

V-Synth GT

Guide rapide

Roland®



00

La genèse du V-Synth

En 1973, Roland dévoile son premier synthétiseur, le SH-1000. A cette époque, le signal était généré et traité par des circuits analogiques. Il était alors impossible de simuler avec réalisme des sons de piano ou d'autres instruments similaires. Cependant, le synthétiseur a poursuivi son évolution pour atteindre un potentiel de création sonore nettement plus sophistiqué.

Le début des années 1990 connaît une nouvelle avancée de la technologie numérique. De nombreux fabricants proposent des synthétiseurs contenant des formes d'onde échantillonnées (PCM). Roland sort le JD-800, un instrument numérique mais doté de fonctions d'édition analogiques du son, ainsi que la station de travail XP-50 qui contient un séquenceur intégré.

Les synthétiseurs deviennent ainsi des instruments incontournables, permettant d'accéder à une très vaste palette de sons.

Mais qu'est-ce qui fait le charme d'un synthétiseur?

En 2003, Roland retourne aux sources du synthétiseur, à savoir, le plaisir de créer des sons. Il sort le V-Synth, un synthétiseur qui met une technologie de pointe au service de la création sonore. Il est désormais possible de déterminer la vitesse, la hauteur et le formant, même pour des échantillons, afin de générer des sons absolument inédits.

En 2007, le générateur de sons du V-Synth se dédouble et donne naissance au V-Synth GT. Sa "synthèse AP" permet de créer des sons d'un réalisme nouveau sur base de l'analyse de la réponse d'instruments comme le violon ou le saxophone aux techniques de jeu. Le "Vocal Designer" permet en outre de jouer en utilisant la voix comme sonorité.

"De nouveaux sons pour tous les musiciens" — La genèse du V-Synth.

00	Genèse du V-Synth		3
01	Survol du V-Synth GT	Propose une vue d'ensemble du V-Synth GT.	5
	Que peut faire le V-Synth GT?		6
	Qu'est-ce que la synthèse AP?		8
	Qu'est-ce que le 'Vocal Designer'?		10
	Qu'est-ce que 'VariPhrase'?		11
	Qu'est-ce que 'COSM'?		12
02	Opérations élémentaires	Décrit les opérations élémentaires sur le V-Synth GT.	13
	Description de la façade		14
	Description de l'écran		17
	Opérations de base sur l'écran tactile		18
	Fonctions pratiques		20
	Raccourcis		20
	Calibrer l'écran tactile		21
	Changer le fond d'écran		22
03	Jouer avec les sons	Explique comment sélectionner et jouer avec des Patches.	23
	Sélection d'un Patch		24
	Modifier le son avec les contrôleurs		26
	Exploiter la synthèse AP		28
	Modèle de phrase de violon		29
	Modèle de phrase d'erhu		30
	Modèle de phrase de saxophone		31
	Modèle de phrase de flûte		32
	Modèle de phrase 'Multifade'		33
	Jouer avec le 'Vocal Designer'		34
04	Créer des sons	Initiation à la création de sons personnels.	37
	Lien entre Patches et Tones		38
	Qu'est-ce qu'un Patch?		38
	Qu'est-ce qu'un Tone?		39
	Sélectionner un Tone		42
	Editer un Tone		44
	SOUND SHAPER II		44
	PRO EDIT		46
	Sauvegarder des Patches et des Tones		50
	Initialiser un Patch ou un Tone		51
05	Index		53

01

Survol du V-Synth GT

Ce chapitre présente les possibilités offertes par le V-Synth GT.

Commencez par lire ce chapitre pour découvrir le V-Synth GT.



Que peut faire le V-Synth GT?

Certains sons ne peuvent être produits que par le V-Synth GT

Quatre facteurs majeurs du son ne peuvent être produits que par le V-Synth GT.

Synthèse AP

→ voyez "Exploiter la synthèse AP" (p. 28)



Avec la synthèse AP, un "modèle dynamique" propre à certains instruments acoustiques est appliqué à des sons de synthétiseur afin de leur conférer l'"expression" et le "mouvement" caractéristiques de ces instruments au lieu d'en reproduire simplement le son.

Vous pouvez donc **"appliquer la technique de jeu d'un violon à des sons de synthé (onde en dents de scie, p.ex.)"**.

VariPhrase

→ voyez "Modifier le son avec les contrôleurs" (p. 26)



Le V-Synth GT peut échantillonner. Il dispose aussi d'une fonction "VariPhrase" permettant de modifier le son échantillonné. A la différence des échantillonneurs conventionnels, il permet de changer la hauteur, la durée (la vitesse de reproduction) et les formants (le caractère vocal) de l'échantillon en temps réel.

Cela permet de réaliser l'irréalisable comme la **"création de sons de cordes à partir d'un clavier"**, ou la **"création de boucles de phrase avec lesquelles vous pouvez jouer des accords"**.

□□ Pour en savoir plus sur l'échantillonnage, voyez le mode d'emploi.

Certaines techniques de jeu ne sont possibles que sur le V-Synth GT

Vous pouvez utiliser les deux techniques de jeu suivantes pour générer des sons ne peuvent être produits que par le V-Synth GT.

Pad Time Trip

→ voyez "Modifier le son avec les contrôleurs" (p. 26)



Vous pouvez appliquer toute une série d'effets en touchant le pad Time Trip et en maintenant des touches du clavier enfoncées.

En combinant les fonctions "Time Trip" et "VariPhrase", **vous pouvez toucher le pad pour arrêter la reproduction d'une forme d'onde ou créer des effets de 'scratching' en effectuant des mouvements circulaires avec le doigt.**

Vocal Designer

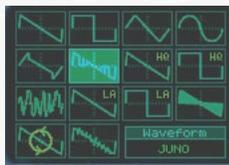
→ voyez "Jouer avec le 'Vocal Designer'" (p. 34)



Le "Vocal Designer" est une évolution du vocodeur offrant des possibilités allant de la voix de robot traditionnelle à la production de chœurs d'un réalisme stupéfiant.

Il vous permet donc **"d'utiliser votre voix dans le processus de création sonore"**.

Modélisation analogique/COSM → voyez "Qu'est-ce que 'COSM'?" (p. 12)



La modélisation analogique du V-Synth GT ne modélise pas seulement des synthétiseurs analogiques mais propose en outre des données venant d'oscillateurs de célèbres synthétiseurs Roland. Elle fournit également une vaste palette de filtres comme les processeurs COSM.

En d'autres termes, vous pouvez, par exemple, **"appliquer un filtre TB-303 à une forme d'onde JUNO"**.

D Beam

→ voyez "Modifier le son avec les contrôleurs" (p. 26)

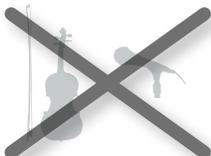


Vous pouvez ajouter divers effets en déplaçant la main au-dessus du contrôleur D Beam tout en jouant sur le clavier. En assignant le paramètre "Dynamics" de la synthèse AP à ce contrôleur, **vous pouvez créer des effets naturels de crescendo et decrescendo avec des mouvements de main.**

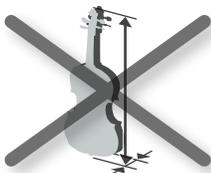
Qu'est-ce que la synthèse AP?

La synthèse AP ("Articulative Phrase Synthesis") est une des nouveautés du V-Synth GT. Elle confère une expression au jeu allant bien au-delà du réalisme de l'échantillonnage.

Un mode d'expression nouveau: ni échantillonnage, ni modélisation



La synthèse AP propose un mode de génération de son révolutionnaire: elle ne se contente pas d'échantillonner et de reproduire le son d'un instrument acoustique mais restitue en outre la façon dont un instrument réagit au jeu.



Au lieu de rechercher simplement le réalisme dans la forme d'onde même, cette nouvelle méthode simule méticuleusement le son issu de la réponse de l'instrument à une technique de jeu.

Alors que la modélisation physique conventionnelle restitue la "structure" d'un instrument (la forme de sa caisse de résonance, la longueur du tuyau ou la matière de l'élément entrant en vibration), la synthèse AP modélise les "réponses" ou les "techniques" propres à un instrument, comme les trilles, le portamento, le vibrato ou la dynamique.

Le synthétiseur ne se borne donc pas à reproduire simplement le "son" mais restitue également l'"expression" et les "techniques" propres aux différents instruments.

Le V-Synth GT simule la réponse à la technique de jeu de plusieurs catégories d'instruments solos dotés d'une puissance d'expression particulière: le saxophone, la flûte, l'erhu (un instrument chinois traditionnel) et le violon. Une trille jouée sur une flûte, un glissando sur un violon et différentes techniques comme le vibrato ou le crescendo peuvent être reproduites sur le clavier, sans que vous n'en soyez conscient, ce qui vous permet de jouer avec une expression naturelle d'un réalisme inédit.

Crescendo



Technique de glissando
Vibrato

Ainsi, en appliquant le modèle de phrase de violon à un son de violon, vous pouvez jouer sur le clavier une partie de violon solo dont l'expression a toute l'authenticité d'une partie jouée par un violoniste.

Au-delà de la réalité

La synthèse AP simule également des techniques de synthétiseur. Avec les modèles de phrase disponibles, vous pouvez par exemple produire "des sons de synthé solos analogiques avec une technique de jeu de violon". Ces sons peuvent être traités par la technologie COSM ou superposés à un son "VariPhrase" afin de créer des sonorités nouvelles qui ne se bornent pas à simuler des instruments existants.



Forme d'onde source:

Le son d'un synthétiseur...

Modèle de phrase

joué avec une technique de violon...

offre un nouveau potentiel d'expression

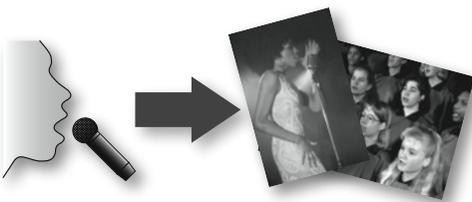


La synthèse AP peut être utilisée avec le Tone UPPER ou LOWER (mais pas les deux).

Qu'est-ce que le 'Vocal Designer'?

Le "Vocal Designer" constitue une évolution du "vocodeur". Cette fonction est apparue sur le VP-550 et est proposée par le V-Synth GT.

Vocal Designer



La fonction "Vocal Designer" exploite une technologie de modélisation de pointe qui réalise un pas de géant dans la précision de la synthèse en produisant une "voix humaine" incomparablement plus naturelle et réaliste que les vocodeurs conventionnels. "Vocal Designer" se sert de données audio venant d'un micro pour exprimer des éléments sonores autres que la hauteur. La hauteur est déterminée par le clavier.

