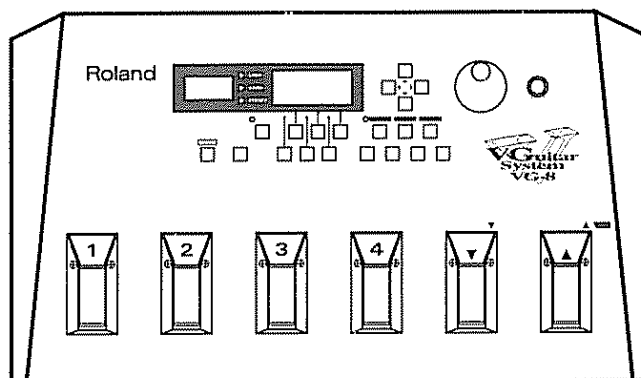




Roland®



MODE D'EMPLOI



	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 de choc électrique



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, CHOC ELECTRIQUE, OU BLESSURES.

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

ATTENTION - Avec des appareils électriques, des précautions de base doivent être suivies, notamment celles ci-dessous :

- 1 Lisez toutes les instructions avant d'employer l'appareil.
- 2 N'utilisez pas cet appareil près d'eau – par exemple près d'une baignoire, d'un bain, d'une piscine, sur un sol humide ou équivalent
3. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un support ou stand recommandé par le fabricant
4. Cet appareil, seul ou associé avec un amplificateur et des écouteurs ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capable d'entraîner une perte définitive d'audition. Ne l'utilisez pas longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un spécialiste des troubles auditifs
5. L'appareil doit être placé pour que sa localisation et sa position n'interfèrent pas avec sa propre ventilation.
6. L'appareil doit être gardé à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, accumulateurs ou autres appareils produisant de la chaleur
7. L'appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même
8. Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être déconnecté de la prise murale en cas d'inutilisation prolongée
9. Prenez garde à ne laisser aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil par ses ouvertures
10. L'appareil doit être examiné par un technicien qualifié lorsque :
 - A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé
 - B. Un objet ou du liquide ont réussi à s'immiscer à l'intérieur de l'appareil
 - C. L'appareil a été exposé à la pluie
 - D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances
 - E. L'appareil est tombé, ou bien son boîtier a été endommagé
11. Ne tentez aucune intervention sur l'appareil en dehors de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel de maintenance qualifié.

Pour le Canada

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications

CLASS B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Copyright © 1995 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

Avant de commencer

Nous aimerions prendre le temps de vous remercier pour votre choix du système V•Guitar VG-8 Roland. Le système V•Guitar VG-8 est un type d'instrument totalement nouveau pouvant exprimer fidèlement toutes les techniques de jeu avec une guitare, tout en offrant des simulations impressionnantes de guitares.

Le système V•Guitar peut donner à tout guitariste un système simple sans ampli ni processeur d'effets, tout en assurant une expressivité qui dépasse même celle d'instruments acoustiques. Veuillez lire la totalité de ce manuel pour tirer le meilleur parti de l'abondante plage de fonctions offertes par le VG-8.

Remarques importantes

En plus des éléments donnant les précautions de sécurité ci-contre, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

Alimentation

- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités; cela aidera à prévenir dommages et mauvais fonctionnements.
- N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (moteur électrique ou système variateur de lumière par exemple).

Emplacement

- L'emploi près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'instrument avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un

détergent léger et non abrasif. Ensuite, veuillez essuyer soigneusement l'instrument avec un chiffon sec et doux.

- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Précautions additionnelles

- Protégez l'instrument des chocs violents.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Un peu de chaleur émanera de l'instrument durant son fonctionnement normal.
- Avant d'utiliser l'instrument dans un pays étranger, contactez un service de maintenance qualifié.

Sauvegarde de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui alimente la mémoire de l'unité quand l'alimentation principale (secteur) est coupée. La durée de vie de cette pile est estimée à 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte prématurée de données de la mémoire, il est recommandé de changer la pile tous les 5 ans. Sachez que la durée de vie réelle de la pile dépend de son environnement physique – particulièrement de la température. Lorsqu'il est temps de changer la pile, contactez un service de maintenance qualifié.
- Lorsque la pile devient faible, le message suivant apparaît dans l'afficheur : "INT. Battery Low". Veuillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire.
- Sachez que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu, quand l'unité est envoyée en réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Les données importantes doivent donc être stockées sur une carte RAM ou écrite sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté à la conservation des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de recouvrer les données.

Concepts ayant amené au développement du système V•Guitar — *** COSM ***

La procédure qui a mené à la naissance du système V•Guitar

Le piano acoustique bénéficie d'une histoire de plusieurs siècles, culminant enfin à la forme que nous connaissons aujourd'hui. Les facteurs de piano ont du attendre longtemps pour avoir des cordes qui puissent être tendues selon leurs désirs. Malheureusement, les cadres en bois imposaient des limites pratiques à la tension des cordes. Leur rêve n'est devenu réalité qu'avec l'arrivée des cadres en métal. Ils se sont alors réjouis de cette nouvelle possibilité de construire les pianos qu'ils voulaient.

Les guitares ont une histoire similaire. Par un processus continu d'essais, d'erreurs et d'améliorations dans divers domaines, comme la structure et les matériaux pour le bois, les cordes et la peinture, nous avons aujourd'hui des guitares électriques avec micros et amplificateurs qui peuvent produire du son à fort volume.

Cela signifie-t-il que les guitares ont atteint un niveau de perfection ?

Non. Au travers des âges, les instruments ont évolué avec l'arrivée de nouveaux matériaux. Et à l'aube du XXIème siècle, Roland a incorporé des puces DSP en silicone dans des guitares pour créer un nouvel instrument — la V•Guitar.

Modélisation sonore

Roland est persuadé que l'évaluation finale du son d'une guitare électrique ne se base pas seulement sur la sortie sonore de la guitare elle-même, mais également sur le son qui passe au travers de l'ampli, des enceintes ou autres équipements. Pour obtenir cela, il faut simuler toutes les étapes de ce trajet — de l'attaque de la corde de guitare jusqu'au moment où le son atteint l'oreille — recréant par conséquent le son. Roland a rendu possible la recréation de ces étapes, grâce à sa dernière technologie de modélisation sonore — en d'autres termes, il s'agit de faire un modèle virtuel des structures et matériaux physiques qui existent réellement.

Modélisation variable de guitare : VGM

La modélisation variable de guitare (Variable Guitar Modeling) est une technologie de modélisation pouvant recréer les sons d'un grand nombre de guitares actuelles. Cette méthode comprend les trois parties suivantes:

- Modélisation électronique, qui simule toutes les caractéristiques qui sont attribuées à l'emploi de lampes, transistors et autres circuits électroniques.

- Modélisation magnétique, qui simule toutes les caractéristiques qui peuvent être produites par l'emploi de micros, transformateurs, haut-parleurs et autres parties électro-magnétiques.
- Modélisation physique, qui simule toutes les caractéristiques produites par l'usage de certains types de matériaux qui constituent une guitare, notamment le type de bois, les parties métalliques ou la finition utilisée.

Modélisation par restructuration harmonique : HRM

La HRM ou "modélisation par restructuration harmonique (Harmonic Restructure Modeling) est un exemple de technologie de modélisation créant des sonorités encore jamais entendues.

Les nombreuses harmoniques présentes dans la vibration de la corde qui sert de source sonore peuvent être accentuées jusqu'à un degré extrême, on peut en ajouter ou en supprimer, créant ainsi de tout nouveaux sons de guitare. Les guitaristes s'expriment musicalement au travers de ces vibrations de cordes. En effet, les vibrations d'une corde contiennent une quantité énorme d'informations de jeu — comment a été attaquée la corde, où elle l'a été, comment le médiator a été utilisé, du vibrato a-t-il été appliqué etc. Le système V•Guitar utilise les vibrations naturelles d'une corde (et les informations de jeu qu'elles contiennent) comme source sonore pour créer des sons de guitare conventionnels mais aussi de tout nouveaux sons. Une caractéristique remarquable des sons créés par ce type de restructuration est que l'information de jeu produite par le guitariste dans la vibration de corde n'est pas perdue.

Modélisation sonore d'objet composite: COSM

La technologie de modélisation sonore d'objet composite ou COSM (Composite Object Sound modeling) développée par Roland combine plusieurs technologies de modélisation pour des sons encore plus originaux. La V•Guitar n'utilise pas une seule technologie pour tous les sons, mais un mélange de plusieurs pour créer certains sons par VGM, et d'autres par HRM. La COSM crée de nouvelles vibrations en conservant toute l'expressivité, la réponse et la tension inhérentes au son de guitare. Roland croit que la possibilité de produire des sons basés sur des concepts nouveaux avec un jeu conventionnel ainsi que le fait que ces sons aient une grande valeur musicale représente une évolution de la plus grande importance pour un guitariste.

Fonctions principales

Deux moteurs pour des instruments totalement nouveaux

La VGM sert à la reproduction fidèle des valeurs et réglages de micro de guitare, mais aussi de distorsion, tête d'ampli, haut-parleurs et microphone. Cela permet des procédures telles que changement de guitare, d'accord, de connexion d'ampli et de réglage d'effets par simple pression d'une pédale. La HRM sert à exprimer des sons inaccessibles aux instruments conventionnels. Des qualités telles que la hauteur et l'enveloppe sont extraites des vibrations de la corde de guitare venant d'un capteur multiple pour créer des sons totalement nouveaux et conserver vos sensations. La forme d'onde de la vibration est utilisée sans changement, aussi n'y a-t-il pas de temps de latence entre attaque et production du son. Plus encore, il est possible de tirer parti des subtiles nuances qui peuvent être produites typiquement par le jeu sur une guitare, telles que vibrato et autres changements occasionnés par l'emplacement et la force de l'attaque. Il est même possible de jouer en utilisant des techniques d'étouffement, le jeu en harmoniques, les glissés et autres techniques qui ne permettent pas avec un système conventionnel de détecter la hauteur.

Une riche expressivité

La VG-8 utilise une nouvelle technologie appelée Composite Object Sound Modeling ou COSM. Cette technologie de modélisation sonore d'objet composite présentée par Roland représente une fusion organique de plusieurs technologies de modélisation sonore. Avec un jeu ordinaire sur votre guitare, la COSM offre une richesse inaccessible à une source sonore PCM conventionnelle et donne une expressivité extrêmement naturelle. Les paramètres tels qu'Instruments et effets peuvent être sauvegardés individuellement pour chaque Patch. A l'achat, la VG-8 a 64 Patches groupés en preset. Jusqu'à 64 nouveaux Patches peuvent être stockés dans la VG-8 comme Patches USER.

La VG-8 est dotée de trois processeurs d'effets indépendants de haute qualité — modulation, delay et reverb. Chacun permet de régler et de changer indépendamment les paramètres pour chaque Patch. La VGM dispose également d'un transpositeur polyphonique (Pitch Shifter) pour choisir une valeur de transposition différente pour chaque corde. Ainsi, vous pouvez jouer des sons de guitare en plus des sons de la VG à

l'octave, ou jouer en Open Tuning sans changer l'accord général de votre guitare. Vous disposez aussi d'un égaliseur trois bandes pour régler la qualité sonore des basses, médiums et aigus. Pour les médiums, vous pouvez régler le gain, mais aussi la fréquence, ce qui rend possible la création de sons mieux intégrés.

Fonctionnement simple

La VG-8 utilise un concept de pédalier d'effets, un concept avéré au travers du GR-1, GR-09, et autres instruments. Cela élimine la nécessité de connexions complexes et rend la configuration rapide et facile. Deux afficheurs sont fournis — un afficheur LED à 3 caractères et un écran haute résolution LCD. L'afficheur LED assure une reconnaissance rapide du numéro de Patch, même sur des scènes mal éclairées et lorsque vous changez de son en restant debout. L'écran LCD 160 x 64 points assure une visibilité simple lors du réglage ou du changement de paramètres complexes. Toutes les fonctions du système V•Guitare sont immédiatement accessibles grâce à sa méthode constante de fonctionnement qui ne nécessite aucune connaissance préalable des instruments électroniques. L'écran LCD peut aussi afficher des icônes pour de nombreuses procédures. Cela facilite l'emploi des boutons de fonction et de la molette de valeur pour changer des paramètres aux noms parfois difficiles.

Evolutivité multiple

Les prises MIDI (IN et OUT) sont une caractéristique standard du VG-8, pour piloter des processeurs d'effets externes avec la guitare. Vous pouvez aussi envoyer et donc stocker les paramètres de Patch et de système de la VG-8 dans des appareils externes. Une prise GUITAR OUT ne produit que le son de la guitare et deux prises AUX IN reçoivent le son de processeurs d'effets externes. Cela permet d'appliquer des effets externes au seul son de guitare même lorsque vous jouez de la guitare et du VG-8 avec un seul et même ampli guitare. Deux jeux de prises pour pédales externes permettent de connecter des pédales commutateurs et une pédale d'expression pour changer de Patch ou faire varier des paramètres de Patches au pied sans utiliser les pédales intégrées à la VG-8. Il y a aussi une fente MEMORY CARD pour insérer une carte mémoire. Jusqu'à 64 Patches et les paramètres de système peuvent être sauvegardés sur une simple carte mémoire.

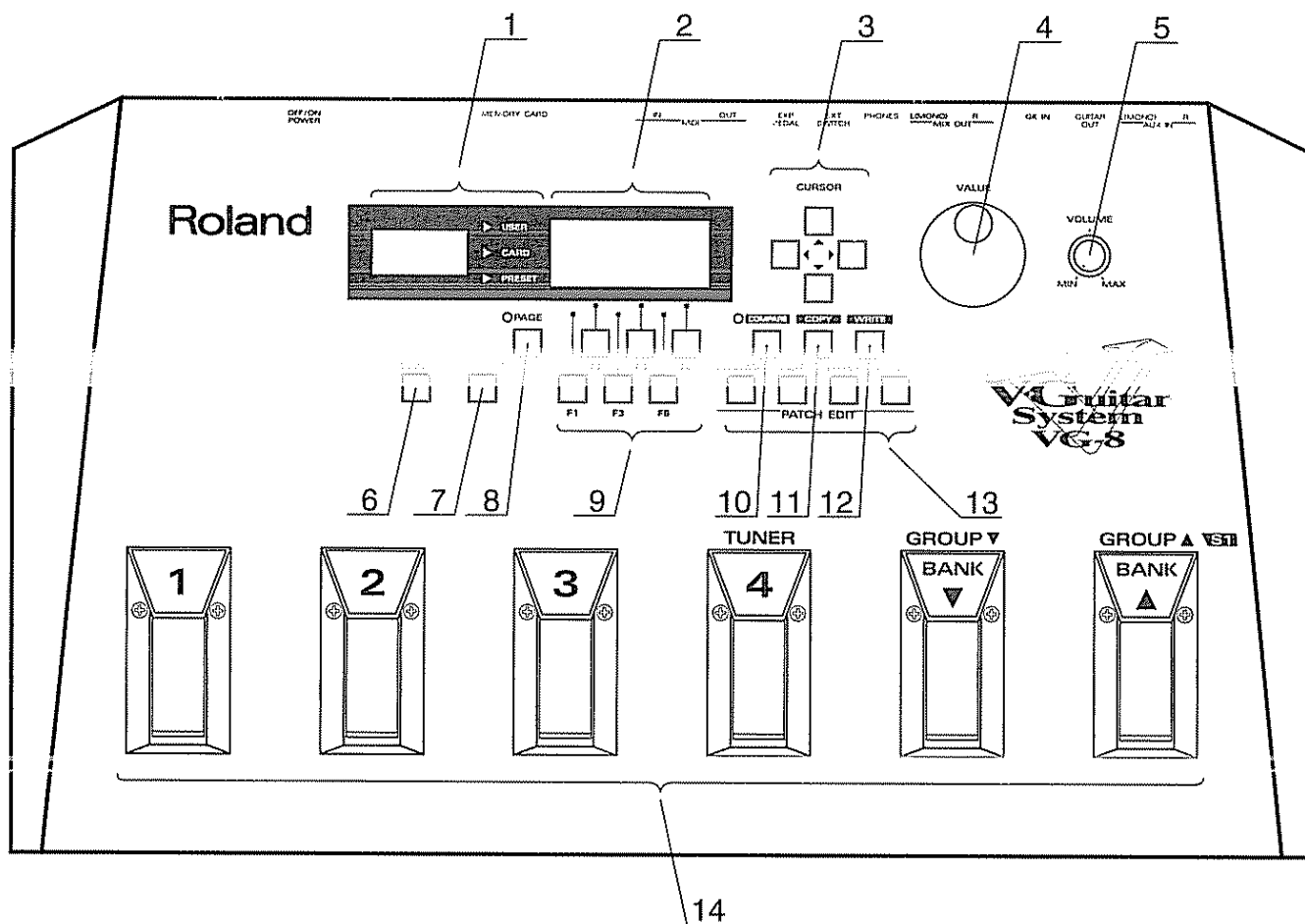
Sommaire

■ Faces supérieure et arrière	8
Chapitre 1 Introduction	11
■ Installation du GK-2A sur votre guitare	12
■ Connexion de l'équipement	12
■ Mise sous tension et accord de la guitare	14
■ Réglages du capteur	15
■ Sensibilité du capteur pour chaque corde	16
■ Produire les sons de la VG-8 depuis la guitare	17
■ Changement de son (Patch)	17
Chapitre 2 Les bases	21
■ Qu'est-ce que la VG-8 ? (Une brève explication de la façon dont le son est produit)	22
■ La structure de la VG-8	23
■ Exemples de connexion typique d'ampli et de processeur d'effets	24
■ Changement de la séquence de Patches (Fonction d'échange de Patches)	25
Chapitre 3 Création de sons	27
■ Trois modes de fonctionnement	28
■ Avant de créer des sons (Qu'est-ce que les paramètres ?)	28
■ Les étapes de base de l'édition	30
■ Edition d'Instruments	30
■ Réglages On/Off des effets	32
■ Edition d'effets	33
■ Edition de l'égaliseur	34
■ Réglage du volume des Patches	35
■ Nommer les Patches	35
Chapitre 4 Création avancée de Patch	37
■ Comparaison avec le son avant édition (fonction Compare)	38
■ Copie des réglages d'un autre Patch (fonction Copy)	38
■ Réglages des effets en fonction du tempo de morceau (fonction Tap)	39

■ Sauvegarde de Patch sur une carte mémoire	40
■ Changement de la façon dont les Patches sont appelés	43
■ Utilisation des pédales pour l'édition (sans les mains/No-Hands)	44
■ Retour au statut d'origine de l'appareil (Initialisation)	46
Chapitre 5 Evolutivité.....	49
■ A propos du MIDI	50
■ Commande de processeurs d'effet externes par le MIDI	51
■ Renumérotation des messages de programme	52
■ Changement de Patch sur la VG-8 depuis un appareil externe.....	53
■ Transmission de données de réglage par «Bulk»	53
Chapitre 6 Guide des paramètres.....	57
■ INSTRUMENT	58
■ Paramètres qui peuvent être changés par la VGM	58
■ Edition de base avec l'HRM	70
■ Les paramètres des différents algorithmes de HRM.....	71
■ Paramètres communs de HRM	76
■ Effets	76
■ EQ/VOL (Egaliseur/Volume).....	81
■ COMMON (Paramètres communs)	82
■ SYSTEM (Système)	84
Chapitre 7 Appendices	89
■ Nom et fonction des parties du GK-2A (utilisé avec la VG-8).....	90
■ Réglage de la brillance de l'afficheur LCD (Contraste)	90
■ Changement d'affichage de millimètre en pouce (Inch).....	91
■ Si vous pensez qu'il y a un problème (mauvais fonctionnement)	91
■ Liste des paramètres	94
■ Caractéristiques	103
■ Tableau d'équipement MIDI.....	104
■ Index.....	105

Faces supérieure et arrière

Face supérieure



1. Ecran LED

Il affiche le numéro du Patch actuellement joué. Il donne également le type du Patch utilisé — USER (programmable), CARD (sur carte), ou PRESET (pré-programmé).

2. Ecran LCD

Il donne le nom du Patch en mode de jeu ou le réglage du paramètre de Patch changé en mode d'édition.

3. [CURSOR]

Ces boutons déplacent le curseur qui apparaît dans l'écran LCD.

4. [VALUE]

Tourner cette molette change la valeur (le réglage) du paramètre indiqué par le curseur.

5. [VOLUME]

Sert à ajuster à la fois le son de la VG et celui de la guitare produit par les prises MIX OUT en

face arrière. Sert aussi à régler le volume du son entendu par la prise PHONES (écouteurs).

6. [PLAY]

Pressez ce bouton pour activer le mode de jeu et utiliser la VG-8.

7. [SYSTEM]

Pressez ce bouton pour activer le mode d'édition du système et pouvoir changer les paramètres de système.

8. [PAGE]

Selon l'écran, il peut y avoir trop d'informations pour l'écran LCD et ces informations sont donc réparties sur plusieurs pages. Une case PAGE apparaît alors dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez presser [PAGE] pour passer en revue les différentes pages.

9. Boutons de fonction ([F1] à [F6])

Ces boutons servent à changer d'écran et à exécuter des commandes. La fonction assignée à chaque bouton s'affiche dans l'écran LCD.

10. [COMPARE]

Presser ce bouton exécute la fonction de comparaison (p. 38), qui vous permet d'écouter et donc de comparer les sons avant et après changement de certains paramètres de Patch.

11. [COPY]

Presser ce bouton exécute la fonction de Copie (p. 38), qui copie les paramètres désirés d'un Patch à un autre.

12. [WRITE]

Ce bouton est à presser pour sauvegarder un Patch qui a été créé ou modifié.

13. [PATCH EDIT]

Ces boutons doivent être pressés pour activer le mode d'édition de Patch afin de changer les paramètres d'un Patch. Chacun des quatre boutons sert à un type de paramètre de Patch différent.

[COMMON]: Pour nommer un Patch ou faire des réglages MIDI

[INST]: Pour faire des réglages d'Instrument

[EFFECT]: Pour faire des réglages d'effet

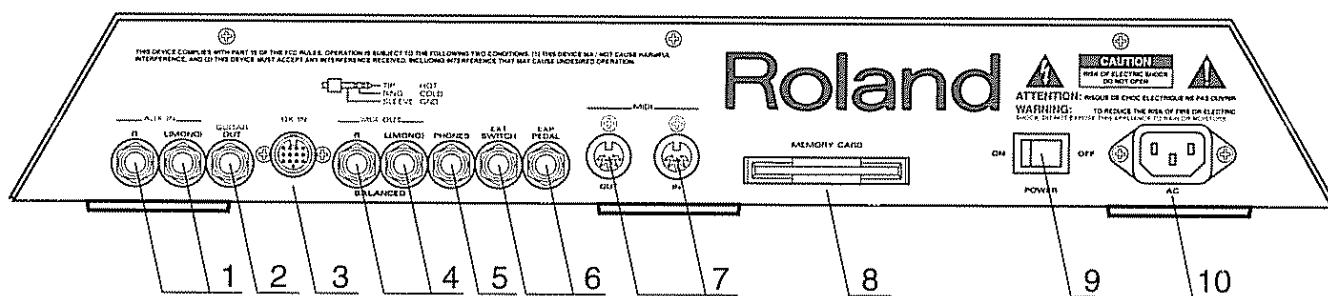
[EQ/VOL]: Pour faire des réglages d'égaliseur ou de volume

14. Pédales

Il y a six pédales commutateurs. En Mode de jeu (Play), elles servent à changer de Patch (p. 18). Vous pouvez également les utiliser en combinaison avec le commutateur [DOWN/S1] d'un GK-2A pour utiliser la fonction accordeur ou changer de groupe de Patches.

En mode d'édition, vous pouvez vous en servir à la place des boutons de fonction pour changer d'écran ou exécuter des commandes.

Face arrière



1. Prises AUX IN

Lorsque la prise GUITAR OUT est utilisée pour envoyer le son à un processeur d'effets externe, c'est ici que revient le signal de ce processeur. Si le processeur d'effets n'a pas de sortie stéréo, faites la connexion uniquement avec la prise L (MONO).

2. Prise GUITAR OUT

Cette prise ne donne que le son de la guitare. Elle est très pratique lorsque vous utilisez un ampli dédié à la guitare ou un processeur d'effets externe.

3. Connecteur GK IN

Le capteur GK-2A se connecte ici à l'aide du câble spécial (C -13A) inclus avec l'unité.

4. Prises MIX OUT

Le son de la VG est produit ici. Quand ces prises sont utilisées sans rien de connecté en prise GUITAR OUT, le son de la guitare est également mélangé pour être produit par ces prises. Lorsque vous n'utilisez pas de sortie stéréo, ne faites la connexion qu'avec la prise L (MONO).

5. Prise PHONES

Des écouteurs se connectent à cette prise.

6. Prises pour pédale externe.

EXT SWITCH: Sert à changer de groupe de Patches ou lors de l'accord.

EXP PEDAL: Sert à changer différents paramètres de Patch pilotant le volume, la tonalité, la hauteur et ainsi de suite.

7. Prises MIDI (MIDI IN et MIDI OUT)

IN : Sert à la connexion à la prise MIDI OUT d'un autre appareil MIDI lorsque vous désirez utiliser cet appareil externe pour changer les Patches du VG-8, ou pour échanger des données de son.

OUT : Se connecte à la prise MIDI IN d'un autre appareil MIDI si vous désirez que le VG-8 change les Patches de cet appareil ou échange des données avec lui.

8. Fente MEMORY CARD

Une carte mémoire peut être insérée dans cette fente.

9. Commutateur POWER

Ce commutateur sert à allumer et éteindre la VG-8.

10. Prise d'alimentation

Le cordon d'alimentation fourni avec l'unité se branche ici

Chapitre 1 Introduction

“Jouer des sons de VG avec votre guitare”

Ce chapitre explique comment installer le capteur GK-2A sur votre guitare, comment faire les connexions avec la VG-8, et comment commencer à jouer. La VG-8 offre une grande variété de fonctions inhabituelles. Toutefois, elles ne peuvent être exploitées avec tout leur potentiel si les connexions et réglages ne sont pas corrects. Veuillez lire la totalité de ce chapitre avant d’allumer votre instrument.

Le fonctionnement de la VG-8 est très simple. Une fois que vous avez compris ce chapitre, vous pouvez vous amuser avec la VG-8 en changeant de Patch comme nécessaire au cours de vos interprétations.

Les explications des fonctions dans ce manuel comprennent des illustrations représentant les écrans qui peuvent apparaître sur l’instrument. Sachez toutefois que ces écrans peuvent différer par certains détails (tels que les noms de Patch) de ce que vous verrez réellement sur la VG-8.

Installation du GK-2A sur votre guitare

Pour commencer, vous devez installer le capteur GK-2A sur votre guitare. Pour la façon de faire, référez-vous au mode d'emploi du GK-2A. Suivez la procédure décrite dans le manuel pour installer le GK-2A de façon stable et qu'il n'interfère pas avec votre jeu.

** Le GK-2A a une conception compacte qui permet son installation sur un grand nombre de guitares. Toutefois, il ne s'installe pas sur les types de guitare suivants (ou il ne fonctionnera pas bien)*

1. Guitares avec configurations de cordes particulières telles que guitare 12 cordes ou Pedal Steel Guitar.
2. Guitares avec cordes de nylon ou en boyau.
3. Guitares basses
4. Autres guitares dont la conception ne laisse pas assez de place pour installer correctement le capteur GK-2A.

Dans certains cas, une guitare appartenant au groupe 4 ci-dessus peut être assez facilement modifiée pour accepter le GK-2A. Veuillez contacter le service de maintenance Roland le plus proche ou votre revendeur.

Connexion de l'équipement

Avant de faire les connexions

Vous devez avoir au moins l'équipement suivant pour pouvoir jouer avec la VG-8.

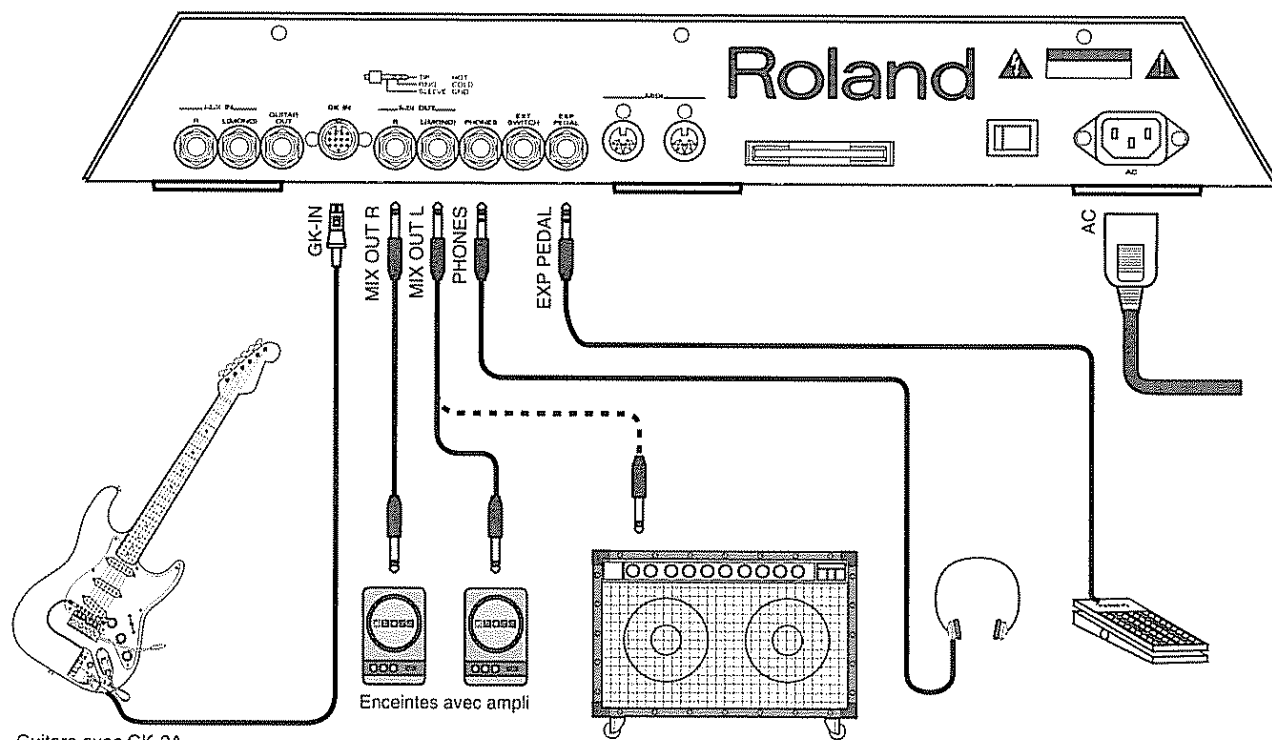
- Une guitare équipée d'un GK-2A.
- Un mixer/ampli et des enceintes ou des écouteurs.

De plus, l'équipement suivant rendra votre jeu encore plus agréable

- Une pédale d'expression externe (BOSS FV-300F ou EV-5, disponible séparément)
- Une pédale commutateur externe (DP-2 ou FS-5U BOSS, disponible séparément)

Une fois que la guitare (avec GK-2A) est prête, référez-vous au schéma de connexion donné en exemple ci-dessous pour connecter l'équipement

** Pour prévenir un mauvais fonctionnement ou des dommages occasionnés aux enceintes, veillez à éteindre tous les éléments de votre chaîne et à baisser les réglages de volume à 0 lors des connexions.*

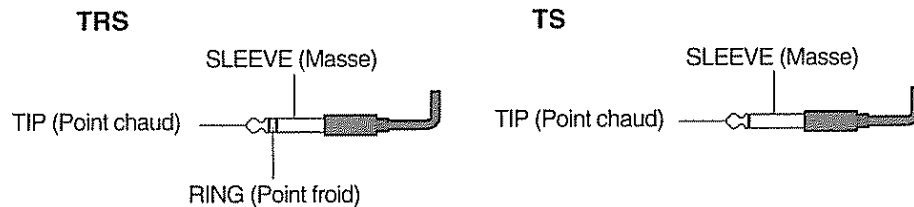


Guitare avec GK-2A

Connexion aux prises MIX OUT

Utilisez le câble spécial (C-13A) fourni avec l'unité pour relier le GK-2A à la prise GK IN de la VG-8. Connectez les prises MIX OUT à un ampli guitare, une table de mixage, ou à un appareil audio similaire. Les prises MIX OUT de la VG-8 peuvent servir de sorties symétriques ou asymétriques.

Pour une sortie symétrique, utilisez des câbles symétriques (type TRS) avec des fiches jack 6,35 mm. Pour des sorties asymétriques, utilisez des câbles asymétriques (type TS) avec des fiches jack 6,35 mm.



* Une sortie symétrique a un niveau de sortie environ deux fois supérieur à celui d'une sortie asymétrique. Voir «Caractéristiques principales» (p. 103) pour plus de détails.

Connexion en prise GUITAR OUT

Selon votre utilisation, vous pouvez connecter un appareil tel qu'un ampli ou une table de mixage en prise GUITAR OUT. Utilisez un câble asymétrique (type TS) avec fiche jack 6,35 mm.

* La sortie des prises MIX OUT et PHONES change selon qu'il y a ou non un équipement connecté en prise GUITAR OUT. Les tableaux ci-dessous donnent la relation entre réglage de volume et connexion d'un équipement à ces prises.

