume du feedback (réinjection) Augmentez cette valeur pour obtenir un effet plus caractéristique.
LFO 1/2 Rate	0.02-5.00 Hz, note	Règle la vitesse de modulation de l'effet.
LFO 1/2 Depth	0-127	Règle l'intensité de modulation.
LFO 1/2 Phase	NORM, INV	Règle la phase du signal modulé gauche et droit. NORM: La phase est identique pour les canaux gauche et droit. INV: Les canaux gauche et droit ont une phase opposée.

24: Digital Phaser

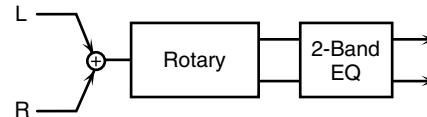
Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit ainsi une modulation du son dans le temps.



Paramètre	Réglage	Description
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Définit le nombre d'étages du circuit de déphasage: quatre (4STAGE) ou huit (8STAGE). Le réglage "8STAGE" (8 étages) augmente le nombre de fréquences où le son est annulé, produisant un effet plus découpé.
Manual	0-127	Règle la fréquence centrale autour de laquelle le son est modulé.
Rate #1	0.05-10.0 Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Depth #2	0-127	Règle l'intensité de modulation.
Phase	NORM, INV	Règle la phase du signal modulé gauche et droit. NORM: La phase est identique pour les canaux gauche et droit. INV: Les canaux gauche et droit ont une phase opposée.
Resonance	0-127	Règle le niveau de réinjection du phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Mix Level	0-127	Volume du son déphasé par rapport au signal original.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

25: Rotary

L'effet Rotary simule le son de haut-parleurs rotatifs souvent utilisés avec des orgues électriques classiques. Comme vous pouvez régler séparément le mouvement des rotors de l'aigu et du grave, les caractéristiques propres à ces haut-parleurs peuvent être modulés avec précision. Effet idéal pour les Patches d'orgue électrique.

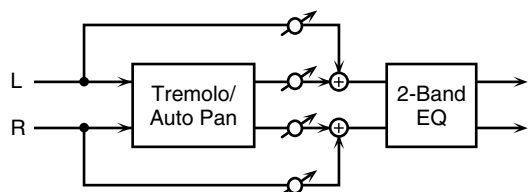


Paramètre	Réglage	Description
Speed	SLOW, FAST	Change simultanément la vitesse de rotation des rotors du grave et de l'aigu. SLOW: Ralentit la vitesse en fonction du paramètre "Slow Rate". FAST: Accélère la vitesse en fonction du paramètre "Fast Rate".
Low Slow Rate	0.05-10.0 Hz, note	Vitesse lente (SLOW) du rotor du grave (Low)
Low Fast Rate	0.05-10.0 Hz, note	Vitesse rapide (FAST) du rotor du grave (Low)
Low Acceleration	0-15	Détermine le temps qu'il faut au rotor du grave pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide.
Low Level	0-127	Volume du rotor du grave
Hi Slow Rate	0.05-10.0 Hz, note	Vitesse lente (SLOW) du rotor de l'aigu (Hi)
Hi Fast Rate	0.05-10.0 Hz, note	Vitesse rapide (FAST) du rotor de l'aigu
Hi Acceleration	0-15	Détermine le temps qu'il faut au rotor de l'aigu pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide.
Hi Level	0-127	Règle le volume du rotor de l'aigu.
Separation #1	0-127	Dispersion du son
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

Liste des effets

26: Tremolo/Auto Pan

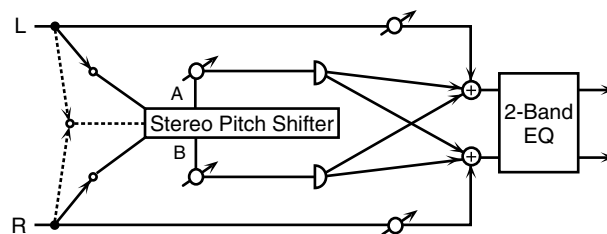
Voici un effet trémolo ou pan automatique (stéréo). L'effet trémolo module cycliquement le volume et produit ainsi un trémolo. Auto Pan module cycliquement l'emplacement du signal dans l'image stéréo.



Paramètre	Réglage	Description
Mode	TREMOLLO, AUTO PAN	Choix du type d'effet: Tremolo ou Auto Pan.
Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Choix du type de modulation. TRI: Onde triangulaire SAWUP/SAWDN: Dent de scie SQR: Onde carrée SIN: Onde sinusoïdale
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth #2	0–127	Intensité de la modulation
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu

27: Stereo Pitch Shifter

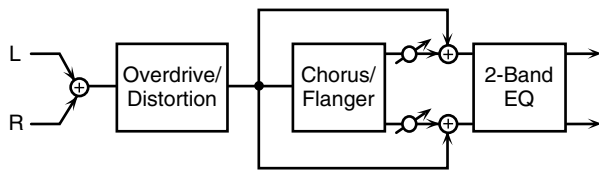
Cet effet comporte deux "pitch shifters" agencés en parallèle. Il permet un traitement stéréo. Il peut décaler la hauteur du signal d'entrée jusqu'à une octave vers le haut ou vers le bas.



Paramètre	Réglage	Description
Input Mode	MONO, STEREO	Choisit le type de source d'entrée: mono ou stéréo.
Grade	1–5	Définit la qualité de l'effet. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet produit est naturel. Toutefois, le retard de l'effet augmente en conséquence.
Coarse Pitch A/B #1/#2	-12~+12 demitons	Règle le décalage de hauteur (du Pitch Shifter A ou B) en demitons.
Fine Pitch A/B	-100– +100 cent	Règle le décalage de hauteur par pas de 2 cents (1 cent= 1/100e de demi-ton) du Pitch Shifter A ou B.
Pre Delay A/B	0–500 ms	Règle le retard avant que le signal du Pitch Shifter A ou B ne soit audible.
Level A/B	0–127	Volume du signal de Pitch Shifter A ou B.
Pan A/B	L63–63R	Position stéréo du signal de Pitch Shifter A ou B.
Direct Level	0–127	Niveau du signal direct.
Feedback #3	-98– +98%	Règle la quantité de signal de Pitch Shifter réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de Pitch Shifter plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu

28: OD/DS → Cho/Flg (Overdrive/Distortion → Chorus/Flanger)

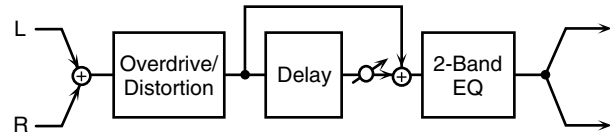
Cet effet relie soit un overdrive ou une distorsion avec un chorus ou un flanger.



Paramètre	Réglage	Description
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive #1	0-127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0-127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate #2	0.05-10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0-127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0-180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0-50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98- +98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Xover LowFreq	50-4000 Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	-36-0 dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000-20000 Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	-36-0 dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Mod Level	0-127	Volume du son de chorus ou de flanger.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

29: OD/DS → Delay (Overdrive/Distortion → Delay)

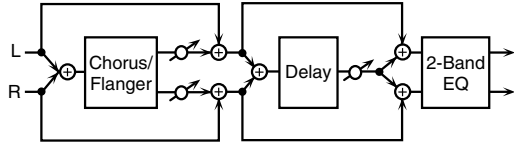
Cet effet relie en série un overdrive ou une distorsion avec un delay.



Paramètre	Réglage	Description
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive #1	0-127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0-127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
Delay Time	0-1300 ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback #2	-98- +98%	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0-127	Niveau du signal retardé.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

30: Cho/Flg -> Delay (Chorus/Flanger -> Delay)

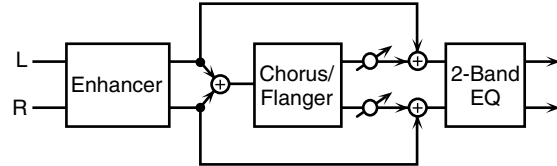
Cet effet relie en série un chorus ou un flanger avec un delay.



Paramètre	Réglage	Description
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0–180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98– +98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	-36–0 dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	-36–0 dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Mod Level	0–127	Volume du son de chorus ou de flanger.
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback	-98– +98%	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0–127	Niveau du signal retardé.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu

31: Enh -> Cho/Flg (Enhancer -> Chorus/Flanger)

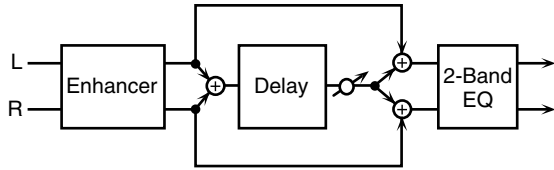
Cet effet relie en série un enhanceur et un chorus (ou un flanger).



Paramètre	Réglage	Description
Enhans Sens #1	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhans Frequency	0–127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhans Mix Level	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhans Level	0–127	Niveau du signal de l'enhancer
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0–180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98– +98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	-36–0 dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	-36–0 dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Mod Level	0–127	Volume du son de chorus ou de flanger.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu

32: Enh -> Delay (Enhancer -> Delay)

Voici un enhanceur et un delay branchés en série.



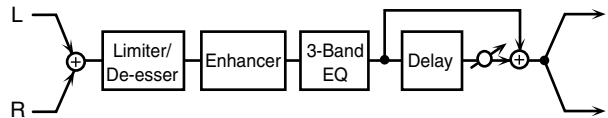
Paramètre	Réglage	Description
Enhance Sens #1	0-127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhance Frequency	0-127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhance Mix Level	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhance Level	0-127	Niveau du signal de l'enhancer
Delay Time	0-1300 ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback #2	-98- +98%	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Low Damp Freq	50-4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000-20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36-0 dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0-127	Niveau du signal retardé.
Ps Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu

33: Vocal Multi

Cet effet combine un limiter/"de-esser", un enhanceur, un égaliseur à 3 bandes et un delay branchés en série.

Un limiter évite de la distorsion en empêchant les signaux de dépasser le seuil spécifié.

Un "de-esser" coupe les sons sibilants de la voix humaine afin d'adoucir le son.