"Vocal Designer" ne produit aucun son si vous vous bornez à jouer sur le clavier ou à chanter dans le micro. Pour exploiter les possibilités du "Vocal Designer", il faut gérer correctement le moment où vous jouez sur le clavier et celui où vous chantez dans le micro. Pour les phrases présentant des passages rapides, il vaut mieux maintenir les notes sur le clavier et marquer le rythme avec la voix. A la différence des synthés conventionnels, vous réglez le volume avec le micro. En d'autres termes, vous déterminez la courbe de volume avec la voix. Chantez avec une expression que vous considérez peut-être excessive pour écouter le résultat.

"Jouez comme vous chantez" — c'est le précepte le plus important pour exploiter le "Vocal Designer" de façon optimale.

Qu'est-ce qu'un vocodeur?



Le vocodeur a été inventé par le physicien H. Dudley en 1939 comme méthode de compression des signaux de la voix. La transformation du vocodeur en instrument a permis de jouer des mélodies ou des chœurs avec une voix humaine. Vous n'êtes évidemment pas limité à la voix: vous pouvez utiliser

n'importe quelle autre source audio. Toutefois, comme le vocodeur a été conçu à partir de la voix humaine, nous allons voir comment cette dernière est produite.

La voix est générée par les cordes vocales. A part les différences d'intensité et de hauteur de la voix ainsi que les différences individuelles, la forme d'onde produite par les cordes vocales ne change pas significativement, même lors de la production de différents sons (comme "aah" ou "ooh"). Ces sons se muent en mots intelligibles grâce à diverses résonances produites par le conduit vocal (variations de forme et de structure de la gorge, mouvements de la bouche) ainsi qu'à des sonorités variant dans le temps appelées "sibilantes", "fricatives" et "nasales". L'effet de la forme d'onde produite par les cordes vocales est relativement faible.

Un vocodeur analyse ces changements du son dans le temps, synthétise électriquement les changements de forme de la gorge de la bouche (variations de formant) et produit du son en utilisant ces formants pour moduler le signal d'un instrument de musique (le porteur) au lieu du signal des cordes vocales. Les "voix" produites de cette façon par un vocodeur sont nettement plus proches d'un robot issu d'un film de science-fiction que de la voix humaine.

Résonances (formants) du conduit vocal (forme et structure de la gorge) et mouvements de la bouche



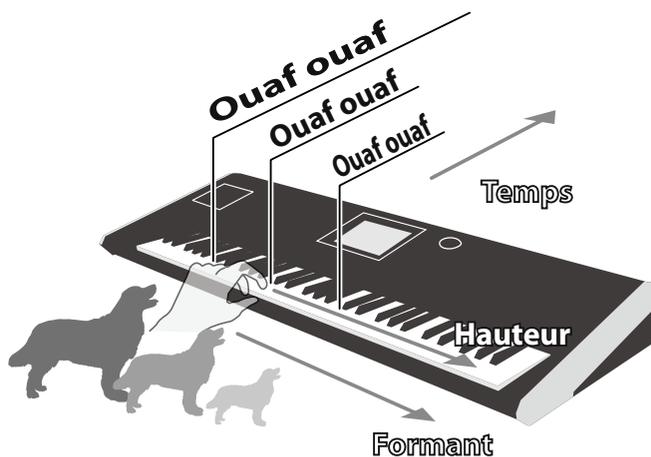
Cordes vocales (porteur)

Qu'est-ce que 'VariPhrase'?

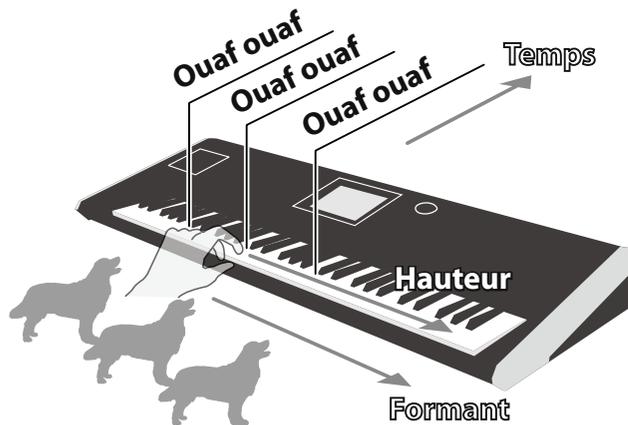
La technologie "VariPhrase" fait sauter les limites des échantillonneurs conventionnels et vous permet de modifier indépendamment la hauteur, la durée (la vitesse de reproduction) et les formants (le caractère vocal) de l'échantillon en temps réel.

VariPhrase

Avec les échantillonneurs conventionnels, un changement de hauteur change la vitesse de reproduction (la durée) et les formants (le timbre).



Avec "VariPhrase", par contre, vous pouvez changer la hauteur sans affecter la durée ou les formants.



Vous pouvez également ne changer que la durée ou les formants pour transformer l'aboiement d'un grand chien en aboiement de petit chien. La fonction "VariPhrase" qui est au cœur du V-Synth GT vous offre donc un contrôle inimaginable sur les échantillonneurs conventionnels.

Qu'est-ce que 'COSM'?

COSM ("Composite Object Sound Modeling") est une technologie Roland brevetée utilisant des processeurs DSP pour modéliser les caractéristiques physiques comme la structure d'un objet, les matériaux, l'électricité, les circuits électroniques et le magnétisme afin de calculer l'effet qu'ils ont sur le son qui parvient à l'oreille sous forme de vibrations dans l'air.

Le V-Synth GT propose deux unités COSM servant d'extension aux filtres d'un synthétiseur analogique traditionnel. S'ajoutant aux filtres d'un synthé conventionnel, ils proposent des filtres propres au V-Synth, comme le filtre SBF ("Side Band Filter") et le filtre TB. Ils permettent aussi d'appliquer divers types de modélisation d'amplis, d'enceintes ou de résonance de caisse de guitare acoustique ainsi que des effets de compression et de distorsion.

Effets COSM du V-Synth GT

 <p>Overdrive/Distortion Simule la saturation produite par des lampes et l'intense distorsion d'un ampli de guitare.</p>	 <p>Wave Shaping Permet de créer une distorsion particulière encore plus intense que "Overdrive" ou "Distorsion".</p>
 <p>Amp Simulator Simule un ampli de guitare pour ajouter une distorsion naturelle. Vous pouvez régler le timbre du grave, du médium et de l'aigu ainsi que l'intensité de la distorsion.</p>	 <p>Speaker Simulator Simule une enceinte. Il ne génère pas autant de distorsion que le simulateur d'ampli mais il restitue l'égalisation engendrée par diverses enceintes.</p>
 <p>Resonator Ajoute la résonance d'une caisse de guitare. Vous avez le choix entre trois types de caisse: banjo, guitare acoustique et résonator.</p>	 <p>Side Band Filter 1 Confère une sensation de hauteur à des sons qui en sont dépourvus comme la batterie, la percussion ou le bruit.</p>
 <p>Side Band Filter 2 Cet effet ajoute une sensation de hauteur plus forte que "Side Band Filter 1".</p>	 <p>Comb Filter Ce filtre en peigne doit son nom à sa courbe de réponse. Il accentue la fondamentale et les harmoniques du son et crée un effet de flanger "stationnaire".</p>
 <p>Dual Filter Connexion de deux filtres en série ou en parallèle. Permet de couper une large bande du son.</p>	 <p>TVF Filtre commun proposant cinq types différents. Vous pouvez choisir entre un filtre de -24 ou -12dB/octave, et -6dB/octave pour un LPF/HPF.</p>
 <p>Dynamic TVF Ce filtre ajoute un paramètre "Dyn" faisant varier le réglage du filtre selon le niveau d'entrée du signal audio. Il peut créer un effet "wah".</p>	 <p>Polyphonic Compressor Supprime les irrégularités du volume global du son.</p>
 <p>Polyphonic Limiter Comprime les signaux d'entrée excessivement forts pour éviter toute distorsion.</p>	 <p>Frequency Shifter Décale le rapport de fréquence entre la fondamentale et les harmoniques afin de créer des structures d'harmoniques inhabituelles.</p>
 <p>Lo-Fi Processor Diminue la résolution ou la fréquence d'échantillonnage.</p>	 <p>TB Filter Modélisation du filtre du Roland TB-303.</p>



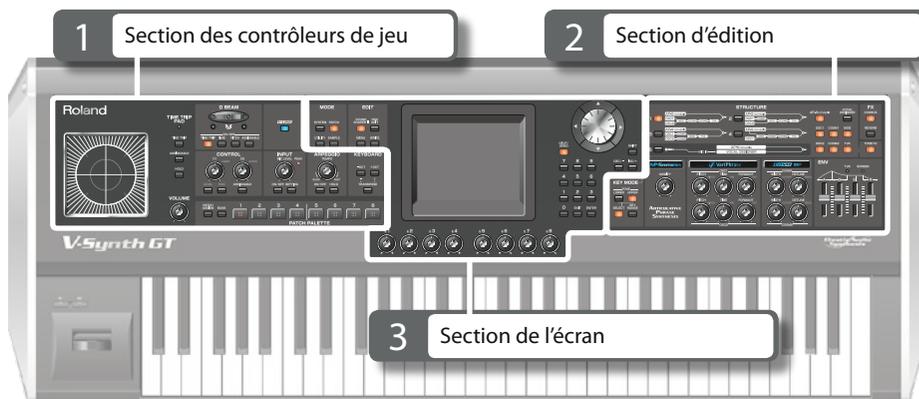
Quand vous jouez un accord, l'effet produit par un processeur conventionnel est appliqué à toutes les notes de l'accord. Les effets COSM du V-Synth GT, par contre, sont appliqués à chaque note de l'accord individuellement.

02

Opérations élémentaires

Ce chapitre décrit les opérations élémentaires du V-Synth GT en se focalisant sur l'écran.





Le V-Synth GT dispose de nombreux boutons et commandes pouvant être répartis en trois sections. Nous décrirons chacune d'elle ci-dessous. Pour en savoir plus sur les fonctions des différents boutons et commandes, voyez le mode d'emploi.

1. Section des contrôleurs de jeu

Cette section propose des contrôleurs que vous pouvez actionner pour modifier le son durant le jeu.

L'effet des différents contrôleurs dépend du Patch.

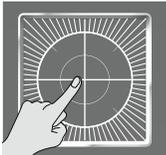


Environ 30cm

D Beam

En déplaçant la main au-dessus du contrôleur D Beam, vous appliquez divers effets au son.

Pour en savoir plus, voyez "Modifier le son avec les contrôleurs" (p. 26).



Pad Time Trip

En glissant le doigt sur la surface de ce pad, vous pouvez appliquer divers effets au son.

Pour en savoir plus, voyez "Modifier le son avec les contrôleurs" (p. 26).

Commandes CONTROL

En actionnant ces commandes, vous pouvez ajouter divers effets au son.