Quand vous ne vous connectez qu'aux prises MIX OUT

Prise de sortie	Commutateur GK-2A			Réglage de volume
	MIX	SYNTH	GUITAR	
MIX OUT	Son de la VG Son de guitare	Son de la VG	Son de guitare	VG-8 [VOLUME] (Son de VG et de guitare) GK-2A [SYNTH VOL] (Son de VG) Bouton de volume de la guitare (son de guitare)
PHONES	(Comme ci-dessus)			

Lorsque les prises MIX OUT et la prise GUITAR OUT sont toutes connectées

Prise de sortie	Commutateur GK-2A			Réglage de volume
	MIX	SYNTH	GUITAR	
MIX OUT	Son de VG	Son de la VG	(Pas de son)	VG-8 [VOLUME] ou GK-2A [SYNTH VOL]
GUITAR OUT	Son de guitare	(Aucun son)	Son de guitare	Bouton volume sur l'ampli guitare ou bouton volume sur la guitare
PHONES	(Même que pour MIX OUT)			

* Seul le son de guitare peut être produit par la prise GUITAR OUT, ce qui peut être très pratique pour diriger le son de la guitare uniquement vers un processeur d'effets externe.

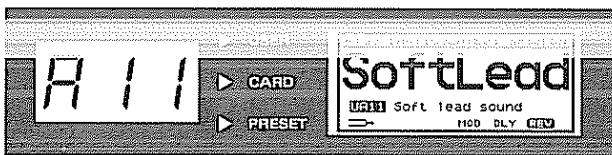
* Le son continue d'être produit par les prises MIX OUT et GUITAR OUT même si des écouteurs sont connectés en prises PHONES

Mise sous tension et accord de la guitare

Mise sous tension de la VG-8

Après que toutes les connexions aient été correctement faites, pressez le commutateur POWER en face arrière pour allumer la VG-8.

Le message suivant apparaît après que le système ait normalement démarré.



* Cette unité est équipée d'un circuit de protection. Quelques secondes sont nécessaires après mise sous tension avant qu'elle ne fonctionne correctement.

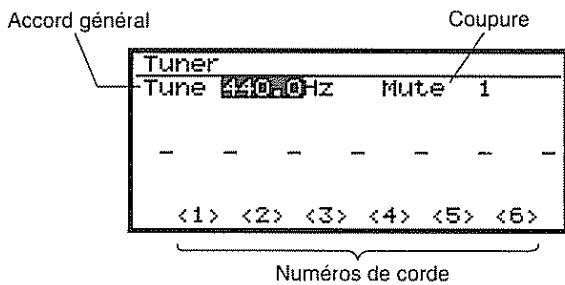
Accord de la guitare

Avant de commencer à jouer, utilisez la fonction accordeur de la VG-8 pour accorder la guitare comme avec un accordeur automatique traditionnel pour guitare.

Accord de guitare

1. Tenez enfoncé le commutateur [DOWN/S1] du GK-2A en pressant la pédale [4] (TUNER).

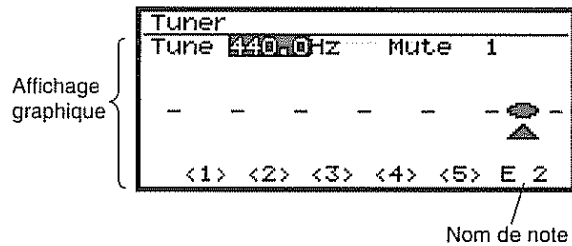
Cela appelle la fonction accordeur et ouvre l'écran suivant. Les numéros de cordes apparaissent au bas de l'écran LCD.



* L'écran Tuner s'ouvre même si vous pressez [F1] au lieu de [DOWN/S1] et la pédale [4] (TUNER). Choisissez votre méthode selon la configuration de la VG-8 et les circonstances d'emploi.

2. Jouez la sixième corde de la guitare. Le numéro de corde au bas de l'écran LCD est remplacé par le nom de la note, au demi-ton le plus proche de ce qui a été joué.
3. Accordez-vous en jouant la corde 6 jusqu'à ce que l'écran donne le nom de la note sur laquelle doit être accordé la corde. Avec la corde 6, par exemple, vous désirez voir s'afficher <E2> (mi2).
4. Pendant que vous poursuivez les réglages fins, un affichage graphique à sept niveaux apparaît pour vous indiquer le rapprochement de l'accord parfait. Continuez le réglage jusqu'à ce que l'affichage se change en ovale.

Si une flèche montante apparaît, cela signifie que la note de la corde est plus basse que le nom de note (trop grave). De la même façon, une flèche vers le bas signifie que la note jouée est plus haute que le nom de note (trop aiguë).



5. Suivez la même procédure pour accorder les cordes 5 à 1 respectivement sur <A2>, <D3>, <G3>, <B3>, et <E4>.
6. Quand vous avez fait l'accord, pressez une des pédales pour retourner en mode de jeu.

Presser le commutateur [DOWN/S1] sur le GK-2A vous ramène aussi en mode de jeu.

Si vous désirez accorder votre guitare sur un autre instrument

La hauteur standard de la VG-8 est $la = 440 \text{ Hz}$. Si vous jouez avec un instrument à hauteur fixe, vous devez changer l'accord de la VG-8. Utilisez la fonction accordeur pour changer le réglage d'accord général (Master Tune).

1. Amenez le curseur sur "Tune".
2. Utilisez la molette [VALUE] pour régler la hauteur standard.
3. Suivez les étapes ci-dessus pour accorder la guitare.

* Le réglage d'accord général reste en mémoire même après extinction

Réglages du capteur

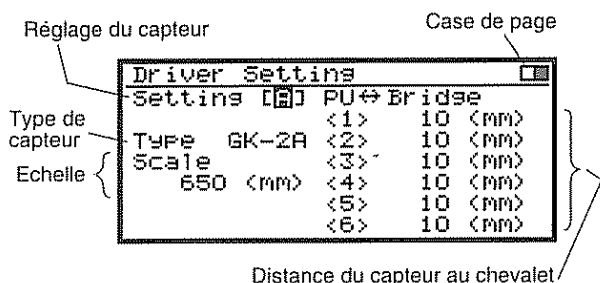
La qualité sonore de la VG-8 peut grandement varier selon l'installation du capteur. Les informations quand à la configuration du capteur (Driver settings) sont programmées pour assurer que la VG-8 est toujours jouée avec un statut optimal. La VG-8 doit être calibrée pour minimiser des fluctuations de qualité sonore dues à l'installation du capteur.

* Si la VG-8 est employée avec plusieurs guitares, vous devez faire les réglages pour le capteur de chaque guitare. Suivez la procédure décrite ci-dessous pour chaque guitare. Des réglages pour jusqu'à cinq guitares peuvent être mémorisés.

* Les réglages de capteur faits dans ce chapitre sont tous exprimés en millimètres, mais vous pouvez également passer en pouce. Pour plus de détails, voir "Passage de l'affichage de mm en pouce" (p. 91)

* Les réglages de capteur sont extrêmement importants pour la qualité sonore de la VG-8. Veillez à faire ces réglages correctement.

1. Pressez [SYSTEM]. Cela appelle l'écran Système Menu.
2. Pressez [F1] (DRIVER) pour faire s'afficher l'écran de sensibilité d'entrée.
3. Pressez [PAGE] pour faire s'afficher l'écran de réglage de capteur (Driver settings).



4. Faites les réglages de capteur.

Amenez le curseur sur "Setting". Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le réglage

de capteur qui correspond à la guitare que vous utilisez. Il y en a cinq — de A à E — et cinq groupes de réglages faits dans les étapes 5 à 7 ci-dessous peuvent y être mémorisés.

Par exemple, vous pouvez stocker les informations de configuration pour une Stratocaster comme réglage de capteur A, et d'autres pour une Les Paul en réglage B. En réglant et en stockant préalablement ces valeurs en mémoire, vous pouvez rappeler immédiatement les réglages optimaux pour toute nouvelle guitare que vous utiliserez.

5. Sélectionnez le type de capteur.

Amenez le curseur sur "Type". Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le type de capteur de votre guitare. Il y a trois types parmi lesquels choisir — "GK-2A", "GK-2", et "Piezo".

* "Piezo" est le réglage à choisir si vous utilisez un capteur piézo-électrique.

Un capteur piézo-électrique utilise un élément piézo-électrique monté sur le chevalet de la guitare pour capter les vibrations de cordes. Ce type de capteur est utilisé lorsque la guitare est montée avec des cordes nylon ou en autre matériau non métallique.

6. Réglez la valeur d'échelle (Scale).

Amenez le curseur sur "Scale". Avec [VALUE], sélectionnez la distance du chevalet au sillet de votre guitare. Choisissez la valeur de 620 à 660 mm.

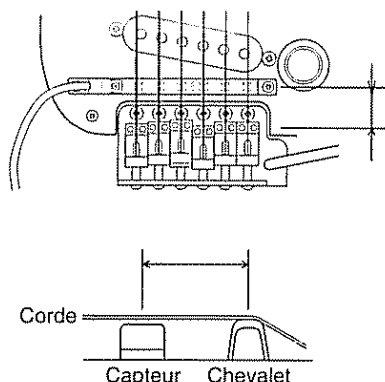
Voici quelques longueurs typiques de guitares.

Guitare	Longueur (mm)	Longueur (pouces)
Stratocaster	648	25-1/2
Les Paul	629	24-3/4

- 7 Réglez la distance du capteur au chevalet.

Amenez le curseur sur "PU-Bridge <1> à <6>." Avec une règle, mesurez la distance

réelle entre le centre du capteur et le chevalet pour chaque corde. Utilisez ensuite le résultat pour régler la longueur en mm pour chaque corde



6. Si vous devez utiliser la VG-8 avec plusieurs guitares, alors répétez les étapes 4 à 7 pour chaque guitare afin de faire les réglages optimaux pour chaque guitare.

9. Quand vous avez fini tous les réglages, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

* Ces réglages doivent être faits lorsqu'un capteur est nouvellement installé sur une guitare ou lorsque la hauteur du capteur a changé. Une fois que vous avez fait les réglages corrects, toutefois, ils restent en mémoire même après extinction aussi n'avez-vous pas à les refaire chaque fois que vous devez jouer.

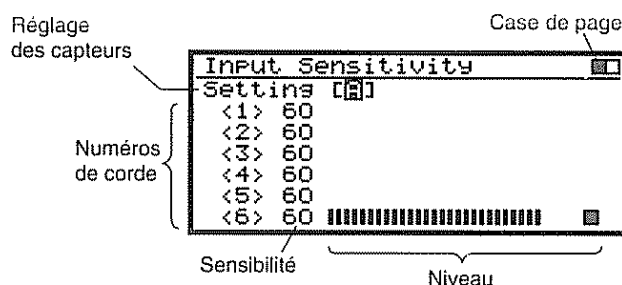
* Quand vous jouez avec la VG-8 et une nouvelle guitare, suivez l'étape 4 pour choisir le réglage de capteur (A à E) qui correspond à la guitare utilisée. Puis pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Sensibilité du capteur pour chaque corde

Réglez la sensibilité du capteur pour chaque corde afin de l'adapter à la façon dont le capteur est installé.

* Si la VG-8 doit être pilotée par plusieurs guitares, vous devez faire des réglages de sensibilité pour chaque guitare. Suivez la procédure ci-dessous pour chaque guitare, en coupant la VG-8 et en connectant la nouvelle guitare à chaque fois. Des réglages pour cinq guitares peuvent être stockés

1. Pressez [SYSTEM]. Cela appelle l'écran System Menu.
2. Pressez [F1] (DRIVER) pour faire s'afficher l'écran Input Sensitivity (sensibilité d'entrée).



3. Choisissez le réglage de capteur voulu.

Amenez le curseur sur "Setting". Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le réglage de capteur qui correspond à la guitare que vous utilisez. Il y en a cinq — de A à E — et cinq ensembles de réglages faits dans les étapes 4 à 6 ci-dessous peuvent y être stockés.

* Le réglage de capteur choisi ici correspond au réglage de capteur sélectionné dans "Faire les réglages de capteur" (p. 15). Le réglage sélectionné apparaît dans l'écran "Driver Setting". Quand vous en changez, son équivalent change également.

4. Jouez la sixième corde de la guitare. Cela fait apparaître un indicateur de niveau en face du No.<6> à l'écran. Les segments de l'indicateur de niveau s'éclairent en commençant par la gauche, la force de jeu étant représentée par le plus grand nombre de segments qui s'éclairent.
5. Amenez le curseur sur la rangée correspondant à la corde N°6. Jouez cette corde avec la force maximale que vous employez en jeu réel, et utilisez la molette [VALUE] pour régler la sensibilité afin que le niveau affiché vienne juste à côté de l'indicateur de niveau maximal sur le côté droit de l'indicateur de niveau.

Si le carré de niveau maximal sur le côté droit est affiché, cela signifie que le niveau est trop élevé, aussi devez-vous baisser le réglage de sensibilité.

* Selon la guitare, l'indicateur peut être au maxi même avec la plus basse sensibilité. Dans ce cas, augmentez l'espace entre le GK-2A et les cordes.

6. Faites les réglages de sensibilité pour les cordes 5 à 1 de la même façon.
7. Ensuite, essayez de jouer doucement les cordes 6 à 1 pour voir s'il y en a une qui joue plus fort que les autres. Si c'est le cas, baissez la sensibilité de cette corde. Poursuivez le réglage jusqu'à ce que toutes les cordes jouent avec un volume équivalent.
8. Lorsque vous avez fini de faire tous les réglages, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

** Ces réglages doivent être faits lorsqu'un capteur est nouvellement installé sur une guitare ou lorsque la hauteur du capteur a été changée. Une fois que vous avez fait les réglages corrects, toutefois, ces derniers restent en mémoire même après extinction, aussi n'avez-vous pas à les refaire chaque fois que vous devez jouer.*

** Lorsque vous pilotez la VG-8 avec une autre guitare, suivez l'étape 3 pour choisir le réglage de capteur (A à E) qui correspond à la guitare que vous allez utiliser. Puis pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.*

Produire les sons de la VG-8 depuis la guitare

Une fois que les réglages ont été faits, essayons de réellement faire jouer la VG-8.

1. Pressez [PLAY] pour obtenir le mode de jeu afin que la VG-8 puisse être jouée.
2. Réglez le commutateur de sélection du GK-2A sur [SYNTH].
3. Tournez la molette [SYNTH VOL] du GK-2A à fond dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au niveau maximal.
4. Réglez la molette [VOLUME] de la VG-8 sur un réglage médian.

Maintenant, vous êtes prêt à jouer. Essayez d'utiliser votre guitare. Les sons du Patch actuellement affiché sont joués par la VG-8.

Jeu du son de guitare

Si vous désirez produire le son de la guitare par les prises MIX OUT, réglez le

commutateur de sélection du GK-2A sur [MIX].

Lorsque vous changez le réglage en [GUITAR], le son de la VG s'arrête et seul le son de la guitare est entendu.

Changement du volume du son de VG

Si vous désirez ajuster le volume du son de la VG, utilisez la molette [SYNTH VOL] du GK-2A ou la molette [VOLUME] de la VG-8.

** Ajuster la molette [VOLUME] de la VG-8 change le volume de tous les sons produits par les prises MIX OUT. Cela signifie que si le son de la guitare est produit simultanément par les prises MIX OUT, son volume change avec celui du son de la VG.*

Il n'y a toutefois pas de changement de volume de sortie en prise GUITAR OUT. Il n'est pas possible de régler le volume de la guitare avec la molette [SYNTH VOL] du GK-2A.

Changement de son (Patch)

Si vous avez pu jouer correctement le premier Patch, alors changez de Patch pour essayer de nouvelles sonorités.

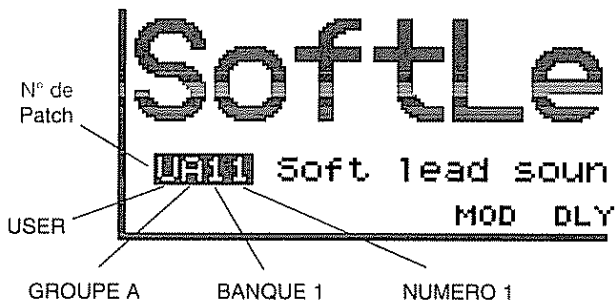
Les sons du VG-8 sont mémorisés dans une unité appelée "Patch". Durant le jeu normal, il peut être pratique de changer de Patch pour choisir parmi les sonorités. Jusqu'à 128 Patches différents peuvent être stockés dans la VG-8. Si vous utilisez une carte mémoire disponible séparément, vous pouvez stocker 64 patches supplémentaires sur une simple carte.

Organisation des numéros de Patches

En mode de jeu (Play), le numéro et le nom de Patch sont affichés comme indiqué ci-après.

Chaque numéro de Patch a trois chiffres. Le premier indique le groupe, le second indique la banque et le troisième le numéro.

Le numéro de Patch A11 est représenté dans l'exemple suivant.



Il y a trois types de mémoire servant à stocker les Patches.

USER Les Patches sont déjà stockés dans la VG-8 en usine. Les Patches stockés peuvent être changés, supprimés ou créés selon vos désirs.

CARD Ce sont des Patches stockés sur une carte mémoire (M-512E, disponible séparément). Les Patches peuvent y être changés, supprimés ou créés selon vos désirs.

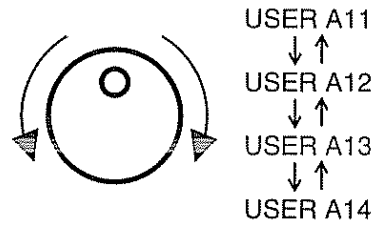
PRESET Les Patches sont déjà créés dans la VG-8 en usine. Ces Patches ne peuvent être ni changés, ni supprimés.

Voici les plages possibles pour les Groupes, Banques et Numéros, ainsi que le nombre de Patches qui peuvent être stockés.

	Groupes	Banques	Numéros	Nombre de Patches
USER	2(A, B)	8	4	64
CARD	2(A, B)	8	4	64
PRESET	2(A, B)	8	4	64

Changement de Patch avec la molette [VALUE]

Le Patch peut être changé en continu avec la molette [VALUE]. Tournez [VALUE] dans le sens des aiguilles d'une montre pour obtenir le Patch de numéro suivant ou dans le sens inverse pour le Patch précédent. Placez la VG-8 pour une utilisation facile de la molette [VALUE] dans le but de changer de Patch.



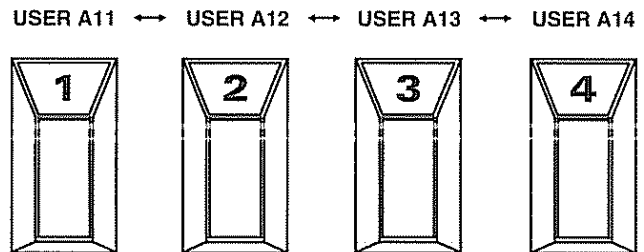
Changement de Patch avec les pédales

Vous pouvez également utiliser les pédales pour changer de Patch. C'est une méthode pratique à utiliser durant le jeu sur scène ou en studio.

Changement pour un Patch du même groupe et de la même banque

1. Choisissez le numéro voulu.

Pressez la pédale de [1] à [4] qui correspond au numéro du Patch voulu.

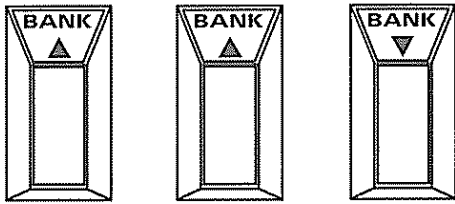


Changement pour un Patch du même groupe et d'une autre banque

1. Choisissez la banque voulue.

Presser la pédale [BANK Δ] augmente le numéro de banque et presser la pédale [BANK ∇] diminue le numéro. Quand vous faites cela, le Patch passe au Patch No. 1 de la nouvelle banque, cela signifie que si vous pressez [BANK Δ], le Patch devient le Patch No. 1 de la banque suivante. Par exemple, si vous pressez [BANK Δ] alors que vous êtes sur le Patch USER A23, vous passez au Patch USER A31. Si vous pressez dans les mêmes conditions [BANK ∇] vous passez au Patch USER A11.

USER A11 → USER A21 → USER A31 → USER A21



2. Choisissez le numéro voulu.

Pressez la pédale de [1] à [4] qui correspond au numéro du Patch voulu.

** Vous pouvez configurer l'unité pour que le Patch ne change pas si vous ne faites que presser une pédale de banque à l'étape 1. Pour plus de détails, voir " Changement de l'appel des Patches" (p. 43).*

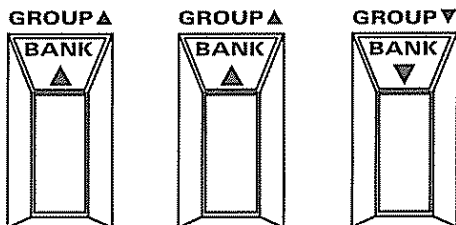
Changement pour un Patch d'un groupe et d'une banque différents

1. Choisissez le groupe voulu.

Si vous tenez enfoncé le commutateur [DOWN/S1] du GK-2A et pressez la pédale [GROUP ▲], le numéro de groupe augmente. De la même façon, presser la pédale [GROUP ▼] fait diminuer le numéro de groupe. Quand vous faites cela, le Patch devient le Patch N°1 du nouveau groupe ou de la nouvelle banque.

** Le numéro de groupe augmente selon cette séquence : USER (A et B) -> CARD (A et B) -> PRESET (A/B). Si aucune carte mémoire n'est utilisée, le numéro passe directement de USER à PRESET.*

USER A11 → USER B11 → PRESET A11 → USER B11



En tenant enfoncé [S1/DOWN]

2. Choisissez la banque voulue.

Pressez la pédale [BANK ▼ / ▲]. Quand vous faites cela, vous passez au Patch N°1 de

la nouvelle banque ayant le numéro le plus proche de la banque d'origine.

3. Pressez le numéro voulu.

Pressez la pédale de [1] à [4] qui correspond au numéro du Patch voulu.

Maintenant, essayez de jouer de la guitare et passez en revue les Patches PRESET.



Chapitre 2 Les bases

“La structure de la VG-8”

Ce chapitre donne une vision globale de la VG-8 — comment elle produit les sons, comment est structurée sa mémoire, et quel est le trajet du signal jusqu’à ce que le son soit entendu. Ce chapitre couvre également la majorité de ce que vous devez savoir pour efficacement utiliser l’unité (comme par exemple comment changer l’ordre des Patches).

Qu'est-ce que la VG-8 ? (Une brève explication de la façon dont le son est produit)

La configuration la plus simple pour faire jouer des sons à la VG-8 est une guitare dotée d'un GK-2A connecté à la VG-8. Voyons brièvement comment la VG-8 produit les sons.

A propos de la qualité sonore de la guitare

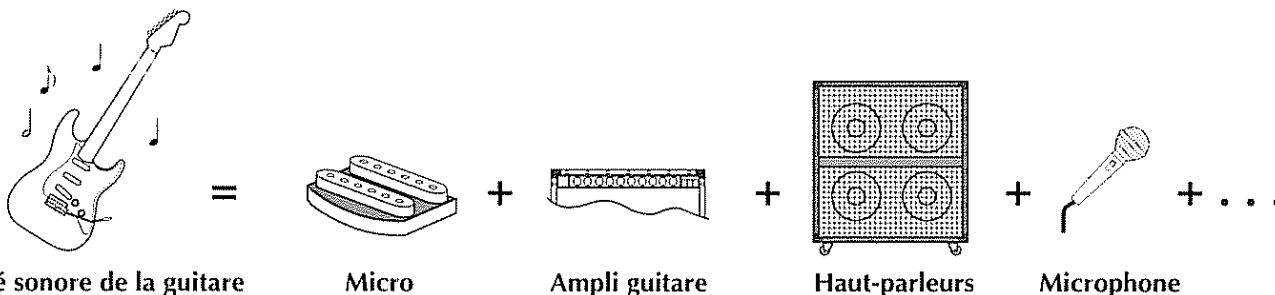
Avant de voir comment la VG-8 produit les sons, considérons d'abord ce qui crée les caractéristiques tonales d'un son de guitare.

Avant tout, une guitare est un instrument résonant.

Quand on joue d'une guitare, la vibration des cordes crée un son faible qui peut difficilement être entendu, et ce son n'a rien à voir avec celui d'une guitare. Un certain nombre d'éléments doivent être associés pour obtenir le son de guitare que nous connaissons à partir de cette vibration de corde. Pour cela, le corps de la guitare est conçu pour agir comme un résonateur et les vibrations de corde sont directement capturées par le micro, qui est amplifié électriquement. Cela donne le son reconnaissable entre tous d'une guitare électrique.

Pour donner au son de la guitare ses caractéristiques propres, le corps et le manche utilisent différents matériaux dans une grande variété de configurations. Pour la guitare électrique, la qualité sonore est également influencée par le type de micro et la façon dont il est monté, les réglages de l'ampli et autres éléments.

En d'autres termes, la structure du corps de la guitare, le micro, l'ampli et d'autres éléments encore sont des facteurs transformant les vibrations de cordes en un son typique de guitare. L'interaction complexe de ces facteurs donne les caractéristiques uniques d'une guitare.



Comment la VG-8 produit des sons

La VG-8 utilise une technologie de signal numérique pour créer une représentation virtuelle des facteurs ci-dessus, permettant dès lors d'obtenir une grande variété de qualités sonores.

La VG-8 analyse les vibrations reçues du GK-2A corde par corde. Elle utilise un traitement du signal numérique pour ajouter différents facteurs à l'information de vibration de corde et ainsi créer des sonorités. Des effets et une égalisation peuvent aussi s'appliquer au son avant sortie.

Avec la VG-8, ces traitements successifs sont appelés "Instrument". Un Instrument utilise la forme d'onde donnée par la vibration de la corde telle quelle, sans changement. Cela rend possible des interprétations avec toute la richesse d'expression qu'une guitare seule peut offrir, comme les subtils changements de tonalité intervenant à l'attaque de médiator, avec le vibrato ou le jeu en harmoniques. Il est même possible d'obtenir l'expressivité propre à des méthodes de jeu sans hauteur définie, comme étouffement des cordes, jeu en harmoniques et glissé.

Les instruments sont des deux types suivants:

- Modélisation variable de guitare (VGM)
- Modélisation par restructuration harmonique (HRM)

Modélisation variable de guitare (VGM)

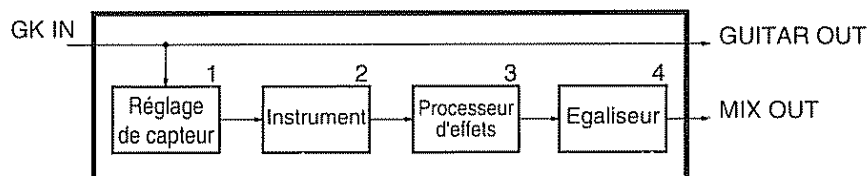
Cet Instrument divise une guitare électrique en ses éléments principaux et recrée fidèlement le travail de chacun. La technologie de signal numérique sert à capter la vibration de la corde et les autres facteurs importants qui créent le son de guitare, notamment le nombre et le type des micros, le nombre de cordes et comment elles sont accordées. Plus encore, il est même possible de recréer les conditions d'environnement de la guitare, comme le type d'ampli et les réglages de micro et de haut-parleurs. Vous pouvez utiliser votre guitare pour créer des sonorités typiques de guitare totalement différentes. Ce n'est plus un rêve que d'obtenir les sons de guitare que les meilleurs musiciens utilisent en studio. Vous pouvez même modifier ces facteurs selon vos désirs. Il est maintenant possible de créer une simulation d'un système de guitare qui n'a jamais eu de réelle existence physique — par exemple, vous pouvez connecter un ampli guitare différent à chaque corde. Cet instrument peut vous faire bénéficier d'une expressivité qui dépasse de loin les limitations propres aux guitares existantes.

Modélisation par restructuration harmonique (HRM)

Cet instrument détecte la hauteur et l'enveloppe des signaux de la guitare pour chaque corde et applique un traitement du signal numérique aux formes d'onde elles-mêmes. Cela rend possible le jeu de sonorités autres que celles d'une guitare tout en conservant toutes les nuances du jeu de la guitare. C'est exactement comme si vous aviez un nombre infini d'instruments totalement nouveaux. Cet instrument ouvre de nouvelles possibilités pour la guitare.

La structure de la VG-8

De façon globale, la structure interne de la VG-8 est telle qu'illustrée ci-dessous. Ce schéma illustre le trajet des signaux — depuis le moment où l'information de jeu de la guitare est reçue du capteur par la prise GK IN, jusqu'au moment où le son est réellement joué.



1. Réglage de capteur (Driver setting)

Cela détecte les vibrations de corde envoyées indépendamment pour chaque corde par le GK-2A. Les informations de jeu reçues ici sont utilisées comme base pour piloter l'Instrument.

2. Instruments

Les instruments forment le cœur du générateur de sons — ils reçoivent les informations de jeu du module précédent (capteur) et crée le son réel. Ils sont au nombre de deux — Modélisation variable de guitare (VGM) et modélisation par restructuration harmonique (HRM), chacun d'entre eux créant des sonorités caractéristiques.

3. Processeur d'effets

Il comprend trois processeurs d'effets indépendants — Modulation, delay, et reverb — et

applique des effets aux sonorités créées par l'instrument.

4. Egaliseur

C'est un égaliseur trois bandes qui vous permet d'amplifier basses, médiums ou aigus. Il s'applique sur le son après les effets.

Exemples de connexion typique d'ampli et de processeur d'effets

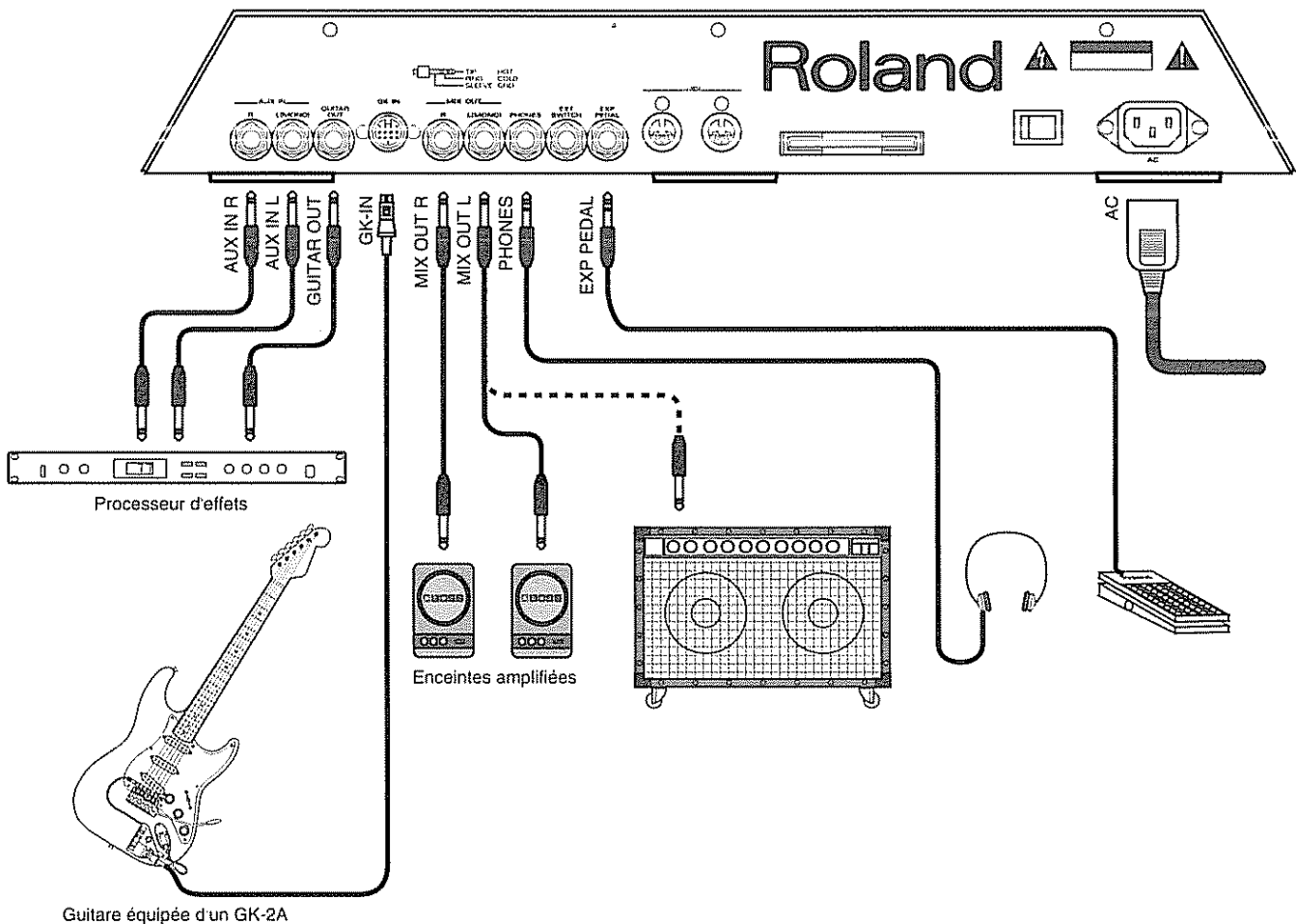
"Connexion de l'équipement" (p. 12) vous a expliqué comment faire les connexions de base. Cette section vous donne des exemples de connexions un peu plus complexes qui peuvent utiliser les prises de la face arrière.