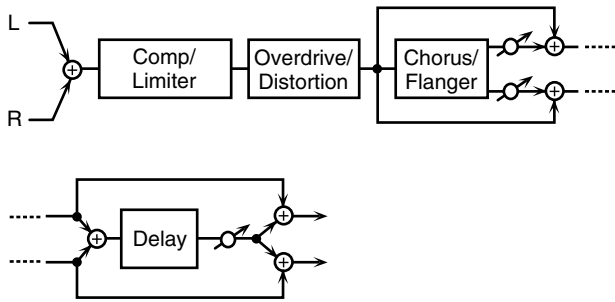
Paramètre	Réglage	Description
Limtr Mode	LIMITER, DE-ESSER	Définit le mode de l'effet: Limiter ou De-esser. * Les réglages Limiter sont ignorés si Limiter Mode est réglé sur DE-ESSER. Inversement, les réglages de-esser sont ignorés si Limiter Mode est réglé sur LIMITER.
Limtr Threshold	-60-0 dB	Règle le niveau seuil (Threshold) auquel le limiter est actif.
Limtr Release #1	0-127	Règle l'intervalle entre la chute du niveau du signal en dessous du seuil du limiter et la coupure de l'effet.
Limtr Gain	-60- +12 dB	Règle le gain du signal franchissant le limiter.
DE Sens	0-127	Règle la sensibilité par rapport au volume d'entrée, déterminant la manière dont l'effet est appliqué.
DE Frequency	1000-10000 Hz	Règle la fréquence à laquelle l'effet "de-esser" est appliqué.
Enhance Sens	0-127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhance Frequency	0-127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhance Mix Level	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhance Level	0-127	Niveau du signal de l'enhancer
EQ Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50-20000 Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Largeur de bande du médium
EQ Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu
Delay Time	0-1300 ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback	-98- +98%	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Liste des effets

Paramètre	Réglage	Description
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0–127	Niveau du signal retardé.

34: Guitar Multi

"Guitar Multi" relie en série un Comp/Limiter, un effet overdrive ou distorsion, un chorus ou un flanger et un delay.

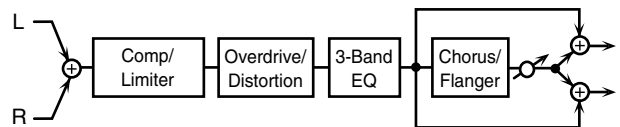


Paramètre	Réglage	Description
Comp Sw	OFF, ON	Active/coupe le compresseur/limiteur.
Comp Threshold	-60–0 dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Comp Attack	0–127	Règle l'intervalle entre le dépassement du seuil et l'activation du compresseur.
Comp Release	0–127	Règle l'intervalle entre le moment où le volume passe sous le seuil et la coupure du compresseur.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le rapport de compression "source de signal: signal de sortie".
Comp Gain	-60– +12 dB	Détermine le niveau de sortie.
Distortion Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive	0–127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.

Paramètre	Réglage	Description
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0–127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
Mod Mode (Chorus/Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98– +98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Mod XoverLPF	500–15000 Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Mod XoverHPF	THRU, 50–800 Hz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut. (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Mod Level	0–127	Volume du son de chorus ou de flanger.
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback	-98– +98%	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Hi Damp Freq	500–15000 Hz, THRU	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de
Delay Level	0–127	Niveau du signal retardé.

35: Bass Multi

"Bass Multi" branche en série un compresseur/limiteur, un overdrive/une distorsion, un égaliseur à 3 bandes et un chorus ou un flanger. Comme son nom l'indique, cet algorithme est un multi-effet pour basse.

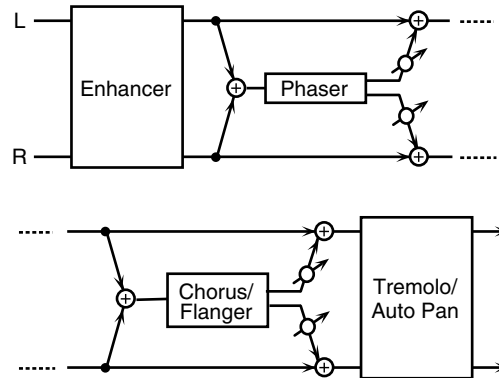


Paramètre	Réglage	Description
Comp Sw	OFF, ON	Active/coupe le compresseur/limiteur.
Comp Threshold #1	-60–0 dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.

Paramètre	Réglage	Description
Comp Attack	0-127	Règle l'intervalle entre le dépassement du seuil et l'activation du compresseur.
Comp Release	0-127	Règle l'intervalle entre le moment où le volume passe sous le seuil et la coupure du compresseur.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le rapport de compression "source de signal: signal de sortie".
Comp Gain	-60- +12 dB	Détermine le niveau de sortie.
Distortion Sw	OFF, ON	Active/ coupe l'effet overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: overdrive (OD) ou distorsion (DS).
Drive	0-127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/ coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: Petit ampli BUILT-IN: Ampli combiné ("combo") 2-STACK: Tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: Tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0-127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
EQ Low Freq	50-4000 Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50-20000 Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Largeur de bande du médium
EQ Hi Freq	2000-20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	-15- +15 dB	Gain de l'aigu
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate	0.05-10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0-127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0-180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0-50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98- +98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Mod XoverLPF	500-15000 Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Mod XoverHPF	THRU, 50-800 Hz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut. (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Mod Level	0-127	Volume du son de chorus ou de flanger.


36: EP Multi

Relie en série un enhancer, un phaser, un chorus/flanger et un trémolo/Auto-Pan. Effet idéal pour le piano électrique.



Paramètre	Réglage	Description
Enhan Sw	OFF, ON	Active/ coupe l'enhancer.
Enhan Sens	0-127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0-127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Enhan Level	0-127	Niveau du signal de l'enhancer
Phaser Manual	0-127	Règle la fréquence centrale autour de laquelle le son est modulé.
Phaser Rate	0.05-10.0 Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Phaser Depth	0-127	Règle l'intensité de modulation.
Phaser Resonance	0-127	Règle le niveau de réinjection du phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Phaser Mix Level	0-127	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Mod Mode (Chorus / Flanger)	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: chorus ou flanger.
Mod Rate	0.05-10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Depth	0-127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Mod Phase	0-180 deg	Définit la dispersion du son de chorus ou de flanger.
Mod Pre Delay	0-50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de chorus ou de flanger ne soit audible.
Mod Feedback	-98- +98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.
Mod XoverLPF	500-15000 Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Mod XoverHPF	THRU, 50-800 Hz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut. (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Mod Level	0-127	Volume du son de chorus ou de flanger.

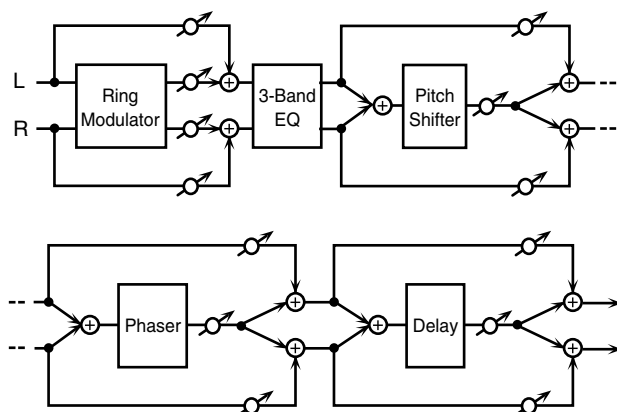
Liste des effets

Paramètre	Réglage	Description
Trem/Pan Sw	OFF, ON	Active/coupe le trémolo ou Auto Pan.
Trem Mode	TREMOLO, AUTO PAN	Choix du type d'effet: Tremolo ou Auto Pan.
Trem Wave-form	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Choix du type de modulation. TRI: Onde triangulaire SAWUP/SAWDN: Dent de scie SQR: Onde carrée SIN: Onde sinusoïdale
	SAWUP SAWDN	
Trem Rate	0.05–10.0 Hz, note	Vitesse de modulation
Trem Depth	0–127	Intensité de la modulation

37: Keyboard Multi

Relie en série un modulateur en anneau ("Ring Modulator"), un égaliseur à 3 bandes, un pitch shifter, un phaser et un delay.

Le "ring modulator" module le signal d'entrée avec un oscillateur interne, produisant des fréquences évoquant une cloche.

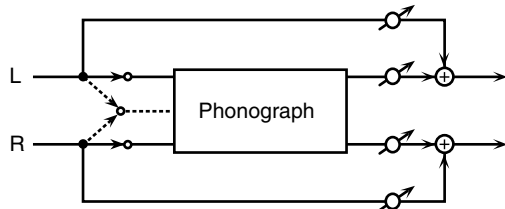


Paramètre	Réglage	Description
Ring Freq	0–127	Fréquence à laquelle la modulation est appliquée
Ring Balance #1	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal traité par le modulateur en anneau (WET)
EQ Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
EQ Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
EQ Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
PS Grade	1–5	Définit la qualité de l'effet. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet produit est naturel. Toutefois, le retard de l'effet augmente en conséquence.
PS Coarse	-12~+12 demi-tons	Règle le décalage de hauteur pas de demi-tons.

Paramètre	Réglage	Description
PS Fine	-100– +100 cent	Règle le décalage de hauteur par pas de 2 cents (1 cent= 1/100e de demi-ton).
PS Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)
Phaser Manual	0–127	Règle la fréquence centrale autour de laquelle le son est modulé.
Phaser Rate	0.05–10.0 Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Phaser Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation.
Phaser Resonance	0–127	Règle le niveau de réinjection du phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Phaser Mix Level	v	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Delay Time	0–650 ms, note	Règle le retard avant le début du signal delay.
Delay Feedback	v	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Delay Level	0–127	Niveau du signal retardé.

38: Phonograph

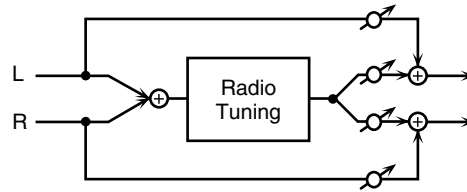
Cet effet émule le son d'un disque vinyle lu sur une platine analogi- que. Il permet même de générer les divers bruits typiques des dis- ques vinyles et de simuler les irrégularités de rotation d'une vieille platine.