Quand le bouton [LEVEL] ou [PAN] est allumé, vous pouvez utiliser la commande C1 pour piloter le niveau ou la position stéréo du Tone Lower et la commande C2 pour piloter le niveau ou la position stéréo du Tone Upper.

2. Section d'édition

Cette section sert principalement à modifier les Tones.

Les paramètres du Tone sélectionné peuvent également être sélectionnés directement à l'écran.

STRUCTURE

Vous pouvez choisir le mode de connexion des sections de génération de son du V-Synth GT. La "Structure" détermine la façon dont les sections sont connectées. Vous avez le choix parmi cinq structures.

Commutateurs de sections

Ces commutateurs activent/coupent directement les sections de la structure. Vous pouvez ainsi écouter l'effet des différentes sections durant l'édition.



KEY MODE

Cette section active/coupe les Tones Lower et Upper.



Si le bouton [SELECT] est allumé, ces boutons sélectionnent le Tone Lower ou le Tone Upper.

A gauche, le Tone Upper est sélectionné: vous pouvez donc utiliser les boutons et commandes de la section d'édition pour modifier le Tone Upper.

ENV (enveloppe)

Ici, vous pouvez contrôler la section TVA de la structure. Si le témoin SCREEN est allumé, vous pouvez modifier l'enveloppe directement à l'écran.



3. Section de l'écran

Cette section rassemble les boutons et commandes liés à l'écran.

Ecran tactile

Vous pouvez effectuer diverses opérations en touchant directement les boutons ou commandes d'écran. Pour en savoir plus, voyez "Opérations de base sur l'écran tactile" (p. 18).



Boutons MODE et EDIT

Ils permettent de changer de mode d'affichage.



Boutons de curseur

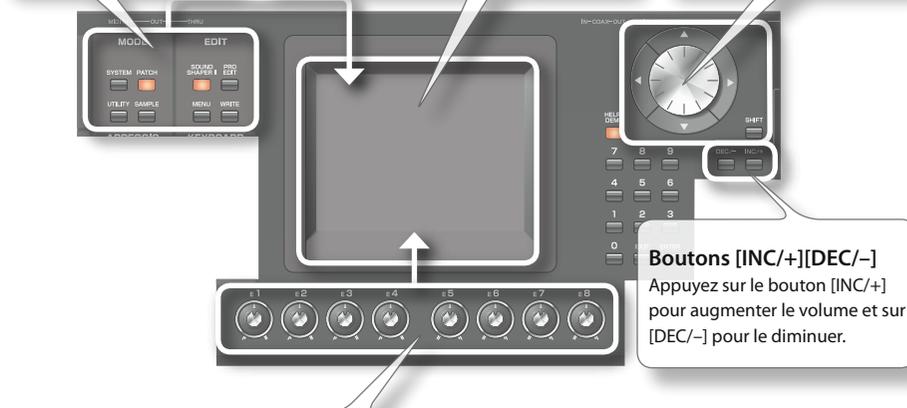
Utilisez ces boutons pour déplacer le curseur à l'écran.

Molette de réglage

Permet de changer le réglage d'un paramètre.

Bouton [SHIFT]

Utilisez ce bouton avec d'autres pour bénéficier de raccourcis pratiques.



Boutons [INC/+][DEC/-]

Appuyez sur le bouton [INC/+] pour augmenter le volume et sur [DEC/-] pour le diminuer.



Commandes E1~E8

Aux pages "Patch Play" et "SOUND SHAPER II", vous pouvez utiliser ces commandes pour piloter directement les paramètres affichés dans le bas de l'écran.

A la page "Pro Edit", ces commandes pilotent directement les paramètres 1~8.

Le V-Synth GT dispose d'un écran tactile. Vous pouvez effectuer diverses opérations en touchant directement l'écran. Il y a de nombreuses pages mais voici quelques règles de base.

Page d'écran

Indique le nom de la page d'écran.

Aide



Quand cette icône est verte, vous pouvez la toucher pour ouvrir la fenêtre "Help".

MENU



Touchez cette icône pour ouvrir le menu déroulant.



Loupe



Affiche une liste d'éléments (de Patches etc.) vous permettant de faire un choix.

ON/OFF



Active/coupe une fonction.

Les commandes affichées dans la partie inférieure de l'écran peuvent être pilotées directement par les commandes E1~E8.



La case numérique du paramètre sélectionné par le curseur devient bleue.

Les commandes portant un numéro 1~8 peuvent être pilotées directement avec les commandes E1~E8.

MAP



Indique ce qui est en cours d'édition.

EXIT



Retourne à la page "Patch Play".



Si vous ne savez plus à quelle page vous vous trouvez, appuyez sur <EXIT> pour retourner à la page "Patch Play".

Sumo

Opérations élémentaires

Jouer avec les sons

Créer des sons

Index

Opérations de base sur l'écran tactile

Le V-Synth GT dispose d'un écran tactile. Vous pouvez effectuer diverses opérations en touchant simplement l'écran. Nous allons voir comment changer de page d'écran et éditer la valeur d'un paramètre.

- * Pour utiliser l'écran tactile, touchez-le légèrement du doigt. Si vous appuyez fort ou avec un objet dur, vous risquez d'endommager l'écran. Touchez-le uniquement du doigt et n'appuyez pas trop fort.
- * Le texte entre crochets droits [] représente un bouton en façade. Le texte entre crochets en tête de flèche < > représente un bouton ou une commande d'écran.

Changer de page d'écran

1. Affichez la page "Patch Play".

Si la page "Patch Play" n'est pas affichée, appuyez sur le bouton [PATCH] situé à gauche de l'écran.

2. Touchez <PRO EDIT>.



Si vous touchez <PRO EDIT> pour le Tone Upper, la page "Pro Edit" du Tone Upper apparaît.

- * Vous pouvez aussi afficher la page "Pro Edit" en appuyant sur le bouton [PRO EDIT] en façade.

3. Touchez <TVA>.

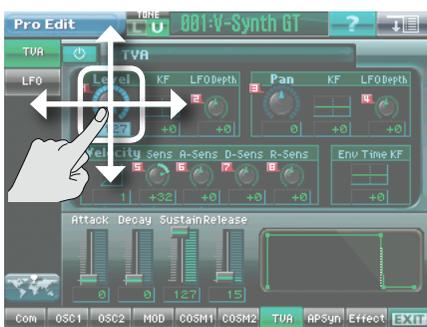


Quand vous touchez <TVA>, la page "Pro Edit TVA" apparaît.

Vous pouvez changer de page en touchant ainsi divers éléments à l'écran.

Changer le réglage d'un paramètre

4. Touchez la commande <Level>.



Quand vous touchez la commande <Level>, la case de valeur devient bleue; le curseur d'écran sélectionne "Level". Continuez à toucher la commande <Level> et glissez le doigt sur un axe haut/bas ou droite/gauche. Glissez le doigt vers le haut ou la droite pour augmenter la valeur; glissez-le vers le bas ou la gauche pour la diminuer.

- * Vous pouvez aussi utiliser la molette de réglage ou les boutons [INC/+][DEC/-] en façade pour modifier le réglage du paramètre sélectionné par le curseur d'écran.

Vous pouvez ainsi éditer des paramètres en touchant simplement l'écran.

5. Touchez <EXIT>.



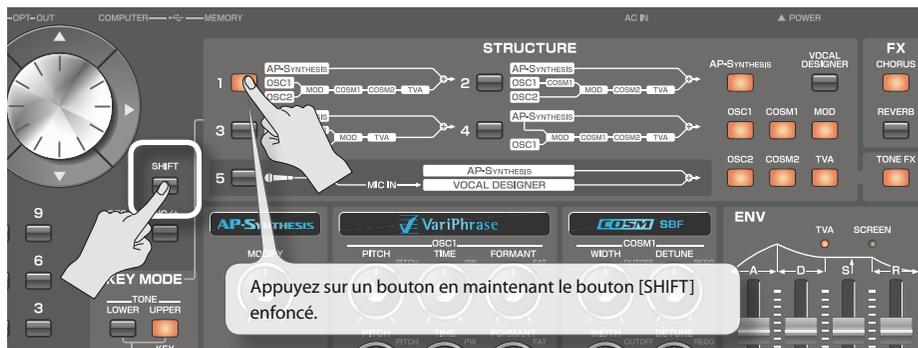
Quand vous touchez <EXIT>, vous retournez à la page "Patch Play".

- * Vous pouvez aussi appuyer sur [EXIT] pour retourner à la page "Patch Play".

Raccourcis

Si vous appuyez sur un bouton en maintenant le bouton [SHIFT] en façade, vous accédez à des raccourcis.

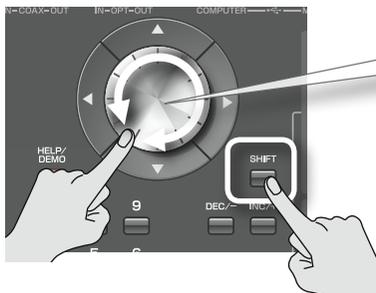
Raccourcis pour accéder aux pages d'écran



Vous pouvez changer de page d'écran avec l'écran tactile mais vous pouvez aussi utiliser un raccourci.

Raccourci	Opération
[SHIFT] + [STRUCTURE 1~5]	Affiche la page de paramètres "Structure".
[SHIFT] + [AP-Synthesis]	Affiche la page de paramètres "AP-Synthesis".
[SHIFT] + [Vocal Designer]	Affiche la page de paramètres "Vocal Designer".
[SHIFT] + [OSC1]	Affiche la page de paramètres "OSC1".
[SHIFT] + [OSC2]	Affiche la page de paramètres "OSC2".
[SHIFT] + [COSM1]	Affiche la page de paramètres "COSM1".
[SHIFT] + [COSM2]	Affiche la page de paramètres "COSM2".
[SHIFT] + [MOD]	Affiche la page de paramètres "MOD".
[SHIFT] + [TVA]	Affiche la page de paramètres "TVA".
[SHIFT] + [CHORUS]	Affiche la page de paramètres "Chorus".
[SHIFT] + [REVERB]	Affiche la page de paramètres "Reverb".
[SHIFT] + [TONE FX]	Affiche la page de paramètres "Tone FX".
[SHIFT] + [ARPEGGIO ON/OFF]	Affiche la page de paramètres "Arpeggio".
[SHIFT] + [ARPEGGIO HOLD]	Affiche la page d'édition du motif d'arpège.

Raccourcis pour régler un paramètre



Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant la molette de réglage, la valeur sélectionnée par le curseur d'écran augmente par dizaines.

Cela permet d'effectuer rapidement des changements de valeur importants.

Calibrer l'écran tactile

Si l'écran tactile ne réagit plus normalement, calibrez-le de la façon suivante.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY].