Combiner le son de guitare avec un processeur d'effets externe

Vous pouvez n'envoyer que le son de guitare à un processeur d'effets externe. En d'autres termes, vous pouvez utiliser un même ampli pour faire jouer à la fois les sons de la VG et le son de la guitare après traitement par une distorsion ou autre effet.

Faites les connexions entre les prises suivantes :

- La prise GUITAR OUT de la VG-8 et la prise d'entrée de l'unité d'effets externe
- Les prises AUX IN de la VG-8 et les prises de sortie de l'unité d'effets externe
- Les prises MIX OUT de la VG-8 et les prises d'entrée de l'équipement audio



L'ampli guitare que vous utilisez peut être doté d'effets tels que distorsion, chorus ou égalisation. Même avec un ampli de ce genre, toutefois, vous devez essayer de n'utiliser que le processeur d'effets externe pour le son de guitare, en réglant le processeur d'effets de l'ampli guitare pour qu'il donne un son clair. Faire cela permettra que le son de la VG ne soit pas modifié et que le son de guitare ait tout de même les effets voulus.

Le son de VG est produit avec des effets tels que chorus et égaliseur, aussi risquez-vous de perdre la sonorité d'origine en ajoutant d'autres effets sur l'ampli guitare. Si la sortie du processeur d'effets externe est en mono, n'utilisez que la prise AUX IN L (MONO). Vous pouvez également envoyer les sons de la VG-8 sur un appareil audio tel qu'un mixer de lignes — vous n'avez pas nécessairement à utiliser un ampli guitare. Dans ce cas, nous vous recommandons d'utiliser un processeur d'effets externe avec une fonction de simulateur d'ampli (tel que ME-10 ou SE-70 BOSS). Consultez le manuel de l'équipement que vous utilisez.

Connexion de pédales externes

La face arrière de la VG-8 a deux types de prises pour pédales externes. Elles peuvent être utilisées indépendamment comme suit.

Prise EXP PEDAL

Cette prise sert à connecter une pédale d'expression externe (FV-300L BOSS ou EV-5 disponible séparément), et à lui assigner une fonction telle que "amplitude de distorsion", pour que vous puissiez employer cette pédale pour piloter un paramètre durant le jeu.

Prise EXT SWITCH

Cette prise sert à connecter une pédale commutateur externe (DP-2 ou FS-5U BOSS; vendue séparément), à lui assigner une fonction telle que "Effet ON/OFF" pour employer cette pédale et ainsi commuter une fonction au pied.

** Pour plus de détails sur les fonctions des pédales externes voir "Utilisation des pédales pour l'édition" (p. 43)*

Changement de la séquence de Patches (Fonction d'échange de patches)

Une interprétation peut nécessiter plusieurs Patches. Il peut être utile, par exemple, de réarranger les Patches pour que ceux servant à une intro ou un pont d'un même morceau se retrouvent dans le même groupe de la même banque. Ainsi, vous pouvez passer de l'un à l'autre en pressant simplement une des pédales. La fonction d'échange de Patches vous servira à réarranger la séquence des Patches de cette façon.

Cette fonction échange les Patches que vous aurez sélectionnés et intervertit donc leur position en mémoire.

** Vous ne pouvez changer la séquence des Patches qu'en mémoire USER ou CARD. L'ordre des Patches PRESET ne peut pas être changé. Si vous désirez changer l'ordre des Patches PRESET, vous devez d'abord les copier en mémoire USER ou CARD. Ensuite, vous pourrez les réarranger.*

De plus, vous ne pourrez pas utiliser la fonction d'échange de Patches si les Patches à interchanger ont été édités. Les paramètres édités doivent d'abord être sauvegardés avant que tout échange puisse être possible.

1. Pressez [SYSTEM] pour ouvrir l'écran System Menu.
2. Pressez [PAGE] pour afficher la seconde page de l'écran System Menu.
3. Pressez [F1] (EXCHANGE) pour ouvrir la page Patch Exchange (échange de Patches).
4. Choisissez les Patches à intervertir.

Amenez le curseur sur "Patch A" ou "Patch B". Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner les Patches à échanger. Quand vous ouvrez l'écran Patch Exchange le Patch sélectionné est choisi comme Patch A et B.

5. Après avoir spécifié les Patches, pressez [F1] (EXCHNG) pour exécuter l'échange.

Si les Patches se sont intervertis sans problème, le message "Completed" apparaît à l'écran.

6. Pressez [PLAY] pour retourner au mode de jeu.

Vérifiez que les Patches que vous avez sélectionnés ont bien été échangés.

Chapitre 3 Création de sons

“Création de sons et édition de Patches”

Maintenant que vous savez faire jouer les Patches internes, essayez de créer votre Patch pour les morceaux que vous avez à jouer.

Ce chapitre explique chacun des différents paramètres de Patches, les étapes de base pour l'édition, et comment sauvegarder les Patches que vous avez créés.

Trois modes de fonctionnement

Dans la VG-8, les paramètres sont arrangés selon une structure en arbre (qui varie selon la structure du Patch). Il y a trois grandes catégories dans lesquelles sont organisées les procédures de fonctionnement (telles que celles qui concernent la création sonore, ou les réglages de système qui affectent la totalité de la VG-8). Ces catégories peuvent être obtenues en sélectionnant un des modes suivants.

Mode de jeu (Play)

C'est le mode pour piloter la VG-8 depuis une guitare dotée d'un GK-2A. Si les paramètres de Patch ont été assignés à des pédales externes, ils peuvent être changés durant le jeu.

Mode d'édition de Patch

C'est le mode pour éditer les paramètres de Patch et changer ceux qui affectent les sons de la VG-8. Un changement n'est pas sauvegardé automatiquement en mémoire. Les nouveaux réglages sont perdus lorsque vous éteignez l'appareil, aussi prenez garde à bien sauvegarder vos changements. Voir "Sauvegarde d'une édition" (p. 31) pour plus de détails sur la façon de faire.

Mode d'édition de système

Ce mode sert à éditer les paramètres de système qui affectent la totalité de la VG-8. Tout changement effectué est sauvegardé automatiquement, et les réglages restent en mémoire même après extinction de l'appareil.

Avant de créer des sons (Qu'est-ce que les paramètres ?)

Les réglages de la VG-8 qui peuvent être changés avec les écrans du mode d'édition, comme la sensibilité du capteur, la sélection de son de base et l'intensité d'effet, sont appelés "paramètres". Ils sont de deux types — de système et de Patch. Référez-vous au "Chapitre 6 Guide des paramètres" pour une description détaillée des paramètres.

Paramètres de système et paramètres de Patches

Paramètres de système

Les paramètres qui sont communs à tous les Patches et affectent la totalité de la VG-8 sont appelés "Paramètres de système".

Les réglages des paramètres de système sont automatiquement sauvegardés dans la VG-8 lorsqu'ils sont modifiés. Cela signifie que les réglages des paramètres de système restent inchangés quand l'appareil est éteint.

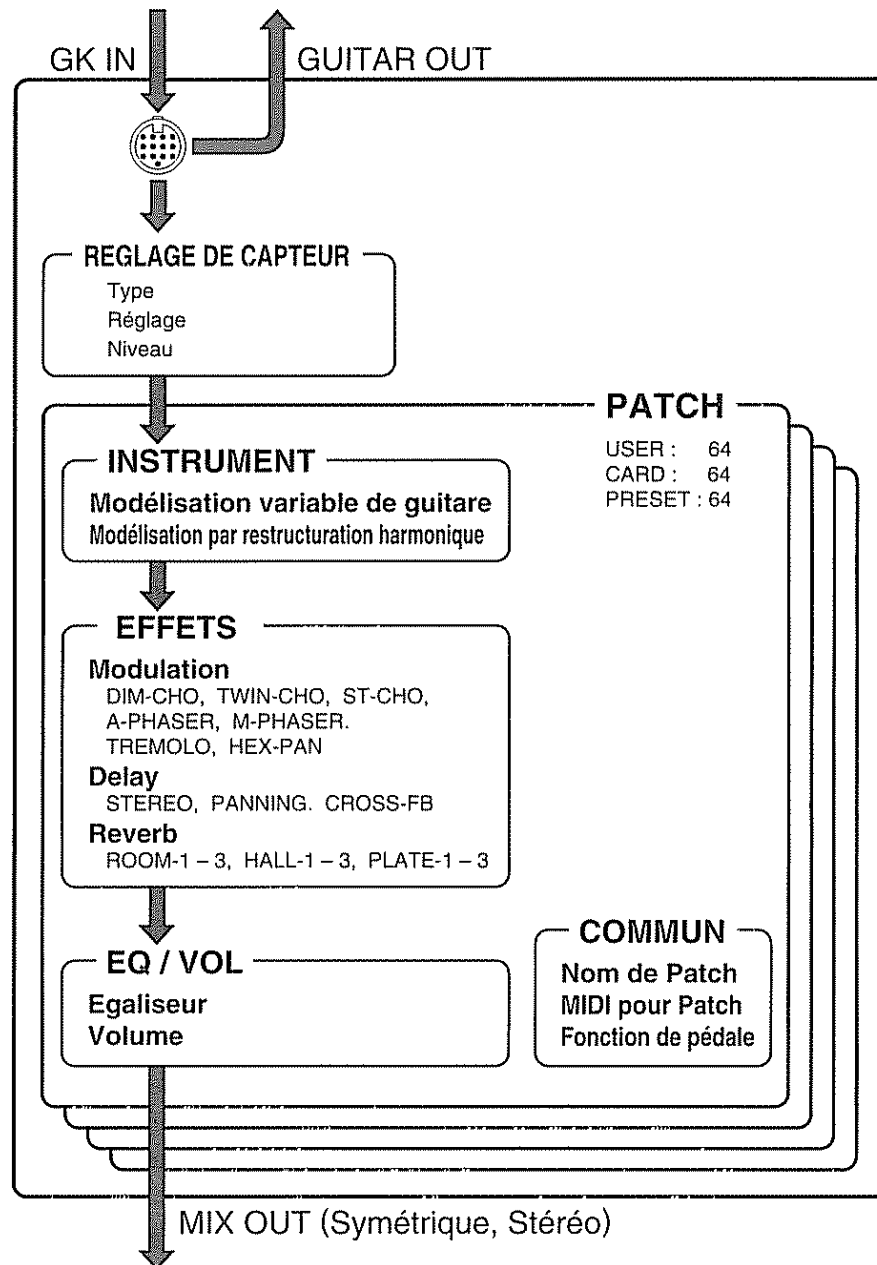
Les paramètres de système comprennent les réglages de capteur, les canaux MIDI, les méthodes de changement de Patch qui affectent le fonctionnement de la VG-8.

Paramètres de Patches

Ces paramètres qui se règlent pour chaque Patch individuellement sont appelés "Paramètres de Patch".

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 64 Patches dans la VG-8 (USER), ou jusqu'à 64 sur une seule carte mémoire (M-512E; vendue séparément) (CARD). La VG-8 a également 64 Patches internes (PRESET) dont les paramètres ne peuvent pas être changés.

Les paramètres de Patches peuvent être divisés en quatre groupes principaux. Il s'agit des réglages d'Instrument, des réglages d'effets pour Chorus et Reverb (entre autres), des réglages d'égaliseur et de paramètres tels que le nom de Patch et le volume de Patch, particulièrement utiles pour aisément distinguer les Patches.



1. Commun (COMMON)

Ce sont les paramètres communs déterminant le nom de Patches et l'information MIDI envoyée par la prise MIDI OUT. De plus, si une pédale d'expression est connectée en prise EXP PEDAL, cela règle les paramètres qui peuvent être édités à l'aide des pédales externes

2. Instrument

C'est la portion de base de son du Patch. Ces paramètres prennent la vibration de cordes telle qu'elle est reçue du capteur et ajoutent électroniquement les facteurs qui déterminent le son de guitare. Les paramètres d'Instrument sont divisés en modélisation variable de guitare (VGM) et modélisation par restructuration harmonique (HRM), chacune créant des sonorités caractéristiques.

3. Processeur d'effets

Cela apporte trois systèmes d'effets indépendants — Modulation, Delay, et Reverb — et applique des effets aux sonorités créées par l'instrument.

4. Egaliseur/Volume

C'est un égaliseur trois bandes qui fixe la qualité sonore pour les basses, les médiums et les aigus. Ainsi, vous pouvez accentuer chaque bande sonore après avoir appliqué des effets aux sonorités. Cela règle également le volume du son après passage par l'égaliseur.

** Les réglages de paramètres de Patches qui ont été changés ne sont pas automatiquement sauvegardés. Pour cela, vous devez suivre une procédure d'écriture. Si vous éteignez l'appareil ou changez de Patch sans faire cette écriture, les changements faits sont perdus.*

Voir "Sauvegarde d'une édition" (p. 31) pour une explication de la procédure d'écriture.

** Les paramètres de système et de Patch peuvent être émis sous forme de messages exclusifs MIDI (SysEx) pour stockage sur un séquenceur ou autre instrument MIDI. Cela s'appelle la fonction "Bulk Dump". Pour des détails sur cette fonction, voir "Transmission des données de réglages" (p. 53).*

Les étapes de base de l'édition

La VG-8 offre une grande variété de paramètres de Patches pour créer des sons; ils peuvent être édités individuellement à l'écran, leur groupage étant effectué selon le type de paramètre. Lisez ce qui suit pour connaître les procédures majeures d'édition telles que les réglages qui peuvent être faits dans chacun des écrans.

1. Appelez l'écran Menu pour le paramètre de Patch que vous désirez changer.

Il y a quatre écrans où peuvent être faits des changements de paramètres de Patch. Pressez le bouton correspondant (décrit ci-dessous) pour ouvrir l'écran Menu qui correspond au paramètre de Patch à changer.

[COMMON]

Permet de nommer un Patch ou de faire des réglages MIDI.

[INST]

Sert aux réglages d'instrument.

[EFFECT]

Sert aux réglages d'effets.

[EQ/VOL]

Sert aux réglages d'égaliseur et de volume.

2. En écran Menu, utilisez les boutons de fonction ([F1] à [F6]) pour choisir l'écran affichant le paramètre à changer.
3. Utilisez les boutons [CURSOR] pour déplacer le curseur jusqu'au paramètre à changer.

Dans certains écrans, les paramètres peuvent être assignés aux boutons de fonction. Si c'est le cas, vous pouvez presser le bouton de fonction correspondant ([F1] à [F6]) pour amener directement le curseur au paramètre à changer, sans utiliser les boutons [CURSOR].

Aussi, en mode d'édition, les pédales de numéros [1] à [4] correspondent aux boutons [F1] à [F4], la pédale [BANK ▽] à [F5], et la pédale [BANK △] à [F6].

4. Utilisez la molette [VALUE] pour régler la valeur du paramètre.

Jouez de la guitare pour voir comment le son change.

5. Une fois que vous avez fini les réglages de paramètres, suivez la procédure d'écriture pour sauvegarder les changements dans le Patch.

Edition d'Instruments

Lorsque vous créez des sons avec la VG-8, vous commencez par choisir un algorithme (une procédure de traitement) parmi ceux qui sont disponibles. Ensuite, éditez-le selon l'atmosphère et le mode de jeu du morceau, créant ainsi un Instrument qui sert de base au son.

Cette section explique comment éditer les Instruments. Essayez différents changements avec les différents réglages pour voir quel type d'Instrument peut vous servir.

Edition d'un instrument

1. Trouvez un Patch qui ressemble au son que vous désirez créer.

Suivez la procédure décrite dans "Changement de son (Patch)" (p. 17) pour écouter les sons des Patches. Appelez un Patch en mémoire USER ou CARD qui ressemble au son que vous désirez créer.

Dans cet exemple, nous essaierons d'éditer le Patch USER B84.

- Utilisez les pédales ou la molette [VALUE] pour appeler le Patch USER B84.

Ce Patch utilise la modélisation par restructuration harmonique (HRM) et un Instrument appelé "FILTER-BASS".

Jouez de la guitare pour écouter ces sons.

- Pressez [INST] pour ouvrir l'écran Instrument Menu.
- Pressez [F1] (PARAMETER) pour ouvrir l'écran Tone Parameter.

**Les paramètres de sons réglables varient avec l'Instrument. Référez-vous à "Chapitre 6 Guide des paramètres" pour une liste des paramètres qui peuvent être réglés pour chaque Instrument.*

- Réglez la fréquence de coupure.

Amenez le curseur sur "CUTOFF". Utilisez [VALUE] pour régler la brillance (dureté) du son. Un réglage fort donne un son brillant.

- Réglez la résonance.

Amenez le curseur sur "RESO". Utilisez la molette [VALUE] pour régler la résonance (caractéristiques tonales) du son. Un réglage important donne un son plus résonant.

- Réglez la sensibilité au toucher.

Amenez le curseur sur "TOUCH-S". Utilisez [VALUE] pour régler le degré de changement du son quand la guitare est jouée plus ou moins fort. Un réglage plus important produit un son plus résonant quand vous jouez fort. Avec un réglage "0", le son ne change pas quelle que soit la force de jeu sur la guitare.

- Réglez le temps de chute.

Amenez le curseur sur "DCAY-TIME." Cela règle le temps de chute du son quand la guitare est jouée avec force. Un réglage plus important donne une chute plus rapide des caractéristiques tonales et un son plus doux.

**Ce réglage n'a pas d'effet lorsque la sensibilité de toucher est réglée à "0"*

- Réglez la couleur.

Amenez le curseur sur "COLOR". Utilisez la molette [VALUE] pour régler l'intensité des basses dans le son de la VG. Une plus grande valeur produit des basses plus fortes.

- Réglez le niveau de sortie.

Amenez le curseur sur "OUTPUT". Avec [VALUE], réglez le niveau de sortie de l'Instrument. Pour "0," il n'y a aucun son.

- Après avoir fait les réglages, pressez [PLAY] pour retourner au mode de jeu.

Sauvegarde de votre édition

Les réglages modifiés des paramètres de Patch ne sont pas automatiquement sauvegardés, vous devez faire une procédure d'écriture. Sinon, si vous éteignez l'appareil ou changez de Patch, les changements faits sont perdus.

Cette section décrit comment sauvegarder le contenu des Patches édités par la procédure "Edition d'un Instrument". Une fois les changements ainsi sauvegardés dans la VG-8, vous pouvez appeler le Patch par pédale ou molette [VALUE] quand vous en avez besoin. Cette procédure d'écriture est nécessaire non seulement pour éditer un instrument mais également pour l'édition des paramètres d'effets, d'égaliseur et de tout autre paramètre qui peuvent être sauvegardés dans un Patch.

- Pressez [WRITE] pour ouvrir l'écran Patch Write.
- Utilisez [VALUE] pour choisir le numéro du Patch de destination où sauvegarder le Patch édité.

Le numéro et le nom du Patch de destination sont affichés. Nous utiliserons USER B84 comme destination dans cet exemple.

** Veuillez noter que tout paramètre de Patch existant à l'emplacement de destination est remplacé par les nouveaux paramètres de Patch et donc perdu pour toujours.*

** Seul un Patch de mémoire USER ou CARD peut être choisi comme destination pour la sauvegarde. Vous ne pouvez pas sélectionner un Patch PRESET. Si vous avez édité un Patch PRESET, vous devez spécifier un Patch de la mémoire USER ou CARD comme destination.*

3. Pressez [F1] (WRITE).

Le message "Are you sure? (Otes-vous sûr?) apparaît, vous demandant de vous confirmer que vous désirez réellement faire la sauvegarde dans le numéro de Patch choisi.

4. Pour sauvegarder le Patch, pressez [F1] (OK). Si vous désirez annuler la procédure de sauvegarde, pressez [F5] (CANCEL).

Une fois que le Patch a été correctement sauvegardé, le message "Completed" apparaît à l'écran.

5. Après avoir sauvegardé le Patch créé, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Réglages On/Off des effets

Les trois types d'effets suivants sont intégrés.

Modulation

Rend le son plus large et plus ample en apportant des changements cycliques ou de subtils changements de hauteur.

Delay

Grossit le son et ajoute des effets spéciaux par apport d'un son retardé au son d'origine.

Reverb

Donne un effet de maintien avec de nombreux sons réfléchis superposés, comme l'effet produit par un son réfléchi par les murs.

La section suivante décrit comment régler On et Off ces effets. Essayez de le faire pour voir quels types d'effets sont produits.

Réglage On/Off de Effect Menu

1. Pressez [EFFECT] pour ouvrir l'écran Effect Menu.

2. Réglez On ou Off la modulation

Pressez [F2] pour alterner entre On et Off

3. Réglez On ou Off le Delay.

Pressez [F4] pour alterner entre On et Off

4. Réglez la Reverb On ou Off

Pressez [F6] pour alterner entre On et Off.

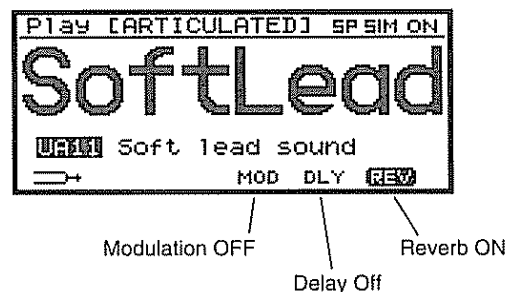
5. Pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Réglage On ou Off des effets en mode de jeu

Avec la VG-8, vous pouvez également commuter On ou Off les effets en mode de jeu. Suivez simplement les étapes ci-dessous :

1. Pressez [PLAY] pour passer en mode de jeu
2. En mode de jeu, Modulation, Delay, et Reverb sont assignés aux boutons de fonction ([F2] à [F4]). Chaque pression du bouton de fonction correspondant fait alterner l'effet entre On et Off.

Quand les caractères sont affichés en blanc sur fond noir, cela signifie que l'effet correspondant est activé. Avec un affichage normal, l'effet est désactivé.



** La commutation des effets est la même, qu'elle soit faite dans le menu d'effet ou en mode de jeu. Quand vous changez les réglages de l'un, les réglages de l'autre changent conjointement.*

Edition d'effets

Les circuits d'effet sont connectés à la suite selon un ordre fixe : Modulation, Delay et Reverb. Cette section explique comment éditer les effets. Essayez de varier les réglages pour voir comment les effets changent.

Edition de modulation

1. Pressez [EFFECT] pour ouvrir l'écran Effect Menu.
2. Pressez [F1] (EDIT) pour ouvrir l'écran Modulation.
3. Sélectionnez le type de Modulation.

Amenez le curseur sur "TYPE". Utilisez [VALUE] pour choisir le type de modulation. Sept types sont possibles : [DIM-CHO], [TWIN-CHO], [ST-CHO], [A-PHASER], [M-PHASER], [TREMOLLO], et [HEX-PAN].

Les paramètres éditables diffèrent selon le type de modulation sélectionné. Nous choisirons [ST-CHO] dans cet exemple.

4. Réglez le pré-retard (Pre-Delay)

Amenez le curseur sur "P-DELAY". Utilisez [VALUE] pour fixer l'intervalle qui sépare le son d'origine du son d'effet (Chorus).

5. Réglez l'amplitude du chorus.

Amenez le curseur sur "DEPTH". Avec [VALUE], réglez l'amplitude des ondulations de chorus. Un réglage fort donne des ondulations plus fortes.

6. Réglez la ré-injection.

Amenez le curseur sur "F-BACK". Utilisez la molette [VALUE] pour régler la quantité du son d'effet (chorus) renvoyée à l'entrée d'effet.

7. Fixez la vitesse du chorus (Rate)

Amenez le curseur sur "RATE". Avec [VALUE], fixez le cycle d'ondulation du chorus. Une valeur forte donne un cycle plus rapide.

8. Réglez le niveau de chorus.

Amenez le curseur sur "CHO-LEV". Utilisez [VALUE] pour fixer le niveau d'effet (chorus).

Avec un réglage "0", seul le son original est entendu et il n'y a aucun effet chorus.

9. Après avoir édité la modulation, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.
10. Si nécessaire, sauvegardez les changements effectués pour la modulation.

Suivez la procédure décrite dans "Sauvegarde d'une édition" (p. 31) pour sauvegarder les changements apportés à la modulation.

Edition du Delay

1. Pressez [EFFECT]

Cela ouvre l'écran Effect Menu.

2. Pressez [F3] (EDIT).

Cela ouvre l'écran Delay.

3. Sélectionnez le type de Delay.

Déplacez le curseur sur "TYPE." Utilisez la molette [VALUE] pour choisir le type de Delay.

Trois types sont disponibles : [STEREO], [PANNING], et [CROSS FB].

Pour cet exemple, nous utiliserons [STEREO].

4. Réglez la balance du Delay.

Amenez le curseur sur "DLY-BAL". Cela règle la balance du volume gauche (L pour Left) et droit (R pour Right) du son retardé. Ce son retardé n'est entendu que sur la gauche avec un réglage "L50", et que sur la droite avec un réglage "R50".

** Ce réglage n'est efficace que si "TYPE" est réglé sur "STEREO".*

5. Réglez le décalage du Delay.

Amenez le curseur sur "SHIFT". Utilisez [VALUE] pour fixer le décalage des sons gauche et droit.

L1 à L511 : Le son retardé est entendu plus tard sur la gauche que sur la droite.

0 : Le son retardé est entendu à la fois à gauche et à droite.

R1 à R511 : Le son retardé est entendu plus tard à droite qu'à gauche.

** Ce réglage n'est efficace que lorsque "TYPE" est réglé sur "STEREO". Le son retardé est joué à des moments différents sur la gauche et sur la droite, ce qui élargit le son retardé.*

6. Réglez la ré-injection (feedback).

Amenez le curseur sur "F-BACK". Utilisez la molette [VALUE] pour régler la quantité de son retardé renvoyée à l'entrée de l'effet.

7. Réglez le temps de retard (Delay Time).

Amenez le curseur sur "TIME". Utilisez la molette [VALUE] pour fixer l'intervalle de temps qui sépare le son de la VG du son retardé.

8. Fixez le niveau du retard (Delay Level).

Amenez le curseur sur "DEL-LEV". Utilisez la molette [VALUE] pour fixer le niveau de mixage du son retardé.

Avec un réglage "0", seul le son d'origine est entendu sans aucun effet de retard.

9. Après avoir édité le Delay, pressez [PLAY] pour retourner au mode de jeu.

10. Si nécessaire, sauvegardez les changements apportés au Delay.

Suivez la procédure décrite dans "Sauvegarde de l'édition" (p. 31) pour sauvegarder les changements apportés au Delay.

Edition de reverb

1. Pressez [EFFEKT] pour ouvrir l'écran Effect Menu.
2. Pressez [F5] (EDIT) pour ouvrir l'écran reverb.
3. Sélectionnez le type de reverb.

Amenez le curseur sur "TYPE". Utilisez la molette [VALUE] pour choisir le type de reverb.

Neuf types sont disponibles: [ROOM-1 à 3], [HALL-1 à 3], et [PLATE-1 à 3]. Nous utiliserons [ROOM-1] dans cet exemple.

** Les résultats les plus probants sont obtenus si ROOM est choisi avec une durée de reverb inférieure à deux secondes, et HALL ou PLATE avec une durée de reverb supérieure à deux secondes.*

4. Réglez l'atténuation des hautes fréquences (High Damp).

Déplacez le curseur sur "H-DAMP". Utilisez la molette [VALUE] pour fixer l'intensité d'atténuation de la bande haute.

** Avec la reverb, le facteur d'amortissement des hautes fréquences diffère selon la composition des murs qui réfléchissent le son. Une plus grande valeur donne un plus fort niveau d'atténuation.*

5. Réglez la durée de reverb.

Amenez le curseur sur "TIME". Utilisez la molette [VALUE] pour fixer l'intervalle durant lequel le son réverbéré est entendu.

6. Réglez le niveau de reverb (Reverb level).

Amenez le curseur sur "REV-LEV". Utilisez la molette [VALUE] pour fixer le niveau de mixage du son réverbéré.

Avec un réglage "0", seul le son d'origine est obtenu, sans aucun effet reverb.

7. Après avoir édité la reverb, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.
8. Si nécessaire, sauvegardez les changements apportés à la reverb.

Suivez la procédure décrite dans "Sauvegarde de l'édition" (p. 31) pour sauvegarder les changements apportés à la reverb.

Edition de l'égaliseur

La VG-8 a un égaliseur trois bandes incorporé qui vous permet d'ajuster la tonalité pour les basses, les médiums et les aigus. Cette section décrit comment utiliser l'égaliseur pour façonner la tonalité de la VG après action des effets. Essayez de varier les différents réglages pour voir comment la qualité sonore change.

1. Pressez [EQ/VOL] pour ouvrir l'écran Equalizer/Volume.
2. Modifiez la qualité sonore des basses.

Amenez le curseur sur "LO-GAIN". Utilisez la molette [VALUE] pour ajuster le gain des graves.

Les basses sont renforcées avec une valeur positive et réduites avec une valeur négative. Avec un réglage "0", il n'y a pas de

changement dans les basses.

- Fixez la fréquence centrale d'action sur le spectre des basses.

Amenez le curseur sur "LO-FREQ". Utilisez [VALUE] pour fixer la fréquence centrale.

- Répétez les étapes 2 et 3 pour la plage des médiums

Amenez le curseur sur "MD-GAIN" ou "MD-FREQ". Utilisez [VALUE] pour ajuster le gain ou fixer la fréquence centrale des médiums

- Fixez la plage d'intervention sur les médiums

Amenez le curseur sur "MD-Q". Utilisez [VALUE] pour déterminer la plage d'action sur les médiums. Une grande valeur donne une plage de réglage plus étroite.

- Réglez le mode d'égalisation pour les aigus.

Amenez le curseur sur "HI-TYPE". Utilisez la molette [VALUE] pour déterminer comment les aigus seront réglés. Deux modes sont possibles : Shelve et Peak.

Shelve: Réglage en plateau; les signaux supérieurs à la fréquence choisie seront atteints.

Peak: Le signal variera autour de la fréquence choisie comme point central.

- Répétez les étapes 2 et 3 pour fixer l'action sur les aigus.

Amenez le curseur sur "HI-GAIN" ou "HI-FREQ". Utilisez la molette [VALUE] pour ajuster le gain ou choisir la fréquence centrale des aigus.

- Après avoir édité l'égaliseur, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

- Si nécessaire, sauvegardez les changements apportés à l'égaliseur.

Suivez la procédure décrite dans "Sauvegarde de l'édition" (p. 31) pour sauvegarder les changements apportés à l'égalisation.

Réglage du volume des Patches

Les Patches peuvent parfois être changés en cours de jeu. Il peut donc être utile, par exemple, de fixer un volume plus bas pour un Patch servant à l'accompagnement par rapport à un Patch servant à un solo. La VG-8 vous permet d'indépendamment fixer le volume pour chaque Patch après passage par l'égaliseur. Cette section explique comment fixer le volume de différents Patches.

- Pressez [EQ/VOL] pour ouvrir l'écran 3 bandes EQ & MASTER VOL.
- Réglez le volume du Patch.

Amenez le curseur sur "P-Volume." Utilisez la molette [VALUE] pour fixer le volume du Patch après passage par l'égaliseur.

Un réglage important donne un volume plus fort. Avec "0", le Patch n'est pas entendu.

** A moins qu'il n'y ait une raison particulière pour faire autrement, il est souhaitable de choisir un niveau de Patch aussi élevé que possible, car cela aide à réduire tout bruit.*

- Après avoir édité le volume, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.
- Si nécessaire, sauvegardez les changements apportés au volume.

Suivez la procédure décrite dans "Sauvegarde de l'édition" (p. 31) pour sauvegarder les changements apportés au volume.

Nommer les Patches

Avec la VG-8, les Patches qui ont été créés peuvent être organisés et manipulés non seulement par numéro, mais également par nom de Patch. Voici comment donner des noms originaux aux Patches que vous créez.

- Pressez [COMMON] pour ouvrir l'écran Patch Common Menu.

2. Pressez [F1] (NAME) pour ouvrir l'écran Patch Name.



3. Utilisez les boutons [CURSOR] pour déplacer le curseur jusqu'au caractère à programmer.

Vous pouvez programmer un nom de Patch atteignant 8 caractères, et un commentaire atteignant 20 caractères. Vous pouvez programmer n'importe lequel des caractères apparaissant dans le guide représenté au bas de l'écran Patch Name.

4. Utilisez la molette [VALUE] pour déplacer le curseur jusqu'au caractère que vous désirez programmer.

Le caractère indiqué par l'emplacement du curseur est programmé.

Alternance entre majuscules et minuscules

Si vous continuez à tourner la molette [VALUE], le guide des caractères se change automatiquement en minuscules, en chiffres et en symboles. Vous pouvez également changer cet affichage en pressant [F6] (CHARA).

Insertion d'un espace

Pressez [F1] (INSERT). Un blanc est inséré à l'emplacement du curseur et tous les caractères suivants sont décalés d'un espace vers la droite.

Suppression d'un caractère

Pressez [F3] (DELETE). Le caractère à l'emplacement du curseur est supprimé et tous les caractères suivants se rapprochent d'un espace vers la gauche.

Programmation d'un espace

Pressez [F5] (SPACE). Un espace est programmé à l'emplacement du curseur et le curseur passe au caractère suivant sur la droite.