Paramètre	Réglage	Description
Input Mode	MONO, STEREO	Choisit le type de platine virtuelle de l'effet: stéréo ou mono.
Signal Dist	0-127	Intensité de la distorsion
Frequency Range	0-127	Réponse en fréquence de la platine Plus cette valeur diminue et plus la réponse en fréquence est médiocre, produisant un son évoquant davantage une vieille platine.
Disk Type	LP, EP, SP	Choix de la vitesse de rotation de la platine. LP: 33 1/3 r.p.m. EP: 45 r.p.m. SP: 78 r.p.m.
Total Noise #1	0-127	Niveau général des divers bruits.
Scratch	0-127	Griffes sur le disque.
Dust	0-127	Poussière sur le disque.
Hiss	0-127	Chuintement continu.
* Ces paramètres simulent les bruits typiques des disques vinyles. Le bruit augmente avec la valeur de ces paramètres. Réglez "Scratch", "Dust" et "Hiss" au niveau voulu avant d'ajuster le niveau général des bruits avec le paramètre "Total Noise".		
Total Wow/Flutter #2	0-127	Pleurage et scintillement total.
Wow	0-127	Pleurage correspondant aux irrégularités de rotation de cycle long.
Flutter	0-127	Scintillement correspondant aux irrégularités de rotation de cycle court.
Random	0-127	Irrégularités de rotation aléatoires.
Ces paramètres simulent les irrégularités de rotation d'une platine. Réglez "Wow", "Flutter" et "Random" au niveau voulu avant d'ajuster le niveau général des irrégularités avec le paramètre "Total Wow/Flutter".		
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)

39: Radio Tuning

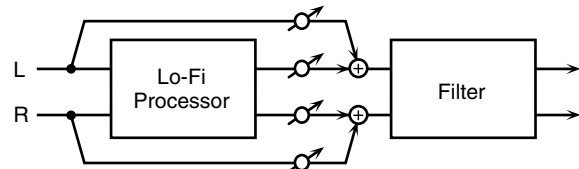
Cet effet simule le son d'une radio AM.



Paramètre	Réglage	Description
Tuning #1	-50- +50	Règle l'intensité du bruit produit lors de l'accord de la radio.
Noise Level #2	0-127	Règle le niveau de bruit.
Frequency Range #3	0-127	Règle la réponse en fréquence de la radio. Plus cette valeur diminue, plus les caractéristiques en fréquence se dégradent, évoquant davantage le son d'une radio dotée d'un haut-parleur minuscule.
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)

40: Bit Rate Converter

En réduisant le nombre de bits et la fréquence d'échantillonnage, cet effet permet de recréer le son "LoFi" ("basse fidélité") des premiers échantillonneurs numériques et d'autres appareils similaires. Un filtre est branché en série à la sortie du processeur LoFi.



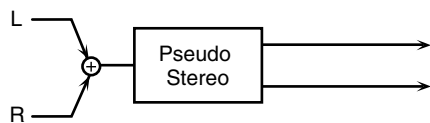
Paramètre	Réglage	Description
Pre Filter Sw	OFF, ON	Il s'agit du commutateur du filtre situé avant le traitement Lo-Fi.
Sample Rate	1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Définit la fraction de la fréquence d'échantillonnage actuelle utilisée pour le traitement LoFi.
Bit Down	0-15	Réduit le nombre de bits.
Post Filter Sw	OFF, ON	Il s'agit du commutateur du filtre situé après le traitement Lo-Fi.
Balance	DRY100:0WET-DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui de l'effet (WET)
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre THRU: Aucun filtre n'est utilisé. LPF: Laisse passer les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. BPF: Laisse passer les fréquences proches de la fréquence de coupure. HPF: Laisse passer les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. NOTCH: Laisse passer les fréquences autres que celles proches de la fréquence de coupure.

Liste des effets

Paramètre	Réglage	Description
Filter Slope	-12, -24 dB/O	Pente d'atténuation du filtre -24dB par octave: filtre abrupt -12dB par octave: filtre léger
Filter Cutoff	0-127	Fréquence de coupure du filtre Plus cette valeur est proche de "0", plus la fréquence de coupure diminue. Plus cette valeur se rapproche de "127", plus la fréquence augmente.
Filter Resonance	0-127	Niveau de résonance du filtre Augmentez ce réglage pour accroître la résonance autour de la fréquence de coupure et produire ainsi un son unique.
Filter Gain	0- +24 dB	Permet de compenser la perte de volume dans la plage de coupure de certains filtres. Plus vous augmentez cette valeur et plus la compensation est forte (et le volume augmente).

41: Pseudo Stereo

Répartit les composants d'un signal d'entrée mono entre les canaux gauche et droit, créant une impression artificielle de signal stéréo à la sortie.



Paramètre	Réglage	Description
Depth #1	0-15	Dispersion spatiale de l'image sonore

Paramètres de chorus

Cette section décrit la fonction des paramètres de chorus.

Chorus Type

01: Chorus 1

Cet effet chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence lente et de faible intensité.

02: Chorus 2

Cet effet chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Fréquence de modulation rapide et de faible intensité.

03: Chorus 3

Cet effet chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence lente et d'intensité plus forte.

04: Chorus 4

Cet effet chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence rapide et d'intensité plus forte.

05: Feedback Chorus

Ce chorus propose un effet de type flanger au son doux.

06: Flanger

Cet effet sonne un peu comme un avion au décollage et à l'atterrissage.

07: Short Delay

Delay (effet d'écho) avec un bref retard.

08: Fbk Short Delay

Delay court avec de nombreuses répétitions.

Paramètres de chorus

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	500–15000 Hz, THRU	Fréquence de l'égalisation du grave (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Pre Hi Freq	THRU, 50–800 Hz	Fréquence de l'égalisation de l'aigu (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Pre Dly Time	0.0–50.0 ms	Règle le retard avant le commencement du chorus.
Co LPF Freq	500–15000 Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. (THRU: aucun filtre n'est utilisé.) Cet effet est appliqué à la bande de fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Co HPF Freq	THRU, 50–800 Hz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut. (THRU: aucun filtre n'est utilisé.) Cet effet est appliqué à la bande de fréquences au-dessus de la fréquence de coupure.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Définit le cycle d'ondulations du chorus ou du flanger.
Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du chorus ou du flanger.
Feedback	-98– +98%	Détermine la quantité de signal de chorus ou de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Cho/Flg Sw	CHORUS, FLANGER	Choisit le mode: chorus ou flanger.

Paramètres Reverb

Cette section décrit la fonction des paramètres du processeur Reverb (réverbération).



Vous trouverez une description de chaque type de réverb aux pages suivantes:

01: Room 1	(p. 187)
02: Room 2	(p. 188)
03: Room 3	(p. 188)
04: Hall 1	(p. 189)
05: Hall 2	(p. 189)
06: Hall 3	(p. 190)
07: Garage	(p. 190)
08: Plate	(p. 191)
09: Non-Linear	(p. 191)
10: Delay	(p. 192)

01: Room 1

Simule la réverbération d'une pièce. C'est l'effet réverb "Room" typique.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Low Rev Time	0.06–32.0 sec	Durée de la réverb pour la bande du grave
Hi Rev Time	0.06–32.0 sec	Durée de la réverb pour la bande de l'aigu
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La réverbération définie avec "Low Rev Time" est appliquée à la plage en dessous de cette fréquence et celle définie avec "Hi Rev Time" à la plage au-dessus de cette fréquence.
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	5.6–32.6 m	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)

02: Room 2

Réverbération d'une pièce. Cet effet convient pour simuler une petite pièce; il produit une réverbération claire.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–32.00 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–10	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)

03: Room 3

Simule la réverbération d'une pièce. Il convient pour recréer la réverbération d'une assez grande pièce. Les bandes du médium et du grave sont très présentes dans le signal de réverbération.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–32.00 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–8	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)

04: Hall 1

Simule la réverbération d'une salle de concert. C'est la réverbération typique pour ce genre de salle. Vous pouvez appliquer un effet chorus au son de réverbération pour produire une impression d'espace ou un effet spécial.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Low Rev Time	0.06–64.00 sec	Durée de la réverb dans la bande du grave
Hi Rev Time	0.06–64.00 sec	Durée de la réverb pour la bande de l'aigu
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La réverbération définie avec "Low Rev Time" est appliquée à la plage en dessous de cette fréquence et celle définie avec "Hi Rev Time" à la plage au-dessus de cette fréquence.
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	5.6–40.4 m	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Chorus Rate	0–127	Vitesse de la modulation appliquée à la réverb
Chorus Depth	0–127	Intensité de la modulation appliquée à la réverb

05: Hall 2

Simule la réverbération d'une salle de concert. Cet effet convient pour simuler une salle plutôt petite et produit une réverbération claire.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–64.00 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–10	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)

06: Hall 3

Simule la réverbération d'une salle de concert. Il convient pour recréer la réverbération d'une assez grande pièce. Les bandes du médium et du grave sont très présentes dans le signal de réverbération.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–64.0 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–8	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)

07: Garage

Cet effet simule la réverbération d'un garage. Il recrée l'acoustique d'une pièce aux murs couverts de matériaux durs et très réfléchissants.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–32.00 sec	Durée de la réverb
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–8	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)

08: PLATE

Simule une réverbération de plaque (utilisant les vibrations d'une plaque métallique).

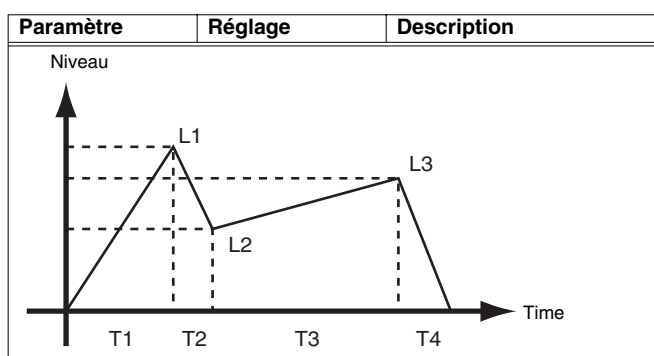
Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
Low Rev Time	0.06–32.00 sec	Durée de la réverb dans la bande du grave
Hi Rev Time	0.06–32.00 sec	Durée de la réverb pour la bande de l'aigu
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La réverbération définie avec "Low Rev Time" est appliquée à la plage en dessous de cette fréquence et celle définie avec "Hi Rev Time" à la plage au-dessus de cette fréquence.
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	5.6–34.7 m	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de réverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)

09: Non-Linear

Grâce à un traitement numérique, cet effet produit une réverbération artificielle fort différente des réverbérations naturelles.