La page "Utility Menu" apparaît.

2. Touchez <Calibration>.



3. Touchez <Touch Screen>.



4. Touchez successivement chaque symbole "+" à l'écran (Gauche → Haut → Droite → Bas).



Le calibrage de l'écran est terminé.

Changer le fond d'écran

Le V-Synth GT vous permet de changer le fond d'écran. Vous pouvez personnaliser votre V-Synth GT en choisissant une de vos photos comme fond d'écran.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY].

La page "Utility Menu" apparaît.

2. Touchez <Wallpaper>.



3. Sélectionnez un fond d'écran.



4. Touchez <EXIT> pour confirmer votre choix.

Importer un fond d'écran

Le V-Synth GT vous permet d'utiliser n'importe quelle image bitmap (format BMP Windows standard 24 bits, 320 x 240 pixels) comme fond d'écran.

1. Utilisez l'ordinateur pour sauvegarder l'image en format bitmap sur votre mémoire USB (dans le dossier racine).
2. Branchez la mémoire USB à la prise USB du V-Synth GT.
3. Touchez <Import> à la page "Wallpaper".
4. Sur la mémoire USB, choisissez l'image à importer.
5. Touchez <OK> pour importer l'image.

03

Jouer avec les sons

Sur les synthétiseurs Roland, un son est appelé un "Patch".

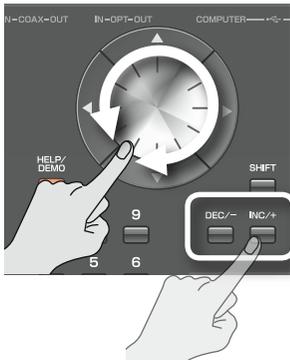
Ce chapitre explique comment jouer avec des Patches et comment appliquer divers effets au son.

Il décrit également des techniques de jeu spéciales permettant d'exploiter au mieux la synthèse AP et le "Vocal Designer".

1. Appuyez sur [PATCH] en façade pour afficher la page "Patch Play".
2. Touchez le nom du Patch.



3. Sélectionnez un numéro de Patch avec la molette de réglage ou en appuyant sur le bouton [INC/+] ou [DEC/-].



- * Si vous tournez la molette de réglage en maintenant [SHIFT] enfoncé, le numéro de Patch change par dizaines.
- * Si vous maintenez le bouton [INC/+] ou [DEC/-] enfoncé, la valeur change en continu. Si vous maintenez le bouton enfoncé et appuyez sur l'autre bouton, le changement est plus rapide.

Utiliser le pavé numérique



Vous pouvez aussi sélectionner un Patch avec le pavé numérique. Entrez un numéro et appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

Outre la sélection de Patches, le pavé numérique permet aussi de choisir des Tones, des effets ou des formes d'onde.

Sélectionner un Patch dans une liste

1. Dans le coin supérieur gauche de l'écran, touchez la <loupe>.



2. Sélectionnez un Patch dans la liste affichée.



Faites glisser la liste vers le bas ou vers le haut.

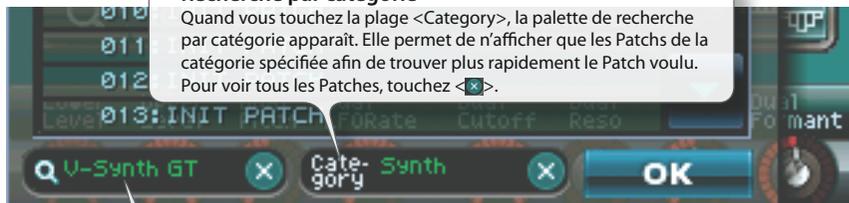
- * Vous pouvez aussi utiliser la molette de réglage ou les boutons [INC/+] [DEC/-] pour choisir un Patch.
- * Si vous tournez la molette de réglage en maintenant SHIFT enfoncé, le numéro change par dizaines.
- * En actionnant la commande E8, vous faites défiler la liste rapidement.

3. Touchez <OK>.

Sélectionner un Patch par mot clé ou catégorie

Recherche par catégorie

Quand vous touchez la page <Category>, la palette de recherche par catégorie apparaît. Elle permet de n'afficher que les Patches de la catégorie spécifiée afin de trouver plus rapidement le Patch voulu. Pour voir tous les Patches, touchez <X>.



Recherche par mot clé

Quand vous touchez la page de <Recherche par mot clé>, un clavier apparaît à l'écran. Tapez un mot clé et touchez <OK> pour n'afficher que les Patches contenant le mot clé spécifié, ce qui permet de trouver plus rapidement le Patch voulu. Pour voir tous les Patches, touchez <X>.

Vous pouvez ajouter divers effets au son en touchant le pad Time Trip situé à gauche, en façade de la V-Synth GT, ou en déplaçant la main au-dessus du contrôleur D Beam.

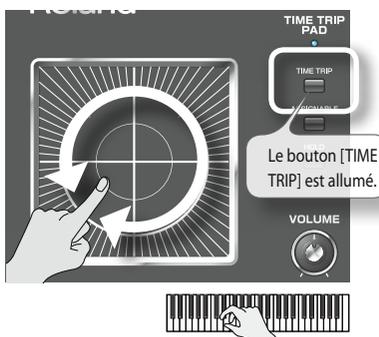
1. Sélectionnez le Patch préprogrammé 301.

→ “Sélectionner un Patch” (p. 24)

Time Trip

2. Appuyez sur le bouton [TIME TRIP] du pad Time Trip.

3. Maintenez une note sur le clavier et touchez le pad Time Trip.



Qu'est-ce que Time Trip?

“Time Trip” reprend des caractéristiques de “VariPhrase” et permet de régler du doigt la position et la vitesse de lecture d’une forme d’onde. Maintenez une note sur le clavier et touchez le pad Time Trip. Le son produit s’arrête.

Faites un mouvement circulaire dans le sens des aiguilles d’une montre pour rétablir le son. Si vous déplacez le doigt rapidement dans le sens contraire des aiguilles d’une montre, le son est reproduit à l’envers. A la différence du “scratching” sur une platine, cette fonction permet de contrôler la reproduction sans modifier la hauteur: le son est donc produit avec la hauteur jouée sur le clavier.

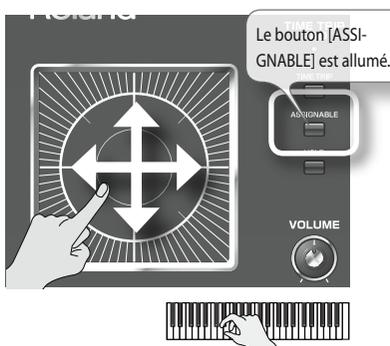


En faisant des mouvements circulaires avec le doigt sur le pad Time Trip, vous obtenez un effet de “scratching”.

Assignable

4. Appuyez sur le bouton [ASSIGNABLE] du pad Time Trip.

5. Maintenez une note sur le clavier et touchez le pad Time Trip.



En déplaçant le doigt selon un axe horizontal ou vertical sur le pad Time Trip, vous appliquez l’effet assigné à chaque Patch.



Si vous appuyez sur le bouton [HOLD] du pad Time Trip, l’effet est maintenu après le relâchement du pad.

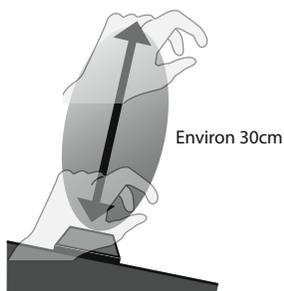
D Beam

6. Appuyez sur le bouton D Beam [PITCH] (il doit s'allumer).



- * Pour couper le D Beam, appuyez de nouveau sur le bouton allumé.

7. Tout en maintenant une note sur le clavier, déplacez lentement la main verticalement et horizontalement au-dessus du contrôleur D Beam.



- * La plage réelle du contrôleur D Beam diminue considérablement à la lumière du soleil. Pensez-y quand vous vous servez du contrôleur D Beam à l'extérieur.

La hauteur croît lorsque vous placez la main au-dessus du contrôleur D Beam et redevient normale lorsque vous retirez la main. Le témoin s'allume quand le contrôleur D Beam réagit.

Fonction D Beam

Bouton	Fonction
[TIME TRIP]	Applique l'effet "Time Trip".
[TIME]	Applique l'effet "Time Control".
[PITCH]	Applique l'effet "Pitch Control".
[ASSIGNABLE]	Applique l'effet assigné au Patch. Il faut cependant effectuer des réglages de contrôle matriciel. Pour en savoir plus, voyez le mode d'emploi.

La synthèse AP confère une puissance d'expression à votre jeu incomparablement plus riche que les synthétiseurs précédents. Elle est conçue pour ajouter à votre jeu une expression dynamique naturelle que vous ne devez pas contrôler consciemment. Vous n'avez pas d'opération complexe à effectuer. Jouez comme vous le voulez sur le clavier et le V-Synth GT se charge du reste.

Un commutateur au pied optionnel (de la série DP ou BOSS FS-5U) vous permet d'exploiter à fond toute la puissance d'expression offerte par la synthèse AP.

Configuration

- 1. Branchez le commutateur au pied à la prise CTRL 2 de la section FOOT PEDAL.**



Commutateur au pied
(en option: série DP,
BOSS FS-5U)

Modèle de phrase de violon

Les caractéristiques du violon comprennent le “mouvement de l’archet”, le “mouvement des doigts” et les “doubles cordes”. Ce modèle de phrase inclut des techniques de jeu legato, tenuto ainsi que des liaisons et des doubles cordes. Le modèle restitue également les résonances résiduelles des cordes et de la caisse quand le son cesse et ajoute divers autres bruits.

1. Sélectionnez le Patch préprogrammé 302.

→ “Sélectionner un Patch” (p. 24)

* Pour faciliter la compréhension de la synthèse AP, ce Patch utilise le modèle de phrase de violon avec une forme d’onde de violon.

2. Jouez une mélodie sur le clavier.

Si vous jouez legato (en liant les notes), le son change progressivement.

Jouez ensuite staccato (en séparant bien les notes par des interruptions)

ou en exerçant différentes pressions sur les touches. Les variations de hauteur et de volume qui en résultent sont propres à un violon.



3. Jouez sur le clavier et éloignez simultanément le levier de modulation de vous.

Vous ajoutez ainsi des effets de dynamique et de vibrato.

* Vous pouvez produire le même effet avec l’aftertouch.

4. Jouez sur le clavier tout en maintenant le bouton [S1] enfoncé.

Tant que vous maintenez le bouton [S1] enfoncé, vous produisez le trémolo typique d’un violon.

5. Jouez sur le clavier tout en maintenant le bouton [S2] enfoncé.

Tant que vous maintenez le bouton [S2] enfoncé, vous produisez un effet pizzicato.