5. Répétez les étapes 3 et 4 pour programmer le nom de Patch et un commentaire.
6. Une fois que vous avez programmé le nom de Patch et un commentaire, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

La VG-8 autorise 95 lettres majuscules et minuscules, des chiffres arabes et des symboles qui peuvent servir pour les noms de Patch et les commentaires. Il est souvent souhaitable de donner des noms évocateurs aux Patches — par exemple, vous pouvez vouloir utiliser "****.GTR" pour les noms de simulation de guitare utilisant la VGM, ou "****.CUI" comme noms des sons de cuivres utilisant la HRM. Les Patches peuvent être plus simples à organiser et à utiliser s'ils sont nommés à l'aide d'abréviations qui reflètent clairement leurs sons ou les morceaux dans lesquels ils seront utilisés.

Chapitre 4 Création avancée de Patch

«Quelques fonctions pratiques pour faire des Patches»

En plus des fonctions expliquées au chapitre 3, la VG-8 offre un certain nombre d'autres fonctions qui peuvent être utiles à connaître. Ce chapitre décrit des fonctions qui s'avèrent pratiques lors de l'édition des Patches.

Comparaison avec le son avant édition (fonction Compare)

Parfois, après avoir édité des paramètres de Patch, vous désirerez écouter et comparer le nouveau son avec l'original avant l'édition. Cette fonction, qui permet d'écouter comment un son a été changé par l'édition, est appelée «Compare». Elle vous permet de passer instantanément du son édité au son d'origine.

1. Utilisez la molette [VALUE] ou les pédales pour choisir le Patch voulu.
2. Pressez n'importe lequel des quatre boutons [PATCH EDIT] ([COMMON], [INST], [EFFECT] ou [EQ VALUE]) pour passer en mode d'édition.
3. Utilisez les procédures décrites au Chapitre 3 pour éditer les paramètres de Patch.
4. Avant de presser [WRITE] pour écrire le Patch, pressez [COMPARE] dont la diode s'allume, indiquant que le son original est sélectionné.
5. Jouez de la guitare pour écouter le son original.

** Vous ne pouvez pas éditer de paramètre de Patch en utilisant la fonction Compare (c'est-à-dire quand la diode est allumée)*

6. Pressez [COMPARE]. La diode s'éteint, indiquant que le son édité est maintenant sélectionné. Jouez de la guitare pour entendre le son édité et le comparer avec l'original.

** La fonction Compare agit pour tous les paramètres de Patch tant que vous êtes en cours d'édition. Par exemple, considérons que vous éditez les réglages d'Instrument d'un son puis les réglages d'effets du même son. Si vous utilisez alors la fonction Compare, les réglages d'Instrument reviendront aussi tels qu'ils étaient pour le son d'origine.*

Vous pouvez éviter cela en sauvegardant le Patch après avoir édité chaque type de paramètre de Patch.

Ainsi, considérons que vous avez sauvegardé un Patch après édition de ses réglages d'Instrument. Si vous passez à l'édition de ses réglages d'effet, vous pouvez utiliser la fonction Compare pour comparer uniquement les changements apportés aux valeurs d'effet. Si vous éditez alors les réglages d'Instrument,

vous pouvez comparer avec les réglages d'Instrument déjà sauvegardé.

** La fonction Compare ne peut pas être utilisée en mode d'édition de système.*

Copie des réglages d'un autre Patch (fonction Copy)

Avec la VG-8, vous pouvez copier les paramètres d'un Patch dans le Patch en cours d'édition. Si un Patch existant a des réglages d'Instrument ou d'effet utiles à votre nouveau Patch, c'est une méthode rapide et pratique pour faire une copie des réglages nécessaires. Cela s'appelle la fonction «Copy».

Paramètres couverts par la fonction Copy

La fonction Copy peut servir à ne copier que les paramètres de l'écran actuellement visualisé et de tout écran secondaire.

Par exemple, si vous êtes actuellement dans un des écrans d'effet (Modulation, Delay ou Reverb), alors seuls les paramètres de l'effet correspondant seront copiés. Si vous êtes dans un écran de menu d'effet, alors les paramètres de tous les effets seront copiés.

Avec les Instruments, toutefois, la situation est un peu différente - vous ne pouvez copier que les réglages d'un Patch utilisant le même algorithme d'Instrument.

Par exemple, vous ne pouvez pas copier l'Instrument d'un Patch avec VGM dans un Patch avec HRM. Pour cela, la fonction Copy n'agit pas si vous êtes en écran Instrument Menu et les Patches ayant des Instruments différents n'apparaissent pas en liste des Patches. Voir «Chapitre 6 Guide des Paramètres» pour une description des algorithmes.

La fonction Copy n'agit pas en mode de jeu. Si vous désirez copier tous les réglages - Instrument, effet et quoi que ce soit d'autre - alors vous devez utiliser la fonction d'écriture «Write» (p. 31). Voir «Avant de créer des sons (Qu'est-ce que les paramètres ?)» (p. 28) pour une explication de chaque paramètre inclus dans chacun des écrans.

Comment copier

1. Appelez le Patch que vous désirez voir bénéficier de la copie (le Patch de destination).

Suivez la procédure décrite dans «Changement de son (Patch)» (p. 17) pour appeler le Patch à éditer. Les réglages de paramètre d'un autre Patch peuvent alors être copiés dans ce Patch.

2. Appelez les paramètres que vous désirez éditer.

Suivez les procédures décrites dans «Les étapes de base de l'édition» pour ouvrir l'écran contenant les paramètres à éditer.

3. Pressez [COPY] pour ouvrir l'écran Copy.

4. Sélectionnez le Patch que vous désirez copier (le Patch source).

Utilisez la molette [VALUE] pour déplacer le curseur jusqu'au Patch qui possède les paramètres que vous désirez copier. Vous pouvez momentanément faire jouer le Patch indiqué par le curseur pour vous assurer que c'est bien le Patch ayant les paramètres à copier.

5. Pressez [F1] (COPY) pour exécuter la fonction de copie. Si vous désirez abandonner la copie, pressez [F3] (CANCEL).

Une fois que la copie a été correctement effectuée, le message «Completed» apparaît à l'écran.

6. Après avoir fini de copier, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Assurez-vous que les paramètres voulus ont été correctement copiés.

A propos de la fonction Sort (classement)

Pour faciliter la recherche du Patch source, la liste des Patches à l'étape 3 peut être affichée dans une séquence autre que celle des numéros de Patch. Voici comment changer la façon dont la liste des Patches est classée.

- 3-1. Pressez [COPY] pour ouvrir l'écran Copy.

- 3-2. Pressez [F5] (SORT). La séquence selon laquelle la liste des Patches est affichée change chaque fois que vous pressez [F5].

La liste des Patches peut être affichée et classée selon trois méthodes différentes.

Selon les numéros de Patch

Les Patches sont classés selon leur numéro de USER A11 à PRESET B84.

Selon le type d'Instrument

Les Patches sont affichés en groupes en fonction du type d'Instrument utilisé.

Selon les noms de Patch

Le classement est alphabétique par nom de Patch.

** Quand «Instrument» a été sélectionné comme réglage de paramètre à copier, seuls les Patches qui utilisent le même Instrument apparaissent dans la liste des Patches de destination*

- 3-3. Après avoir affiché la liste de Patches voulue, exécutez la fonction de copie.

Réglages des effets en fonction du tempo de morceau (fonction Tap)

Certains paramètres des effets de la VG-8 ont un impact plus important s'ils sont réglés en fonction du tempo du morceau joué. En plus des réglages avec la molette [VALUE], il est possible de presser plusieurs fois les boutons de fonction en mesure avec le tempo du morceau et ainsi de calculer la valeur à partir du tempo. Cela s'appelle la fonction Tap.

Voici les paramètres qui peuvent être réglés avec la fonction Tap :

- La vitesse de Modulation (Rate) pour l'effet Modulation
- Le temps de retard (Time) pour le Delay

1. Pressez [EFFECT] pour ouvrir l'écran Effect Menu.
2. Pressez [F1] (EDIT) ou [F3] (EDIT) pour ouvrir l'écran de l'effet désiré.
3. Pressez [5] pour amener le curseur sur «Rate» ou «Time».
4. Pressez [F5] quatre fois ou plus en mesure avec le tempo du morceau joué.

Une valeur approximative correspondant au

tempo est alors affichée.

** Avec la fonction Tap, la moyenne de tempo est basée sur les quatre dernières frappes de [F5], et la valeur pour le réglage est alors calculée. Veuillez donc à presser [F5] au moins quatre fois.*

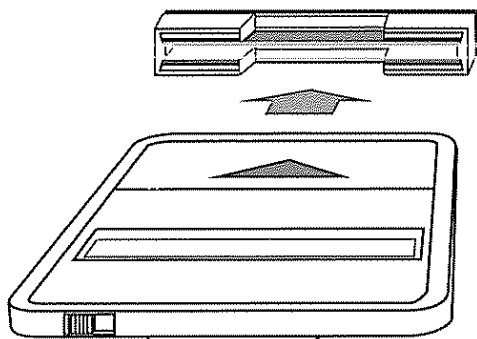
5. Si nécessaire, faites des réglages plus précis avec la molette [VALUE]
6. Lorsque vous avez fait le réglage, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Sauvegarde de Patch sur une carte mémoire

Carte mémoire

Avec la VG-8, vous pouvez utiliser une carte mémoire (M-512E, en option) pour stocker des paramètres de Patch ou de système.

Vous utiliserez une carte mémoire en l'insérant dans la fente MEMORY CARD à la face arrière de la VG-8. Assurez-vous que la face supérieure de la carte est vers le haut et insérez-la de façon sûre à fond dans la fente.



Les paramètres décrits ci-dessous peuvent être stockés sur une carte mémoire.

Patches

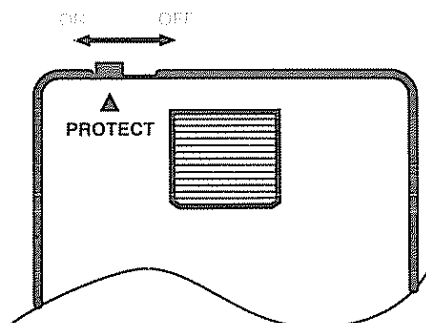
Jusqu'à 64 Patches peuvent être stockés sur une carte mémoire.

Normalement, sur la VG-8, vous ne pouvez choisir des Patches qu'en groupe USER ou PRESET. Mais lorsqu'une carte mémoire est insérée dans la fente MEMORY CARD, le groupe CARD est à ajouter et vous pouvez utiliser les Patches de CARD A11 à CARD B84.

System

Tous les paramètres de système de la VG-8 peuvent être stockés sur une carte mémoire.

** La carte mémoire a un commutateur de protection pour prévenir de l'effacement accidentel des données de la carte. Lorsque vous n'êtes pas en procédure de sauvegarde de paramètres, laissez ce commutateur en position «PROTECT». Cela évite que des nouvelles données soient sauvegardées sur la carte, protégeant dès lors les données importantes d'une éventuelle erreur de fonctionnement. Pour plus de détails sur ce commutateur de protection, consultez le manuel fourni avec la carte.*



Initialisation de carte mémoire

Lorsqu'une carte mémoire neuve ou préalablement utilisée avec un autre modèle que la VG-8 est utilisée avec la VG-8, le contenu de cette carte doit être préparé pour adaptation à la VG-8 avant que les paramètres de la VG-8 ne puissent y être stockés. Cela s'appelle «initialiser» la carte mémoire.

La VG-8 détecte automatiquement si une carte mémoire a été initialisée. Si une carte mémoire non initialisée est insérée dans la VG-8, le message «Format this card. Are you sure?» apparaît à l'écran. Lorsque cela se produit, suivez les instructions à l'écran pour initialiser la carte.

** Sachez qu'initialiser une carte mémoire entraîne l'effacement de toutes les données préalablement sauvegardées sur la carte.*

Sauvegarde de Patches sur une carte mémoire

Sauvegarde d'un Patch sur carte mémoire

La sauvegarde d'un Patch sur carte mémoire est quasiment la même qu'en mémoire USER. Voici ce qu'il faut faire :

1. Appelez le Patch à sauvegarder sur la carte.
2. Amenez le commutateur de protection de la carte mémoire sur «OFF» et insérez la carte dans la fente MEMORY CARD.
3. Pressez [WRITE] pour avoir l'écran Patch Write.
4. Sélectionnez «CARD» comme type de destination pour la sauvegarde du Patch.

Avec [VALUE], fixez un numéro de Patch CARD en destination de sauvegarde. Numéro et nom du Patch de destination s'affichent.

** Veuillez noter que tout paramètre de Patch à l'emplacement de destination est remplacé par le nouveau paramètre et est perdu pour toujours.*

5. Pressez [F1] (WRITE).

Le message «Are you sure ?» apparaît, vous demandant de confirmer que vous désirez réellement sauvegarder le nouveau Patch dans le numéro de Patch sélectionné.

6. Pour sauvegarder le Patch, pressez [F1] (OK). Si vous désirez annuler la procédure de sauvegarde, pressez [F5] (CANCEL).

Une fois le Patch correctement sauvegardé, le message «Completed» apparaît à l'écran.

7. Après avoir sauvegardé le Patch effectué, pressez [PLAY] pour retourner au mode de jeu.

Utilisation d'une carte mémoire neuve avec la VG-8

Si vous insérez une carte mémoire jamais utilisée avec la VG-8, un message d'alerte apparaît quand vous passez à l'étape 5, disant que la carte mémoire n'est pas prête. Suivez les étapes ci-dessous pour initialiser la carte.

** Sachez qu'initialiser une carte mémoire fait disparaître toutes les données présentes sur la carte.*

- 5-1. Pressez [F1] (WRITE).

La VG-8 détecte automatiquement que la carte mémoire n'a pas été initialisée pour être utilisée avec la VG-8 et le message «Format this card. Are you sure ?» apparaît à l'écran.

- 5-2. Si vous désirez poursuivre en initialisant la carte, pressez [F1] (OK). Si vous ne désirez plus l'initialisation, pressez [F5] (CANCEL).

Une fois la carte correctement initialisée, le message «Completed» apparaît à l'écran. Le Patch est automatiquement sauvegardé sur la carte lorsque l'initialisation se termine, aussi est-il inutile de le sauvegarder à nouveau.

- 5-3. Après la fin de l'initialisation, et quand le Patch a été sauvegardé, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Appelez les Patches de mémoire CARD pour vérifier que la sauvegarde a bien été faite.

Copie de paramètres de Patch et de système sur carte mémoire

Sauvegarde des paramètres sur carte

Vous pouvez sauvegarder les 64 Patches USER (USER A11 à USER B84) sur une carte mémoire (CARD A11 à CARD B84).

Vous pouvez aussi sauvegarder les paramètres de système de la VG-8 sur une carte mémoire.

** Tout paramètre déjà sauvegardé sur la carte mémoire sera alors remplacé et disparaîtra donc.*

1. Amenez le commutateur de protection de la carte sur «OFF» et insérez la carte dans la fente MEMORY CARD.
2. Pressez [SYSTEM] pour avoir l'écran System Menu.
3. Pressez [F6] (CARD) pour avoir l'écran Card Transfer.
4. Sélectionnez la fonction.

Amenez le curseur sur «Function» et utilisez [VALUE] pour choisir «Save VG-8 to CARD».

5. Sélectionnez la cible.

Amenez le curseur sur «Target» et utilisez [VALUE] pour choisir le type des paramètres à sauvegarder sur la carte mémoire.

All Patches

Les paramètres de tous les Patches sont sauvegardés.

System

Les paramètres de système sont sauvegardés.

Patches & System

Tous les paramètres de Patches et de système sont sauvegardés.

6. Pressez [F1] (XFER).

Le message "Are you sure?" apparaît, vous demandant de confirmer que vous désirez réellement sauvegarder les données.

7. Pour sauvegarder les données, pressez [F1] (OK). Sinon, pressez [F5] (CANCEL).

Une fois les paramètres sauvegardés, le message «Completed» apparaît à l'écran.

8. Une fois la procédure de sauvegarde terminée, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Appelez les Patches dans CARD pour vérifier qu'ils ont été correctement sauvegardés.

Utilisation d'une carte mémoire initialisée avec la VG-8

Si vous avez inséré une carte mémoire qui n'a jamais été utilisée avec la VG-8, un message d'alerte apparaît lorsque vous passez à l'étape 6 ci-dessus, vous indiquant que la carte mémoire n'est pas prévue pour être utilisée avec la VG-8. Suivez les étapes décrites ci-dessous pour initialiser la carte.

** Sachez qu'en initialisant une carte mémoire, vous entraînez l'effacement de toute donnée préalablement sauvegardée sur cette carte.*

6-1. Pressez [F1] (XFER).

La VG-8 détecte automatiquement que la carte mémoire n'a pas été initialisée pour utilisation avec la VG-8 et le message "Format This Card. Are You Sure?" apparaît à l'écran.

6-2. Si vous désirez poursuivre et initialiser la carte, pressez [F1] (OK). Si vous désirez abandonner l'initialisation, pressez [F5] (CANCEL).

Une fois la carte correctement initialisée, le message "Completed" apparaît à l'écran. Les paramètres choisis sont automatiquement sauvegardés sur la carte mémoire lorsqu'une initialisation se termine, aussi n'est-il pas nécessaire de refaire la sauvegarde.

6-3. Après initialisation et sauvegarde du Patch, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Appelez les Patches dans CARD pour vous assurer qu'ils ont été correctement sauvegardés.

Copie des paramètres de Patch et de système depuis une carte mémoire

Copie des paramètres d'une carte mémoire

Vous pouvez copier jusqu'à 64 des Patches sauvegardés sur une carte mémoire (CARD A11 à CARD B84) en mémoire USER (USER A11 à USER B84).

Vous pouvez également copier dans la VG-8 les paramètres de système sauvegardés sur la carte mémoire.

** Tout paramètre déjà sauvegardé dans la VG-8 est alors remplacé par les paramètres copiés et est donc perdu.*

1. Insérez correctement la carte mémoire dans la fente MEMORY CARD.
2. Pressez [SYSTEM] pour ouvrir l'écran System Menu.
3. Pressez [F6] (CARD) pour ouvrir l'écran Card Transfer.
4. Sélectionnez la fonction.

Amenez le curseur sur "Function" et utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner "Load CARD to VG-8".

5. Sélectionnez la cible (Target). Amenez le curseur sur "Target" et utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le type de paramètres à copier de la carte mémoire à la VG-8.

All Patches

Tous les paramètres de Patch sont copiés.

System

Les paramètres de système sont copiés

Patches & System

Tous les paramètres de Patches et les paramètres de système sont copiés

6. Pressez [F1] (XFER).

Le message "Are you sure?" apparaît, vous demandant de confirmer que vous désirez réellement copier les données.

** Si une carte mémoire encore jamais utilisée avec la VG-8 est insérée, la VG-8 le détecte et le message d'alerte "Format This Card. Are You Sure?" apparaît à l'écran. Si cela se produit, remplacez la carte par une prévue pour l'utilisation avec la VG-8 et répétez la procédure depuis l'étape 2.*

7. Pour copier les données, pressez [F1] (OK). Pour annuler la copie, pressez [F5] (CANCEL).

Une fois les paramètres correctement copiés, le message "Completed" apparaît à l'écran.

8. Après que la copie soit terminée, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Assurez-vous que les paramètres de Patches ou de système ont été correctement copiés.

que vous êtes en USER A23, vous passez en USER A31. Si vous pressez [BANK ▽] depuis USER A23, vous passez en USER A11.

Ce réglage n'a pas de mode d'attente pour le changement de Patch, aussi le numéro de Patch actuel n'a-t-il pas à être confirmé.

Vous pouvez appeler le Patch n°1 de la banque suivante simplement en pressant la pédale [BANK △], aussi cela est-il pratique lorsque vous désirez utiliser les Patches en séquence en commençant avec USER A11. De plus, si vous assignez les Patches utilisés pour le morceau A de USER A11 à USER A14, les Patches pour le morceau B de USER A21 à USER A23, vous pouvez passer aux Patches d'un autre morceau en pressant simplement [BANK ▽ / △].

Le mode Bank Switch est réglé sur Number 1 lors de la livraison de l'appareil.

WAIT NUMBER

Les Patches ne changent pas en changeant simplement de banque ou de groupe. La VG-8 attend pour cela qu'une pédale de numéro ([1] à [4]) soit pressée. Dans ce cas, le dernier chiffre de l'écran LED de numéro de Patch se transforme en "-" pour indiquer que la VG-8 attend avant de changer de Patch.

Seulement lorsqu'une pédale de numéro [1] à [4] est pressée, le Patch change. Le statut d'attente est alors quitté et la procédure revient à la normale si vous pressez [GROUP ▽ / △] ou [BANK ▽ / △].

Avec WAIT NUMBER, vous pouvez éviter qu'un Patch ne joue s'il n'a rien à voir avec votre interprétation, même si vous passez à un Patch d'un autre groupe ou banque.

SAME NUMBER

Lorsque la banque ou le groupe est changé, la VG-8 passe directement au Patch ayant le même numéro. Quand [BANK △] est pressé alors que vous êtes en Patch USER A11, par exemple, vous passez au Patch USER A21.

Avec ce réglage, l'unité n'attend pas pour faire le changement, aussi le numéro de Patch n'a-t-il pas à être confirmé.

Changement de la façon dont les Patches sont appelés

La VG-8 vous permet de choisir la façon de changer les Patches pour l'adapter à votre préférence ou à votre utilisation

Les trois méthodes de changement de Patch sont ci-dessous. Vous pouvez choisir la méthode en réglant le mode Bank Switch.

Number 1

Lorsque vous changez la banque ou le groupe, le Patch choisi est le n°1 de la banque de destination. Cela signifie que si vous pressez [BANK △], le Patch devient le n°1 de la banque suivante. Si vous pressez [BANK ▽], vous obtenez le n°1 de la banque précédente.

Par exemple, si vous pressez [BANK △] alors

A titre d'exemple, vous pouvez assigner des Patches pour le solo et d'autres pour l'accompagnement en USER A11 et USER A21, puis utiliser [BANK ▽ / △] pour alterner entre le son de base et sa variation.

Changer le mode Bank Switch

L'écran Foot Switch Function sert à choisir la façon dont les Patches sont changés. Lisez l'explication sur la façon de faire.

1. Pressez [SYSTEM] pour ouvrir l'écran System Menu.
2. Pressez [F2] (FOOT SW) pour ouvrir l'écran Foot Switch Function.
3. Réglez le mode Bank Switch

Amenez le curseur sur "Bank SW Mode" et utilisez la molette [VALUE] pour régler la façon dont les Patches changent.

4. Lorsque vous avez fait le réglage, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Utilisez les pédales pour changer de Patch et assurez-vous que la méthode de commutation de Patches a bien changé.

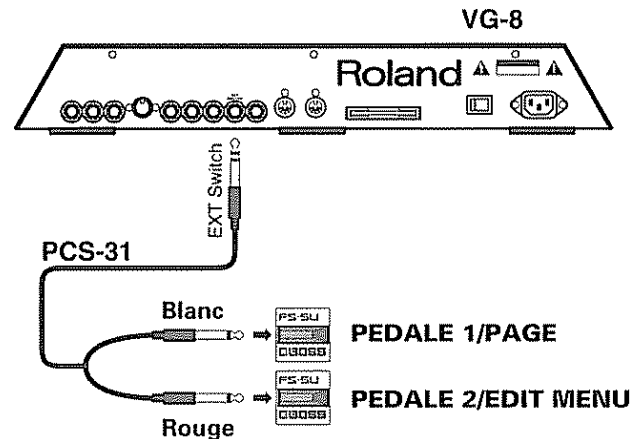
Utilisation des pédales pour l'édition (sans les mains/No-Hands)

Avec la VG-8, vous pouvez utiliser les 6 pédales intégrées, 2 pédales externes connectées, et une pédale de volume externe pour éditer les paramètres. Cela s'appelle l'édition "Sans les mains" («No-Hands Edit»).

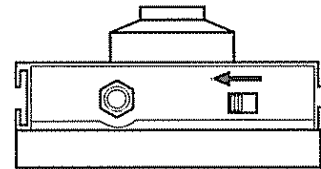
Avec ce type d'édition, vous pouvez éditer un son sans interrompre une interprétation et donc sans lâcher la guitare. Cela rend possible une édition plus rapide et plus musicale.

Connexion des pédales

Pour une édition sans les mains, il faut utiliser un câble de branchement (PCS-31; en option) pour connecter 2 pédales (FS-5U BOSS; en option) à la prise EXT SWITCH (face arrière). Cela permet d'utiliser les pédales pour ouvrir et passer en revue les écrans Edit Menu.



* Réglez le commutateur de polarité de chacune des pédales (FS-5U BOSS) comme ci-dessous.



* Les fonctions d'une pédale externe sont habituellement assignées par le système auquel la pédale est connectée. Avec l'édition sans les mains, les fonctions des pédales sont limitées à l'ouverture de l'écran Edit Menu et au défilement de ses pages.

* Si vous n'utilisez qu'une seule pédale, connectez-la à la prise EXT SWITCH (face arrière). Cela vous permet d'utiliser la pédale pour passer en revue les écrans du mode d'édition.

Connexion d'une pédale d'expression

Connectez une pédale d'expression (FV-300L ou EV-5 BOSS; vendue séparément) à la prise EXP PEDAL à la face arrière. Cela vous permet d'utiliser la pédale d'expression pour changer les valeurs (réglages) de certains paramètres.

* Les fonctions d'une pédale d'expression externe sont habituellement assignées par des réglages communs de Patch. Avec l'édition sans les mains, toutefois, la pédale d'expression a les mêmes fonctions que la molette [VALUE]

Se préparer à l'édition avec les pédales

L'édition sans les mains nécessite un peu de préparation. Après avoir connecté les pédales, suivez la procédure décrite ci-dessous.

1. Pressez [SYSTEM] pour ouvrir l'écran System Menu.
2. Pressez [F2] (FOOT SW) pour ouvrir l'écran Foot Switch Function.
3. Faites le réglage pour l'édition sans les mains

Amenez le curseur sur "No-Hands Edit" (édition sans les mains) et utilisez [VALUE] pour régler cette édition sur "ON". Cela alloue les fonctions suivantes aux pédales externes.

- Pédale connectée à la prise Jack blanche (pédale 1)



[PAGE]

- Pédale connectée à la prise Jack rouge (pédale 2)



Ouverture de l'écran Edit Menu

4. Réglez les fonctions pour la pédale d'expression.

Amenez le curseur sur "EXP Pedal at N-H Edit" et utilisez la molette [VALUE] pour régler les fonctions de la pédale d'expression sur "Value".

5. Une fois que vous avez réglé les fonctions pour les pédales, pressez [PLAY] pour retourner au mode de jeu.

Utilisation des pédales pour l'édition

Une fois faite la préparation décrite, suivez les étapes ci-dessous pour éditer un Patch

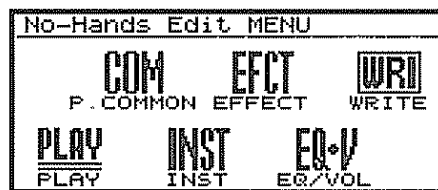
Utilisation des pédales pour l'édition

1. Appelez le Patch que vous désirez éditer.

Suivez les étapes décrites dans «Changement de son (Patch)» (p. 17) pour appeler le Patch à éditer. Vous pouvez utiliser l'édition sans les mains pour éditer les paramètres de ce Patch.

2. Enfoncez la pédale connectée à la fiche Jack

rouge (pédale 2) pour ouvrir l'écran Edit Menu



Les fonctions suivantes sont maintenant assignées aux pédales.

- Pédale d'expression externe



molette [VALUE]

- Pédales de numéro [1] à [4]



Boutons de fonction ([F1] à [F4])

- Pédale de banque [BANK ▽]



Bouton de fonction ([F5])

- Pédale de banque [BANK △]



Bouton de fonction ([F6])

3. Utilisez les pédales pour sélectionner l'écran contenant le paramètre à éditer.

Enfoncez la pédale de numéro correspondant ou la pédale de banque. Les pédales agissent exactement comme les boutons de fonction pour ouvrir les écran de Menu en mode d'édition de Patch.

4. Utilisez les pédales de la même façon qu'à l'étape 3 pour sélectionner l'écran et le paramètre désirés.

Les écrans et paramètres peuvent tous être sélectionnés avec les pédales qui correspondent aux boutons de fonction. Enfoncez juste la pédale de numéro ou de banque appropriée.

5. Changez le paramètre désiré et voyez maintenant comment le son a changé.

Enfoncez la pédale d'expression. La pédale d'expression agit exactement comme la molette [VALUE] pour augmenter ou diminuer le réglage des paramètres. Vous pouvez également utiliser les boutons

[DOWN/S1] et [UP/S2] sur le GK-2A pour changer les réglages de la même façon.

Sauvegarde de l'édition

Ce que vous avez édité peut également être sauvegardé juste avec les pédales.

1. Enfoncez la pédale 2 pour ouvrir l'écran Edit Menu.
2. Enfoncez la pédale numéro [6]. Elle agit comme [WRITE] pour ouvrir l'écran Patch Write.
3. Fixez le numéro de Patch dans lequel vous désirez sauvegarder ce que vous avez édité.

Utilisez [DOWN/S1] ou [UP/S2] sur le GK-2A pour choisir le numéro de Patch servant de destination pour la sauvegarde de ce que vous avez édité. Vous pouvez aussi sélectionner le numéro de Patch avec la molette [VALUE] de la VG-8. Le numéro de Patch et le nom du Patch de destination apparaissent à l'écran.

**La pédale d'expression externe n'agit pas alors comme la molette [VALUE]. Pour changer le numéro de Patch, utilisez [DOWN/S1] ou [UP/S2] sur le GK-2A ou [VALUE] sur la VG-8*

4. Enfoncez la pédale numéro [1] (WRITE). Le message "Are you sure?" apparaît, vous demandant de confirmer que vous voulez réellement sauvegarder les données.
5. Pour sauvegarder les données, enfoncez la pédale numéro [1] (OK) une fois encore. Si vous désirez annuler la procédure de sauvegarde, enfoncez [BANK ▽] (CANCEL).

Une fois le Patch correctement sauvegardé, le message "Completed" apparaît à l'écran.

Retour en mode de jeu

Une fois que vous avez sauvegardé votre édition, vous devez retourner en mode de jeu. Cela peut également se faire avec les pédales.

1. Enfoncez la pédale 2 pour ouvrir l'écran Edit Menu.
2. Enfoncez la pédale numéro [1] (PLAY) pour retourner en mode de jeu.

Lorsque vous faites cela, la pédale

d'expression recommence à fonctionner comme le veut le réglage commun de Patch.

Retour au statut d'origine de l'appareil (Initialisation)

Avec la VG-8, il est simple de changer les paramètres de système et de Patch, et même de changer l'ordre des Patches. Si vous le désirez, toutefois, vous pouvez ramener tous ces réglages à la valeur qu'ils avaient quand vous avez acheté la VG-8. Cette procédure est appelée «Initialisation» des paramètres de système ou de Patch.

Vous pouvez choisir n'importe lequel des trois ensembles de données comme cible de l'initialisation : paramètres de système, tous les Patches ou paramètres de système et de tous les Patches. Cette fonction est pratique si vous désirez refaire tous les réglages de système ou de Patch, ou si vous désirez retrouver les Patches dans l'ordre qu'ils avaient quand vous avez acheté votre VG-8.

**Lorsque vous accomplissez l'initialisation, le contenu de tous les réglages de la VG-8 est perdu; S'il y a certains paramètres que vous désirez conserver, vous devez les sauvegarder sur une carte mémoire ou les envoyer à un séquenceur MIDI et les sauvegarder ensuite sur disquette.*

**Si vous sélectionnez "all Patches" ou "System parameters and all Patches" comme cible d'initialisation, les paramètres des Patches sont ramenés au statut qu'ils avaient quand vous avez acheté la VG-8, et l'ordre des Patches revient également à la séquence initiale.*

Initialisation

1. Eteignez l'appareil.

Si vous désirez n'initialiser que les paramètres de système, avant d'éteindre l'instrument, suivez les étapes décrites dans "Sauvegarde de l'édition" (p. 31) pour sauvegarder les Patches.

2. En tenant enfoncés les boutons de fonction [F1], [F3], et [F5] en façade, rallumez l'appareil.

L'écran Memory Initialize s'ouvre et le message "Memory Initialize Are you sure?"

apparaît, vous demandant de confirmer que vous désirez bien initialiser les données.

3. Utilisez les boutons de fonction pour choisir ce que vous désirez initialiser.

[F2] (SYSTEM)

Initialise les paramètres de système.

[F4] (PATCH)

Initialise tous les Patches.

[F6] (ALL)

Initialise les paramètres de système et tous les Patches.

** Si vous désirez stopper sans initialiser, éteignez simplement l'appareil et l'initialisation n'est pas accomplie*

4. Lorsque l'initialisation s'est correctement déroulée, le message "Completed" apparaît à l'écran.

Contrôlez le contenu des données sélectionnées à l'étape 3 pour vous assurer qu'elles sont été correctement initialisées.