Paramètre	Réglage	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Pre Mid Gain	-15– +15 dB	Largeur de bande du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu
NLR Type	L→R, NORMAL, L←R	Placement du signal de sortie dans l'image stéréo L→R: Du canal gauche (L) vers le canal droit (R) NORMAL: Signal de sortie sans changement de position stéréo L←R: Du canal droit (R) vers le canal gauche (L)
Pre Dly Time	0.0–200.0 ms	Règle le retard avant le début du signal delay.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Feedback Time	0.1–1000 ms	Temps de retard du son réinjecté
Feedback Level	0–99%	Volume du feedback (réinjection)
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Env Time Ratio	10–120%	La durée globale est étirée ou comprimée tout en préservant les rapports entre les divers temps d'enveloppe.
Envelope T1–T4	0.1–1000 ms	Durée pour atteindre chaque point d'enveloppe (T1~T4)
Envelope L1–L3	0–100	Niveau de sortie de chaque point (L1~L3) * La durée totale des temps d'enveloppe (T1+T2+T3+T4) est de 1000ms. Si cette limite est dépassée, le son est coupé.

Liste des effets



10: Delay

Delay stéréo. Selon la longueur du retard, vous pouvez produire de longs échos, des sons épais ou des sons soulignant l'image spatiale.

Paramètre	Réglage	Description
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Choix du mode de delay: effet stéréo, mono ou alterné. MONO: Delay à une entrée et à deux sorties. Les signaux stéréo (gauche et droit) sont mélangés avant d'être traités. STEREO: Delay à deux entrées et à deux sorties. Le delay adopte la position stéréo du signal original. ALTERNATE: Le delay est appliqué en alternance au signal du canal gauche et du canal droit (delay alterné).
Delay Time	0–1300 ms (MONO), 0–650 ms (STEREO, ALTERNATE), note	Règle le retard avant le début du signal delay.
L-R Shift	0–650 ms, note	Le temps de retard augmente pour le signal de delay d'un seul canal (gauche ou droit). Si "L-R Order" est réglé sur "L→R", le signal du canal R (droit) est retardé. Avec le réglage "R→L", le signal du canal L (gauche) est retardé. <i>* Ce paramètre n'a pas d'effet quand "Mode" est réglé sur "MONO" ou "ALTERNATE".</i>
L-R Order	L→R, R→L	En mode "STEREO" ou "ALTERNATE", ce paramètre détermine quel canal produit le premier son signal de retard. L→R: Produit d'abord le signal retardé du canal gauche. R→L: Produit d'abord le signal de retard du canal droit <i>* Ce paramètre est ignoré en mode "MONO".</i>
Feedback	-98– +98%	Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et celui du delay (WET)

Paramètre	Réglage	Description
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence sous laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "Low Damp" atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet delay.
Low Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "Low Damp"
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. "High Damp" atténue d'abord les aigus, produisant un son de delay plus naturel.
Hi Damp Gain	-36–0 dB	Intensité de "High Damp"
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	-15– +15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	-15– +15 dB	Gain de l'aigu

Dépannage

Si l'instrument ne semble pas se comporter de façon normale, vérifiez les points ci-dessous avant de conclure qu'il est en panne. Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, veuillez contacter votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche.

* Si un message apparaît en cours d'utilisation, vérifiez sa signification dans la section "Description des messages" (p. 197).

Problèmes liés au V-Synth XT

Problème	Cause	Solution
Impossible de mettre l'instrument sous tension.	Le cordon d'alimentation est-il correctement branché au V-Synth XT et à une prise de courant?	Vérifiez le branchement au secteur.
Aucun son/volume faible	Les appareils branchés à l'instrument sont-ils sous tension?	Vérifiez que votre amplificateur ou console de mixage est sous tension.
	Le volume est-il réglé au minimum?	Vérifiez le réglage de volume du V-Synth XT et de l'ampli ou de la console de mixage connecté.
	Entendez-vous un signal dans le casque?	Si vous entendez du son avec le casque, il est possible que les câbles de connexion soient défectueux ou que l'ampli ou la console de mixage ait un problème. Vérifiez à nouveau les câbles de connexion et les appareils périphériques.
	Le volume du patch est-il trop bas?	Vérifiez le réglage du paramètre "Level" (p. 94).
	Les réglages d'effets sont-ils corrects?	Vérifiez les réglages actif/coupé, Balance ou Level de l'effet (p. 97).
	Les réglages d'assignation de sortie sont-ils corrects?	Vérifiez le réglage "Output Assign" (p. 97).
	Le volume a-t-il été diminué via des messages de volume transmis par un appareil MIDI externe?	Vérifiez les réglages de volume.
	L'oscillateur est-il désactivé?	Activez [OSC1] ou [OSC2].
	Avez-vous activé la communication USB du V-Synth XT en mode "Storage"?	Annulez la communication USB (p. 140, p. 142).
	Le réglage de canal MIDI de l'appareil transmetteur (clavier MIDI, p.ex.) correspond-il à celui du V-Synth XT?	Réglez l'appareil transmetteur (clavier MIDI, p.ex.) et le V-Synth XT sur le même canal MIDI. Vérifiez le réglage du paramètre "Part MIDI" (p. 126).
Le volume de l'instrument branché aux prises INPUT est trop faible.	Utilisez-vous un câble contenant une résistance?	Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.
	Le réglage "INPUT Jack Gain" (p. 126) est-il correct?	Vérifiez le réglage "INPUT Jack Gain" (p. 126).
L'appareil connecté aux prises INPUT (ou MIC) ne produit aucun son	Le réglage "MIC Jack Switch" (p. 126) ou "INPUT Jack Switch" (p. 126) est-il correct?	Vérifiez le réglage "INPUT Jack Switch" (p. 126) ou "INPUT Jack Switch" (p. 126).
La hauteur n'est pas bonne	Les réglages de hauteur de la section Oscillator sont-ils corrects?	Vérifiez les réglages des paramètres "Patch Coarse/Fine Tune" (p. 85).
	L'accord global est-il correctement réglé?	Vérifiez le réglage du paramètre "Master Tune" (p. 123).
	L'instrument a-t-il reçu un message Pitch Bend d'un appareil externe laissant la hauteur "indéterminée"?	Manipulez le levier Pitch Bend du clavier MIDI connecté.
Il y a de la distorsion	Utilisez-vous un effet générant de la distorsion?	Vérifiez les réglages d'effets (p. 164).
	Avez-vous augmenté le niveau du patch?	Vérifiez le réglage du paramètre "Level" (p. 94).
Les effets sont inaudibles	Les boutons d'effets [MFX], [CHO] ou [REV] sont peut-être désactivés.	Activez les effets avec ces boutons.
	Les réglages d'effets sont-ils corrects?	Si le niveau d'envoi de chaque effet (Send) est réglé sur 0, l'effet sera inaudible. Vérifiez les réglages (p. 97). Même si le niveau d'envoi de chaque effet est supérieur à "0", vous n'entendrez aucun effet si les paramètres MFX Master Level, Chorus Master et Reverb Master sont réglés sur "0". Vérifiez chaque réglage (p. 97). Si "Output Assign" est réglé sur une valeur autre que "MULTI", le son du MFX sera inaudible (p. 97).

Dépannage

Problème	Cause	Solution
Vous avez réglé Oscillator Type sur "EXT IN" mais le signal transmis aux prises INPUT (ou MIC) est inaudible	Si l'oscillateur est réglé sur l'entrée externe (EXT IN), l'instrument ne produit du son que lorsque vous jouez sur le clavier MIDI.	Jouez sur le clavier MIDI.
	Le réglage "Source externe" (p. 123) est-il correct?	Vérifiez le réglage "Source externe" (p. 123).
	Le réglage "MIC Jack Switch" (p. 126) ou "INPUT Jack Switch" (p. 126) est-il correct?	Vérifiez le réglage "MIC Jack Switch" (p. 126) ou "INPUT Jack Switch" (p. 126).
Le dispositif MIDI connecté ne produit aucun son	L'instrument est-il configuré pour transmettre des messages MIDI?	Vérifiez le réglage du paramètre "Patch Tx Ch" (p. 127).
	Le canal de transmission MIDI du V-Synth XT correspond-il au canal de réception MIDI du dispositif connecté?	Vérifiez le réglage du paramètre "Patch Tx Ch" (p. 127).
Les messages exclusifs (SysEx) ne sont pas reçus	L'instrument est-il configuré pour recevoir des messages exclusifs?	Réglez le paramètre Rx Sys-Ex sur ON (p. 125).
	Le numéro "Device ID" du transmetteur correspond-il à celui du V-Synth XT?	Vérifiez le réglage du paramètre "Device ID" (p. 125).
Bruit pendant l'échantillonnage	Lors de l'échantillonnage, la fréquence de sortie de l'interface audio numérique est fixée sur 44.1kHz, indépendamment du réglage en mode System. Les appareils connectés pourraient alors produire du bruit.	Ceci n'est pas dû à un mauvais fonctionnement.
Impossible d'éditer ou d'encoder une forme d'onde	Avez-vous choisi une forme d'onde préprogrammée?	Vous ne pouvez pas éditer ou encoder les formes d'onde préprogrammées du V-Synth XT. Choisissez un échantillon que vous avez enregistré ou importé.
Vous avez désactivé le bip (fonction Beep) mais il redevient audible dès la mise sous tension suivante	Le paramètre "Powerup Mode" est réglé sur "Default".	Réglez-le sur "Last Set" et sauvegardez les réglages System (p. 123).