* La fonction de [S1] et [S2] peut être assignée à la page “Patch Common”. Pour en savoir plus, voyez “Editer un Tone (Pro Edit)” dans le mode d’emploi.

6. Jouez sur le clavier tout en maintenant le commutateur au pied enfoncé.



La synthèse AP du V-Synth GT est généralement destinée aux son solos (mono). Cependant, selon la façon dont vous jouez, le modèle de violon “VariPhrase” peut atteindre une polyphonie de quatre notes pour simuler les quatre cordes d’un violon.

Modèle de phrase d'erhu

L'erhu est un instrument chinois traditionnel à cordes et archet. Le son produit par sa structure est unique en son genre et d'une grande richesse d'expression. L'erhu se caractérise par des changements de hauteur durant le jeu. Sur les synthétiseurs conventionnels, il était extrêmement difficile d'exprimer les variations de hauteur typiques de l'erhu. Ce modèle de phrase permet de restituer l'expression propre à l'erhu en jouant simplement sur le clavier.

1. Sélectionnez le Patch préprogrammé 303.

→ "Sélectionner un Patch" (p. 24)

* Pour faciliter la compréhension de la synthèse AP, ce Patch utilise le modèle de phrase d'erhu avec une forme d'onde d'erhu.

2. Jouez une mélodie sur le clavier.

Si vous jouez legato (en liant les notes), le son change progressivement.



Jouez ensuite staccato (en séparant bien les notes par des interruptions) ou en exerçant différentes pressions sur les touches. Les variations de hauteur et de volume qui en résultent sont propres à un erhu.

3. Jouez sur le clavier et éloignez simultanément le levier de modulation de vous.

Vous ajoutez ainsi des effets de dynamique et de vibrato.

* Vous pouvez produire le même effet avec l'aftertouch.

4. Jouez sur le clavier tout en maintenant le commutateur au pied enfoncé.

Si vous jouez legato (en liant les notes), l'effet portamento caractéristique d'un erhu est appliqué de façon soutenue.

Modèle de phrase de saxophone

La façon dont le son change lorsque vous commencez à souffler ou lorsque vous changez la hauteur est caractéristique du saxophone. Ce modèle de phrase restitue également la sensation de souffle ainsi que le bruit des clés produit durant le jeu.

1. Sélectionnez le Patch préprogrammé 304.

→ "Sélectionner un Patch" (p. 24)

* Pour faciliter la compréhension de la synthèse AP, ce Patch utilise le modèle de phrase de saxophone avec une forme d'onde de saxophone.

2. Jouez une mélodie sur le clavier.

Si vous jouez legato (en liant les notes), le son change progressivement.

Si vous jouez staccato (avec des interruptions claires entre les notes) ou rapidement, le glissement de hauteur caractéristique du saxophone est restitué. La montée de la hauteur au début de la note est ajoutée automatiquement.



3. Jouez fort sur le clavier.

Il en résulte un son guttural (grondement).

4. Jouez sur le clavier et éloignez simultanément le levier de modulation de vous.

Vous ajoutez ainsi des effets de dynamique et de vibrato.

* Vous pouvez produire le même effet avec l'aftertouch.

5. Jouez sur le clavier tout en maintenant le commutateur au pied enfoncé.

Si vous jouez legato (en liant les notes), l'effet portamento caractéristique d'un saxophone est appliqué.

Modèle de phrase de flûte

La façon dont le son de l'attaque change au début de chaque note et la façon dont le son change avec un jeu lié sont caractéristiques de la flûte. Ce modèle de phrase intègre même les bruits les plus subtils de souffle ainsi que les variations concomitantes du changement de hauteur.

1. Sélectionnez le Patch préprogrammé 305.

→ "Sélectionner un Patch" (p. 24)

* Pour faciliter la compréhension de la synthèse AP, ce Patch utilise le modèle de phrase de flûte avec une forme d'onde de flûte.

2. Jouez une mélodie sur le clavier.

Si vous jouez legato (en liant les notes), le son change progressivement.



Si vous jouez staccato (avec des interruptions claires entre les notes), vous

entendez les bruits subtils de souffle et les variations concomitantes du changement de hauteur.

3. Jouez fort sur le clavier.

Vous entendez l'attaque typique d'une flûte dans laquelle le musicien souffle fort.

4. Jouez sur le clavier et éloignez simultanément le levier de modulation de vous.

Vous ajoutez ainsi des effets de dynamique et de vibrato.

* Vous pouvez produire le même effet avec l'aftertouch.

Modèle de phrase 'Multifade'

Le modèle de phrase "Multifade" ne simule pas un instrument particulier. Il combine des éléments de jeu de divers instruments pour permettre un contrôle plus proche du synthétiseur.

1. Sélectionnez le Patch préprogrammé 306.

→ "Sélectionner un Patch" (p. 24)

* Ce Patch combine le modèle de phrase "Multifade" avec le son "Synth strings".

2. Jouez une mélodie sur le clavier.

Si vous jouez legato (en liant les notes), le son change plus progressivement que sur un synthétiseur conventionnel.



3. Tout en jouant sur le clavier, touchez le pad Time Trip.

L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt verticalement ou horizontalement sur le pad Time Trip.

- * Le fonctionnement de "Multifade" dépend de la forme d'onde source de la synthèse AP.
- * Pour en savoir plus, voyez le mode d'emploi.

Il vous faut un micro pour jouer avec le "Vocal Designer". Branchez un micro avant de poursuivre.

Configuration

1. Branchez le micro à la prise MIC IN comme illustré ici.



2. Appuyez sur le bouton [SETTING].



Réagit au niveau du signal d'entrée audio. Réglez le niveau pour que "PEAK" ne s'allume pas.

Appuyez sur le bouton [SETTING] situé sous la commande INPUT pour afficher la page "Audio Input Settings".

3. Chantez dans le micro.



4. Réglez le niveau d'entrée du signal du micro avec la commande INPUT de sorte que le témoin PEAK ne s'allume pas pour les signaux les plus forts.



* Il suffit généralement de régler le niveau d'entrée du micro une fois. Réglez le volume du "Vocal Designer" avec la commande VOLUME.

5. Touchez <EXIT> pour revenir à la page "Patch Play".

Jeu

1. Sélectionnez le Patch préprogrammé 307.

→ Sélectionner un Patch (p. 24)

2. Jouez sur le clavier.



3. Maintenez une note et chantez dans le micro.

Le "Vocal Designer" produit du son en fonction du volume de votre voix.

Pour que le "Vocal Designer" produise du son lorsque vous maintenez une note sur le clavier, il faut chanter dans le micro. Inversement, pour que le "Vocal Designer" produise du son lorsque vous chantez dans le micro, il faut jouer sur le clavier.



Le clavier détermine la hauteur. Continuez à faire des vocalises ("aah...") et jouez sur le clavier. La hauteur de votre voix change en fonction des notes jouées.

Maintenez ensuite un accord sur le clavier et chantez staccato ("ah, ah, ah, ..."). Le "Vocal Designer" produit les notes que vous maintenez sur le clavier selon le rythme de vos vocalises. Le rythme est déterminé par votre voix et non par le clavier. Cette technique est particulièrement efficace pour les passages rapides.

A la différence d'un Patch conventionnel, le volume est déterminé par le micro. Vous dessinez la courbe de volume avec votre voix. Chantez avec une expression que vous considérez peut-être excessive et écoutez le résultat.

Retenez ces deux techniques pour exploiter au mieux la fonction "Vocal Designer".

- **Maintenez des notes, produisez le son avec votre voix et déterminez le rythme.**
- **Contrôlez le volume avec la voix (expression).**

Superposer votre voix naturelle



Quand vous utilisez le "Vocal Designer", l'icône "PRO EDIT" change comme le montre l'illustration. La page "Vocal Designer" apparaît lorsque vous touchez cette icône.



Page 'Vocal Designer'



Si vous augmentez le niveau "Natural Voice", votre voix est envoyée directement à la sortie.

Règle le niveau de sortie du vocodeur.

Page 'Vocoder'

La page "Vocoder" permet de choisir le type de vocodeur. Vous avez le choix entre les types suivants.

Vocoder Type	Caractéristiques
Stereo	Produit un large son stéréo. Ce type convient pour simuler des sons de chœurs ou de chorale.
Mono	Souligne la clarté de la voix. Ce type est idéal pour créer des sons vocaux solo. La sortie est mono.
Vintage	Produit le son "vocodeur" bien connu. Ce type produit des sons de vocodeur vintage propres au VP-330.
Enhance	Accentue les hautes fréquences. C'est un bon choix si vous voulez que le son de la voix soit bien défini.

Changer le type de voix



Si vous choisissez un autre type que "Vintage" sous "Vocoder Type", vous pouvez choisir divers types de formants.

Vous pouvez, par exemple, transformer une voix d'homme en voix de femme.

Simuler un vocodeur vintage



Si "Vocoder Type" est réglé sur "Vintage", vous pouvez retrouver le son familier d'un vocodeur.

Il est facile d'obtenir cette voix de robot stéréotypée, utilisée très fréquemment dans la musique techno des années 1980.

Vous pouvez également appliquer des effets COSM pour produire de nouveaux sons de vocodeurs que seul le V-Synth GT peut générer.

04

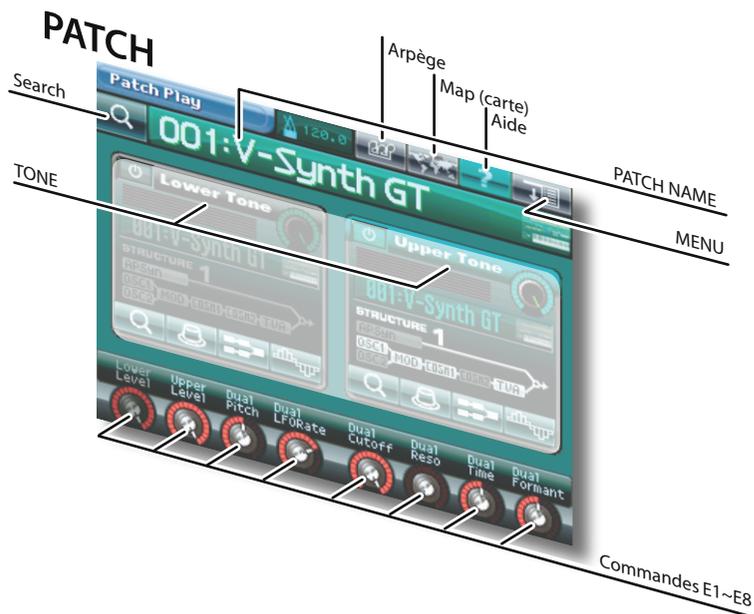
Créer des sons

Ce chapitre présente les types de sons que vous pouvez créer avec le V-Synth GT.