Chapitre 5 Evolutivité

«Utilisation de la VG-8 avec des appareils MIDI externes»

Les prises MIDI (IN et OUT) sont une caractéristique standard de la VG-8. Par le MIDI, vous pouvez utiliser une guitare pour piloter des processeurs d'effets externes ou autres équipements. Le MIDI vous permet également d'envoyer des paramètres de Patch et de système de la VG-8 dans un autre équipement pour stockage.

Ce chapitre décrit quelques-unes des configurations possibles avec un équipement externe grâce au MIDI.

A propos du MIDI

Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique), un standard mondial qui permet aux instruments électroniques et à leurs périphériques de partager des informations de jeu, de changement de son et autres.

Le MIDI est un standard partagé par de nombreux instruments de divers fabricants. Par exemple, vous pouvez utiliser un instrument de commande MIDI d'une marque pour piloter un module de sons d'une autre marque ou envoyer des données à un séquenceur d'une troisième marque.

Ce qui suit est une liste des différents types de messages MIDI.

1. Messages Note On : informations sur la note jouée et sa dynamique.
2. Messages Note Off : information sur le moment où une note cesse de jouer.
3. Messages de Pitch Bend : informations sur les changements progressifs de hauteur.
4. Messages de changement de programme : commandes de changement de Patches.
5. Messages de changement de commande : informations sur les changements de volume, tonalité et autres effets.
6. Messages de système exclusif (SysEx) : informations propres à l'instrument qui les crée.

Parmi ces messages MIDI, la VG-8 peut traiter des messages de changement de programme et des messages SysEx.

** La VG-8 a une prise MIDI IN, mais n'a pas de module de sons intégré. Cela signifie qu'aucun son n'est joué même si des messages Note On sont reçus en prise MIDI IN. Une guitare équipée d'un GK-2A est nécessaire pour piloter la VG-8.*

** La VG-8 possède une prise MIDI OUT, mais n'envoie pas de messages Note On/Off. Même si vous la connectez à la MIDI IN d'un module de sons, la guitare ne pilotera pas le module de sons.*

Messages MIDI compatibles (tableau d'équipement MIDI)

Le MIDI rend possible la communication de différents instruments entre eux. Toutefois, tous les instruments ne peuvent pas envoyer et recevoir tout type de message MIDI. Ils ne peuvent échanger que les types de messages MIDI qu'ils ont en commun.

Le mode d'emploi de chaque instrument MIDI contient un «Tableau d'équipement MIDI» qui permet de rapidement vérifier quels types de messages MIDI l'instrument accepte. Vous pouvez aisément déterminer quels messages MIDI deux instruments ont en commun en comparant leurs tableaux d'équipements MIDI. Juxtaposez les tableaux de l'instrument émetteur et de l'instrument récepteur.

A propos des canaux MIDI

Le MIDI vous permet de connecter de nombreux instruments MIDI et d'envoyer différents types de messages MIDI à chacun d'entre eux simultanément. Cela est possible grâce à un concept appelé "canal MIDI".

Vous pouvez comparer les canaux MIDI à ceux de télévision. En changeant de canal, vous pouvez choisir de regarder le programme d'une station particulière, même si toutes les stations sont reçues par l'antenne. Avec le MIDI aussi, vous devez vous régler sur le canal de l'émetteur pour recevoir les informations transmises sur ce canal.

Pour que la VG-8 échange des messages avec un autre instrument MIDI, les deux appareils doivent donc être réglés sur le même canal MIDI.

Le MIDI offre des canaux numérotés de 1 à 16. Suivez les étapes ci-dessous pour régler le canal MIDI de la VG-8.

1. Pressez [SYSTEM] pour ouvrir l'écran System Menu.
2. Pressez [F3] (MIDI) pour ouvrir l'écran System MIDI.
3. Réglez le canal MIDI.

Amenez le curseur sur «MIDI Channel» et utilisez [VALUE] pour régler le canal MIDI.

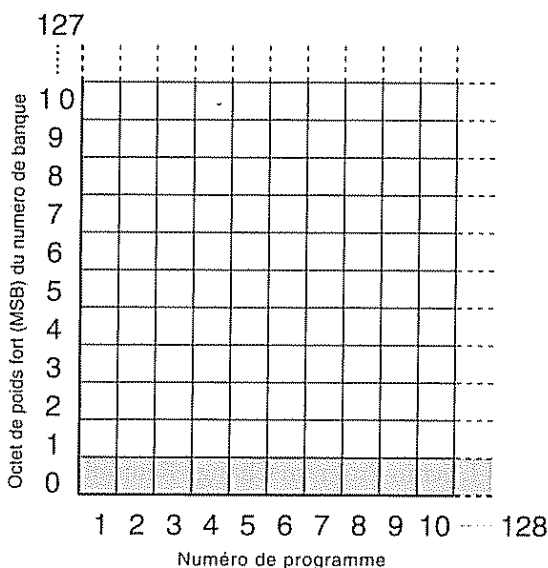
4. Quand vous avez fait le réglage, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

** Le réglage du canal MIDI est un paramètre de système et reste donc en mémoire après extinction.*

Sélection de banque et de programme

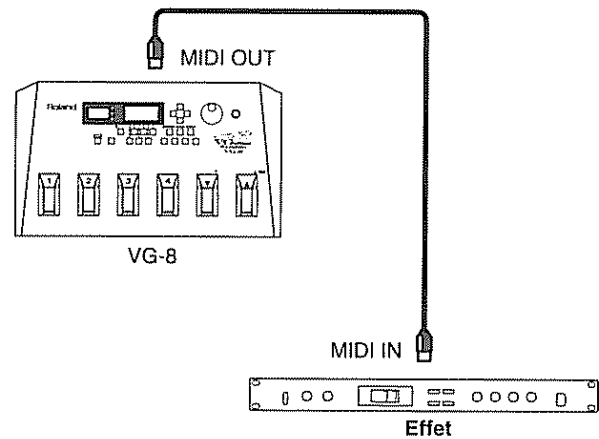
Les messages de sélection de banque ("Bank Select") et de changement de programme ("Program Change") sont des messages MIDI servant à changer de Patch. Toutefois, les messages de changement de programme ne donnent accès qu'à un maximum de 128 Patches. C'est pourquoi certains instruments utilisent aussi l'octet de poids fort (MSB) de sélection de banque conjointement aux messages de changement de programme pour augmenter le nombre de Patches sélectionnables jusqu'à 16 384 (128 x 128). Sur ces instruments, chaque Patch est assigné à une valeur qui représente la combinaison du MSB de numéro de banque de 0 à 127 et d'un numéro de programme de 1 à 128.

** Ici, la sélection de banque diffère des "Banques" du chapitre 1. C'est un message MIDI qui change le Patch. Un message de sélection de banque a une valeur de 0 à 127 et sert en combinaison avec un message de changement de programme. Une banque, à l'opposé, est le second chiffre dans l'affichage de numéro de Patch, et en combinaison avec le groupe et numéro, se réfère à un emplacement où un Patch est stocké dans la VG-8. Chaque groupe a 8 banques. Il est important de bien les différencier et d'éviter de confondre message de sélection de banque avec banque interne à la VG-8.*



Commande de processeurs d'effet externes par le MIDI

La VG-8 peut changer les Patches d'un processeur d'effet externe en envoyant des messages de sélection de banque et de changement de programme. Pour cela, configurez votre équipement comme dans le schéma ci-dessous.



Réglage du numéro de Banque (MSB) et de programme

Avec la VG-8, vous pouvez envoyer des messages de sélection de banque (MSB et LSB) et des messages de changement de programme à un processeur d'effet externe en sélectionnant un Patch USER ou CARD. En combinaison avec un ME-10 BOSS ou autre processeur d'effet qui peut recevoir des messages de changement de programme et changer de Patch, cela rend possible la commutation simultanée du Patch du processeur d'effet quand vous changez de Patch sur la VG-8.

Vous pouvez librement changer le numéro de banque (MSB) et le numéro de programme envoyé en association avec chacun des Patches USER et CARD. Le numéro de banque (LSB) est toutefois fixé à 0. Vous pouvez aussi piloter la transmission de ces messages en choisissant un réglage ON ou OFF pour chaque Patch.

** Quand un Patch PRESET est sélectionné, ni la sélection de banque ni le changement programme n'est envoyé*

Voici ce qu'il faut faire pour régler le numéro de banque (MSB) et le numéro de programme envoyé.

1. Pressez [COMMON] pour ouvrir l'écran Common Menu.
2. Pressez [F3] pour ouvrir l'écran Patch MIDI

- Déterminez si les messages de sélection de banque et de changement de programme doivent être envoyés.

Amenez le curseur sur "Program Change Out" et avec [VALUE], réglez ON ou OFF.

ON: Les messages de sélection de banque (MSB/LSB) et de programme sont envoyés.

OFF: Ces message ne sont pas envoyés.

- Réglez le numéro de banque (MSB)

Amenez le curseur sur "Bank Select" et utilisez la molette [VALUE] pour fixer l'octet de poids fort (MSB) de numéro de banque.

- Réglez le numéro de programme

Déplacez le curseur sur "Program Change" et utilisez la molette [VALUE] pour régler le numéro de programme.

** Les réglages décrits sont tous des paramètres de Patch. Si vous ne sauvegardez pas le Patch, ces réglages seront perdus quand vous éteindrez l'appareil.*

- Pressez [WRITE] pour ouvrir l'écran Patch Write.

Suivez les étapes décrites dans "Sauvegarde du contenu de l'édition" (p. 31) pour sauvegarder le Patch.

- Après avoir sauvegardé le Patch, pressez [PLAY] pour retourner au mode de jeu.

Renumérotation des messages de programme

Si vous avez suivi les étapes de «Réglage des numéros de banque et de programme» (section précédente) pour changer le numéro de banque et le numéro de Patch transmis, alors à certains moments, vous avez pu vouloir retourner aux valeurs d'origine du VG-8. Cette «renumérotation» est simple à obtenir et peut être utile dans les cas suivants :

- Vous avez utilisé la fonction d'échange de Patches et sauvegardé les changements faits, aussi les numéros de programme transmis pour les Patches USER sont-ils hors séquence, et vous désirez retourner

aux numéros de Patches dans l'ordre de 1 à 64

- Vous désirez régler les numéros de Patch transmis pour les Patches sauvegardés sur une carte mémoire selon la même séquence de 65 à 128 que les numéros de Patch qui peuvent être reçus, dans l'ordre du numéro de Patch.
- Vous avez copié les Patches USER dans une carte mémoire et utilisé à la fois des Patches USER et des Patches CARD ayant du coup le même numéro de Patch transmis.

Vous pouvez sélectionner "USER", "CARD", ou "both USER and CARD" comme cible pour la renumérotation. Le tableau suivant donne la relation, à l'activation de l'appareil, entre les Patches, les numéros de banque et de programme transmis.

Patch	Program Change Out	Banque (MSB)	Programme
USER A11 à B84	ON	0	1 à 64
PRESET A11 à B84	OFF	-	-

Si vous faites une renumérotation pour les Patches sauvegardés sur carte mémoire, la relation entre les Patches, les numéros de banque et de programme transmis est la suivante :

Patch	Program Change	Banque	Programme
CARD A11 à B84	ON	0	65 à 128

** Vous ne pouvez pas renuméroter les messages de changement de programme transmis pour les Patches PRESET.*

Renumérotation

- Suivez les étapes décrites dans "Sauvegarde de l'édition" (p. 31) pour sauvegarder les Patches, puis éteignez l'appareil.
- En tenant enfoncés les boutons de fonction [F2], [F4], et [F6] en face avant, rallumez l'appareil.

L'écran Program Change Renumber s'ouvre et "Program Change Renumber. Are You Sure?" apparaît, vous demandant de confirmer que vous désirez faire la renumérotation.

- Utilisez les boutons de fonction pour choisir les Patches dont vous désirez renuméroter les numéros de programme.

[F1] (USER): Renumérote les programmes USER.

[F3] (CARD): Renumérote les programmes CARD.

[F5] (ALL): Renumérote les programmes USER et CARD.

** Pour quitter sans renuméroter, éteignez l'appareil et aucune renumérotation ne s'effectue.*

** Si vous pressez [F3] (CARD) ou [F5] (ALL) et qu'il n'y a pas de carte mémoire insérée, le message "No Card" apparaît et aucune renumérotation ne s'effectue. Pressez [F1] (USER) pour ne renuméroter que les programmes USER ou éteignez simplement l'appareil.*

- Quand la renumérotation s'est effectuée, le message "Completed" apparaît à l'écran et la VG-8 retourne en mode de jeu.

Contrôlez les numéros de programme sélectionnés à l'étape 3 pour vous assurer qu'ils ont été correctement renumérotés.

Changement de Patch sur la VG-8 depuis un appareil externe

Vous pouvez envoyer depuis un appareil MIDI externe des messages de sélection de banque et de changement de programme à la VG-8 pour changer ses Patches sans utiliser les pédales ou la molette [VALUE].

Le tableau suivant donne la relation entre numéro de banque (MSB) et numéro de programme reçus par la VG-8 et le numéro de Patch pour lequel se fait le changement.

Banque (MSB)	Programme	Patch
0	1 à 64	USER A11 à B84
0	65 à 128	CARD A11 à B84
1	1 à 64	PRESET A11 à B84

Ainsi, pour appeler USER B84, faites recevoir à la VG-8 un numéro de Banque (MSB) "0" puis un numéro de programme "64".

Quand le numéro de banque (MSB) et le changement de programme ont été reçus, le

Patch correspondant au numéros de banque et de programme reçus (voir tableau précédent) est toujours appelé. Contrairement au cas où la VG-8 envoie ses messages à un appareil externe, cette relation ne peut pas être changée.

La VG-8 ignore les messages MIDI qui sont reçus dans les cas suivants :

- Messages de sélection de banque (octet de poids faible ou LSB)
- Messages de changement de programme reçus en mode d'édition de Patch
- Messages de sélection de banque (octet de poids fort ou MSB) avec une valeur de 2 ou plus
- Messages de changement de programme avec un numéro compris entre 65 et 128 alors qu'aucune carte mémoire n'est insérée

Quand la VG-8 reçoit un message de sélection de banque valide (MSB), sa valeur (l'octet de poids fort de numéro de banque) est maintenue dans la VG-8 jusqu'à ce qu'un autre message valide de sélection de banque soit reçu.

Aussi, lorsqu'un message de changement de programme valide est reçu, ce numéro est combiné avec le numéro de banque (MSB) actuellement actif pour passer au Patch correspondant.

** A la mise sous tension de la VG-8, un numéro de banque (MSB) de zéro est actif.*

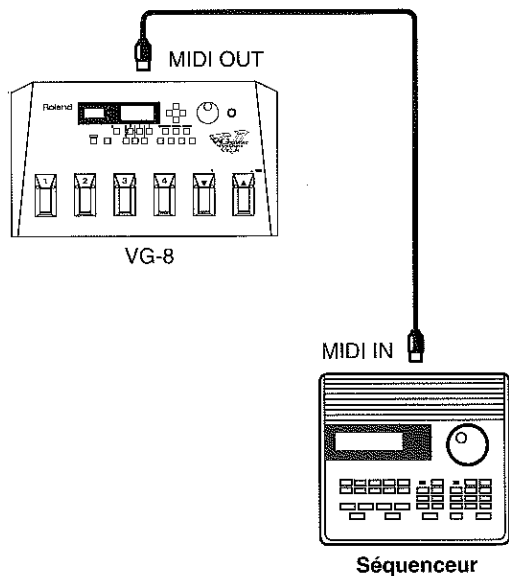
Transmission de données de réglage par «Bulk»

Les paramètres de système et de Patches de la VG-8 peuvent être envoyés en groupe (Bulk) sous forme de messages exclusifs MIDI (SysEx) vers un appareil externe.

Avec un séquenceur externe qui enregistre des messages SysEx, vous pourrez envoyer ces paramètres au séquenceur MIDI et les sauvegarder sur disquette. Vous pouvez également utiliser des câbles MIDI et directement relier deux unités VG-8 afin qu'elles échangent leurs paramètres.

Envoi de réglages à un appareil externe

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de la VG-8 à la prise MIDI IN du séquenceur MIDI.



2. Pressez [SYSTEM] pour ouvrir l'écran System Menu.
3. Pressez [F3] (MIDI) pour ouvrir l'écran System MIDI.
4. Contrôlez le numéro d'identification d'unité (Device ID).

Amenez le curseur sur "Device ID" et contrôlez le numéro d'identification affiché. Changez-le si nécessaire.

Si vous oubliez ce réglage, il devient impossible pour la VG-8 de recevoir les données stockées sur la disquette. C'est une bonne idée que d'écrire ce numéro sur l'étiquette de la disquette.

** Si vous devez envoyer les réglages de paramètres à une autre VG-8 sous forme de messages SysEx, les deux VG-8 doivent être réglées sur le même numéro d'identification. Ce numéro est fixé à "17" quand la VG-8 sort d'usine.*

5. Réglez la cible de ce transfert par Bulk Dump.

Amenez le curseur sur "Bulk Dump" et sélectionnez le type de paramètres à envoyer.

All Patches

Les paramètres de tous les Patches sont envoyés.

System

Les paramètres de système sont envoyés.

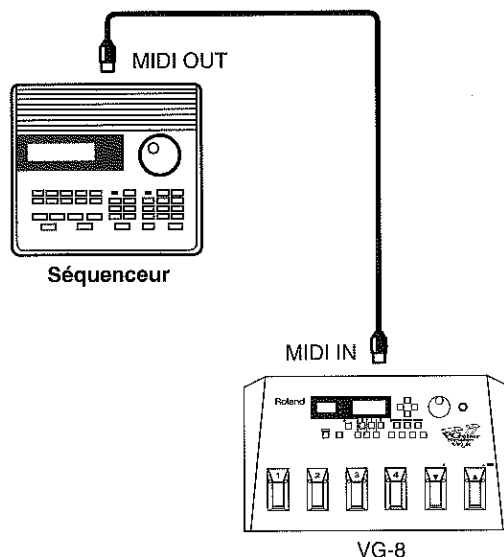
Patches & System

Tous les paramètres de Patches et les paramètres de système sont envoyés.

6. Lancez l'enregistrement sur le séquenceur MIDI.
7. Pressez [F1] (BULK). Le message "Sending..." apparaît et les messages SysEx sont envoyés. Le message "Completed" s'affiche quand la transmission est terminée.
8. Stoppez l'enregistrement sur le séquenceur MIDI. Sauvegardez les données reçues par le séquenceur sur une disquette.

Réception de réglages d'un appareil externe

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI IN de la VG-8 et la prise MIDI OUT du séquenceur MIDI.



2. Pressez [SYSTEM] pour ouvrir l'écran System Menu.
3. Pressez [F3] (MIDI) pour ouvrir l'écran System MIDI.
4. Réglez le numéro d'identification (Device ID).

Amenez le curseur sur "Device ID" et réglez-le sur le même numéro d'identification que vous avez noté sur l'étiquette de la disquette lorsque vous avez envoyé les données dans le séquenceur MIDI.

5. Lancez la reproduction sur le séquenceur MIDI.

La VG-8 peut recevoir des messages SysEx à tout moment quand elle est allumée. Cela signifie que vous pouvez recréer le statut qu'elle avait lors de la sauvegarde en envoyant simplement les données à la prise MIDI IN de la VG-8.

** Quand les messages SysEx sont reçus, les paramètres en cours du système et des Patches de la VG-8 sont remplacés. En particulier, tous les réglages actuels de la VG-8 sont perdus lorsque vous envoyez des messages SysEx qui ont été sauvegardés selon la procédure "Patches & System". Vous pouvez donc vouloir envoyer les réglages actuels de la VG-8 à un séquenceur MIDI ou à un autre appareil pour sauvegarde préalable.*

Chapitre 6 Guide des paramètres

Compréhension du fonctionnement des paramètres

Ce chapitre offre une description écran par écran des paramètres de Patch et des paramètres de système qui peuvent être réglés pour la VG-8.

Les informations de ce chapitre seront utiles lorsque vous désirerez configurer la VG-8 pour utiliser avec un équipement externe lorsque vous désirerez créer des sons pour de nouveaux Patches. Lisez simplement ce qui vous est nécessaire.

INSTRUMENT

Cela détermine l'Instrument qui sert de base au son de VG-8. Les vibrations des cordes de guitare reçues du capteur sont traitées électroniquement pour produire des sons instrumentaux.

Un Instrument est constitué de plusieurs "éléments" contenant divers paramètres. Une grande variété de sons peut être obtenue en choisissant l'algorithme (le traitement) qui détermine quels éléments s'appliquent et la façon dont ils s'appliquent pour changer les valeurs des paramètres.

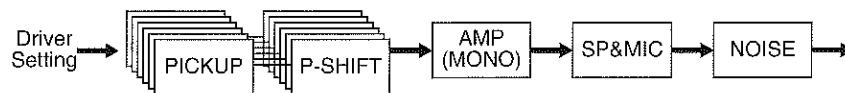
Il y a deux types d'Instruments: modélisation variable de guitare (VGM) et modélisation par restructuration harmonique (HRM). Les paramètres varient selon l'Instrument choisi.

** Avec la VG-8, il n'est pas possible de créer des Instruments sans base de départ. A la place, vous pouvez choisir n'importe lequel des Instruments proposés et vous en servir pour créer de nouvelles sonorités.*

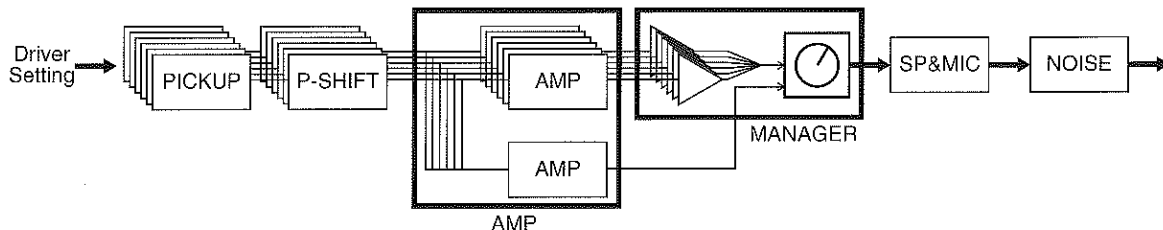
Paramètres qui peuvent être changés par la VGM

Cette section donne une description écran par écran des paramètres qui peuvent être sélectionnés quand vous avez choisi la modélisation variable de guitare pour Instruments. Ci-dessous sont référencés les Instruments qui utilisent la VGM, ainsi que les paramètres qu'ils contiennent. Faites votre choix de l'Instrument selon les Patches que vous désirez utiliser.

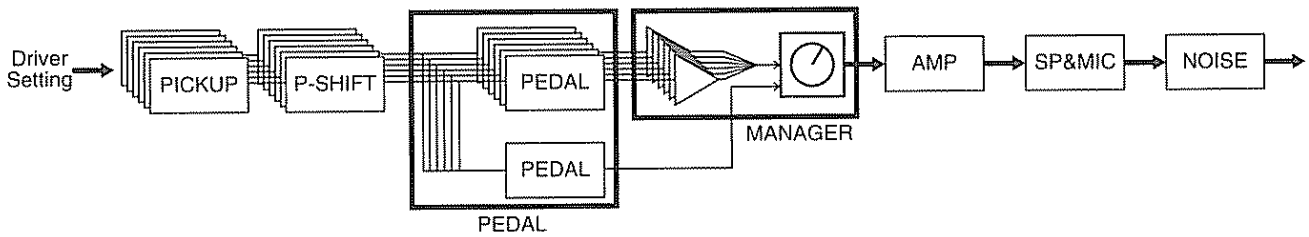
AMP MONO (Amplificateur Mono)



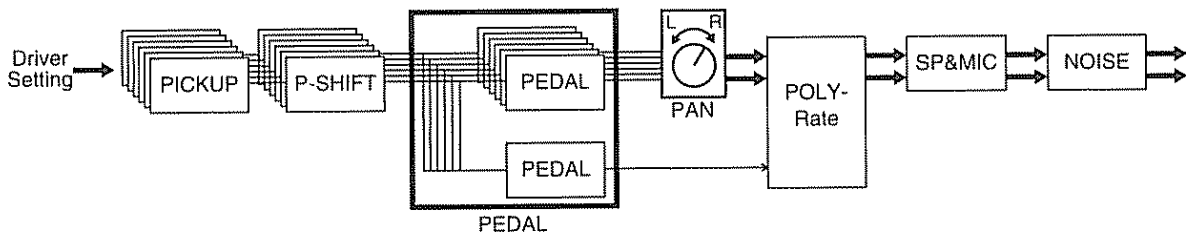
AMP POLY (Amplificateur Polyphonique)



Pedal & AMP (Pédale et Ampli)



Pedal ST (Pédale Stéréo)



* Les paramètres qui peuvent être réglés dépendent de l'Instrument sélectionné. Si vous choisissez AMP POLY comme Instrument par exemple, vous ne pouvez pas régler le paramètre PEDAL.

PICKUP (Micro)

Simule les caractéristiques d'un micro de guitare électrique.

MODEL (Modèle) [LP, CLA-ST, MOD-ST, VARI]

Cela détermine la configuration du micro à simuler. Les paramètres qui peuvent être réglés varient selon le type de micro.

LP (Modèle LP)

Simule l'installation de deux micros à double bobinage (type passif).

CLA-ST (Modèle Classic ST)

Simule l'installation de trois micros à simple bobinage (type passif)

MOD-ST (Modèle Modern ST)

Simule l'installation de trois micros à simple bobinage (type actif).

VARI (Variable)

Cela vous permet "d'installer" un double bobinage, simple ou piézo, ou encore une combinaison de n'importe lesquels de deux d'entre eux. Vous pouvez positionner ces micros comme vous le désirez.

LP (Modèle LP)

PICKUP (Micro) [REAR, F+R, FRONT]

C'est un sélecteur pour les deux micros.

REAR : Le micro arrière est utilisé.

F+R : Les micros avant et arrière sont tous les deux utilisés.

FRONT : Le micro avant est utilisé.

TONE (Tonalité) [-50 à +50]

Cela règle la tonalité des micros. Une valeur positive amplifie le volume des aigus et une valeur négative l'atténue.

LEVEL (Niveau) [0 à 100]

Cela fixe le volume des micros. Avec un réglage à 0, aucun son n'est produit.

CLA-ST (Modèle Classic ST)

PICKUP (Micro) [REAR, C+R, Center, F+C, FRONT]

C'est un sélecteur pour les trois micros.

REAR : Le micro arrière est utilisé.

C+R : Les micros central et arrière sont utilisés.

CENTER : Le micro central est utilisé.

F+C : Les micros central et avant sont utilisés.

FRONT : Le micro avant est utilisé.

TONE (Tonalité) [-50 à +50]

Cela règle la tonalité des micros. Une valeur positive amplifie les aigus et une valeur négative les atténue.

LEVEL (Niveau) [0 à 100]

Cela fixe le volume des micros. Avec un réglage à 0, aucun son n'est produit.

MOD ST (Modèle Modern ST)

PICKUP (Micro) [REAR, C+R, Center, F+C, FRONT]

C'est un sélecteur pour les trois micros.

REAR : Le micro arrière est utilisé.

C+R : Les micros central et arrière sont utilisés.

CENTER : Le micro central est utilisé.

F+C : Les micros central et avant sont utilisés.

FRONT : Le micro avant est utilisé.

TONE (Tonalité) [-50 à +50]

Cela règle la tonalité des micros. Une valeur positive amplifie le volume des aigus et une valeur négative l'atténue.

LEVEL (Niveau) [0 à 100]

Cela fixe le volume des micros. Avec un réglage à 0, aucun son n'est produit.

VARI (Variable)

BALANCE (Balance) [A50 à B50]

Cela fixe la balance de volume pour les deux micros.

TYPE (Type) [S, D, P, -]

Cela sélectionne le type de micro.

S: Un micro à simple bobinage.

D: Un micro à double bobinage.

P: Un micro piézo électrique.

-: Pas de micro.

LEVEL (Niveau) [0 à 100]

Cela fixe le volume des micros. Avec un réglage à 0, aucun son n'est produit.

POSITION (Position) [5 à 320 mm]

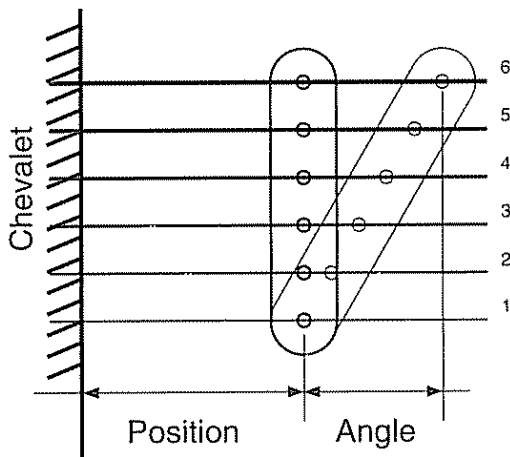
Cela fixe la position de montage du micro et représente la distance par rapport au chevalet. De plus grandes valeurs donnent l'impression qu'on éloigne le micro du chevalet.

** Aucun réglage ne peut être fait pour Position quand piézo est sélectionné comme type de micro.*

ANGLE (Angle) [-315 à +315 mm]

Cela recrée l'inclinaison du micro par rapport aux cordes. L'angle sous la sixième corde par

rapport à la première corde est fixé par choix d'une valeur qui indique l'éloignement du micro sous la sixième corde par rapport à la position de montage. Quand une valeur positive est utilisée, le micro est plus loin du chevalet sous la sixième corde. De la même façon une valeur négative signifie que sous la sixième corde, le micro est plus proche du chevalet. Une valeur de "0" signifie que le micro est à angle droit par rapport aux cordes.



* Aucun réglage ne peut être fait pour ANGLE si PIEZO a été sélectionné comme type de micro.

* Toute valeur dépassant le réglage de POSITION (5 à 320 mm) n'a pas d'effet pour le paramètre ANGLE. Par exemple, si vous réglez POSITION sur 100 mm, la plage possible pour le paramètre ANGLE est de -95 à 220 mm

PHASE (Phase) [IN ou OUT]

Fixe la phase du micro B par rapport au micro A quand vous mélangez les deux micros. Le mixage est en phase avec le micro A quand IN est sélectionné et en phase inversée quand OUT est sélectionné. Ce paramètre n'est efficace que si vous utilisez deux micros.

* Le paramètre PHASE qui peut être réglé à l'écran pour le micro A est le même que le paramètre PHASE sur l'écran micro B. Quand vous changez l'un, l'autre change automatiquement.

TONE (Tonalité) [-50 à +50]

Cela règle la tonalité des micros. Une valeur positive amplifie le volume des aigus et une

valeur négative l'atténue.

LEVEL (Niveau) [0 à 100]

Fixe le volume des micros. Avec un réglage à 0, aucun son n'est produit.

P-SHIFT (Pitch Shifter Polyphonique)

Ajoute un son transposé au son d'origine de chacune des cordes.

Tuning (Accord) [Normal, Detune, 12Strings-1, 12Strings-2, Octave Up, Bass 6, BASS 12, Bass Split, Open G, Open D, Dropped D, Nashville, -]

Cela vous permet de sélectionner un modèle de hauteur pour le son transposé qui s'ajoute. Chaque modèle a des valeurs pré-réglées pour la transposition, la balance et ainsi de suite pour que vous puissiez vous en servir comme base et faire des réglages fins.

Normal

C'est le mode d'accord normal. Le même son qu'à l'origine est joué. Les cordes sont respectivement accordées en Mi, La, Ré, Sol, Si, Mi en partant de la sixième corde

Detune

Cela prend le son d'origine de la corde et ajoute un son dont la hauteur est juste légèrement décalée. Cela donne une sensation de plus grande richesse du son.

12Strings-1

Cela reproduit une guitare 12-cordes. Un son légèrement transposé est ajouté à la première et à la seconde corde pour produire un effet Chorus et un son à l'octave supérieure est ajouté au son des cordes trois à six.

12Strings-2

Cela reproduit une guitare 12 cordes. Un son à l'octave supérieure est ajouté au son de toutes les cordes.

Octave Up

Cela fait jouer des sons une octave au dessus du son d'origine de chacune des cordes. Les sons d'origine ne sont pas du tout joués.

Bass 6

Cela recrée une guitare basse à six cordes. Le son est à l'octave supérieure par rapport au son d'origine de chaque corde. Les sons d'origine ne sont pas joués.

Bass 12

Recrée une guitare basse à six cordes. Un son à l'octave supérieure est ajouté au son d'origine de chaque corde.

Bass Split

Pour les cordes une à quatre, le son d'origine est joué. Pour les cordes cinq à six, le son d'origine est coupé et remplacé par le son à l'octave inférieure. En d'autres termes, cette sélection vous permet de jouer à la fois la partie guitare et la partie basse.

Open G

Recrée un accord Open G. Les hauteurs des cordes sont Ré, Sol, Si, Ré en partant de la sixième corde. Les sons d'origine ne sont pas joués.

Open D

Cela recrée un accord open D. Les hauteurs des cordes sont Ré, La, Ré, Fa#, La, Ré en partant de la sixième corde. Les sons d'origine ne sont pas joués.

Dropped D

Cela abaisse la hauteur des six cordes d'un ton. Les cordes sont donc réglées sur Ré, La, Ré, Sol, Si, Mi en partant de la sixième. Les sons d'origine ne sont pas joués.

Nashville

Pour la première et la seconde corde, le même son que le son d'origine est joué. Pour les cordes trois à six, le son d'origine est coupé et le son à l'octave supérieure est joué à la place.