Problèmes liés au pilote USB (Windows)

Problème	Cause	Solution
Lorsque vous (re)démarrez l'ordinateur avec le V-Synth XT connecté via USB, il se bloque à la page d'ouverture et ne fonctionne pas	Sur certains ordinateurs, le fait de démarrer (ou redémarrer) la machine quand le V-Synth XT est sous tension et connecté via USB peut bloquer l'ordinateur à la page d'ouverture et empêcher son fonctionnement.	Mettez le V-Synth XT hors tension et redémarrez l'ordinateur.
Une erreur Windows s'est produite à la mise hors tension du V-Synth XT	Avec le système d'exploitation Windows Me, la mise hors tension du V-Synth XT sans démontage préalable du lecteur peut provoquer une erreur Windows.	Annulez la connexion USB (p. 140) avant de mettre le V-Synth XT hors tension.
Lorsque vous quittez Windows en laissant le V-Synth XT sous tension, l'ordinateur ne s'éteint pas	Certains ordinateurs tournant sous Windows ne peuvent pas être mis hors tension si l'on quitte Windows alors que le V-Synth XT est toujours sous tension (sans démonter le lecteur). (La procédure d'arrêt s'interrompt avant la mise hors tension de l'ordinateur.)	Avant de quitter Windows, vous devez annuler la connexion USB (p. 140) et mettre le V-Synth XT hors tension.
Lorsque le V-Synth XT est connecté via USB et que vous réveillez l'ordinateur mis en veille, ce dernier ne fonctionne plus	Certains ordinateurs mis en veille lorsque le V-Synth XT connecté via USB est sous tension se bloquent au réveil.	Avant d'activer le mode de veille de l'ordinateur, mettez le V-Synth XT hors tension en suivant la procédure décrite à la p. 140.
Le lecteur V-Synth XT n'est pas monté sous Windows XP	Si un lecteur réseau est monté sous Windows XP, le numéro de ce lecteur pourrait entrer en conflit avec celui du lecteur du V-Synth XT. Dans ce cas, le lecteur du V-Synth XT ne sera pas reconnu.	Changez l'assignation du lecteur réseau.

Problème	Cause	Solution
“Find new hardware wizard” (Rechercher nouveau périphérique) n’est pas exécuté automatiquement La boîte de dialogue “Insérer disquette” n’apparaît pas “Rechercher nouveau périphérique” s’arrête avant la fin du processus <i>* Après la connexion du câble USB, il peut falloir 15 secondes (ou plus) avant que le V-Synth ne soit détecté.</i>	Le câble USB est-il correctement branché?	Assurez-vous que le V-Synth XT et votre ordinateur sont reliés correctement avec un câble USB.
	USB est-il activé sur votre ordinateur?	Consultez le manuel de votre ordinateur et assurez-vous qu’USB est activé.
	Votre ordinateur est-il conforme aux spécifications USB?	Si vous utilisez un ordinateur qui ne répond pas aux caractéristiques électriques des spécifications USB, le fonctionnement risque d’être instable. Pour résoudre ce problème, vous pourriez essayer de connecter un hub USB.
		Si aucune des suggestions ci-dessus ne permet de résoudre votre problème, il est possible que le V-Synth XT n’ait pas été correctement détecté par l’ordinateur. Effacez les informations de pilote incorrectes en suivant la procédure décrite sous “Effacer des informations de pilote incorrectes” (p. 195) et réinstallez le pilote.
“Found unknown device” (Périphérique inconnu détecté) apparaît alors que vous avez installé le pilote	Si votre ordinateur ou hub USB a deux connecteurs USB ou plus et si vous branchez le V-Synth XT à un connecteur USB auquel il n’a jamais été branché auparavant, la fenêtre “Périphérique inconnu” peut apparaître, même si vous avez déjà installé le pilote.	Lisez le fichier Readme du CD-ROM fourni et réinstallez le pilote. Ceci n’est pas dû à un mauvais fonctionnement. Si la boîte de dialogue concernant le périphérique inconnu s’affiche alors que le V-Synth XT est branché au même connecteur USB qu’auparavant, il est possible que le V-Synth XT n’ait pas été correctement détecté par l’ordinateur. Effacez les informations de pilote incorrectes en suivant la procédure décrite sous “Effacer des informations de pilote incorrectes” (p. 195) et réinstallez le pilote.
Un message “Pilote inconnu détecté” apparaît et il est impossible d’installer le pilote Le Gestionnaire de périphériques indique “?”, “!” ou “Périphérique USB composite” Le pilote n’est pas installé correctement	Il est possible que l’ordinateur n’ait pas détecté le V-Synth XT.	Effacez les informations de pilote incorrectes en suivant la procédure décrite sous “Effacer des informations de pilote incorrectes” (p. 195) et réinstallez le pilote.
Impossible d’installer/d’effacer/d’utiliser le pilote sous Windows XP/2000	Vous êtes-vous connecté à Windows en tant qu’utilisateur avec privilège Administrateur?	Pour installer, effacer, réinstaller le pilote sous Windows XP/2000, vous devez vous brancher à Windows en tant qu’utilisateur avec prérogatives administratives (Administrateur, par exemple). Pour en savoir plus, consultez l’administrateur système de votre ordinateur.
	Avez-vous effectué des réglages “Options de signature du pilote”?	Pour installer (réinstaller) le pilote, vous devez effectuer les réglages “Options de signature du pilote”.
Windows XP/2000 affiche une boîte de dialogue “Installation matérielle” ou “Signature numérique introuvable”	Avez-vous effectué des réglages “Options de signature du pilote”?	Pour installer (réinstaller) le pilote, vous devez effectuer les réglages décrits sous “Options de signature du pilote”.

Effacer des informations de pilote incorrectes

Effectuez la procédure suivante pour réinstaller le pilote.

1. **Coupez l’alimentation de votre ordinateur puis redémarrez Windows sans la moindre connexion USB (à l’exception du clavier et de la souris).**
2. **Après le redémarrage de Windows, utilisez le câble USB pour brancher le V-Synth XT à l’ordinateur.**
3. **Mettez le V-Synth XT sous tension.**
4. **Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows et, dans ce menu, sélectionnez Paramètres | Panneau de configuration.**
5. **Double-cliquez sur l’icône Système. La boîte de dialogue “Propriétés système” apparaît.**
6. **Cliquez sur l’onglet “Gestionnaire de périphériques”.**
Dans Windows XP, cliquez sur l’onglet “Matériel” de la fenêtre “Propriétés système” puis sur “Gestionnaire de périphériques”.

7. Vérifiez si “Roland V-Synth XT” est affiché avec un symbole “!” ou “?” sous “Autres périphériques”, “Contrôleurs audio, vidéo et jeu” ou “Contrôleur de bus USB”. Si vous trouvez une de ces indications, sélectionnez-la et effacez-la en cliquant sur [Supprimer].
8. Une boîte de dialogue vous demande de confirmer la suppression du périphérique. Vérifiez le contenu de la boîte de dialogue puis cliquez sur [OK]. Répétez cette procédure et effacez toutes les instances de “Roland V-Synth XT” comportant un symbole “!” ou “?”.
9. Vérifiez si “Périphérique USB composite”, “Périphérique USB” ou “Périphérique compatible USB” est affiché avec le symbole “!” ou “?” sous “Autres périphériques”, “Contrôleurs audio, vidéo et jeu” ou “Contrôleur universel de bus série”. Si une de ces indications est affichée, vérifiez si c’est dû à une détection incorrecte du V-Synth XT ou à un problème lié à un autre périphérique. Pour ce faire, mettez le V-Synth XT hors tension.

** Si l’indication “Périphérique USB composite” (ou autre) disparaît quand vous mettez le V-Synth XT hors tension, ce dernier n’a pas été correctement détecté. Reprenez la procédure à l’étape 2 et poursuivez jusqu’à l’étape 8 (où vous effacerez le pilote mal détecté). Si l’indication ne disparaît pas quand vous mettez le V-Synth XT hors tension, le symbole en question concerne un autre périphérique. Ne l’effacez donc pas.*

“Périphérique USB composite”, “Périphérique USB” ou “Périphérique compatible USB” peut désigner un périphérique autre que le V-Synth XT. Veillez donc à ne pas effacer accidentellement l’enregistrement d’un autre périphérique. Si vous effacez l’enregistrement d’un autre périphérique, vous devrez réinstaller le pilote du périphérique en question.
10. Une boîte de dialogue vous demande de confirmer la suppression du périphérique. Vérifiez le contenu de la boîte de dialogue puis cliquez sur [OK]. Effacez chaque instance de “Périphérique USB composite”, “Périphérique USB” ou “Périphérique composite USB” précédée du symbole “!” ou “?” dont vous voulez vous défaire.
11. Mettez le V-Synth XT hors tension et effacez le pilote.
12. Redémarrez Windows. Réinstallez le pilote.

** Si le problème persiste après que vous ayez pris les mesures ci-dessus, lisez le fichier Readme du pilote USB. Vous trouverez le fichier Readme sur le CD-ROM fourni.*

Problèmes liés au pilote USB (Macintosh)

Problème	Cause	Solution
Le message “Drivers needed for the USB device “V-Synth XT” are not available. Would you like to look for these drivers over the internet?” (“Pilotes pour le V-Synth XT non disponibles. Voulez-vous les rechercher sur Internet?”) s’affiche	Il se peut que le pilote USB MIDI du V-Synth XT n’ait pas été correctement installé sur l’ordinateur. Il y a peut-être un conflit avec le pilote (extension) d’un autre périphérique USB.	Installez le pilote USB MIDI de la manière décrite dans le fichier Readme du CD-ROM fourni. Nous avons identifié un problème empêchant l’ordinateur de détecter correctement le V-Synth XT lorsqu’un pilote est installé pour un lecteur USB CD-R de I-O Data Corporation. Si vous rencontrez ce problème, désactivez “ISD 200 BOTBridge” ou tout autre fichier de pilote conflictuel en le sortant du dossier Extensions (dans le dossier Système).
Quand l’ordinateur se réveille, il affiche le message “MIDI off line!”	Le pilote USB MIDI du V-Synth XT n’est pas compatible avec la fonction “Suspendre l’activité” du Mac OS.	N’utilisez donc pas la fonction “Suspendre l’activité” de votre Mac. Avant d’utiliser le V-Synth XT, ouvrez le tableau de bord “Economie d’énergie” et choisissez “Jamais” pour que le système ne se mette pas en veille.

Description des messages

Le V-Synth XT affiche divers messages pendant son utilisation. Il y a trois types de messages:

Messages ERROR: Ce type de message s'affiche lorsque vous tentez d'effectuer une opération non autorisée ou qu'une opération n'a pas pu être exécutée correctement.

Messages WARNING: Il s'agit d'avertissements ou de demandes de confirmation d'opérations importantes.

Messages d'information: Ce type de message vous informe sur le statut actuel de l'instrument. Vous les rencontrerez aussi lorsque vous tentez d'effectuer une opération non autorisée ou qu'une opération n'a pas pu être exécutée correctement.

Les tableaux suivants décrivent les messages de chaque catégorie par ordre alphabétique.

Messages ERROR

Vous pouvez faire disparaître le message d'erreur (ERROR) affiché en touchant <ACCEPT>.