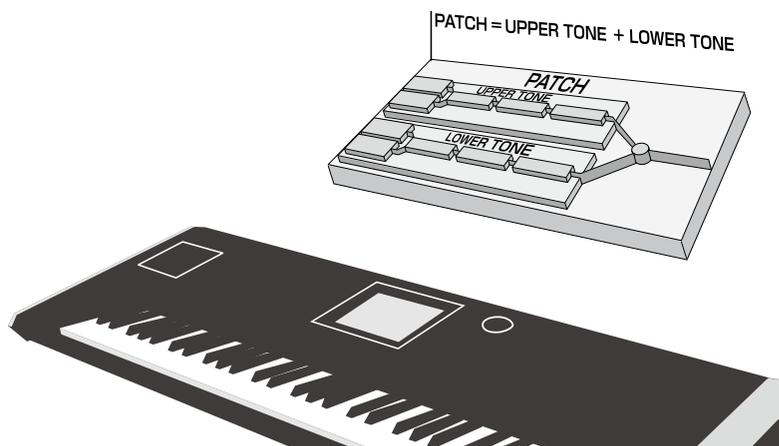


Qu'est-ce qu'un Patch?

Sur les synthétiseurs Roland, un son est appelé un "Patch". Les sons que vous utilisez sur le V-Synth GT sont aussi appelés "Patches". L'écran affiche ce qui suit.



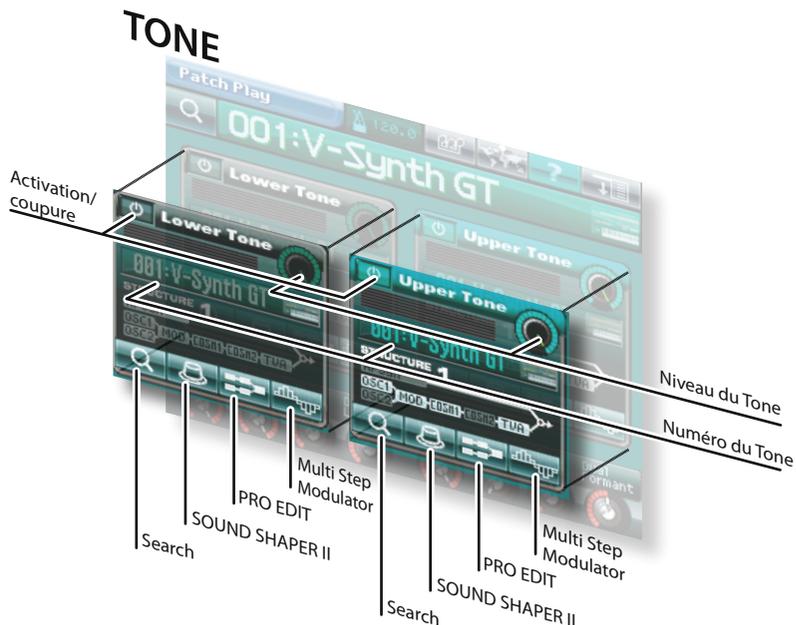
Les Patches du V-Synth GT sont constitués de deux "Tones" superposés: le Tone Upper et le Tone Lower.



Les Patches des précédents V-Synth correspondent aux "Tones" du V-Synth GT (voyez la page suivante).

Qu'est-ce qu'un Tone?

Un Tone est un élément constitutif d'un Patch. Il y a deux Tones: Le Tone et le Tone Lower. Les Tones d'un Patch sont affichés comme suit à l'écran.



Chaque Tone peut être activé/coupé et vous pouvez créer un nouveau Patch en modifiant simplement le niveau ou la position stéréo de chaque Tone.



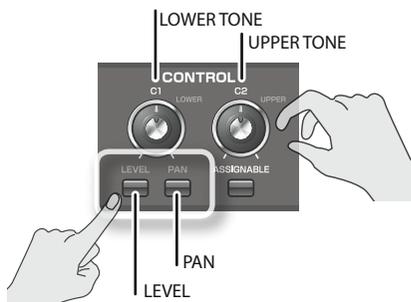
Activer/couper un Tone

Touchez le commutateur <ON/OFF> à l'écran.

Régler le niveau/la position stéréo d'un

Tone

Si vous allumez en façade le bouton [LEVEL] ou [PAN], vous pouvez utiliser la commande C1 pour régler le niveau ou la position stéréo du Tone Lower et la commande C2 pour régler le niveau ou la position stéréo du Tone Upper.



Un Tone est constitué de neuf éléments (sections).

Éléments d'un Tone



OSC1, OSC2

Cette section permet de sélectionner la forme d'onde servant de base au son. Le V-Synth GT vous laisse le choix entre des formes d'onde PCM échantillonnées, des formes d'onde modélisant un synthé analogique et des signaux audio externes.



MOD

Cette section détermine la façon dont les signaux de OSC1 et OSC2 sont mixés.



COSM1, COSM2

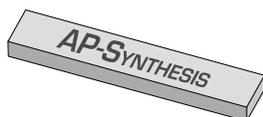
Cette section applique divers effets au son. Des processeurs d'effets conventionnels s'appliquent au son global lorsque vous jouez un accord mais la technologie COSM applique l'effet à chaque note de l'accord individuellement.

Pour en savoir plus, voyez "Qu'est-ce que COSM?" (p. 12).



TVA

Cette section détermine la façon dont le volume change dans le temps.



Synthèse AP

Cette section est nouvelle et a été développée pour le V-Synth GT. Elle analyse la réponse caractéristique d'un instrument donné à des techniques de jeu particulières et produit des sons d'un réalisme aussi saisissant qu'inédit. Pour en savoir plus, voyez "Qu'est-ce que la synthèse AP?" (p. 8).



Vocal Designer

Cette section constitue une évolution du "vocodeur". Elle peut produire des sons de voix humaines nettement plus réalistes que les vocodeurs traditionnels. Pour en savoir plus, voyez "Qu'est-ce que le 'Vocal Designer?'" (p. 10).



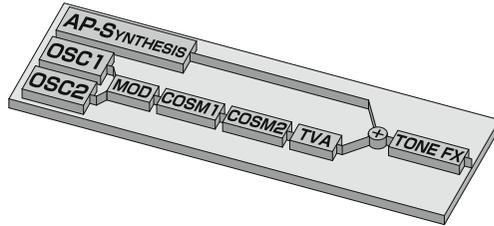
Tone-FX

Cette section est un processeur d'effets et applique divers effets au son.

Chaque section peut être activée/coupée individuellement ce qui vous permet de créer votre son avec les sections voulues.

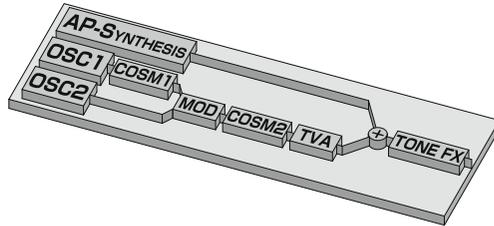
Vous avez le choix entre cinq "Structures" pour déterminer le flux du signal entre ces sections.

Types de structure (flux du signal)



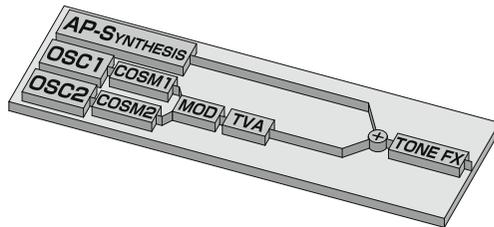
Structure 1

Cette structure est la plus conventionnelle. Les signaux de OSC1 et OSC2 sont mixés par MOD. Vous pouvez ensuite sélectionner un effet comme SBF (Side Band Filter) pour COSM1 afin de déterminer le caractère du son et choisir TVF pour COSM2 afin d'en régler le timbre. Le son issu de la nouvelle synthèse AP du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.



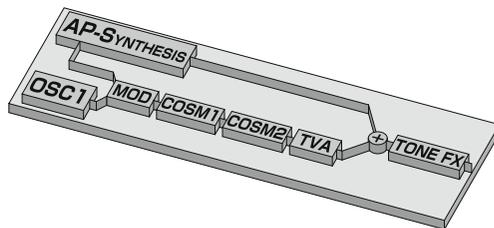
Structure 2

Cette structure relie OSC1 et OSC2 de façon asymétrique et constitue un bon choix si vous voulez utiliser un autre type de modulation que "MIX" pour le modulateur. Généralement, OSC1 et COSM1 servent à créer le son de base tandis que le son de OSC2 et les réglages MOD ajoutent de la variation; le filtre TVF de COSM2 permet ensuite de régler le timbre. Le son issu de la nouvelle synthèse AP du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.



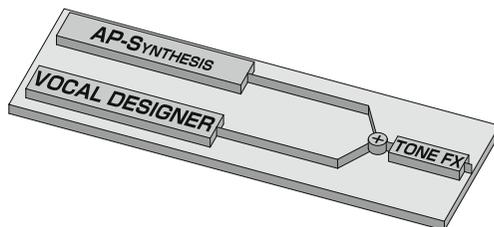
Structure 3

Cette structure allie OSC1 avec COSM1 et OSC2 avec COSM2. Vous pouvez utiliser le pad Time Trip ou un autre contrôleur pour alterner le son créé par OSC1 et COSM1 avec le son créé par OSC2 et COSM2. Le son issu de la nouvelle synthèse AP du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.



Structure 4

A la différence des types 1~3, cette structure permet d'appliquer les effets MOD ou COSM aux sons de la synthèse AP.



Structure 5

Cette structure permet d'utiliser le "Vocal Designer". Le son issu de la nouvelle synthèse AP du V-Synth GT peut être mélangé au résultat final.

Sélectionner un Tone

1. Appuyez sur [PATCH] en façade pour afficher la page "Patch Play".
2. Touchez le <numéro> du Tone Upper.



Le numéro de Tone devient bleu et le curseur se déplace sur le numéro de Tone.

- * Pour sélectionner le Tone Lower, touchez le <numéro> du Tone Lower.

3. Actionnez la molette de réglage ou les boutons [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un Tone.



- * Si vous tournez la molette de réglage en maintenant [SHIFT] enfoncé, le numéro change par dizaines.
- * Si vous maintenez le bouton [INC/+] ou [DEC/-] enfoncé, la valeur change en continu. Si vous maintenez le bouton enfoncé et appuyez sur l'autre bouton, le changement est plus rapide.

Utiliser le pavé numérique



Vous pouvez aussi sélectionner un Tone avec le pavé numérique. Entrez un numéro et appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix. Outre la sélection de Tones, le pavé numérique permet aussi de choisir des Patches, des effets ou des formes d'onde.

Sélectionner un Tone dans une liste

1. Touchez <Search>.



Quand vous touchez la <loupe>, la liste de Tones apparaît.