SHIFT #1 à #6 (Pitch Shift) [-24 à +24]

Cela règle la transposition (du son ajouté à chaque corde). Un réglage de -24 diminue le son de deux octaves et une valeur de +24 l'augmente de deux octaves.

FINE #1 à #6 (Fine Tune) [-50 à +50]

Cela vous permet d'accomplir un accord microtonal en réglant la hauteur de transposition de chaque corde par paliers d'un centième (1/100 de demi-ton). Un réglage de -50 baisse le son d'un quart de ton et un réglage de +50 l'augmente d'un quart de ton.

BALANCE #1 à #6 (Balance) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de Balance du son d'origine et du son transposé. Avec un réglage 0, seul le son d'origine est joué. Pareillement un réglage de 100 ne laisse jouer que le son transposé.

LEVEL #1 à #6 (Niveau) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de sortie de transposition polyphonique pour chaque corde. Avec un réglage 0, aucun son n'est entendu.

** Lorsque vous choisissez un modèle d'accord, les réglages sont automatiquement faits pour la transposition, l'accord fin, la balance et le niveau. Vous pouvez ensuite éditer ces valeurs selon vos besoins. Lorsque l'édition est faite, "-" s'affiche pour l'accord.*

** Quand vous sélectionnez un modèle d'Open Tuning, vous devez régler balance sur 100. Il serait impossible de jouer les harmonies correctes en Open Tuning si vous entendiez simultanément le son d'origine et le son transposé.*

En même temps, vous devez régler le sélecteur du GK-2A sur [SYNTH] pour vous assurer que le son transposé en Open tuning et le son d'origine ne sont pas joués simultanément.

PEDAL (Pédale d'effet)

Simule un processeur d'effets connectés à la guitare.

TYPE (Type de pédale) [OFF, DRIVE, DIST, METAL, COMP, LIMIT]

Cela sélectionne le type de processeur d'effets.

OFF: Cela désactive la simulation de processeur d'effets.

DRIVE: Simule une saturation.

DIST: Simule une distorsion.

METAL: Simule un processeur d'effets «metal».

COMP: Simule un compresseur.

LIMIT: Simule un limiteur.

DRIVE (Saturation)

Produit un effet similaire à la distorsion d'une pédale d'effet. Les caractéristiques de médiateur et autre subtiles nuances sont reproduites avec une grande fidélité.

DRIVE (Drive) [0 à 100]

Cela règle le degré de distorsion du son. Une haute valeur donne plus de distorsion.

TONE (Tonalité) [-50 à +50]

Cela règle la tonalité. Une valeur positive amplifie le volume des aigus et une valeur négative l'atténue.

PDL-LEV (Niveau de pédale) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de sortie de saturation. Avec un réglage sur 0, aucun son n'est joué.

DIST (Distorsion)

Cet effet entraîne une distorsion du son et amplifie ses harmoniques changeant dès lors le timbre. Cet effet donne une distorsion plus dure que l'effet de saturation (Drive).

DIST (Distorsion) [0 à 100]

Cela fixe l'amplitude (degré) de distorsion. Une valeur élevée donne plus de distorsion.

TONE (Tonalité) [-50 à +50]

Cela règle la tonalité. Une valeur positive amplifie le volume des aigus et une valeur négative l'atténue.

PDL-LEV (Niveau de pédale) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de sortie de saturation. Avec un réglage sur 0, aucun son n'est joué.

METAL (Métal)

Cet effet, par distorsion du son, amplifie ses harmoniques, changeant dès lors le timbre du

son. Cet effet entraîne une distorsion plus importante que l'effet Distorsion.

DIST (Distorsion) [0 à 100]

Cela fixe l'amplitude (degré) de distorsion. Une valeur plus élevée donne plus de distorsion.

HIGH (Aigu) [-50 à +50]

Fixe la tonalité pour la plage haute.

MID (Medium) [-50 à +50]

Fixe la tonalité pour la plage medium.

MID-F (Fréquence médiane) [250 à 3,999 Hz]

Fixe la fréquence centrale utilisée pour le réglage des sons mediums.

LOW (Grave) [-50 à +50]

Fixe la tonalité pour la plage des basses.

PDL-LEV (Niveau de pédale) [0 à 100]

Fixe le niveau de sortie de saturation. Avec un réglage sur 0, aucun son n'est joué.

COMP (Compresseur)

Il supprime les sons de haut niveau et amplifie les sons de bas niveau. Les sons qui sont produits sont donc uniformes en volume et des sons à chute longues sont obtenus sans distorsion.

SUSTAIN (Sustain) [0 à 100]

Détermine le temps d'amplification des sons à bas niveau et de leur maintien à volume uniforme. Des valeurs plus élevées donnent des temps de chute plus long.

ATTACK (Attaque) [0 à 100]

Fixe la force de l'attaque quand une corde est jouée. Une valeur plus grande donne une montée plus brutale et un son plus mordant.

TONE (Tone) [-50 à +50]

Cela règle la tonalité. Une valeur positive amplifie le volume des aigus et une valeur négative l'atténue.

PDL-LEV (Niveau de pédale) [0 à 100]

Fixe le niveau de sortie du compresseur. Avec un réglage sur 0, aucun son n'est joué.

LIMIT (Limiteur)

Supprime les sons de haut niveau sans distorsion.

THRESH (Threshold ou seuil) [0 à 100]

Fixe le niveau de volume auquel l'effet limiteur apparaît. Quand un son supérieur à ce niveau seuil est produit, son volume est supprimé.

RELEASE (Relâchement) [0 à 100]

Cela fixe le temps qui s'écoule avant que l'effet limiteur ne s'arrête alors que le volume est retombé au dessous du niveau seuil (Threshold).

RATIO (Rapport) [1.5:1, 2.0:1, 4.0:1, 100:1]

Sélectionne le rapport de compression qui détermine comment s'applique la suppression sur le son entrant.

TONE (Tonalité) [-50 à +50]

Fixe la tonalité. Une valeur positive amplifie le volume des aigus et une valeur négative l'atténue.

PDL-LEV (Niveau de pédale) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de sortie de saturation. Avec un réglage sur 0, aucun son n'est joué.

AMP (Amplificateur de guitare)

Simule une tête d'ampli guitare.

TYPE (Amp Head Type) [OFF, American Tweed, Classic Stack, Studio Lead, Studio Rhythm]

Sélectionne le type de tête d'ampli guitare.

OFF

Aucune tête d'ampli guitare n'est simulée.

American Tweed

Simule le type d'ampli Combo classique.

Classic Stack

Simule un ampli de type multi-corps anglais.

Studio Lead

Simule le canal principal d'un ampli de studio pouvant produire de nombreux sons différents.

Studio Rhythm

Simule le canal rythmique de l'ampli studio qui peut produire de nombreux sons différents.

** Le type de tête d'ampli est comme ci-dessous quand AMP POLY a été sélectionné comme instrument.*

TYPE (Type de tête d'ampli) [OFF, AMP POLY]

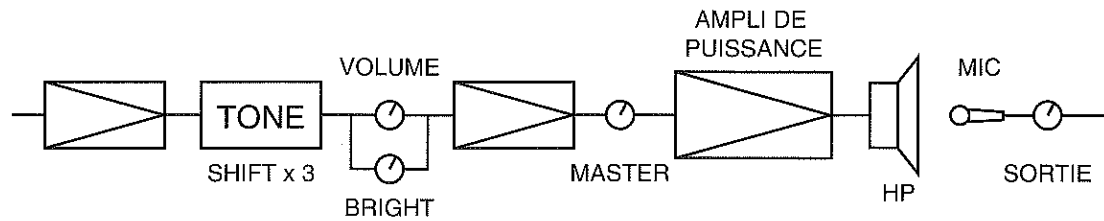
OFF

Aucune tête d'ampli guitare n'est simulée.

AMP POLY

Simule un ampli polyphonique.

American Tweed



VOLUME (Volume) [0 à 100]

Règle le gain d'entrée.

BRIGHT (Brillance) [0 à 100]

Un réglage élevé donne une plus grande emphase de la plage d'aigus. L'effet de ce paramètre s'accroît légèrement quand de forts réglages sont utilisés pour le volume. Quand le volume est à son maximum (100), le paramètre Bright n'a plus d'effet.

TREBLE (Aigus) [0 à 100]

Cela règle la tonalité de la plage d'aigus.

MIDDLE (Médiums) [0 à 100]

Cela règle la tonalité de la plage de médiums.

BASS (Basses) [0 à 100]

Cela règle la tonalité de la plage de basses.

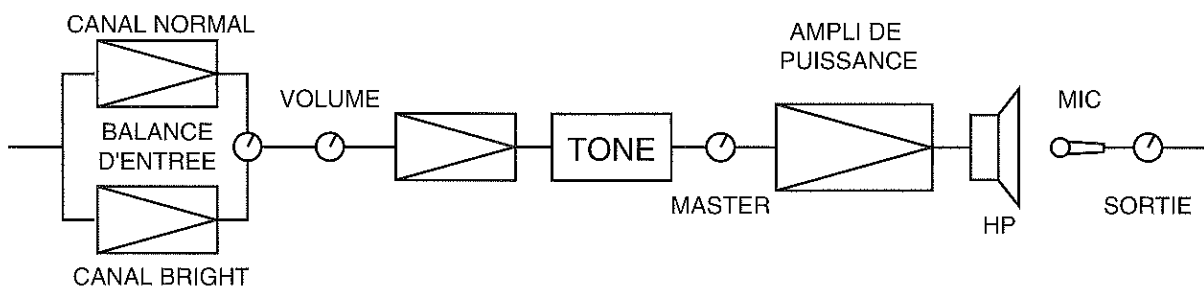
MASTER (Niveau général) [0 à 100]

Cela règle le volume envoyé à l'ampli de puissance.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le volume de sortie de la tête d'ampli et le volume du son capté par le microphone simulé.

Classic Stack



VOLUME (Volume) [0 à 100]

Règle le gain d'entrée.

IN-BAL (Balance d'entrée) [0 à 100]

Cela règle la balance de volume entre canal Normal et canal Brillant (Bright). Seul le canal normal sert quand ce paramètre est à 0 et seul le canal Bright sert avec un réglage à 100.

TREBLE (Aigus) [0 à 100]

Cela règle la tonalité de la plage d'aigus

MIDDLE (Médiums) [0 à 100]

Cela règle la tonalité de la plage de médiums

BASS (Basses) [0 à 100]

Cela règle la tonalité de la plage de basses.

MASTER (Niveau général) [0 à 100]

Cela règle le volume envoyé à l'ampli de puissance

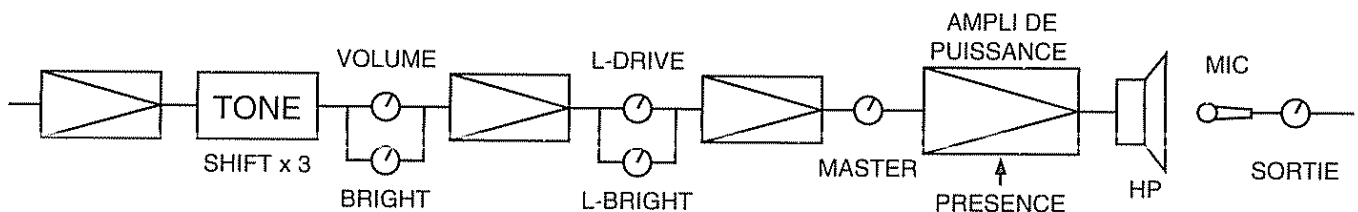
PRESENCE (Présence) [0 à 100]

Cela renforce la plage d'aigus. Des valeurs plus élevées donnent des sons d'une plus grande présence.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le volume de sortie de la tête d'ampli et le volume du son capté par le microphone simulé.

Studio Lead



VOLUME (Volume) [0 à 100]

Règle le gain d'entrée pour le premier étage d'amplification. Une valeur importante donne un niveau de volume plus élevé à l'entrée.

BRIGHT (Brillance) [0 à 100]

Règle le volume des aigus du premier étage d'amplification. Une valeur élevée donne une plus grande emphase de la plage d'aigus. Cet effet s'amenuise quand des réglages élevés sont faits pour le volume. Quand le volume est à son maximum (100), le paramètre Bright n'a plus d'effet du tout.

L-DRIVE (Lead Drive) [0 à 100]

Règle le gain d'entrée pour le second étage amplification. Une valeur élevée donne un plus fort niveau de volume à l'entrée.

L-BRIGHT (Lead Bright) [0 à 100]

Règle le volume d'aigus du second étage d'amplification. Une valeur élevée donne une plus grande emphase de la plage d'aigus. Cet effet s'amenuise quand des réglages élevés sont faits pour le volume. Quand le volume est à son maximum (100), le paramètre Bright n'a plus d'effet du tout.

TREBLE (Aigus) [0 à 100]

Règle la tonalité de la plage d'aigus.

MIDDLE (Médiums) [0 à 100]

Règle la tonalité de la plage de médiums.

BASS (Basses) [0 à 100]

Règle la tonalité de la plage de basses.

T-SHIFT (Treble Shift) [ON ou OFF]

Détermine si l'effet s'applique à la plage d'aigus. Réglez ce paramètre sur ON ou OFF selon votre préférence.

M-SHIFT (Middle Shift) [ON ou OFF]

Détermine si l'effet s'applique à la plage de médiums. Réglez ce paramètre sur ON ou OFF selon votre préférence.

B-SHIFT (Bass Shift) [ON ou OFF]

Détermine si l'effet s'applique à la plage de basses. Réglez ce paramètre sur ON ou OFF selon votre préférence.

MASTER (Niveau général) [0 à 100]

Règle le volume envoyé à l'ampli de puissance.

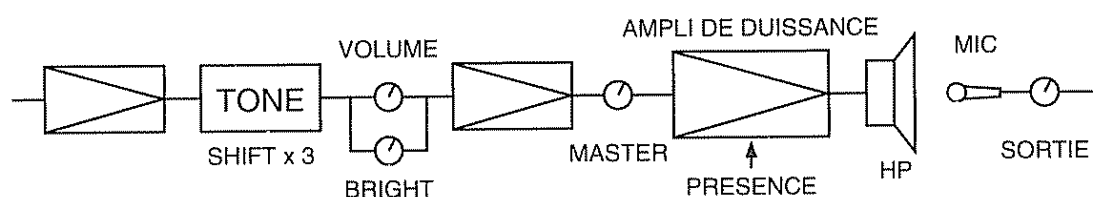
PRESENCE (Présence) [0 à 100]

Renforce la plage d'aigus. Des valeurs plus élevées donnent des sons d'une plus grande présence.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le volume de sortie de la tête d'ampli et le volume du son capté par le microphone simulé.

Studio Rhythm



VOLUME (Volume) [0 à 100]

Règle le gain d'entrée.

BRIGHT (Bright) [0 à 100]

Un réglage élevé donne une plus grande accentuation de la plage d'aigus. Cet effet est moins sensible quand de hauts réglages sont utilisés pour le volume. Quand le volume est au maximum (100), le paramètre BRIGHT n'a pas d'effet du tout.

TREBLE (Aigus) [0 à 100]

Règle la tonalité pour la plage d'aigus.

MIDDLE (Médiums) [0 à 100]

Règle la tonalité pour la plage de médiums.

BASS (Basses) [0 à 100]

Règle la tonalité pour la plage de basses.

T-SHIFT (Treble Shift) [ON ou OFF]

Détermine si l'effet s'applique à la plage d'aigus. Réglez-le sur ON ou OFF selon votre préférence.

M-SHIFT (Middle Shift) [ON ou OFF]

Détermine si l'effet s'applique à la plage de médiums. Réglez-le sur ON ou OFF selon votre préférence.

B-SHIFT (Bass Shift) [ON or OFF]

Détermine si l'effet s'applique à la plage de basses. Réglez-le sur ON ou OFF selon votre préférence.

MASTER (Niveau général) [0 à 100]

Règle le volume envoyé à l'ampli de puissance.

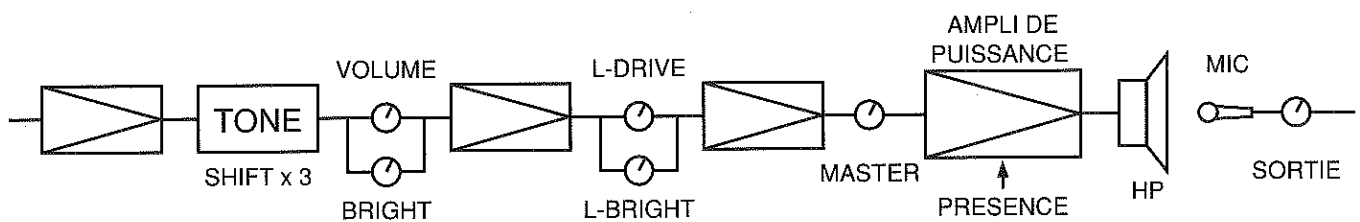
PRESENCE (Présence) [0 à 100]

Cela renforce la plage d'aigus. Une valeur élevée donne des sons ayant une présence accentuée.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le volume de sortie de la tête d'ampli et le volume du son capté par le microphone simulé.

AMP POLY



VOLUME [0 à 100]

Règle le gain d'entrée pour le premier étage d'amplification. Un réglage élevé donne un niveau de volume plus grand pour l'entrée.

BRIGHT [0 à 100]

Règle le volume d'aigu du premier étage d'amplification. Un réglage élevé donne une plus grande accentuation des aigus. Cet effet grandit moins nettement quand de hauts réglages sont faits pour le volume. Quand le volume est à son maximum (100), le paramètre BRIGHT n'a pas d'effet du tout.

L-DRIVE (Lead Drive) [0 à 100]

Règle le gain d'entrée pour le second étage d'amplification. Une valeur élevée donne un plus fort niveau de volume à l'entrée.

L-BRIGHT (Lead Bright) [0 à 100]

Règle le volume des aigus du premier étage d'amplification. Une valeur élevée accentue la plage d'aigus. Cet effet s'amenuise quand des réglages élevés sont faits pour le volume. Quand le volume est à son maximum (100), le paramètre Bright n'a plus d'effet du tout.

TREBLE [0 à 100]

Règle la tonalité de la plage d'aigus.

MIDDLE [0 à 100]

Règle la tonalité de la plage de médiums.

BASS [0 à 100]

Règle la tonalité de la plage de basses.

T-SHIFT (Treble Shift) [ON or OFF]

Fait varier comment l'effet s'applique à la plage d'aigus. Régler ce paramètre sur ON ou OFF selon votre préférence.

M-SHIFT [ON ou OFF]

Fait varier comment l'effet s'applique à la plage de médiums. Régler ce paramètre sur ON ou OFF selon votre préférence.

B-SHIFT [ON ou OFF]

Fait varier comment l'effet s'applique à la plage de basses. Régler ce paramètre sur ON ou OFF selon votre préférence.

MASTER (Niveau général) [0 à 100]

Cela règle le volume envoyé à l'ampli de puissance.

PRESENCE (Présence) [0 à 100]

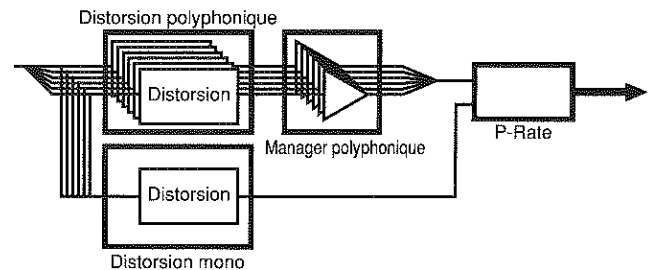
Cela renforce la plage d'aigus. Des valeurs plus élevées donnent des sons d'une plus grande présence.

OUTPUT (Output) [0 to 100]

Règle le volume de sortie de la tête d'ampli et celui du son capté par le microphone simulé.

MANAGER (Manager polyphonique)

La VGM peut produire un son qui mélange la distorsion mono (pour toutes les cordes) et non la distorsion polyphonique (chaque corde individuellement). Les paramètres pour ce manager polyphonique déterminent comment se fait le mixage.



Durant un jeu normal de guitare, la distorsion s'applique sur les vibrations de toutes les cordes d'un coup. Cela signifie que des sons mal définis sont produits quand vous jouez des accords. A l'opposé, la distorsion polyphonique vous donne des sons sans confusion, même durant le jeu en accords.

En plus de la distorsion polyphonique, la VG-8 peut également reproduire une distorsion mono normale.

POLY-RATE (Rapport polyphonique) [0 à 100]

Cela règle le rapport de mixage de la distorsion mono et de la distorsion polyphonique, et donc le degré de confusion. Avec un réglage 0, seule la distorsion mono est entendue. Avec un réglage 100, seule la distorsion polyphonique s'accomplit et des accords distincts peuvent être obtenus.

LEAD-EMPHASIS [0 à 100]

Cela accentue le son quand vous jouez une corde à la fois. Ce paramètre n'a pas d'effet quand POLY-RATE est réglé à 0.

Comme la distorsion polyphonique applique de la distorsion individuellement à chaque corde, la sortie est plus faible lorsque des cordes sont jouées individuellement que lorsque vous jouez des accords. Ce paramètre évite cela. Des valeurs élevées amplifient le niveau de volume quand des cordes sont

jouées individuellement. Avec un réglage 0, aucune accentuation ne se fait durant le jeu individuel de cordes.

SP&MIC (Position HP et micro)

Simule les caractéristiques du baffle utilisé après passage par une tête d'ampli ainsi que celles du micro servant à capter le son et à le reproduire par une sonorisation.

Speaker Type (Type de baffle) [OFF, Open 1 x 12, Classic 2 x 12, Classic Stack]

Sélectionne le baffle.

OFF

Aucun baffle n'est simulé.

Open 1 x 12

Simule une unité avec HP 12" dans une enceinte ouverte à l'arrière.

Classic 2 x 12

Simule une enceinte ouverte à l'arrière avec deux HP de 12".

Classic Stack

Simule un grand baffle avec enceinte fermée.

MIC Type (Type de micro) [Small Dynamic, Large Dynamic, Condenser]

Sélectionne le type de microphone.

Small Dynamic

Simule un micro dynamique de petite taille.

Large Dynamic

Simule un micro dynamique de grande taille.

Condenser

Simule un micro à condensateur de grande taille.

MIC Position (Position du micro) [ON, OFF, Angled]

ON : Simule la réponse quand le son est capté près du centre du haut-parleur.

OFF : Simule la réponse quand le son est capté à une position éloignée du centre

du haut-parleur.

Angled: Simule la réponse lorsque le son est capté à distance du haut-parleur et pas dans l'axe central.

PANPOT (Panoramique)

Règle la position stéréo de l'image sonore pour chacune des cordes.

PAN #1 à #6 (Panoramique) [L50 à 0 à R50]

Fixe le panoramique (position stéréo du son) pour chaque corde. L50 est le plus à gauche, 0 le centre et R50 le plus à droite.

** Le réglage Panpot n'a pas d'effet quand Polyphonic Rate est réglé sur 0.*

NOISE (Suppresseur de bruit)

Cela supprime le bruit et les parasites du micro quand rien n'est joué.

SUPPRESS (Suppresseur de bruit) [ON ou OFF]

Supprime le bruit lorsque le son de guitare reçu tombe au-dessous d'un certain niveau.

ON: Le suppresseur de bruit est utilisé.

OFF: Le suppresseur de bruit n'est pas utilisé.

THRESHOLD (Seuil) [0 à 100]

Fixe le niveau de volume seuil auquel le suppresseur de bruit commence son action. Quand un son de guitare inférieur à ce niveau est reçu, le bruit est supprimé.

RELEASE (Relâchement) [0 à 100]

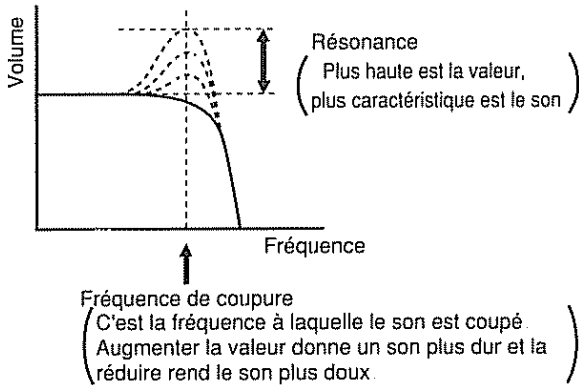
Fixe le temps qui s'écoule jusqu'à ce que le niveau de volume atteigne 0 après que l'effet suppresseur de bruit soit apparu.

Edition de base avec l'HRM

La modélisation par restructuration harmonique vous permet d'appliquer des filtres aux sons créés avec les instruments, changeant ainsi le son au cours du temps. Ce type de filtre qui s'applique différemment selon l'écoulement du temps, est appelé "filtre variant dans le temps" (TVF).

Filtres

Vous pouvez comparer un filtre au bouton de tonalité ou à un égaliseur sur une guitare électronique ou un ampli guitare. Le son de chaque instrument est déterminé par les caractéristiques de sa forme d'onde. Une fois passé au travers d'un filtre, toutefois, le son peut être rendu plus brillant ou plus caractéristique.



Cutoff

C'est la fréquence à laquelle les harmoniques sont coupées. Un réglage élevé de cette fréquence de coupure donne un son plus dur.

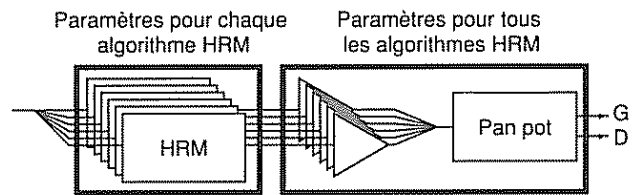
Résonance

C'est la quantité d'accentuation des harmoniques proches de la fréquence de coupure. Plus haut est le réglage, plus caractéristique est le son.

Les paramètres des différents algorithmes de HRM

Cette section décrit les paramètres qui peuvent être réglés à l'écran quand la modélisation par restructuration harmonique a été choisie pour l'instrument.

Cette modélisation comprend des paramètres qui se règlent individuellement pour chacun des algorithmes, ainsi que le paramètre Panpot, commun à tous les algorithmes. Notez toutefois que le Panpot (panoramique) ne peut pas être réglé pour CAVITY.



Observons quels sont les paramètres qui se règlent individuellement pour chaque algorithme.

ARTICULATED

C'est un Instrument de type «cuivre».

CUTOFF (Fréquence de coupure) [0 à 100]

Fixe la brillance (dureté) du son. Une grande valeur donne un son plus brillant.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et hors du commun.

TOUCH-S (Sensibilité au toucher) [0 à 100]

Fixe la sensibilité d'un filtre qui altère le son en fonction de la force de jeu sur la guitare. Un réglage élevé donne un son plus brillant quand les cordes sont jouées avec force. Avec un réglage 0, le son ne change pas en fonction de la force de jeu sur les cordes.

P-BEND (Power Bend) [0 à 100]

Un réglage élevé donne un son plus "feutré". Simultanément, la tonalité voulue change également par rapport aux fluctuations de hauteur produites par des techniques que barre de vibrato ou autre.

P-BEND-Q (Power Bend Q) [0 à 100]

Plus basse est la valeur, plus brillant est le son.

DYNAMICS (Dynamiques) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change par rapport à l'amplitude des vibrations des cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

BOWED

Cet instrument représente les instruments de musique à cordes joués avec archet.

CUTOFF (Fréquence de coupure) [0 à 100]

Fixe la brillance (dureté) du son. Une grande valeur donne un son plus brillant.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et hors du commun.

TOUCH-S (Sensibilité au toucher) [0 à 100]

Fixe la sensibilité d'un filtre qui altère le son en fonction de la force de jeu sur la guitare. Un réglage élevé donne un son plus brillant quand les cordes sont jouées avec force. Avec un réglage 0, le son ne change pas en fonction de la force de jeu sur les cordes.

P-BEND (Power Bend) [0 à 100]

Un réglage élevé donne un son plus "feutré". Simultanément, la tonalité voulue change également par rapport aux fluctuations de hauteur produites par des techniques que barre de vibrato ou autre.

P-BEND-Q (Power Bend Q) [0 à 100]

Plus basse est la valeur, plus brillant est le son.

DYNAMICS (Dynamiques) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change par rapport à l'amplitude des vibrations de cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

OUTPUT (Output) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

SYNTHETIC

Cet instrument est comparable à un synthétiseur analogique. Son effet est particulièrement impressionnant quand la

résonance est accentuée pour faire jouer des sons avec un effet wah-wah.

CUTOFF (Fréquence de coupure) [0 à 100]

Fixe la brillance (dureté) du son. Une grande valeur donne un son plus brillant.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et hors du commun.

TOUCH-S (Sensibilité au toucher) [0 à 100]

Fixe la sensibilité d'un filtre qui altère le son en fonction de la force de jeu sur la guitare. Un réglage élevé donne un son plus brillant quand les cordes sont jouées avec force. Avec un réglage 0, le son ne change pas en fonction de la force de jeu sur les cordes.

DYNAMICS (Dynamiques) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change par rapport à l'amplitude des vibrations de cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

OUTPUT (Output) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

DUAL

Cet instrument prend la vibration de cordes et lui ajoute une distorsion et des portions dont la hauteur a glissé

CUTOFF (Fréquence de coupure) [0 à 100]

Fixe la brillance (dureté) du son. Une grande valeur donne un son plus brillant.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et hors du commun.

TOUCH-S (Sensibilité au toucher) [0 à 100]

Fixe la sensibilité d'un filtre qui altère le son en fonction de la force de jeu sur la guitare. Un réglage élevé donne un son plus brillant quand les cordes sont jouées avec force. Avec un réglage 0, le son ne change pas en fonction

de la force de jeu sur les cordes.

GLD-SENS (Glide Sensitivity) [0 à 100]

Règle la sensibilité de toucher pour le glissement de la portion d'attaque du son.

GLD-TIME (Glide Time) [0 à 100]

Règle la vitesse du glissé. Des valeurs élevées donnent des glissements plus longs.

DYNAMICS (Dynamique) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change par rapport à l'amplitude des vibrations des cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

FILTER-BASS (Basse filtrée)

Cet instrument est comparable à une basse dont le son passe au travers d'un filtre.

CUTOFF (Fréquence de coupure) [0 à 100]

Fixe la brillance (dureté) du son. Une grande valeur donne un son plus brillant.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et original.

TOUCH-S (Sensibilité au toucher) [0 à 100]

Fixe la sensibilité d'un filtre qui altère le son en fonction de la force de jeu sur la guitare. Un réglage élevé donne un son plus brillant quand les cordes sont jouées avec force. Avec un réglage 0, le son ne change pas en fonction de la force de jeu sur les cordes.

DCAY-TIME (Decay Time) [0 à 100]

Règle la durée de chute des caractéristiques propres du son lorsque la guitare est jouée avec force. Une valeur élevée donne une chute plus rapide et un son plus doux.

COLOR (Couleur) [0 à 100]

Règle le degré d'accentuation pour les sons de

la plage basse. Des valeurs élevées donnent des basses plus présentes.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun n'est joué.

PIPE (Tuyaux)

Cet instrument produit des sons comparables à un instrument solo (bois) doux.

CUTOFF (Fréquence de coupure) [0 à 100]

Fixe la brillance (dureté) du son. Une grande valeur donne un son plus brillant.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et hors du commun.

TOUCH-S (Sensibilité au toucher) [0 à 100]

Fixe la sensibilité d'un filtre qui altère le son en fonction de la force de jeu sur la guitare. Un réglage élevé donne un son plus brillant quand les cordes sont jouées avec force. Avec un réglage 0, le son ne change pas en fonction de la force de jeu sur les cordes.

P-BEND (Power Bend) [0 à 100]

Un réglage élevé donne un son plus "feutré". Simultanément, la tonalité voulue change également par rapport aux fluctuations de hauteur produites par des techniques que barre de vibrato ou autre.

P-BEND-Q (Power Bend Q) [0 à 100]

Plus basse est la valeur, plus brillant est le son.

DYNAMICS (Dynamique) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change par rapport à l'amplitude des vibrations des cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

SOLO

C'est un instrument solo doux.

CUTOFF (Fréquence de coupure) [0 à 100]

Fixe la brillance (dureté) du son. Une grande valeur donne un son plus brillant.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et hors du commun.

TOUCH-S (Sensibilité au toucher) [0 à 100]

Fixe la sensibilité d'un filtre qui altère le son en fonction de la force de jeu sur la guitare. Un réglage élevé donne un son plus brillant quand les cordes sont jouées avec force. Avec un réglage 0, le son ne change pas en fonction de la force de jeu sur les cordes.

COLOR (Couleur) [0 à 100]

Règle le degré des caractéristiques propres au son. Elles sont plus fortes (et le son à une forme d'onde rectangulaire asymétrique) avec un réglage de 0. Des valeurs élevées donnent un son plus doux (proche d'une forme d'onde rectangulaire 50/50).

DYNAMICS (Dynamique) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change par rapport à l'amplitude des vibrations des cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

RESONATOR (Résonateur)

L'instrument a été conçu pour ressembler au son d'un banjo, d'une cythare ou autre instrument ethnique. Une enveloppe à forte attaque, un corps différent et la façon dont les cordes résonnent donnent à cet instrument son caractère unique.

ATK-LENG (Attack Length) [0 à 100]

Fixe le temps de chute pour la portion d'attaque du son. Un réglage faible donne une attaque plus courte.