Message	Signification	Solution
DISK Disk Full!	Le support est plein et ne permet pas de sauvegarder des données supplémentaires.	Effacez des fichiers superflus sur le support (p. 136). Vous pouvez aussi choisir un autre support de capacité suffisante.
DISK File/Folder Name Duplicate!	Un fichier ou dossier de nom identique existe déjà.	Choisissez un autre nom (p. 137). Vous pouvez aussi effectuer la sauvegarde dans un dossier ne contenant aucun fichier ou dossier homonyme.
DISK File Not Found!	Un patch (ou échantillon) utilisé par le projet (ou le patch) est introuvable sur le disque.	Recréez le projet ou le patch et sauvegardez-le.
DISK File Read Error!	Le fichier sélectionné est endommagé et ne peut pas être chargé.	N'utilisez pas ce fichier.
DISK File Write Error!	Le V-Synth XT ne peut pas sauvegarder dans le format du support en question.	Choisissez un support dont le format permet la sauvegarde sur le V-Synth XT.
DISK Illegal Format!	Le fichier en question est de format incorrect et ne peut pas être chargé.	N'utilisez pas ce fichier.
DISK Illegal PCM Wave! Cannot Load This Wave.	Le type de compression du fichier est incompatible avec le V-Synth XT.	Convertissez les données en une forme d'onde 8 bits ou 16 bits avec le dispositif qui a créé le fichier en question.
DISK Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est remplie et l'opération a été interrompue.	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth XT. Vous pouvez aussi importer les patches ou échantillons individuels que vous comptez utiliser.
DISK Path Duplicate!	Vous tentez de sauvegarder au même niveau hiérarchique.	Choisissez une autre destination de sauvegarde.
DISK Path Name Too Long!	Le nom du chemin est trop long.	Abrégez le nom de chaque dossier (p. 137). Vous pouvez aussi déplacer le dossier entier à un niveau inférieur de la hiérarchie (p. 136). * Le "chemin" désigne l'emplacement du fichier dans la hiérarchie. Il comporte aussi le nom du dossier.
DISK PC Card Not Ready!	La carte de mémoire n'est pas prête.	Insérez une autre carte de mémoire.
DISK Too Many Channels! Cannot Load This Wave.	Ce fichier contient des ondes pour trois canaux ou plus et ne peut pas être chargé dans le V-Synth XT.	N'utilisez pas ce fichier.
DISK Unformatted Disk!	Ce disque n'est pas formaté et est inutilisable tel quel sur le V-Synth XT.	Formatez le disque en question sur le V-Synth XT.
DISK Unknown Disk Error!	Une erreur d'origine inconnue s'est produite sur le disque.	Contactez votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche.
DISK You Cannot Use This Device!	L'opération que vous avez tenté d'exécuter ne permet pas d'utiliser le support en question.	Choisissez un autre support pour cette opération.
ENCODE Encoding Error!	L'encodage ne peut pas être effectué.	Changez de type d'encodage et recommencez l'opération.
ENCODE Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est saturée et l'encodage est donc impossible.	Raccourcissez la forme d'onde (p. 115) ou effacez des échantillons superflus de la mémoire du V-Synth XT (p. 109).
IMPORT No Room for Patches!	Aucune mémoire patch n'est disponible.	Effacez des patches superflus sur le V-Synth XT (p. 77).
IMPORT No Room for Samples!	Aucune mémoire d'échantillon n'est disponible.	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth XT (p. 109).

Description des messages

Message	Signification	Solution
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Allocated!	La mémoire de formes d'onde est insuffisante pour l'exécution de l'opération "Copy".	Raccourcissez la plage des données à copier (p. 115) ou effacez des échantillons superflus du V-Synth XT (p. 109).
SAMPLE EDIT Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est insuffisante pour exécuter l'édition d'onde ("Insert", "Zero Insert", "Region", "Paste").	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth XT (p. 109).
SAMPLING Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est remplie et l'opération a été interrompue.	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth XT (p. 109).

Messages WARNING

Si un message WARNING apparaît, suivez les consignes de la colonne "Action".

Message	Signification	Solution
CHANGE USB MODE USB Mode Will Be Changed.	Le réglage "USB Mode" doit être changé.	Quittez toute application utilisant la communication USB MIDI.
COPY FILE/FOLDER Are You Sure?	Copie le ou les fichiers ou dossiers spécifiés du disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.
DELETE FILE/FOLDER This Will Clear the File(s)/Folder(s). Are You Sure?	Efface le ou les fichiers ou dossiers spécifiés sur le disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.
DISCONNECT USB Disconnection Will Be Done Before Ejecting. Are You Sure?	Effectue la déconnexion USB avant le démontage (Eject). Voulez-vous exécuter cette opération?	Effectuez "l'éjection" sur l'ordinateur.
EDITED DATA EXISTS If You Need This Data, Save Immediately.	Le V-Synth XT contient un patch ou un échantillon non sauvegardé.	Si vous voulez conserver le patch ou l'échantillon, sauvegardez-le maintenant. Touchez <ACCEPT> pour faire disparaître ce message.
FILE/FOLDER EXISTS Overwrite Existing File/Folder?	Un fichier ou un dossier de nom identique existe dans la destination de copie ("Copy") ou de déplacement ("Move").	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération "Copy" ou "Move", touchez <EXECUTE>.
FORMAT All Data on the Disk Will Be Lost. Are You Sure?	Le formatage entraîne la perte de toutes les données sur le disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour formater, touchez <EXECUTE>.
IMPORT FILE Are You Sure?	Importe le ou les fichiers en question du disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'import, touchez <EXECUTE>.
INITIALIZE PATCH Are You Sure?	Initialise le patch. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.
LOAD DEMO Replace All Data. Are You Sure?	Le chargement des données de démonstration écrase irrémédiablement toutes les données dans la mémoire du VP-9000. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Touchez <EXECUTE> pour charger les données des morceaux de démonstration.
LOAD PROJECT Are You Sure?	Charge le projet en question. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour charger le projet, touchez <EXECUTE>.
MOVE FILE/FOLDER Are You Sure?	Déplace le ou les fichiers ou dossiers spécifiés sur le disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.
OTHER SAMPLE EXISTS Number "*****" Already Contains a Sample. Clear Existing Sample?	La mémoire d'échantillon choisie ("*****") contient déjà un échantillon.	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour remplacer l'échantillon dans la mémoire choisie, touchez <EXECUTE>.
PROJECT NOT FOUND Internal Project Was Loaded.	Le projet spécifié est introuvable. Le projet interne a été chargé.	Touchez <ACCEPT> pour faire disparaître ce message.

Message	Signification	Solution
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Avail. Are You Sure?	Quand vous éditez un échantillon avec Cut ou Clear, les données en question sont copiées simultanément. Ce message signale que la capacité de la mémoire ne suffit pas pour copier les données d'édition. Voulez-vous toujours exécuter l'opération Cut ou Clear? (Ces données ne seront pas copiées et ne pourront donc pas être rétablies avec la fonction Paste. Vous pouvez néanmoins exécuter la fonction Cut ou Clear.)	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour que les données puissent être copiées dans la mémoire tampon, réduisez la plage à couper ou effacer (p. 115) ou supprimez des échantillons superflus du V-Synth XT (p. 109). Pour exécuter l'opération Cut ou Clear, touchez <EXECUTE>.
SAMPLE EXISTS Overwrite Existing Sample?	La destination choisie pour Copy ou Move contient un échantillon.	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération "Copy" ou "Move", touchez <EXECUTE>.
SAVE PROJECT Are You Sure?	Sauvegarde le projet. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.

Messages d'information

Ces messages restent affichés un bref instant et disparaissent automatiquement.

Message	Signification	Solution
Canceled!	L'opération en question a été annulée.	
Cannot Delete This Event!	Vous ne pouvez pas effacer les événements au début et à la fin d'une forme d'onde.	
Checksum Error!	Un message SysEx reçu a une valeur de somme de contrôle (Check Sum) incorrecte.	Corrigez la valeur de contrôle (Check Sum).
Completed!	L'opération est terminée.	
Connecting...	L'instrument établit une connexion.	
Disconnecting...	L'instrument rompt la connexion.	
Event Doesn't Exist Here!	L'emplacement spécifié ne contient aucun événement.	Choisissez un emplacement contenant un événement.
Event Interval Too Narrow!	L'intervalle entre les événements est trop étroit pour y placer un événement.	Augmentez l'intervalle entre les événements.
Improper Name!	Le nom du dossier ou le libellé du volume n'est pas défini.	Assignez un nom à l'élément en question avant d'exécuter l'opération (p. 137).
MIDI Buffer Full!	L'instrument a reçu trop de données MIDI à la fois et n'a pas pu les traiter correctement.	
MIDI Communication Error!	Une erreur matérielle MIDI s'est produite sur l'instrument.	Si ce message s'affiche à plusieurs reprises, contactez votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche afin de faire réparer l'instrument.
MIDI Offline!	La connexion a été rompue à la prise MIDI IN.	Vérifiez la connexion et l'état du câble MIDI branché à la prise MIDI IN du V-Synth XT.
Please Wait a Minute.	Veillez patienter un petit instant.	
Processing...	L'opération en question est en cours d'exécution.	
Transmitting...	Le transfert de données est en cours.	
Error Receiving Data!	Un message MIDI n'a pas été correctement reçu.	Une réapparition répétée de ce type de message signifie qu'il y a un problème au niveau du message MIDI.
USB Offline!	Le câble USB n'est pas branché.	Vérifiez la connexion et l'état du câble USB branché au port USB du V-Synth XT.
Writing...	La sauvegarde de données est en cours.	

Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI (Musical Instruments Digital Interface= interface numérique pour instruments de musique) est une norme mondiale destinée à l'échange de données musicales entre instruments numériques et ordinateurs. Ainsi, la connexion de dispositifs MIDI avec un câble MIDI permet de piloter plusieurs instruments avec un seul clavier, de jouer accompagné de plusieurs instruments MIDI, de programmer des changements automatiques de réglages dans un morceau, et bien d'autres choses encore.

Les prises MIDI

Le V-Synth XT est doté de trois prises MIDI remplissant chacune un rôle distinct.



Prise MIDI IN

Cette prise reçoit les messages transmis par d'autres instruments MIDI. A la réception de ces messages, le V-Synth XT joue des notes, change de son, etc.