2. Sélectionnez un Tone dans la liste.



Vous pouvez faire glisser la liste vers le haut ou le bas avec le doigt.

- * Vous pouvez aussi faire votre choix avec la molette de réglage ou les boutons [INC/+] [DEC/-].
- * Si vous tournez la molette de réglage en maintenant [SHIFT] enfoncé, le numéro change par dizaines.
- * En actionnant la commande E8, vous faites défiler la liste rapidement.

3. Touchez <OK>.

Sélectionner un Tone par mot clé ou catégorie



Recherche par catégorie

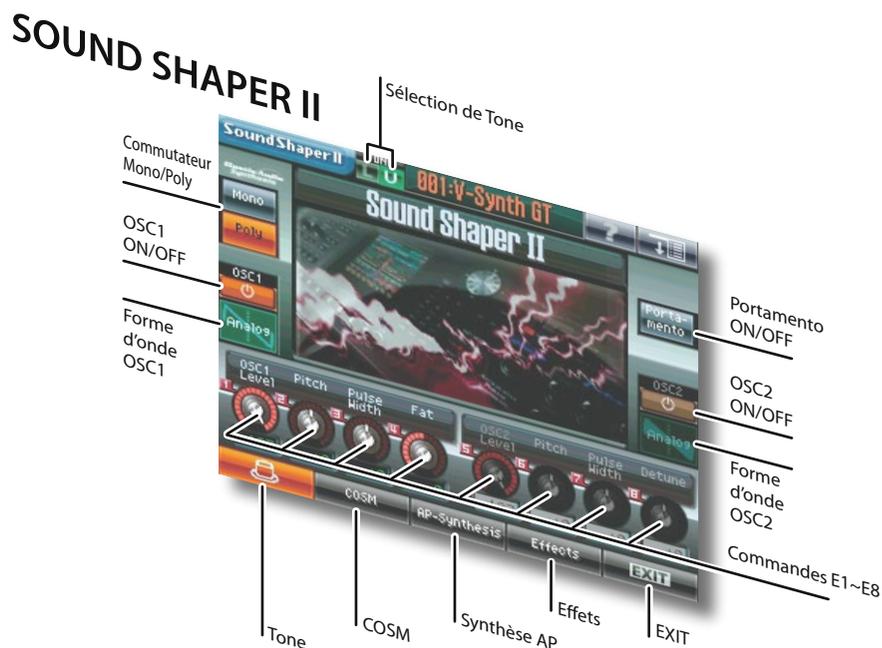
Quand vous touchez la plage <Category>, la palette de recherche par catégorie apparaît. Elle permet de n'afficher que les Tones de la catégorie spécifiée afin de trouver plus rapidement le Tone voulu. Pour voir tous les Tones, touchez <X>.

Recherche par mot clé

Quand vous touchez la plage de <Recherche par mot clé>, un clavier apparaît à l'écran. Tapez un mot clé et touchez <OK> pour n'afficher que les Tones contenant le mot clé spécifié, ce qui permet de trouver plus rapidement le Tone voulu. Pour voir tous les Tones, touchez <X>.

SOUND SHAPER II

Cette fonction vous permet de créer rapidement le son voulu en focalisant votre édition sur les aspects importants du son, comme les concepteurs professionnels.



SOUND SHAPER II contient des sections Tone, COSM, synthèse AP et effets. Chaque section propose les paramètres les plus appropriés. Chaque page vous permet de créer votre son original en actionnant simplement les commandes E1~E8 et en touchant l'écran.

Quand vous avez édité un son avec SOUND SHAPER II, vous pouvez utiliser "Pro Edit" pour affiner vos réglages. Pour en savoir plus, voyez "PRO EDIT" (p. 46).

1. Appuyez sur [PATCH] en façade pour afficher la page "Patch Play".
2. Touchez <SOUND SHAPER II>.



3. Tournez les commandes E1~E8 pour régler le son.



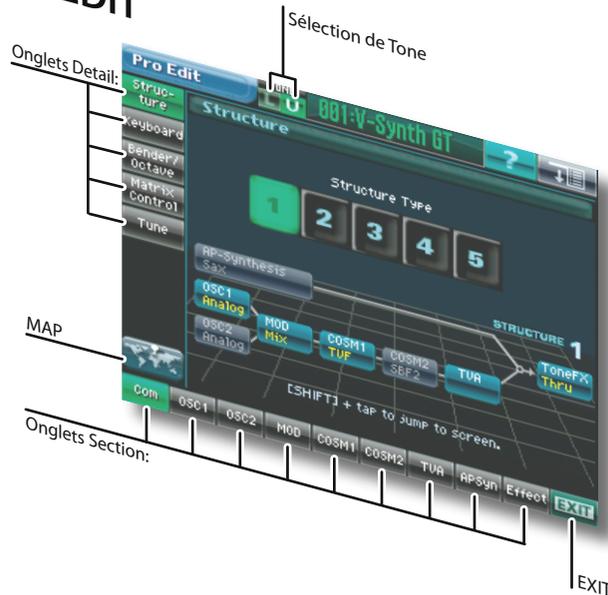
Utilisez les onglets situés dans le bas de l'écran pour passer d'une section à l'autre. Dans chaque section, vous pouvez ajuster le son en actionnant les commandes E1~E8 et en touchant l'écran. Pour en savoir plus, voyez le mode d'emploi.

* Les modifications du Tone sont temporaires et sont perdues si vous sélectionnez un autre Patch ou Tone. Pour conserver un Tone modifié, sauvegardez-le comme décrit sous "Sauvegarder des Patches et des Tones" (p. 50).

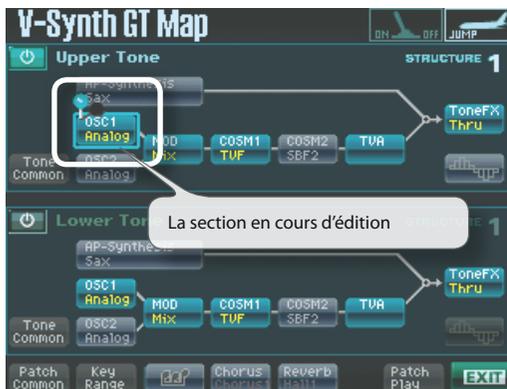
PRO EDIT

“Pro Edit” est un mode d'édition vous permettant de modifier individuellement chaque paramètre de Tone du V-Synth GT. Vous pouvez ainsi créer des sons de façon plus détaillée qu'avec SOUND SHAPER II.

PRO EDIT



À la page “Pro Edit”, utilisez les onglets de section situés dans le bas de l'écran pour changer de section (OSC, COSM etc.) et utilisez les onglets situés à gauche pour choisir un paramètre-- précis de la section choisie. Si vous ne savez plus où vous en êtes, appuyez sur <MAP> pour le voir.

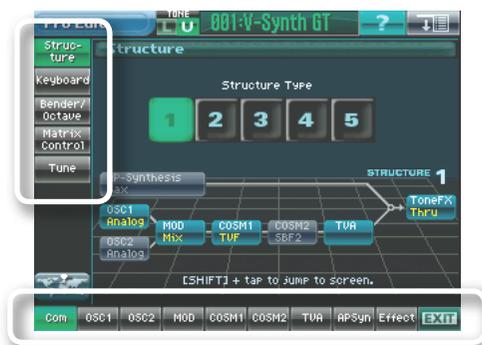


La page “V-Synth GT Map” constitue un endroit pratique et accessible pour activer/couper chaque section du Tone Upper ou Lower. Pour en savoir plus, voyez le mode d'emploi.

1. Appuyez sur [PATCH] en façade pour afficher la page "Patch Play".
2. Touchez <PRO EDIT>.



3. Sélectionnez une section comme OSC ou COSM avec les onglets de sections du bas de l'écran et puis utilisez les onglets de détail pour sélectionner des paramètres précis dans la section.



- * Les modifications du Tone sont temporaires et sont perdues si vous sélectionnez un autre Patch ou Tone. Pour conserver un Tone modifié, sauvegardez-le comme décrit sous "Sauvegarder des Patches et des Tones" (p. 50).

Les trois éléments du son

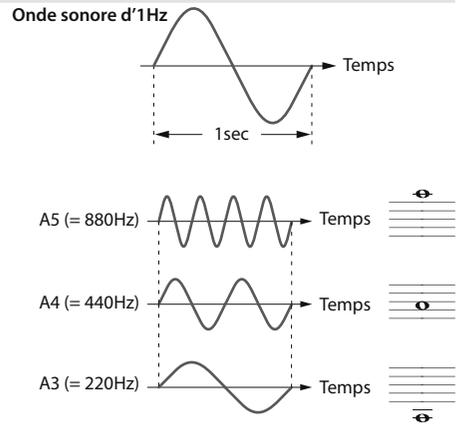
Le son est une vibration dans l'air. L'onde qui atteint nos oreilles est interprétée par notre cerveau comme du son. Le type de son que nous entendons est déterminé par la forme de cette onde.

Le V-Synth GT permet de créer de nouveaux sons en actionnant simplement des contrôleurs en façade. La méthode la plus simple consiste à sélectionner un Patch ressemblant à celui que vous avez en tête.

Cependant, même si vous savez exactement quel son vous voulez, vous ne l'obtiendrez pas en actionnant les contrôleurs à l'aveuglette. Ce qui suit devrait vous donner une connaissance de base sur le son et vous guider dans la création.

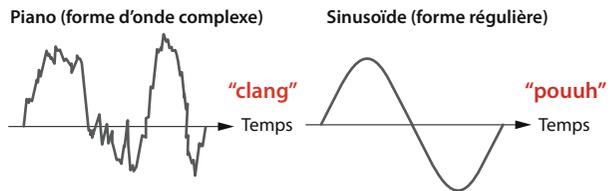
Hauteur

La hauteur du son est déterminée par la vitesse des cycles de l'onde. Une onde vibrant d'un cycle par seconde est dite d'1Hz (hertz). Plus la fréquence augmente, plus le nombre de hertz croît. Diminuez le nombre en hertz pour diminuer la fréquence. Si, par exemple, A4 (La central) équivaut à 440.0Hz, une hauteur plus haute d'une octave produit une fréquence deux fois plus élevée: 880.0Hz (A5). Une hauteur plus basse d'une octave produit la moitié de la fréquence: 220.0Hz (A3).



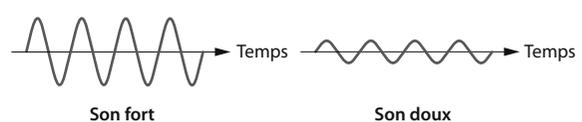
Timbre

Le timbre du son est déterminé par la forme d'onde. Comparez la forme d'onde du piano et une onde carrée pour apprécier la différence de complexité. Dans cet exemple, la complexité de la forme d'onde produit un son plus brillant.