ATK-LEV (Attack Level) [0 à 100]

Fixe le niveau de volume de la portion d'attaque.

BODY1-F (Fréquence du corps 1) [OFF, 0 à 100]

BODY2-F (Fréquence du corps 2) [OFF, 0 à 100]

Fixe la fréquence centrale utilisée lors du réglage du niveau de volume auquel le corps est joué. Il sert comme un égaliseur. Le niveau de volume peut être accentué pour deux fréquences centrales. Avec un réglage sur OFF, le volume n'est pas modifié.

SYMPATHY (Niveau de sympathie) [0 à 100]

Fixe le niveau de volume pour les cordes qui résonnent par sympathie. Le son produit ressemble à un banjo avec un réglage de 0 ou une cythare électrique avec un réglage 100.

SYM-Q (Q de sympathie) [0 à 100]

Fixe la fréquence centrale pour le réglage du niveau de volume des cordes résonnant par sympathie. Ce réglage n'a pas d'effet lorsque SYMPATHY est réglé à 0.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

PWM

Cet instrument représente la modulation de largeur d'onde (PWM ou Pulse Width Modulation) d'un synthétiseur analogique. La largeur d'onde produite par la vibration de corde varie cycliquement pour créer une sonorité caractéristique.

CUTOFF (Fréquence de coupure) [0 à 100]

Fixe la brillance (dureté) du son. Une grande valeur donne un son plus brillant.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et original.

TOUCH-S (Sensibilité au toucher) [0 à 100]

Fixe la sensibilité d'un filtre qui altère le son en fonction de la force de jeu sur la guitare. Un réglage élevé donne un son plus brillant quand les cordes sont jouées avec force. Avec un réglage 0, le son ne change pas en fonction de la force de jeu sur les cordes.

PWM-DEP (PWM Depth) [0 à 100]

Fixe l'amplitude de variation de la largeur de forme d'onde. Des valeurs élevées donnent des ondulations plus profondes.

PWM-RATE (Vitesse de PWM) [0 à 100]

Fixe la vitesse du cycle selon lequel la largeur de forme d'onde varie. Des valeurs élevées donnent un cycle plus rapide.

DYNAMICS (Dynamique) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change par rapport à l'amplitude des vibrations des cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

CRYSTAL

C'est un instrument produisant une brillance métallique. Il peut être particulièrement efficace pour jouer des accords.

ATK-LENG (Attack Length) [0 à 100]

Fixe la temps de chute pour la portion d'attaque du son. Un réglage faible donne une attaque plus courte.

ATK-LEV (Attack Level) [0 à 100]

Fixe le niveau de volume de la portion d'attaque.

MOD-DEP (Modulation Depth) [0 à 100]

Fixe l'amplitude de modulation s'appliquant à l'attaque. Des valeurs élevées donnent des ondulations plus profondes.

MOD-TUNE (Modulation Tune) [0 à 100]

Fixe l'accord pour la modulation s'appliquant à l'attaque.

BODY LEV (Body Level) [0 à 100]

Fixe le niveau du volume pour la portion tenue du son.

DYNAMICS (Dynamique) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change

par rapport à l'amplitude des vibrations des cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

** Le réglage Dynamics pour Crystal n'agit que par rapport au niveau du corps (Body Level). Cela n'a rien à voir avec le niveau d'attaque (Attack Level).*

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

DRAWBAR (Tirettes)

C'est un instrument tenu souhaitable pour les parties solo ou des morceaux lents. Comme avec un orgue, vous pouvez faire la balance de niveau pour les trois paramètres afin de créer le son que vous recherchez.

FEET-4 (4 pieds) [0 à 100]

C'est un son tenu à l'octave supérieure par rapport à la guitare.

FEET-8 (8 pieds) [0 à 100]

C'est un son tenu ayant la même hauteur que la guitare.

FEET-16 (16 pieds) [0 à 100]

C'est un son tenu à l'octave inférieure par rapport à la guitare.

DYNAMICS (Dynamique) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change par rapport à l'amplitude des vibrations des cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

CAVITY (Cavité)

Cet instrument produit des tonalités feutrées qui ressemblent à une voix humaine. Il peut être particulièrement efficace pour jouer des accords.

CUTOFF (Fréquence de coupure) [0 à 100]

Fixe la brillance (dureté) du son. Une grande valeur donne un son plus brillant.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et hors du commun.

TOUCH-S (Sensibilité au toucher) [0 à 100]

Fixe la sensibilité d'un filtre qui altère le son en fonction de la force de jeu sur la guitare. Un réglage élevé donne un son plus brillant quand les cordes sont jouées avec force. Avec un réglage 0, le son ne change pas en fonction de la force de jeu sur les cordes.

DYNAMICS (Dynamique) [0 à 100]

Détermine comment le volume du son change par rapport à l'amplitude des vibrations des cordes de guitare. Une valeur haute rend possible l'obtention de grands changements de volume en fonction de la variation d'attaque des cordes. Avec un réglage à 0, le son est joué à un niveau de volume plus ou moins uniforme, quelle que soit l'amplitude de vibration des cordes.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.

COMPLEX

Cet instrument (comme son nom le suggère) combine plusieurs filtres de façon complexe, pour une sonorité unique et caractéristique.

ATK-LENG (Attack Length) [0 à 100]

Fixe le temps de chute pour la portion d'attaque du son. Un réglage faible donne une attaque plus courte.

ATK-LEV (Attack Level) [0 à 100]

Fixe le niveau de volume de la portion d'attaque.

BRI (Brillance) [0 à 100]

Une petite valeur donne un son plus "sombre", étouffé.

COLOR (Couleur) [0 à 100]

Degré de caractérisation du son. Des valeurs plus élevées donnent un son plus typique.

OUTPUT (Sortie) [0 à 100]

Règle le niveau de sortie de l'Instrument. Avec un réglage 0, aucun son n'est joué.



Paramètres communs de HRM

Cette section décrit les paramètres communs à tous les Instruments utilisant la modélisation par restructuration harmonique.

PANPOT (Panoramique)

Sert à régler la position stéréo du son pour chacune des cordes.

PAN #1 à #6 (Panpot) [L50 à 0 à R50]

Fixe le panoramique (position stéréo) pour chaque corde. L50 est le plus à gauche, 0 le centre et R50 le plus à droite.

** Aucun réglage de panoramique ne peut être fait pour CAVITY.*

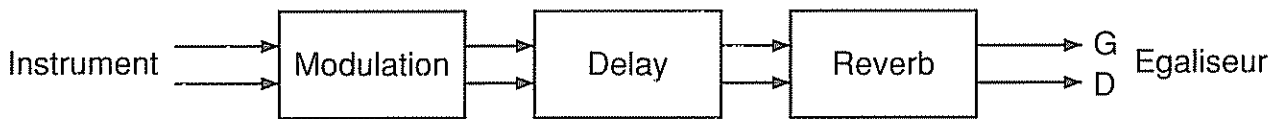


EFFETS

Cette section présente les effets qui peuvent s'ajouter aux sons de base de VG produits par un Instrument. La VG-8 offre trois types d'effet : modulation, reverb et delay. Vous pouvez choisir n'importe laquelle des sélections pour chaque type. Les paramètres qui peuvent être changés varient selon celui que vous avez sélectionné.

Les effets sont connectés dans cet ordre : modulation, delay puis reverb.

Cet ordre ne peut pas être changé.



MOD (Modulation)

Cet effet applique de la modulation aux sons de VG pour créer des sons plus imposants ou donnant une sensation plus importante d'espace. Vous pouvez utiliser cet effet pour simuler un certain nombre d'instruments jouant ensemble, ou pour créer des ondulations uniques.

Il y a sept types de modulation parmi lesquels choisir. Vous pouvez également éditer chacun de ces effets selon vos désirs. Il est aussi possible de totalement couper la modulation.

TYPE (Type de modulation) [DIM-CHO, TWIN-CHO, ST-CHO, A-PHASER, M-PHASER, TREMOLO, HEX-PAN]

Cela règle le type de modulation désiré.

DIM-CHO (Chorus Dimension)

Cet effet donne un effet dimension qui apporte une ampleur naturelle avec peu d'ondulations du son.

TWIN-CHO (Twin Chorus)

Cet effet peut être réglé indépendamment pour la gauche et la droite afin d'obtenir un effet chorus plus ample et plus imposant.

ST-CHO (Chorus stéréo)

Cet effet stéréo donne un chorus plus ample et plus conséquent.

A-PHASER (Auto Phaser)

Cet effet stéréo apporte un phaser élargissant le son de la VG par ajout d'un son dont la phase est décalée.

M-PHASER (Phaser manuel)

Cet effet donne un phaser avec une petite ondulation par ajout d'un son à phase décalée.

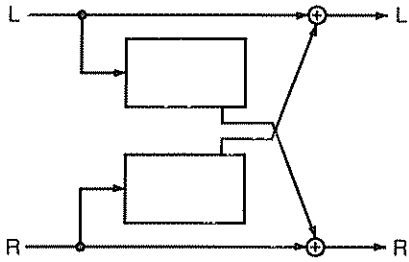
TREMOLO

Quand vous jouez en stéréo, cet effet produit un effet trémolo par ondulation cyclique de l'image sonore d'un côté à l'autre. Il fait cela pour les six cordes d'un coup.

HEX-PAN (hexa-panoramique)

Quand vous jouez en stéréo, cet effet produit un trémolo avec hexa-panoramique en faisant cycliquement onduler l'image sonore du son de VG d'un côté à l'autre. Il fait cela indépendamment pour chacune des cordes (d'où son nom).

DIM-CHO (Chorus Dimension)



P-DELAY (Pré-delay) [0 à 50 ms]

Fixe l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de Chorus.

DEPTH (Amplitude) [0 à 100]

Fixe l'amplitude de l'effet Dimension. Une valeur élevée donne des ondulations plus fortes.

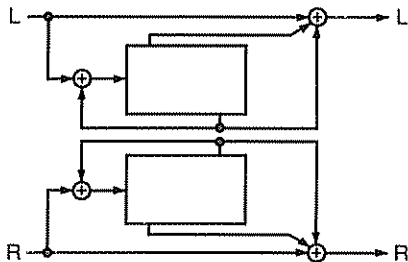
RATE (Vitesse) [0.1 à 20.0 Hz]

Fixe le cycle de l'effet Dimension. Des valeurs élevées donne un cycle plus rapide. Vous pouvez le régler pour approximativement correspondre à la vitesse du morceau que vous jouez en pressant [F5] (RATE) quatre fois ou plus en mesure avec le morceau.

CHO-LEV (Niveau de Chorus) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de mixage du son de Chorus avec le son d'origine. Une valeur plus élevée donne plus de son de Chorus. Avec un réglage à 0, seul le son d'origine est entendu.

TWIN-CHO (Twin Chorus)



P-DELAY (Pré-delay) [0 à 50 ms]

Fixe l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de Chorus.

DEPTH (Amplitude) [0 à 100]

Fixe l'amplitude de l'effet Dimension. Une valeur plus élevée donne des ondulations plus fortes.

F-BACK (Feedback) [0 à 100]

"Feedback" (ré-injection) se réfère à la procédure de renvoi d'une portion du son d'effet (son de chorus) à l'entrée de l'effet. Cela peut servir à obtenir des sons caractéristiquement montants ou descendants. Ce paramètre règle la quantité de son de chorus renvoyée à l'entrée.

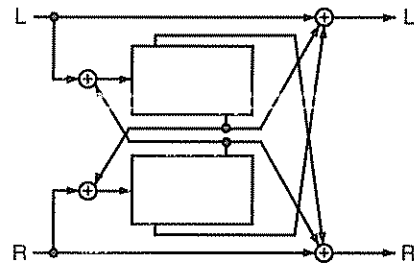
RATE (Vitesse) [0.1 à 20.0 Hz]

Fixe le cycle de l'effet Chorus. Des valeurs élevées donnent un cycle plus rapide. Vous pouvez le régler pour approximativement correspondre à la vitesse du morceau que vous jouez en pressant [F5] (RATE) quatre fois ou plus en mesure avec le morceau.

CHO-LEV (Niveau de Chorus) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de mixage du son de Chorus avec le son d'origine. Une valeur plus élevée donne plus de son de Chorus. Avec un réglage à 0, seul le son d'origine est entendu.

ST-CHO (Chorus stéréo)



P-DELAY (Pré-delay) [0 à 50 ms]

Fixe l'intervalle de temps qui sépare le son d'origine du son de Chorus.

DEPTH (Amplitude) [0 à 100]

Fixe l'amplitude de l'effet Dimension. Une valeur élevée donne des ondulations plus fortes.

F-BACK (Feedback) [0 à 100]

"Feedback" (ré-injection) se réfère à la procédure de renvoi d'une portion du son d'effet (son de chorus) à l'entrée de l'effet. Cela peut servir à obtenir des sons caractéristiquement montants ou descendants. Ce paramètre règle la quantité de son de chorus renvoyée à l'entrée.

RATE (Vitesse) [0.1 à 20.0 Hz]

Fixe le cycle de l'effet Chorus. Des valeurs élevées donnent un cycle plus rapide. Vous pouvez le régler pour approximativement correspondre à la vitesse du morceau que vous jouez en pressant [F5] (RATE) quatre fois ou plus avec le morceau.

CHO-LEV (Niveau de Chorus) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de mixage du son de Chorus avec le son d'origine. Une valeur plus élevée donne plus de son de Chorus. Avec un réglage à 0, seul le son d'origine est entendu.

A-PHASER (Auto Phaser)**M-PHASE (Phase de modulation) [0 à 100]**

Fait jouer à des moments différents sur les côtés gauche et droit l'effet phaser. Peut servir à donner plus d'ampleur à l'effet phaser.

DEPTH (Amplitude) [0 à 100]

Fixe l'intensité de l'effet phaser. Une valeur élevée donne des ondulations plus profondes.

RESO (Résonance) [0 à 100]

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et original.

RATE (Vitesse) [0.1 à 20.0 Hz]

Fixe le cycle de l'effet phaser. Des valeurs élevées donnent un cycle plus rapide. Vous pouvez régler cette valeur pour l'adapter au tempo du morceau que vous jouez en pressant [F5](RATE) quatre fois ou plus en mesure avec le morceau.

M-PHASER (Phaser manuel)**RESO (Résonance) [0 à 100]**

Fixe le degré de résonance (originalité) du son. Une grande valeur donne un son plus unique et original.

FREQ (Fréquence) [0 à 100]

Fixe la fréquence centrale pour l'application de l'effet Phaser. Un réglage plus élevé fait s'appliquer l'effet à une fréquence centrale plus haute.

TREMOLO**M-PHASE (Phase de modulation) [0 à 100]**

Fait jouer à des moments différents sur les côtés gauche et droit l'effet trémolo. Peut servir à donner plus d'ampleur à l'effet Phaser.

DEPTH (Amplitude) [0 à 100]

Fixe l'intensité de l'effet trémolo. Une valeur élevée donne des ondulations plus profondes.

RATE (Vitesse) [0.1 à 20.0 Hz]

Fixe le cycle de l'effet trémolo. Des valeurs élevées donnent un cycle plus rapide. Vous pouvez régler cette valeur pour l'adapter au tempo du morceau que vous jouez en pressant [F5](RATE) quatre fois ou plus en mesure avec le morceau.

HEX-PAN (Hexa-Panoramique)**RATE (Vitesse) [0.1 à 20.0 Hz]**

Fixe le cycle de l'effet hexa-panoramique. Des valeurs élevées donnent un cycle plus rapide. Vous pouvez régler cette valeur pour l'adapter au tempo du morceau que vous jouez en pressant [F5](RATE) quatre fois ou plus en mesure avec le morceau.

DELAY (retard)

Cet effet vous permet de grossir un son ou d'obtenir des effets spéciaux en ajoutant un son retardé au son d'origine de VG. Vous pouvez choisir n'importe lequel des trois types de delay. Vous pouvez aussi désactiver le Delay si vous préférez.

TYPE (Type de delay) [STEREO, PANNING, CROSS-FB]

Sélectionne le type de Delay.

STEREO (Delay stéréo)

Cet effet produit un effet de delay stéréo par ajout d'un son retardé au son de VG.

PANNING (Delay panoramique)

Cet effet produit un Delay panoramique en faisant aller entre gauche, centre et droite la position stéréo de l'image sonore du son

retardé chaque fois qu'il est joué.

CROSS-FB (Cross Feedback)

Cet effet produit un Delay avec ré-injection croisée par aller-retour entre gauche et droite de la position stéréo de l'image sonore du son retardé à chaque fois qu'il est joué.

STEREO (Delay stéréo)

DLY-BAL (Delay Balance) [L50 à 0 à R50]

Ce réglage n'est valide que lorsque STEREO a été choisie comme type de delay. Cela fixe la balance de volume pour les côtés gauche et droit. Le son retardé n'est entendu que sur la gauche avec un réglage L50 et seulement sur la droite avec un réglage R50.

SHIFT (Décalage) [L511 à 0 à R511]

Ce réglage n'est valide que si STEREO ou CROSS-FB a été sélectionné comme type de Delay. Cela fait jouer à des moments différents sur la gauche et la droite les sons retardés et peut servir à créer un son retardé plus ample, plus plein.

L511 à L1: Le son retardé est entendu plus tard à gauche qu'à droite.

0: Le son retardé est entendu en même temps à gauche et à droite.

R511 à R1: Le son retardé est entendu plus tard sur la droite que sur la gauche.

F-BACK (Feedback) [0 à 100]

"Feedback" se réfère au processus de ré-injection dans l'effet d'une portion du son déjà traité (son retardé). Ce paramètre fixe la quantité de son retardé renvoyé à l'entrée.

TIME (Temps de retard) [0 à 1,023 msec]

Cela fixe l'intervalle de temps qui sépare le son du VG du son retardé. Vous pouvez fixer ce temps pour qu'il corresponde au tempo du morceau joué en pressant [F5] (RATE) quatre fois ou plus en mesure avec le morceau.

DLY-LEV (Delay Level) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de mixage du son retardé et du son d'origine. Une valeur élevée donne plus de son retardé. Avec un réglage de 0, seul le son d'origine est entendu.

PANNING (Delay panoramique)

F-BACK (Feedback) [0 à 100]

"Feedback" se réfère au processus de ré-injection dans l'effet d'une portion du son déjà traité (son retardé). Ce paramètre fixe la quantité de son retardé renvoyé à l'entrée.

TIME (Temps de retard) [0 à 1,023 msec]

Cela fixe l'intervalle de temps qui sépare le son du VG du son retardé. Vous pouvez fixer ce temps pour qu'il corresponde au tempo du morceau joué en pressant [F5] (RATE) quatre fois ou plus en mesure avec le morceau.

DLY-LEV (Delay Level) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de mixage du son retardé et du son d'origine. Une valeur élevée donne plus de son retardé. Avec un réglage de 0, seul le son d'origine est entendu.

CROSS-FB (Cross Feedback)

SHIFT (Décalage) [L511 à 0 à R511]

Ce réglage n'est valide que si STEREO ou CROSS-FB a été sélectionné comme type de Delay. Cela fait jouer à des moments différents sur la gauche et la droite les sons retardés et peut servir à créer un son retardé plus ample, plus plein.

L511 à L1: Le son retardé est entendu plus tard à gauche qu'à droite.

0: Le son retardé est entendu en même temps à gauche et à droite.

R511 à R1: Le son retardé est entendu plus tard sur la droite que sur la gauche.

F-BACK (Feedback) [0 à 100]

"Feedback" se réfère au processus de ré-injection dans l'effet d'une portion du son déjà traité (son retardé). Ce paramètre fixe la quantité de son retardé renvoyé à l'entrée.

TIME (Temps de retard) [0 à 1,023 msec]

Cela fixe l'intervalle de temps qui sépare le son du VG du son retardé. Vous pouvez fixer ce temps pour qu'il corresponde au tempo du morceau que vous jouez en pressant [F5] (RATE) quatre fois ou plus en mesure avec le morceau.

DLY-LEV (Delay Level) [0 à 100]

Cela fixe le niveau de mixage du son retardé et du son d'origine. Une valeur élevée donne plus de son retardé. Avec un réglage de 0, seul le son d'origine est entendu.

* Le temps qui s'écoule entre le son de VG et le son retardé est le total des valeurs du temps de retard

(Delay Time) et du décalage (Delay Shift). Toutefois, le total de ces deux valeurs ne peut pas dépasser 1 023 ms. Cela signifie que l'effet réel peut différer de la valeur de décalage affiché.

Ainsi, si Delay Time est réglé sur 980 ms, la valeur maximale possible pour Delay Shift est L43 (ou R43) msec.

REVERB

Le mot "Reverb" se réfère aux sonorités qui perdurent et sont produites quand des sons se réfléchissent sur les murs et autres objets pour créer un grand nombre d'échos superposés. Quand vous jouez dans une salle de concert ou une pièce avec une bonne acoustique, le son se maintient momentanément même après que la musique se soit arrêtée. L'effet Reverb est conçu pour recréer ces réverbérations.

Vous pouvez choisir parmi 9 types de Reverb, ou complètement la couper.

TYPE (Type de Reverb) [ROOM-1 à 3, HALL-1 à 3, PLATE-1 à 3]

Cela sélectionne le type de Reverb désiré.

ROOM-1 à 3

Ces types de Reverb simulent le jeu dans des pièces à bonne acoustique. Les valeurs 1, 2 et 3 donnent les caractéristiques de Reverb de salle respectivement de plus en plus grandes.

HALL-1 à 3

Ces types de Reverb simulent le jeu dans des halls de concert de taille moyenne ou grande. Les valeurs 1, 2 et 3 correspondent à des halls progressivement plus grands.

PLATE-1 à 3

Ces types de Reverb simulent les effets d'une Reverb à plaque, c'est-à-dire utilisant les vibrations de plaques de métal. Les numéros 1 et 2 offrent 2 Reverb à plaque typique. Le numéro 3 est une Reverb à plaque mono.

* L'efficacité sera plus grande si vous utilisez une sélection Room pour une durée de Reverb de 2 secondes ou moins et une sélection Hall ou Plate pour une Reverb supérieure à 2 secondes.

H-DAMP (High Damp) [0 à 100]

Le degré d'atténuation des composants aigus d'un son de Reverb varie en fonction de la composition des murs qui réfléchissent le son. Ce réglage vous permet de sélectionner le taux d'atténuation pour les aigus. Une grande valeur entraîne un plus grand amortissement.

Il n'y a aucune atténuation avec un réglage 0.

TIME (Durée de Reverb) [0 à 100]

Fixe la longueur du temps de réverbération. Un réglage élevé donne une Reverb plus longue.

REV-LEV (Reverb Level) [0 à 100]

Fixe le niveau de mixage du son réverbéré avec le son d'origine. Une valeur plus élevée donne plus de son réverbéré. Avec un réglage 0, seul le son d'origine est entendu.

EQ/VOL (Egaliseur/Volume)

Ces paramètres servent à ajuster la tonalité du son de VG avec effets.

La VG-8 utilise un égaliseur paramétrique à 3 bandes pour traiter basses, médiums et aigus.

3 BAND EQ & MASTER VOL (Egaliseur/Volume)

L'égaliseur permet de changer la tonalité en amplifiant ou atténuant les niveaux de signal pour des bandes de fréquence particulières. Vous pouvez également vous en servir pour fixer le niveau de volume pour chaque Patch.

LO-GAIN (Low Gain) [-12 à +12]

Fait varier le son des basses en montant ou diminuant le niveau du signal en décibels.

LO-FREQ (Low Frequency) [50 à 503 Hz]

Fixe la fréquence centrale utilisée par LO-GAIN pour faire varier le niveau du signal.

MD-GAIN (Middle Gain) [-12 à +12]

Fait varier la tonalité des médiums en augmentant ou diminuant le niveau du signal en décibels.

MD-FREQ (Middle Frequency) [200 Hz à 5 079 Hz]

Fixe la fréquence centrale utilisée par MD-GAIN pour faire varier le niveau du signal.

MD-Q (Middle Q) [0.25 à 2.00]

Règle la plage d'action de l'égaliseur, centrée sur la fréquence MD-FREQ. De plus grandes valeurs donnent une plage plus étroite.

HI-GAIN (High Gain) [-12 à +12]

Cela fait varier la qualité du son dans les aigus

en réglant vers le haut ou le bas le signal en decibels.

HI-FREQ (High Frequency) [1 000 à 11 986 Hz]

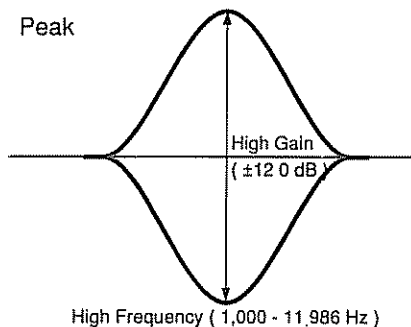
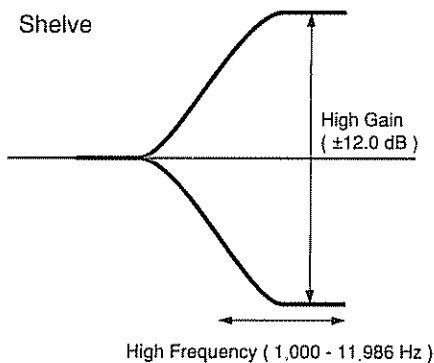
Fixe la fréquence centrale utilisée par HI-GAIN pour faire varier le niveau du signal.

HI-TYPE (High Type) [Shelve, Peak]

Détermine la façon dont le niveau du signal pour la fréquence fixée avec HI-FREQ est amplifiée ou atténuée.

Shelve: Les signaux de la bande de fréquence supérieure au réglage choisi pour HI-FREQ sont amplifiés ou atténués.

Peak: Les signaux sont amplifiés ou atténués avec comme centre la fréquence fixée pour HI-FREQ.



P-VOLUME (Patch Volume) [0 à 100]

Fixe le niveau de volume pour chaque Patch après passage par l'égaliseur. Avec un réglage 0, le Patch n'est pas produit. Ce paramètre est une façon pratique de compenser les différences de volume quand vous changez de Patch ou de donner à des Patches différents niveaux de volume pour par exemple l'accompagnement et l'utilisation en solo.

** A moins qu'il ne soit nécessaire de faire des changements, laissez la valeur Patch Volume à son maximum. C'est efficace pour réduire le bruit.*

COMMON (Paramètres communs)

Les paramètres de ce groupe comprennent ceux servant à assigner nom et commentaire aux Patches, ainsi que ceux utilisés pour sélectionner certaines méthodes de jeu et ceux déterminant la façon dont le MIDI est utilisé par rapport à un processeur d'effets externe sur une base individuelle de Patch.

NAME (Nom de Patch)

Assigne un nom et un commentaire à un Patch, facilitant l'organisation et la conservation des sons.

Patch Name (Nom de Patch)

Assigne un nom au Patch. Vous pouvez assigner un nom de 8 caractères.

Comment (Commentaire)

Assigne un commentaire au Patch. Un commentaire peut avoir 20 caractères de long. C'est une manière pratique de garder trace d'une information telle que le morceau dans lequel le Patch est utilisé.

PEDAL (Pédale d'expression)

Ces paramètres vous permettent d'utiliser une pédale d'expression connectée (BOSS FV-300L ou EV-5, en option) pour piloter les paramètres de Patch.

Assigned Parameter (Paramètre assigné)

Sélectionne le paramètre assigné à la pédale d'expression externe. Les paramètres assignés à la pédale d'expression deviennent efficaces instantanément quand le Patch est changé. Si aucune pédale d'expression n'est connectée, la valeur réglée préalablement avec le paramètre de Patch reste active.

Vous pouvez choisir et assigner l'un des paramètres ci-dessous.

Master Volume

PICKUP	Level
PEDAL	PDL-LVL
AMP	Volume
	Master
	Output
MANAGER	POLY-Rate
EFFECT	MOD-Rate
EFFECT	Delay-Level
EFFECT	REV-Level

* Les types de paramètres de Patch qui apparaissent dans l'écran LCD sont les mêmes quel que soit l'Instrument utilisé. Cela signifie que même si vous utilisez un Instrument HRM, le niveau de micro (Pickup Level) - un paramètre VGM - apparaît comme étant disponible pour la sélection.

En réalité, toutefois, le fonctionnement de la pédale d'expression est automatiquement réglé sur Off pour les paramètres qui apparaissent dans l'écran LCD mais n'existent pas pour l'Instrument utilisé. Dans de tels cas, la procédure réelle est différente de ce qui s'affiche et la pédale d'expression ne peut pas servir à piloter les paramètres de Patch.

* Un paramètre choisi avec Assigned Parameter ne fonctionne pas en conjonction avec un paramètre de Patch de même nom fixé pour chaque Patch. En d'autres termes, si un Patch particulier est édité à l'aide d'une pédale d'expression externe et qu'une procédure d'écriture (Write) est alors accomplie, le contenu de l'édition n'est pas sauvegardé.

* Selon le paramètre assigné, les changements se font selon des paliers, le temps de réaction peut être long ou du bruit peut se produire.

MIN Value (Valeur minimale) [0 à 100]

Fixe la valeur de paramètre obtenue quand la partie basse de la pédale d'expression est enfoncée au maximum.

MAX Value (Valeur maximale) [0 à 100]

Fixe la valeur de paramètre obtenue quand la partie avant de la pédale d'expression est enfoncée au maximum.

* Réglez à 0 le volume minimal pour la pédale d'expression externe (Boss FV-300L ou EV-5, en option).

GK-VOL (Assignation du volume de GK)

Assigned Parameter (paramètre assigné) [Master Volume, Pickup Level]

Sélectionne le paramètre assigné à la commande [SYNTH VOL] du GK-2A.

Le paramètre assigné à [SYNTH VOL] prend effet immédiatement dès que le Patch est changé.

Master Volume: P-VOLUME pour [EQ/VOL] est piloté.

Pickup Level: Si VGM sert d'Instrument, le niveau de sortie du micro est piloté.

* Les types de paramètres de Patch qui apparaissent dans l'écran LCD sont les mêmes quel que soit l'Instrument utilisé. Cela signifie que même si vous utilisez un Instrument HRM, le niveau de micro (Pickup Level) - un paramètre VGM - apparaît comme étant disponible pour la sélection.

En réalité, toutefois, le fonctionnement de la pédale d'expression est automatiquement réglé sur Off pour les paramètres qui apparaissent dans l'écran LCD mais n'existent pas pour l'Instrument utilisé. Dans de tels cas, la procédure réelle est différente de ce qui s'affiche et la pédale d'expression ne peut pas servir à piloter les paramètres de Patch.

* Un paramètre choisi avec Assigned Parameter ne fonctionne pas en conjonction avec un paramètre de Patch de même nom fixé pour chaque Patch. En d'autres termes, si un Patch particulier est édité à l'aide d'une pédale d'expression externe et qu'une procédure d'écriture (Write) est alors accomplie, le contenu de l'édition n'est pas sauvegardé.

* Selon le paramètre assigné, les changements se font selon des paliers, le temps de réaction peut être long ou du bruit peut se produire.

MIDI (MIDI du Patch)

Ces réglages déterminent la façon dont le MIDI est utilisé par rapport à un module de sons externe, sur une base individuelle de Patch.

Program Change OUT (Sortie de changement de programme) [ON ou OFF]

Détermine si les messages de changement de programme sont émis par la prise MIDI OUT.

ON: Les messages de changement de programme sont émis. Cela peut servir à changer le Patch d'un appareil externe lorsqu'un Patch est changé sur la VG-8.

OFF: Les messages de changement de programme ne sont pas envoyés.

Bank Select (sélection de banque) [0 à 127]

Fixe le numéro de banque du message d'octet

de poids fort (MSB) de sélection de banque qui est envoyé quand on change de Patch.

Program Change (Changt de programme) [1 à 128]

Fixe le numéro du message de changement de programme émis quand un Patch est changé.

SYSTEM (Système)

Ces paramètres règlent l'environnement de fonctionnement de la VG-8. Ils peuvent ainsi spécifier le type de données à stocker sur carte mémoire (M-512E, en option), classer les Patches, régler le contraste de l'écran LCD, et faire d'autres procédures de jeu.

DRIVER (Réglage de capteur)

Cet écran sert à fixer des valeurs pour le capteur.

Setting (Choix du réglage de capteur) [A, B, C, D, E]

Jusqu'à cinq de ces ensembles de réglages peuvent être stockés en mémoire.

Si vous utilisez plusieurs guitares, c'est une méthode pratique pour mémoriser les réglages de chacune.

Sensitivity #1 à #6 (Sensibilité) [0 à 100]

Sert à adapter la sensibilité du capteur installé à chaque corde. La sensibilité est minimale à 0 et maximale à 100.

Le niveau s'affiche quand on fait ce réglage, les segments augmentant avec la force de jeu.

Régalez pour que l'indicateur de niveau vienne tout près du grand indicateur quand vous jouez avec une force maximale.

Type (Type de capteur) [GK-2A, GK-2, Piezo]

Choisissez le type de capteur monté sur votre guitare.

GK-2A: Faites ce réglage si vous avez un GK-2A.

GK-2: Faites ce réglage si vous avez un GK-2.

Piezo: Faites ce réglage si vous utilisez un micro piezo-électrique.

Scale (Echelle) [620 à 660 mm]

C'est la distance du chevalet au sillet de votre guitare.