Prise MIDI OUT

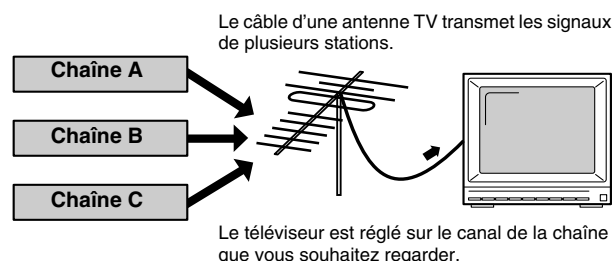
Cette prise transmet les messages MIDI vers un instrument MIDI externe. La prise MIDI OUT du V-Synth XT transmet les données de jeu de la section clavier et les réglages de divers paramètres et motifs à archiver.

Prise MIDI THRU

Cette prise retransmet tels quels les messages MIDI reçus à la prise MIDI IN au dispositif MIDI externe. Servez-vous de cette prise pour piloter simultanément plusieurs dispositifs MIDI.

Canaux MIDI et générateurs de sons multitimbraux

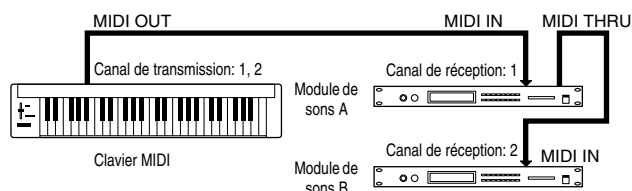
Le MIDI transmet plusieurs types de données via un seul câble MIDI. Cette communication est possible grâce aux **canaux MIDI**. Les canaux MIDI permettent de distinguer les messages destinés à un instrument de ceux destinés à un autre instrument. D'une certaine manière, les canaux MIDI sont comparables aux chaînes de télévision. Vous pouvez regarder les programmes émis par différentes stations en changeant de chaîne sur le téléviseur. De même, le MIDI permet à un dispositif de sélectionner parmi les données transmises celles qui lui sont personnellement adressées.



MIDI repose sur l'utilisation de seize canaux (1~16). Vous réglez le récepteur de sorte qu'il reçoive uniquement sur le canal qui lui est attribué.

Exemple:

Réglez le V-Synth XT pour qu'il transmette sur les canaux 1 et 2, puis réglez les modules de sons A et B pour qu'ils reçoivent respectivement sur le canal 1 et le canal 2. Cette configuration permet de jouer avec accompagnement, en produisant par exemple un son de guitare sur le module A et un son de basse sur le module B.



Utilisé comme module de sons, le V-Synth XT peut recevoir sur les seize canaux MIDI. Les modules de sons qui, à l'instar du V-Synth XT, sont capables de recevoir simultanément sur plusieurs canaux MIDI et de jouer un son différent pour chaque canal, sont appelés "**modules de sons multitimbraux**".

Model V-Synth XT

MIDI Implementation Chart

Function...		Transmitted		Recognized		Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16		1-16 1-16		Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 Mono, Poly *****		Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)		* 2
Note Number :	True Voice	X *****		0-127 0-127		
Velocity	Note On Note Off	X X		O O		
After Touch	Key's Channel's	X X		O O	*1 *1	
Pitch Bend		X		O	*1	
Control Change	0, 32	O	*1	O	*1	Bank select
	1-31, 33-95	O	*1	X	*1	
	100, 101	X	*1	O		RPN LSB, MSB
Program Change :	True Number	O *****	*1	O 0-127	*1	Program No. 1-128
System Exclusive		O	*3	O	*1	
System Common :	Song Position Song Select Tune Request	X X X		X X X		
System Realtime :	Clock Commands	X X	*1	X X	*1	
Aux Messages :	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sensing System Reset	X X X X O X	*1	O O X O (123-127) O X		
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Transmits when Data Transfer is executed or RQ1 received.				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Fiche technique

V-Synth XT: Module synthétiseur

● Configuration du générateur de sons

Oscillateur (enveloppe x4 + LFO x1) x2

Modulateur x1

COSM (enveloppe x2 + LFO x1) x2

TVA (enveloppe x1 + LFO x1) x1

● Méthodes de génération de son des oscillateurs

PCM/Variphase (formes d'ondes d'usine + échantillons)

Modélisation analogique (14 formes d'ondes: SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQUARE, NOISE, LA-SAW, LA-SQUARE, SUPER-SAW, FEEDBACK-OSC, X-MOD-OSC)

Entrée externe

● Modulateur

4 types (RING, FM, ENV-RING, OSC-SYNC)

● COSM

16 types (OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1, SBF2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI, TB-FILTER)

● Zones (partages)

16

● Parties

16 (normalement)

12 (avec un kit de batterie)

● Polyphonie maximum

24 voix

(Varie selon les ressources monopolisées du générateur de sons.)

● Mémoire interne

Projet: 1

Patches: 512

Formes d'onde: 999

Mémoire de formes d'onde (RAM): 50Mo

(A la sortie d'usine, les formes d'ondes préprogrammées occupent 32Mo de cette mémoire.)

● Support d'archivage externe

Fente pour carte PC CARD

(Permet d'utiliser des cartes Microdrive, SmartMedia ou Compact-Flash avec un adaptateur pour carte PC.)

● Effets

MXF (Multi-effets): 41 ensembles

Chorus: 8 ensembles

Réverb: 10 ensembles

● Egalisation du système

4 bandes

● Cartes d'extension intégrées

VC-1: D-50 Simulator

VC-2: Vocal Designer

(Commutation à partir du système standard sans couper l'alimentation.)

● Fréquence d'échantillonnage

Interne: 44.1kHz

Entrée/sortie audio: 96, 48, 44.1kHz

● Traitement des signaux

Traitement interne

Section générateur de sons: 32 bits (à virgule flottante)

Section des effets: 24 bits (à virgule fixe)

Conversion N/A: 24 bits

Conversion A/N: 24 bits

● Niveau de sortie nominal

MAIN OUT: +4dBu

DIRECT OUT: +4dBu

● Niveau d'entrée nominal

Input (face arrière): -10/-20dBu

Mic (façade, XLR): -50~-10dBu

Mic (façade, jack 1/4" TRS): -36~-44dBu

● Arpégiateur

Motifs: Programmable par l'utilisateur

(commandes de contrôle reconnues)

Figures: 8 types

Tempo: 20~250 BPM

● Modulateur multi-pas

Pistes: 4

Pas: 16

Tempo: 20~250 BPM

● Ecran

Ecran tactile (LCD) rétroéclairé à 320 x 240 points

● Commandes

Commandes MIDI assignables (E1~E8)

● Connectique

Casque

Sorties principales (L/MONO, R) (jack 1/4" TRS)

Sorties directes (L, R) (jack 1/4")

Entrées L/MONO, R (jacks 1/4")

Prise pour micro (jack 1/4"/XLR type, Hi-Z, alimentation fantôme)

Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Port USB (USB MIDI, transfert de fichiers et USB Audio)

Interface audio numérique (24 bits, IEC60958)

COAXIAL (IN, OUT)

OPTICAL (IN, OUT)

Connecteur secteur

● Alimentation

CA 115V, 117V, 220V, 230V, 240V (50/60Hz)

● Consommation

16 W

● Dimensions

Quand il est placé sur une table

482 (L) x 179 (P) x 165 (H) mm

Quand il est monté dans un rack

482 (L) x 172 (P) x 177 (H) mm

* Taille EIA-4U: Il faut laisser un espace de rack immédiatement au-dessus du V-Synth XT pour pouvoir l'incliner.

● Poids

4,4kg

● Accessoires

Mode d'emploi de la V-Synth XT

Mode d'emploi de la V-Card

Liste des sons ("Sound List")

CD-ROM (pilote USB, Librarian)

Protection PC CARD

Dispositif anti-inclinaison

Cordon d'alimentation

(0dBu = 0,775V rms)

* En vue d'améliorer le produit, ses caractéristiques techniques et/ou son aspect peuvent être modifiés sans avis préalable.

Index

Chiffres

4 Band EQ	124
4-Band equalizer switch	124

A

AC Inlet	16
Active Sensing	127
Adjust	114
ADSR	95
ADSR Attack	95
ADSR Decay	95
ADSR Release	95
Analog oscillator waveform	86
Arpeggio	82
Arpeggio duration	83
Arpeggio hold switch	82
Arpeggio keyboard velocity	82
Arpeggio motif	83
Arpeggio octave range	82
Arpeggio shuffle rate	83
Arpeggio shuffle resolution	83
Arpégiateur	36, 64
Commutateur	82
ASSIGNABLE	32
Pad Time Trip	69
Assign-TT	130
Attack	93, 110
Attack time	110
Audio	129
Audio I/F	126

B

Beat	111
Beat Keep	87
Bend Range Down	80
Bend Range Up	80
Bender	80
Bip	24

C

Calibration	59, 148
Catégorie	74
CHO	98
CHO Send	97
CHO To REV	98
CHO Type	98
Chorus	97
Niveau de sortie	98
Type	98
Chorus on/off switch	98
Chorus reverb send level	98
Chorus send level	97
Chorus type	98
Clean Project	133
Clock Out	125
Clock Source	125
Coarse	88
COAXIAL IN/OUT	16

Common

Patch	79
System	123
Comparaison	76
Compare	76
Contraste	15
Contrôle matriciel	81
Controller	127
Copier	
Fichiers/dossiers	135
Patch	73
Copy	135
COSM1/COSM2	93
Count In	111
Cross Modulation	91
CTRL	15
Curseur	16
Curseur d'écran	25

D

Data Transfer	146
DEC	15
Delay Time	96
Delete	136
Déplacer	
Fichiers/dossiers	136
Depth	120
Destination 1, 2	81
Detune	89
Device ID	125
Device ID number	125
DIGITAL AUDIO INTERFACE	16
Digital Output Freq	124
Digital output frequency	124
DIRECT OUT	16
Disk	59, 131
Format	134
Load Project	132
Tools	135–136
Utility	131
Drum	101
Duration	83
Durée	114

E

E1 - E8 Knob	128
E1 - E8 Knob2	128
E1~E8	70
E1-E8 Assign	130
E1-E8 Knob	130
Echantillon	
Édition	113
Importer	113
Echantillonnage	104
Ecran tactile	24
Effet	97
Effets	56
Encodage, type	119
Encode	118–119