Volume

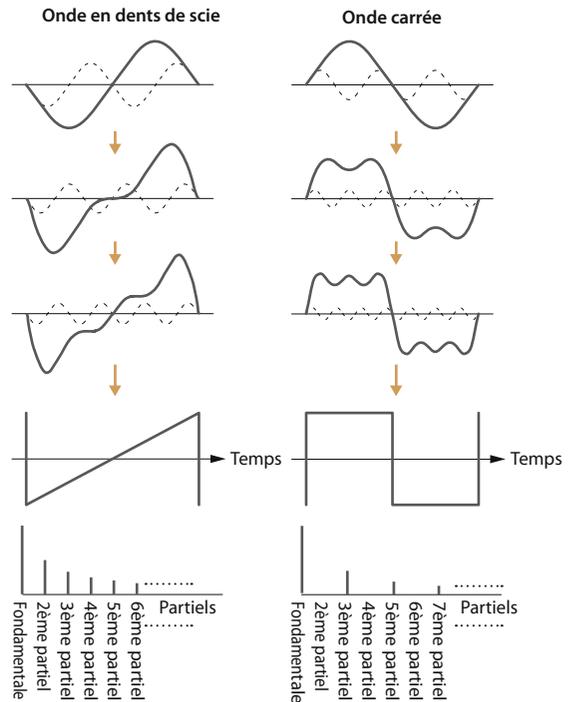
Le volume du son est déterminée par l'amplitude de la forme d'onde. Plus l'onde est ample (échelle verticale du schéma), plus le volume est élevé. Plus l'onde est ramassée, plus le volume diminue.



Harmoniques

Nous venons de parler du timbre des sons et de la façon dont ils sont déterminés par la forme d'onde. Mais comment ces formes d'onde sont-elles construites? Nous savons tous que les formes d'onde sont composées d'une combinaison de sinusoïdes. Prenons l'onde en dents de scie ou l'onde carrée: elles sont constituées d'un son de base et de sinusoïdes supplémentaires correspondant à des multiples entiers de la fréquence (appelées harmoniques). Il y a deux sortes d'harmoniques: ils se distinguent par des fréquences correspondant à des multiples entiers ou non entiers de la fréquence de base. La combinaison de ces harmoniques permet de créer divers sons.

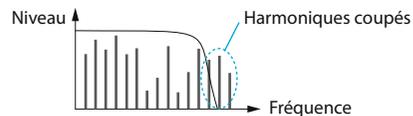
Des sons brillants contiennent de nombreux harmoniques de haute fréquence; les sons plus doux ont plus de composants de basse fréquence. La synthèse soustractive enlève des harmoniques pour changer le timbre (forme d'onde) du son. C'est une méthode populaire de création de formes d'onde composites. Le V-Synth GT propose divers types de filtres vous offrant un large éventail de possibilités de création de son.



Forme d'onde brillante



Filtre passe-bas



Les harmoniques les plus élevés sont coupés pour adoucir la forme d'onde.



Sauvegarder des Patches et des Tones

Les modifications du Patch ou du Tone sont temporaires et sont perdues si vous sélectionnez un autre Patch ou Tone. Pour conserver vos changements, sauvegardez le Patch ou le Tone de la façon suivante.

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



Un menu déroulant apparaît.

- * Si vous avez édité un Patch, le menu déroulant de Patches apparaît.
- * Si vous avez édité un Tone, le menu déroulant de Tones apparaît.

2. Dans ce menu déroulant, touchez <Patch Write> (ou, pour un Tone, <Tone Write>).



3. Spécifiez la destination du Patch (Tone) à sauvegarder avec la molette de réglage.



4. Touchez <OK> pour sauvegarder les données.

Initialiser un Patch ou un Tone

“Initialiser” signifie ramener les réglages du Patch ou Tone actuel à ses valeurs par défaut. Pour créer intégralement un Patch ou un Tone au lieu d’éditer un Patch ou un Tone existant, vous pouvez effectuer une initialisation.

- * L’initialisation n’affecte que le Tone ou le Patch sélectionné; elle n’affecte pas les Patches ou Tones de la mémoire interne.
- * Pour rétablir tous les réglages d’usine, utilisez la fonction “Factory Reset”.
- * Pour en savoir plus, voyez le mode d’emploi.

1. Sélectionnez le Patch ou le Tone à initialiser.
2. Touchez <MENU> dans la partie supérieure droite de l’écran.



Un menu déroulant apparaît.

3. Dans le menu déroulant, touchez <Patch Init> ou <Tone Init>.



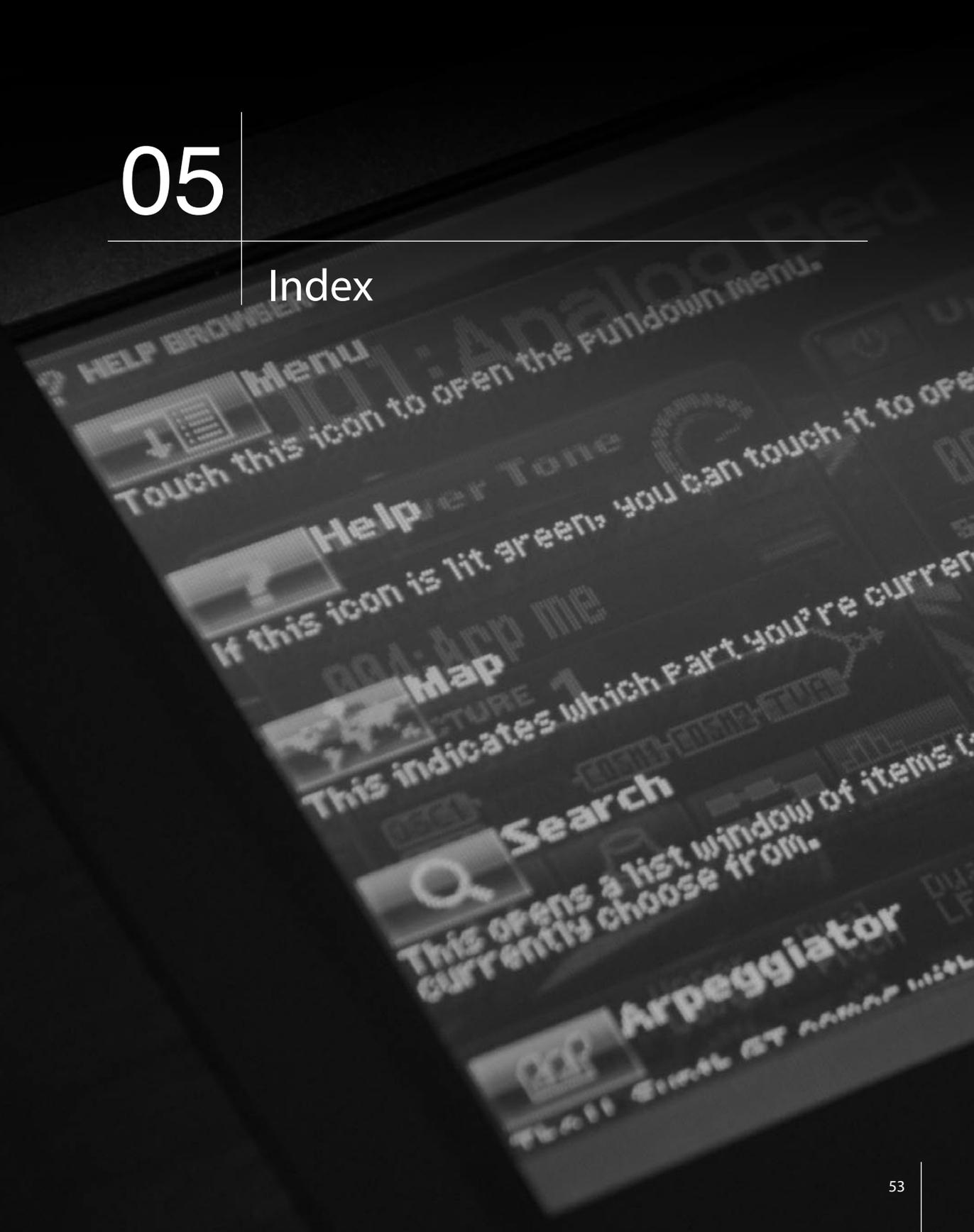
4. Pour effectuer l’initialisation, touchez <OK>.



Les réglages sont initialisés et vous retrouvez la page précédente.

05

Index



A		L	
Aide	17	List.....	43
AP (synthèse)	6, 8, 40	Liste	25
Utilisation.....	28	Loupe.....	17, 25, 43
C		Lower Tone.....	38
Calibrage	21	M	
Catégorie.....	25, 43	MAP	17, 46
Commutateur au pied	28	MENU	17
Control, commandes.....	14	MOD.....	40
COSM	12, 40	Modèle de phrase	9
Curseur, boutons	16	Erhu	30
D		Flute	32
D Beam.....	7, 14, 27	Multifade	33
E		Sax	31
E1~E8.....	16, 17, 45	Violin.....	29
Ecran	17	Modélisation analogique.....	7
Ecran tactile	16, 18	Mot clé.....	25
Calibrer.....	21	Mots clé.....	43
Utilisation.....	18	N	
ENV	15	Numériques, boutons.....	24
Enveloppe	15	O	
Erhu	30	OSC	40
EXIT.....	17	P	
F		Patch	23, 38
Fond d'écran.....	22	Category search	25
Importer.....	22	Keyword search.....	25
Forme d'onde source	9	List.....	25
H		Patch Init.....	51
Help.....	17	Patch Write.....	50
I		Selecting a patch.....	24
Initialiser	51	Pavé numérique.....	42
K		PRO EDIT.....	46
KEY MODE.....	15	R	
		Raccourcis	20

S	
Sauvegarder	50
SBF	12
Search	17, 25
Section	15, 40
Side Band Filter	12
SOUND SHAPER II	44
STRUCTURE.....	15, 41

T	
TB Filter	12
Time Trip	6, 14, 26
Tone.....	39
Editer.....	44
LEVEL	39
Liste.....	43
Mots clé.....	43
PAN.....	39
Recherche par catégorie.....	43
Sélectionner un Tone	42
Tone Init.....	51
Tone Write	50
Tone-FX.....	40
TVA.....	40

U	
Upper Tone	38
Utility	21

V	
V-Synth GT	
Génèse	3
Présentation	5
V-Synth GT Map	46
VALUE.....	16
VariPhrase.....	11
Vocal Designer.....	7, 10, 40
Utilisation	34
Vocoder.....	10, 36

W	
Wallpaper	22
Changer	22

Roland®



0 4 6 7 1 3 9 0 - 0 1

04671390 07-04-1N X