Encode depth	120
Energy	92
Env Time KF	95
Envelope attack time	95
Envelope attack time velocity sensitivity	95
Envelope decay time	95
Envelope release time	95
Envelope release time velocity sensitivity	95
Envelope velocity curve	95
Envelope velocity sensitivity	95
Enveloppe	95
EQ	124
Événement	
Ajouter	120
Supprimer	120
Événements	120
EXIT]	15
External Input Type	123
F	
Factory Reset	147
Fade Mode	96
Fade Time	96
Fat	89
Fat KF	89
FBK Amount	90
Feedback	90
FEEDBACK OSC	86
Fine	88
Fmt LFO Depth	92
Formant	92
Formant KF	92
Formater une disquette	134
G	
Gamme arabe	85
Gamme juste	85
Gamme tempérée	85
General	79
Générateur de sons	56
H	
Harmonics	90
High Freq	124
High frequency	124
HIGH Gain	124
HOLD	
Arpégiateur	64
Pad Time Trip	70
Hold	80, 82
I	
Impact	87
Import	113, 133
INC	15
Info	147
Initialiser	
Disque	134
Patch	73
Système	122
INPUT	14, 16
INPUT Jack Gain	126
INPUT Jack Switch	126
Input source	110
IO	123
K	
KBD	128
KBD Velo	82
Key Follow	
Patch level	94
Key follow	
Envelope time	95
Fat	89
Formant	92
Oscillator level	92
Oscillator pitch	88
Pan	94
Pulse width	88
Time	91
Key Hold Panic Key	128
KEY PAD	15
Key Sync	96
Kit de batterie	102
Knob 1, 2 Assign	129
Knob Local Sw	130
L	
LA-SAW	86
LA-SQUARE	86
LCD CONTRAST	15
Legato	80
Legato switch	80
Length Lock	114
Level	110–111
oscillator	92
Patch	94
Level KF	92, 94
Level LFO Dp	92
LFO	96
COSM	93
Fade	96
Oscillator	92
TVA	94
LFO delay time	96
LFO depth	
Fat	89
Formant	92
Oscillator level	92
Oscillator pitch	88
Pan	94
Patch level	94
Pulse width	88
Time	91
LFO fade time	96
LFO key sync switch	96
LFO offset	96

- LFO rate 96
- Link Y assign-XY 130
- Load Project 132
- Local Sw 128
- Local switch 128
- Lock 114
- Loop 87, 114
- Loop region 117
- LOW Freq 124
- Low frequency 124
- LOW Gain 124
- Lvl LFO Dp 94
- M**
- MAIN OUT 16
- Master 123
- Master Key Shift 123
- Master Level 123
- Master Tune 123
- Matrix 81
- Matrix control destination 1, 2 81
- Matrix control sens 81
- Matrix control source 81
- Matrix Ctrl 81
- Mémoire 57
- Echantillonnage 57
- Interne 57
- Preset 57
- Mémoire d'édition 57
- Metro Type 111
- Métronome 111
- Metronome level 111
- Metronome type 111
- MFX 97–98
- Master Level 98
- Type 98
- MFX chorus send level 98
- MFX on/off switch 97
- MFX reverb send level 98
- MFX Send 97
- MFX send level 97
- MFX To CHO 98
- MFX To REV 98
- MFX Type 97
- MIC 14
- MIC JACK Switch 126
- Micro 14
- MID 1 Freq 124
- Mid 1 frequency 124
- MID 1 Gain 124
- MID 1 Q 124
- MID 2 Freq 124
- Mid 2 frequency 124
- MID 2 Gain 124
- MID 2 Q 124
- MIDI
- Canal du patch 127
- Connectique 16
- Témoin 14
- USB 125
- MIDI Channel 129
- Mix 90
- Mix/Parallel 124
- MOD 93
- Mod Type 93
- MODE 15
- Mode 79–80
- Modes 58
- Modulateur
- Commutateur 93
- Modulation croisée 91
- Modulator
- Type 93
- Modulator attack time 93
- Modulator original level 93
- Modulator release time 93
- Molette 26
- Mono 63
- Mono/Poly 79
- Motif 83
- Move 136
- Multi 83, 97
- Multitimbral 56
- N**
- Nom
- Echantillon 107
- Fichiers/dossiers 137
- Gabarit (Template) 112
- Patch 74
- O**
- Octave Range 82
- Octave Shift 80
- Offset 96
- OPTICAL IN/OUT 16
- Original Level 93
- OSC TVA 92
- OSC1/OSC2 86
- Oscillateur
- Commutateur 86
- Type 86
- Oscillator coarse tune 88
- Oscillator fine tune 88
- Oscillator random pitch depth 88
- Output Assign 97
- Output Gain 124
- Output level 110–111
- P**
- Pad Time Trip 32, 69
- Palette Local Sw 129
- Pan 94
- Pan KF 94
- Pan LFO Dp 94
- Panic Key 128
- Part 1–16 receive channel 126

Part 1–16 receive switch	126	Pre trigger	110
Part 1–16 Rx Ch	126	Pre-effect	110
Part MIDI	126	Compressor	110
Part1–16 Rx Sw	126	Limiter	111
Partage (Split)	99	Noise suppressor	111
Patch		Pre-effect type	110
Batterie	101	Preset	57
Coarse Tune	85	PREVIEW	15
Copy	73	Preview	114
Edit Com Arpeggio	65	Project	57
Fine Tune	85	Pulse Width	88
Information	147	PW KF	88
Init	73	PW LFO Depth	88
List	62		
Mode	58	R	
Name	74	Random	88
Palette	61, 76	Rate	96
Play	60	Ratio	111
Réglages	72	Receive bank select switch	125
Reproduction	60	Receive program change switch	125
Sélection	60	Receive system exclusive switch	125
Tempo	82	Recherche de valeur zéro	115
Tx Ch	127	Release	93, 111
Write	74	Release time	111
Zone	100	Rename	137
Patch Remain	123	Resampling	109
Patch remain switch	123	REV	98–99
Pattern Edit	82	REV Send	97
Pattern edit	65	REV Type	98
Pavé numérique	27	Reverb	97
PC		Niveau de sortie	98
Carte de mémoire	57	Type	99
Protection de la carte	23	Reverb on/off switch	98
PC CARD	15	Reverb send level	97
PCM oscillator loop switch	87	Reverb type	98
PCM oscillator playback mode	87	Rhythm	
PCM oscillator robot voice switch	87	Mode	58, 102
PCM oscillator start offset	87	Robot Voice	87
PCM oscillator tempo sync switch	87	Routing	97
PCM oscillator vari switch	87	Rx Bank	125
PCM oscillator waveform	87	Rx PC	125
Peak	14	Rx Sys-Ex	125
PHONES	14	Rythme	102
Pit LFO Dp	88		
Pitch	88	S	
Oscillator pitch	88	Sample	
Pitch bend range down	80	Encode	119
Pitch bend range up	80	Information	112
Pitch KF	88	Loop FWD	114
Playback Mode	87	Mode	104
Polyphonie	56	Name	107
Portamento	63, 79	Template	106
Portamento mode	79	Template Name	112
Portamento switch	79	Top	105
Portamento time velocity sensitivity	79	Sample edit	
POWER	16	Clear	116
Powerup Mode	123	Copy	116
Pre gain	110	Cut	116

- Insert 116
 LR-Mix 116
 Normalize 116
 Paste 116
 Region 117
 Reverse 117
 Trim 116
 Truncate 116
 Zero Insert 116
 SAMPLING General 109
 SAMPLING Pre-Effect 110
 Sampling type 109
 Sauvegarder
 Echantillon 121
 Patch 74
 Projet 133
 Système 122
 Scale Tune 85
 Scale Tune C~B 85
 Scale tune switch 85
 Sens 81
 SHIFT 15
 Shuffle Rate 83
 Shuffle Resolution 83
 Source 81
 Source externe 123
 Split 99
 Start Offset 87
 Storage 139
 Structure 56
 Structure Type 79
 Sub-Oscillator 87
 SUPER-SAW 86
 Supprimer
 Fichiers/dossiers 136
 Sustain 95, 110
 System 122
 Com Master 122
T
 T Screen Calibration 148
 Template 104, 112
 Tempo 82, 111
 Tempo original 118
 Tempo Sync 87
 Thres 111
 Threshold 111
 Threshold level 111
 Time 79, 91
 Time KF 91
 Time Offset 91
 Time Trip Beat Keep 87
 Time trip pad hold switch 80
 Time trip pad mode 80
 Time Trip Sw 87
 Time trip switch 87
 Time Velo Sens 79
 Tone 110–111
 Tools 135
 TOTAL Gain 124
 Transmit edit data switch 125
 Trigger level 110
 Trigger mode 110
 Trimming 116
 TT Pad 80
 TT Pad Local Sw 130
 TT Pad/Knob 128, 130
 Tune 83
 TVA 94
 Tx 127, 129
 Active Sens 127
 Bank 127
 Tx Edit 125
 Tx:
 PC 127
 Type 79, 110
U
 Undo 115
 USB 14, 57, 125, 138
 MIDI 138
 Mode 59
 Storage 139, 141
 Témoïn 14
 USB Audio Input Monitor Sw 127
 USB Audio Input Source 127
 USB Audio Output Dest 127
 USB-MIDI Thru Sw 125
 USB-MIDI thru switch 125
V
 VALUE 15, 26
 Vari Sw 87
 VariPhrase 13
 Velocity A-Sens 95
 Velocity Curve 95
 Velocity R-Sens 95
 Velocity Sens 95
 V-LINK 71, 129
 Knob E1~E8 Local 130
 V-LINK assign-time trip 130
 V-LINK audio switch 129
 V-LINK knobE1-E8 assign 130
 V-LINK MIDI channel 129
 V-LINK patch palette local switch 129
 V-LINK time trip pad local switch 130
 V-LINK X assign-XY 130
 Volume 14
W
 Wave Gain 86
 Waveform 86–87
X
 X assign-time trip 128
 X Assign-TT 128

Index

X Assign-XY 128, 130
X-MOD 86, 91

Y

Y assign-time trip 128
Y Assign-TT 128
Y Assign-XY 128, 130

Z

ZeroX 115
Zone 56, 99
Zone temporaire 57
Zoom 115
 Barre 115

MEMO



MEMO





Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour l'Union Européenne

Pour les Etats-Unis

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

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

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

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

Pour le Canada

NOTICE

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

AVIS

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

Pour les Etats-Unis

DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

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