PU<->Bridge #1 à #6 [10 à 30 mm]

Distance de chaque corde depuis le capteur jusqu'au chevalet de votre guitare.

FOOT SW (Fonction Foot Switch)

Ces paramètres déterminent comment la VG-8 répond à ses pédales commutateurs et aux pédales d'expression externes.

Bank SW Mode (Mode Bank Switch) [Number 1, Wait Number, Same Number]

Détermine comment les Patches changent quand une pédale BANK est pressée.

Number 1

Quand vous changez la banque ou le groupe, le Patch appelé est le Patch n°1 de la banque de destination.

Wait Number

Après avoir changé de banque ou de groupe, la VG-8 attend qu'une pédale de numéro ([1] à [4]) soit pressée pour changer de Patch.

Same Number

Si on change de banque ou de numéro, la VG-8 passe directement au Patch de même numéro.

EXT SW 1 (External Switch 1) [Group Up, Group Down, Effect ON/OFF, MOD ON/OFF, Delay ON/OFF, Reverb ON/OFF, Next Patch, Prev Patch, Tuner]

Détermine la fonction pilotée par une pédale commutateur (Boss FS-5U, option) connectée à la prise EXT SWITCH de la face arrière.

Group Up

Fait passer au Patch ayant le numéro de groupe suivant. Le résultat est le même qu'en tenant enfoncé le bouton [DOWN/S1] du GK-2A et en pressant la pédale [GROUP Δ].

Group Down

Fait passer au Patch ayant le numéro de

groupe précédent. Le résultat est le même qu'en tenant enfoncé le bouton [DOWN/S1] du GK-2A et en pressant la pédale [GROUP▽].

Effect ON/OFF

Commute on ou off tous les effets.

MOD ON/OFF

Commute on ou off la Modulation.

Delay ON/OFF

Commute on ou off le Delay.

Reverb ON/OFF

Commute on ou off la Reverb.

Next Patch

Appelle le Patch de numéro supérieur.

Prev Patch

Appelle le Patch de numéro précédent.

Tuner

Ouvre l'écran accordeur (Tuner).

EXT SW 2 (External Switch 2) [Group Up, Group Down, Effect ON/OFF, MOD ON/OFF, Delay ON/OFF, Reverb ON/OFF, Next Patch, Prev Patch, Tuner]

Détermine la fonction pilotée par une pédale commutateur (Boss FS-5U, option) connectée à la prise EXT SWITCH de la face arrière.

Group Up

Fait passer au Patch ayant le numéro de groupe suivant. Le résultat est le même qu'en tenant enfoncé le bouton [DOWN/S1] du GK-2A et en pressant la pédale [GROUP△].

Group Down

Fait passer au Patch ayant le numéro de groupe précédent. Le résultat est le même qu'en tenant enfoncé le bouton [DOWN/S1] du GK-2A et en pressant la pédale [GROUP▽].

Effect ON/OFF

Commute on ou off tous les effets.

MOD ON/OFF

Commute on ou off la Modulation.

Delay ON/OFF

Commute on ou off le Delay.

Reverb ON/OFF

Commute on ou off la Reverb.

Next Patch

Appelle le Patch de numéro supérieur.

Prev Patch

Appelle le Patch de numéro précédent.

Tuner

Ouvre l'écran accordeur (Tuner).

No-Hands Edit (Edition sans les mains)
[ON ou OFF]

En mode d'édition, vous pouvez utiliser des pédales externes pour ouvrir l'écran Edit Menu et passer en revue les écrans d'édition. Cela vous permet d'utiliser les pédales pour accomplir les mêmes fonctions [PLAY], [PATCH EDIT], [WRITE], pour que vous puissiez éditer votre instrument tout en continuant à jouer de la guitare.

ON: L'édition sans les mains est utilisée.

OFF: L'édition sans les mains n'est pas utilisée.

** Lorsque l'édition sans les mains est sur ON, les commutateurs externes sont désactivés. Dès lors, EXT SW 1 se voit assigner les mêmes fonctions que le bouton [PAGE], et EXT SW 2 a la fonction d'ouvrir l'écran Edit Menu.*

EXP PEDAL at N-H Edit (pédale d'expression en édition sans les mains) [Assigned Parameter, Value on Cursor]

Ici, vous assignez la fonction (qui sera disponible quand un écran du mode d'édition sera ouvert durant l'édition sans les mains) que vous désirez piloter par pédale d'expression (FV-300L Boss ou EV-5, en option) connectée à la prise EXP PEDAL de la face arrière.

Assigned Parameter

Le paramètre assigné à la pédale d'expression externe dans l'écran Patch Common est assigné sans changement.

Value on Cursor

Cela assigne la fonction du bouton [VALUE]. La valeur du paramètre sous le curseur peut être augmentée ou diminuée.

MIDI (MIDI du système)

MIDI Channel (Canal MIDI) [1 à 16]

Cela sélectionne le canal MIDI utilisé pour envoyer des messages MIDI à un instrument externe

Bank Select OUT (Sortie de sélection de banque) [ON ou OFF]

Règle On/Off la transmission de messages de sélection de banque.

ON: Les messages MSB et LSB de sélection de banque sont envoyés

OFF: Les messages MSB et LSB de sélection de banque ne sont pas envoyés.

** Ce réglage n'est efficace que si Program Change Out dans l'écran Patch MIDI est réglé sur ON. Si Program Change Out est sur OFF, alors les messages de sélection de banque ne sont pas envoyés quel que soit le réglage de Bank Select Out.*

Device ID (Numéro d'identification) [1 à 32]

Fixe le numéro d'identification d'appareil pour les messages exclusifs (SysEx).

Quand vous utilisez la fonction Bulk Dump,

les messages SysEx peuvent être transférés uniquement lorsque l'appareil émetteur et l'appareil récepteur ont le même numéro d'identification.

Bulk Dump, [All Patches, System, Patches & System]

Détermine le type de données à envoyer par Bulk Dump.

All Patches

Transfert des paramètres de tous les Patches.

System

Transfert des paramètres de système.

Patches & System

Transfert des paramètres de tous les Patches et des paramètres de système.

SP SIM (Commutateur de simulation de haut-parleur)

SP Sim Total [ON ou OFF]

Ce réglage permet de désactiver tous les réglages accessibles depuis les pages de position de haut-parleur et de micro pour tous les Patches qui emploient la VGM. Si vous utilisez un ampli guitare pour amplifier la VG-8, réglez ce paramètre sur "OFF".

DISPLAY (Contraste de l'afficheur)

Contrast (Contraste) [0 à 100]

Règle la brillance de l'afficheur LCD.

CARD (Transfert vers/depuis carte)

Function (Fonction)

[CARD->VG-8 ou VG-8->CARD]

Détermine comment les données sont transférées entre VG-8 et carte mémoire.

CARD->VG-8

Les paramètres sont copiés de la carte mémoire vers la VG-8.

VG-8->CARD

Les paramètres sont copiés de la VG-8 vers la carte mémoire.

Target (Cible) [All Patches, System, Patches & System]

Sélectionne le type de données à sauvegarder lors du stockage de données sur carte mémoire.

All Patches

Sauvegarde des paramètres de tous les Patches.

System

Sauvegarde des paramètres de système.

Patches & System

Sauvegarde de tous les paramètres de Patches et des paramètres de système.

EXCHANGE (Echange de Patches)

Patch A (Patch A)

Patch B (Patch B)

Sélectionne les Patches à échanger par la fonction Patch Exchange.

UNIT (Sélection d'unité)

Display UNIT (unité affichée) [mm ou inch]

Vous pouvez utiliser ce paramètre pour choisir de voir exprimées en mm ou en pouces (Inches) les valeurs de longueur, comme dans l'écran Driver Setting, ou Pickup.

mm: Longueurs affichées en millimètres.

inch: Longueurs affichées en pouces.

TUNER (Accordeur)

Tune (Accord général) [427.2 à 452.7 Hz]

Fixe, par paliers de 0,1 Hz, la fréquence standard utilisée pour accorder la guitare.

Mute (Coupure du son) [0 à 10]

Vous pouvez diminuer le volume du son de VG produit par la prise MIX OUT quand vous accordez la guitare. Une grande valeur pour ce réglage donne une grande atténuation. Avec un réglage à 0, aucune atténuation ne se produit. Notez que la sortie du son de guitare par la prise GUITAR OUT n'est pas coupée.

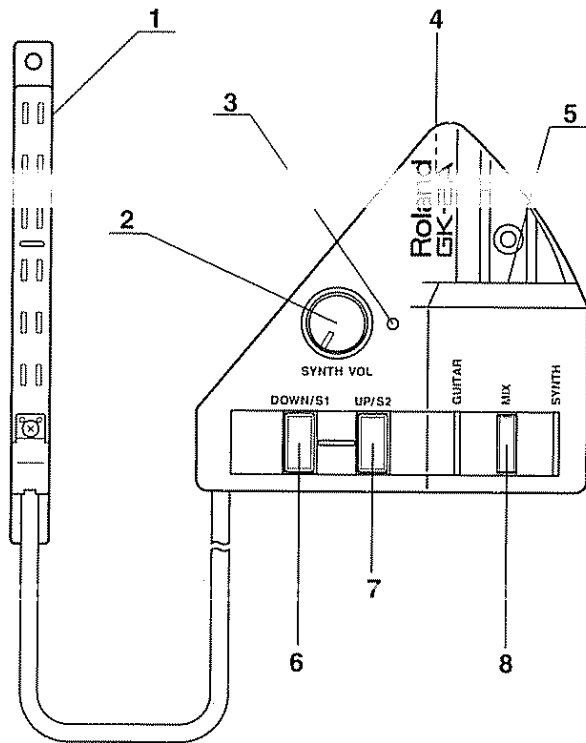
Chapitre 7 Appendices

Ce chapitre contient des informations qui ne sont pas couvertes par les chapitres précédents, mais qui peuvent être utiles pour savoir comment utiliser votre VG-8 avec une efficacité maximale.

- Nom et fonction des parties du GK-2A (utilisé avec la VG-8)
- Réglage de la brillance de l'afficheur LCD (contraste)
- Changement d'affichage de millimètre en pouce (Inch)
- Si vous pensez qu'il y a un problème (mauvais fonctionnement)
- Liste des paramètres
- Caractéristiques
- Tableau d'équipement MIDI
- Index

Nom et fonction des parties du GK-2A (utilisé avec la VG-8)

Le mode d'emploi du capteur GK-2A décrit son utilisation avec les synthés-guitare GR-1 et GR-9. S'il est utilisé avec la VG-8, les fonctions de ses commutateurs diffèrent de ce qui est donné dans son manuel. Voici une explication de la façon de faire fonctionner le GK-2A.



1. Capteur multiple

C'est le capteur servant à la détection de la vibration des cordes. Il sert une fois installé sur la guitare entre chevalet et micro de chevalet.

2. [SYNTH VOL]

Cela règle le volume de sortie du son de VG par la prise MIX OUT de la VG-8. Cela n'a rien à voir avec le volume de la guitare.

3. Indicateur d'alimentation

Il indique si le GK-2A est en service ou non. Il s'allume quand la VG-8 est sous tension et est relié au GK-2A par son câble spécifique (C-13A).

4. Prise d'entrée normale pour guitare

Cette prise sert à recevoir le son de la guitare. Utilisez le câble normal de guitare pour faire la connexion. Veillez à faire cette connexion si le sélecteur est sur [GUITAR] ou [MIX].

5. Connecteur pour GK-2

Sert à la connexion du GK-2A à la VG-8 avec le câble spécifique.

6. [DOWN/S1]

Quand la VG-8 est en mode de jeu, les pédales sont employées en tenant enfoncé ce commutateur pour accomplir des procédures telles que l'appel de la fonction d'accord ou le changement de groupe de l'harmonie.

En mode d'édition, ce commutateur agit comme si l'on tournait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre la molette [VALUE] de la VG-8 pour réduire la valeur d'un paramètre.

7. [UP/S2]

En mode d'édition, ce bouton agit à l'inverse du précédent en augmentant la valeur d'un paramètre. Il n'agit pas en mode de jeu.

8. Sélecteur

Ce sélecteur détermine si c'est le son de la VG-8 ou celui de la guitare qui sera produit par la prise MIX OUT de la VG-8. Réglé sur [GUITAR], il ne laisse entendre que le son de guitare, alors que si le réglage est [SYNTH], seul le son de VG est produit. Réglez-le sur [MIX] pour avoir à la fois le son de guitare et le son de VG.

Réglage de la brillance de l'afficheur LCD (contraste)

Les textes et icônes de l'afficheur LCD de la VG-8 peuvent être difficiles à lire juste après mise sous tension ou quand l'unité a été utilisée longtemps. Dans ces cas, vous pouvez régler le contraste pour améliorer la brillance et l'afficheur LCD.

1. Pressez [SYSTEM] pour ouvrir l'écran SYSTEM MENU.

2. Pressez [F6] (Display) pour ouvrir l'écran Display Contrast.

3. Réglez le contraste.

Utilisez la molette [VALUE] pour ajuster le contraste pour la meilleure visibilité.

4. Après avoir réglé le contraste, pressez [PLAY] pour retourner au mode de jeu.

** Le réglage du contraste de l'afficheur est un paramètre de système et reste en mémoire après extinction*

Si l'écran est difficile à lire ...

L'écran LCD peut devenir difficile à lire dans les situations suivantes :

- Vous copiez des réglages de système d'une carte mémoire dans la VG-8.
- Une procédure Bulk Dump sert à copier les réglages de système d'un séquenceur MIDI dans la VG-8.

Cela se produit quand le statut de la VG-8 lors de la sauvegarde des réglages de système diffère du statut actuel, notamment lorsque la température ou l'emplacement ont changé. Si c'est un problème, vous pouvez suivre la procédure ci-dessous pour directement ajuster le contraste depuis le mode de jeu.

1. Pressez [PLAY].
2. Tenez maintenant enfoncé [PLAY] en tournant la molette [VALUE].

Tourner la molette [VALUE] dans le sens des aiguilles d'une montre assombrit l'afficheur et la tourner dans l'autre sens l'éclaircit. Le réglage actuel de contraste apparaît en haut à droite de l'écran.

3. Après avoir réglé le contraste, relâchez [PLAY] pour retourner au mode de jeu.

Changement d'affichage de mm en pouce (Inch)

La VG-8 est réglée pour afficher ses valeurs (telles que distance du capteur au manche) en millimètres. Cela signifie que toutes les valeurs de longueur apparaissant à l'écran

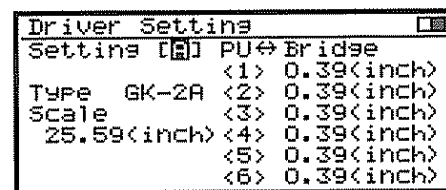
LCD sont en millimètres. Toutefois, vous pouvez également demander l'affichage en pouces (Inches) pour ceux qui préfèrent ce type d'unité. Voici comment faire cela.

1. Pressez [SYSTEM] pour ouvrir l'écran SYSTEM MENU.
2. Pressez [PAGE] pour passer en seconde page de l'écran SYSTEM MENU.
3. Pressez [F2] (UNIT) pour ouvrir l'écran UNIT SELECT.
4. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner l'unité affichée.

Vous pouvez choisir les millimètres ou les pouces (Inches).

5. Après avoir fait le réglage, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

Ouvrez l'écran DRIVER SETTING pour vous assurer que les unités sont maintenant des pouces.



Si vous pensez qu'il y a un problème (mauvais fonctionnement)

Cette section explique d'éventuels problèmes avec la VG-8, et ce qu'il convient de faire pour les corriger. Si vous pensez que quelque chose ne se fait pas correctement avec votre VG-8, lisez d'abord ce qui suit. Si ces suggestions ne résolvent pas votre problème, poursuivez et contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

Problème avec le son

Il n'y a pas de son de VG-8 quand on joue sur la guitare.

Câbles audio et GK-2A sont-ils bien connectés ?

Vérifiez que les connexions sont bien faites

VG-8, amplis guitare, mixers et autres équipements sont-ils allumés ?

Assurez-vous que tout votre équipement est mis sous tension.

[VOLUME] est-il sur «Min» sur la VG-8 ?

Montez le volume à un niveau approprié (probablement quelque part près du point médian).

[SYNTH VOL] de la GK-2A est-il trop bas ?

Montez le volume à un niveau approprié (à fond dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le sélecteur du GK-2A est-il sur [GUITAR] ?

Réglez le sélecteur sur [SYNTH] ou [MIX].

La fonction VOLUME a-t-elle été assignée à une pédale d'expression externe ?

Si la fonction VOLUME est assignée à une pédale d'expression externe (FV-300L BOSS ou EV-5, en option), aucun son n'est entendu si l'avant de la pédale est enfoncé. Enfoncez la pédale à l'arrière.

Le volume de différents paramètres est-il à «0» ?

En plus de [VOLUME] sur la VG-8 et [SYNTH VOL] sur le GK-2A, le volume de son de VG peut également être réglé à l'aide des paramètres de Patch suivants. Faites les réglages pour leur donner un niveau approprié.

VGM	PICKUP	LEVEL
	P-SHIFT	LEVEL#1-6
	PEDAL	PDL-LEV
	AMP	VOLUME
		TREBLE
		MIDDLE
		BASS
		MASTER
		OUTPUT
HRM	PARAMETER	OUTPUT
EQ/VOL	3 Band EQ & Volume	P-Volume

Des messages SysEx ont-ils été reçus par Bulk Dump ?

Aucun son n'est joué pendant que la VG-8

reçoit des messages SysEx. Essayez à nouveau de jouer une fois la transmission terminée.

La hauteur est incorrecte.

La guitare est-elle accordée ?

Accordez la guitare (p. 14).

La VG-8 est-elle désaccordée par rapport à d'autres instruments ?

Faites le réglage MASTER TUNE (p. 14).

Une transposition polyphonie a-t-elle été réglée ?

Choisissez une valeur appropriée pour la transposition polyphonique.

Si vous recevez un Open Tuning, assurez-vous que le son direct (d'origine) n'est pas produit (p. 62).

La hauteur reste la même quand le réglage MASTER TUNE est changé.

La hauteur ne change pas immédiatement quand vous changez le réglage MASTER TUNE de la VG-8. Après avoir faire ce réglage, utilisez la fonction accordeur interne (p. 14) pour réaccorder la guitare. Cela assure que la hauteur est correcte pour tous les sons, y compris la guitare.

Le volume fluctue d'une corde à une autre.

Les réglages de sensibilité pour toutes les cordes sont-ils corrects ?

Refaites ces réglages si nécessaire (p. 16).

Les effets intégrés n'agissent pas.

Modulation, Chorus ou Reverb sont-ils sur «OFF» ?

L'effet ne s'applique pas avec un réglage «OFF». Changez le réglage en «ON».

Les niveaux d'effets sont-ils suffisamment hauts ?

Un effet ne s'applique pas et seul le son original est entendu lorsque le niveau d'effet est trop bas. Réglez le niveau d'effet à une valeur appropriée.

Le sélecteur du GK-2A est-il sur [GUITAR] ?

Les effets intégrés de la VG-8 n'agissent que sur les sons de VG, et pas sur le son de guitare lui-même. Assurez-vous que le sélecteur est sur [SYNTH] ou [MIX].

Si vous utilisez la prise guitare OUT, vous pouvez appliquer un processeur d'effets externe aux sons de guitare uniquement. Voir «Combinaisons du son de guitare avec un processeur d'effets externe» (p. 24) pour plus de détails.

Selon la guitare utilisée, des parasites peuvent se faire entendre.

La prise de sortie de votre guitare est-elle connectée à la prise d'entrée normale du GK-2A ?

Vous devez faire cette connexion même si le son de guitare n'a pas à être produit. Pour plus de détails, voir p. 14 du manuel du GK-2A.

Autres problèmes

«INT. Battery Low» s'affiche quand l'instrument est mis sous tension.

La pile interne pour la sauvegarde des paramètres de Patch et de System est bientôt épuisée. Remplacez-la pour prévenir la perte de paramètres. Contactez votre service maintenance Roland le plus proche ou votre revendeur.

Les Patches ne changent pas quand un changement de programme est reçu d'un appareil externe.

Les messages de changement de programme ont-ils été reçus sur un canal MIDI autre que celui choisi pour «MIDI CHANNEL» dans l'écran SYSTEM MIDI ?

Envoyez les messages de changement de programme sur le même canal que celui choisi pour «MIDI CHANNEL».

Aucune donnée ne peut être envoyée ou reçue par Bulk Dump.

Le séquenceur MIDI que vous utilisez peut-il enregistrer des messages exclusifs (SysEx) ?

Utilisez un séquenceur MIDI qui peut enregistrer les messages SysEx.

Nous vous recommandons d'utiliser le MC-50MKII Roland.

A la réception, le numéro d'identification d'instrument (DEVICE ID) est-il réglé sur la même valeur que lors de l'envoi ?

Réglez le numéro d'identification sur la même valeur que celle employée lors de l'envoi des données.

Quand vous copiez le système de carte mémoire dans la VG-8, l'afficheur LCD devient complètement noir ou complètement blanc.

Le réglage de contraste dans les paramètres de système sauvegardés sur la carte mémoire était différent de celui que vous employez sur la VG-8. Ajustez le contraste. Pour plus de détails, voir «Réglage de brillance de l'écran LCD (Contraste)» (p. 90).

Le message «Card Battery Low» apparaît quand une carte mémoire est insérée dans la fente.

La pile utilisée pour stocker les paramètres de Patch et de System sur la carte mémoire est bientôt épuisée. La pile doit être changée dès que possible pour prévenir la perte des réglages de paramètres. Référez-vous au manuel de la carte mémoire pour plus d'informations.

Listes des paramètres

SYSTEM (Système)

DRIVER (Réglages de capteur)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation	Valeur initiale
Sélection du réglage de capteur	Setting	A, B, C, D, E	A
Sensibilité	Sensitivity #1 - 6	0 - 100	60
Type de capteur	Type	GK-2A, GK-2, Piezo	GK-2A
Echelle	Scale	620 - 660	650
Distance micro-chevalet	PU<->Bridge #1 - 6	10 - 30	10

FOOT SW (Pédale commutateur)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation	Valeur initiale
Mode de commutation de banque	Bank SW Mode	Number 1 Wait Number Sonic Number	Number 1
Commutateur externe 1	EXT SW 1	Group Up, Group Down, Effect ON/OFF, MOD ON/OFF, Delay ON/OFF, Reverb ON/OFF, Next Patch, Previous Patch, Tuner	Group Up
Commutateur externe 2	EXT SW 2	Group Up, Group Down, Effect ON/OFF, MOD ON/OFF, Delay ON/OFF, Reverb ON/OFF, Next Patch, Previous Patch, Tuner	Group Down
Edition sans les mains	No-Hands Edit	ON, OFF	OFF
Pédale d'expression en édition sans les mains	EXP Pedal at N-H Edit	Paramètre assigné, Valeur au curseur	Paramètre assigné

MIDI (MIDI pour le système)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation	Valeur initiale
Canal MIDI	MIDI Channel	1 - 16	1
Envoi de sélection de banque	Bank Select OUT	ON, OFF	OFF
Numéro d'identification d'appareil	Device ID	1 - 32	17
Transfert global	Bulk Dump	All Patches, System, Patches & System	All Patches

SP SIM (Simulation de haut-parleur)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation	Valeur initiale
Simulation de haut-parleur	SP Sim Total	ON, OFF	ON

DISPLAY (Contraste de l'afficheur)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation	Valeur initiale
Contraste	Contrast	0 - 100	50

CARD (Transfert sur carte)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation	Valeur initiale
Fonction	Function	CARD -> VG-8, VG-8 -> CARD	CARD -> VG-8
Cible	Target	All Patches, System, Patches & System	All Patches

EXCHANGE (Echange de Patch)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation	Valeur initiale
Patch A	Patch A	USER A11 - CARD B84	Patch actuel
Patch B	Patch B	USER A11 - CARD B84	Patch actuel

UNIT (Unité d'affichage)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation	Valeur initiale
Unité d'affichage	Display UNIT	mm, inch	mm

TUNER (Accordeur)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation	Valeur initiale
Accord général	Tune	427.5 - 452.9 Hz	440.0
Coupure du son	Mute	1 - 10	1

COMMON (Paramètres communs)**NAME (Nom du Patch)**

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Nom du Patch	Patch Name	8 lettres
Commentaire	Comment	20 lettres

Exp Pedal (Pédale d'expression)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Paramètre assigné	Paramètre assigné	OFF, Master Volume, [PICKUP] Level, [PEDAL] PDL-LEV, [AMP] Volume, [AMP] Master, [AMP] Output, [MANAGER] POLY-Rate, [EFFECT] MOD-Rate, [EFFECT] Delay-Level, [EFFECT] REV-Level
Valeur minimale	Min Value	0 - 100
Valeur maximale	Max Value	0 - 100

P. MIDI (MIDI pour le Patch)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Envoi des changts de programme	Program Change OUT	ON, OFF
Sélection de banque	Bank Select	0 - 127
Changement de programme	Program Change	1 - 128

GK-VOL (Assignment du volume du GK)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Paramètre assigné	Paramètre assigné	Master Volume, Pickup Level

INSTRUMENT VGM (Instrument créé par VGM)**PICKUP (Micro)**

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Modèle	MODEL	LP, CLA-ST, MOD-ST, VARI

LP (Modèle LP)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Micro	PICKUP	FRONT, F+R, REAR
Tonalité	TONE	-50 - +50
Niveau	LEVEL	0 - 100

Chapitre 7 Appendices

CLA-ST (Modèle Classic ST)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Micro	PICKUP	Front, F+C, Center, C+R, Rear
Tonalité	TONE	-50 - +50
Niveau	LEVEL	0 - 100

MOD-ST (Modèle Modern ST)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Micro	PICKUP	Front, F+C, Center, C+R, Rear
Tonalité	TONE	-50 - +50
Niveau	LEVEL	0 - 100

VARI (Variable)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Balance	BALANCE	A50 - B50
Type	TYPE	S, D, P, -
Niveau	LEVEL	0 - 100
Position	POSITION	5 - 320 mm
Angle	ANGLE	+10 - +310 mm
Phase	PHASE	IN, OUT
Tonalité	TONE	-50 - +50
Niveau	LEVEL	0 - 100

P-SHIFT (Transposition polyphonique)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Accord	Tuning	Normal, Chorus, 12Strings-1, 12Strings-2, Octave Up, Bass 6, Bass 12, Bass Split, Open G, Open D, Dropped D, Nashville, -
Transposition	SHIFT #1 - 6	-24 - +24
Accord fin	FINE #1 - 6	-50 - +50
Balance	BALANCE #1 - 6	0 - 100
Niveau	LEVEL #1 - 6	0 - 100

PEDAL (Pédale d'effet)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Type de pédale	TYPE	OFF, DRIVE, DIST, METAL, COMP, LIMIT

DRIVE (Saturation)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Saturation	DRIVE	0 - 100
Tonalité	TONE	-50 - 50
Niveau de pédale	PDL-LEV	0 - 100

DIST (Distorsion)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Distorsion	DIST	0 - 100
Tonalité	TONE	-50 - +50
Niveau de pédale	PDL-LEV	0 - 100

MT (Métal)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Distorsion	DIST	0 - 100
Aigus	HIGH	-50 - +50
Médium	MID	-50 - +50
Fréquence des médiums	MID F	-50 - +50
Graves	LOW	-50 - +50
Niveau de pédale	PDL-LEV	0 - 100

COMP (Compresseur)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Sustain	SUSTAIN	0 - 100
Attaque	ATTACK	0 - 100
Tonalité	TONE	-50 - 50
Niveau de pédale	PDL-LEV	0 - 100

LIMIT (Limiteur)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Seuil	THRESH	0 - 100
Relâchement	RELEASE	0 - 100
Rapport	RATIO	1 5:1, 2 0:1, 4 0:1, 100:1
Tonalité	TONE	-50 - +50
Niveau de pédale	PDL-LEV	0 - 100

AMP (Ampli guitare)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Type de tête d'ampli	TYPE	OFF, American Tweed, Classic-Stack, Studio Lead, Studio Rhythm

American Tweed (Tweed)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Volume	VOLUME	0 - 100
Brillance	BRIGHT	0 - 100
Aigus	TREBLE	0 - 100
Médiums	MIDDLE	0 - 100
Basses	BASS	0 - 100
Niveau général	MASTER	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

Classic Stack (Classic Stack)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Volume	VOLUME	0 - 100
Balance d'entrée	IN-BAL	0 - 100
Aigus	TREBLE	0 - 100
Médiums	MIDDLE	0 - 100
Basses	BASS	0 - 100
Niveau général	MASTER	0 - 100
Présence	PRESENCE	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

Studio Lead (Studio Lead)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Volume	VOLUME	0 - 100
Brillance	BRIGHT	0 - 100
Saturation Lead	L-DRIVE	0 - 100
Brillance Lead	L-BRIGHT	0 - 100
Aigus	TREBLE	0 - 100
Médiums	MIDDLE	0 - 100
Basses	BASS	0 - 100
Effet sur les aigus	T-SHIFT	ON, OFF
Effet sur les médiums	M-SHIFT	ON, OFF
Effet sur les basses	B-SHIFT	ON, OFF
Niveau général	MASTER	0 - 100
Présence	PRESENCE	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

Studio Rhythm (Studio Rhythm)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Volume	VOLUME	0 - 100
Brillance	BRIGHT	0 - 100
Saturation Lead	L-DRIVE	0 - 100
Brillance Lead	L-BRIGHT	0 - 100
Aigus	TREBLE	0 - 100
Médiums	MIDDLE	0 - 100
Basses	BASS	0 - 100
Effet sur les aigus	T-SHIFT	ON, OFF
Effet sur les médiums	M-SHIFT	ON, OFF
Effet sur les graves	B-SHIFT	ON, OFF
Niveau général	MASTER	0 - 100
Présence	PRESENCE	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

MANAGER (Manager polyphonique)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Mixage mono/poly	POLY-Rate	0 - 100
Accentuation corde par corde	Lead-Emphasis	0 - 100

SP&MIC (Position de haut-parleur et de microphone)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Type de haut-parleur	SP Type	OFF, Open 1 x 12, Classic 2 x 12, Classic Stack
Type de microphone	MIC Type	Small Dynamic, Large Dynamic, Condenser
Position du microphone	MIC Position	ON, OFF, Angled

PANPOT (Panoramique)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Panoramique	PAN #1 - 6	L50 - 0 - R50

NOISE (Suppresseur de bruit)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Suppresseur de bruit	SUPPRESS	ON, OFF
Seuil	THRESHOLD	0 - 100
Relâchement	RELEASE	0 - 100

INSTRUMENT HRM (Instrument créé par HRM)

ARTICULATED (Articulé)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Fréquence de coupure	CUTOFF	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100
Sensibilité au toucher	TOUCH-S	0 - 100
Power Bend	P-BEND	0 - 100
Power Bend Q	P-BEND-Q	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

BOWED (Avec archet)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Fréquence de coupure	CUTOFF	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100

Sensibilité au toucher	TOUCH-S	0 - 100
Power Bend	P-BEND	0 - 100
Power Bend Q	P-BEND-Q	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

SYNTHETIC (Synthétique)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Fréquence de coupure	CUTOFF	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100
Sensibilité au toucher	TOUCH-S	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

DUAL (Double)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Fréquence de coupure	CUTOFF	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100
Sensibilité au toucher	TOUCH-S	0 - 100
Sensibilité au glissé	GLD-SENS	0 - 100
Durée de glissé	GLD-TIME	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

FILTER-BASS (Basse filtrée)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Fréquence de coupure	CUTOFF	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100
Sensibilité au toucher	TOUCH-S	0 - 100
Temps de chute	DCAY-TIME	0 - 100
Couleur	COLOR	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

PIPE (Tuyaux)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Fréquence de coupure	CUTOFF	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100
Sensibilité au toucher	TOUCH-S	0 - 100
Power Bend	P-BEND	0 - 100
Power Bend Q	P-BEND-Q	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

SOLO (Solo)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Fréquence de coupure	CUTOFF	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100
Sensibilité au toucher	TOUCH-S	0 - 100
Couleur	COLOR	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

RESONATOR (Résonateur)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Durée d'attaque	ATK-LENG	0 - 100

Niveau d'attaque	ATK-LEV	0 - 100
Fréquence du corps 1	BODY1-F	0 - 100
Fréquence du corps 2	BODY2-F	0 - 100
Sympathie	SYMPATHY	0 - 100
Fréquence centrale de sympathie	SYM-Q	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

PWM (Modulation de largeur d'onde rectangulaire)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Fréquence de coupure	CUTOFF	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100
Sensibilité au toucher	TOUCH-S	0 - 100
Amplitude de PWM	PWM-DEP	0 - 100
Vitesse de PWM	PWM-RATE	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

CRYSTAL (Crystal)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Durée d'attaque	ATK-LENG	0 - 100
Niveau d'attaque	ATK-LEV	0 - 100
Amplitude de modulation	MOD-DEP	0 - 100
Accord de modulation	MOD-TUNE	0 - 100
Niveau du corps	BODY-LEV	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

DRAWBAR (Tirettes)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
4 pieds	FEET-4	0 - 100
8 pieds	FEET-8	0 - 100
16 pieds	FEET-16	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

CAVITY (Cavité)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Fréquence de coupure	CUTOFF	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100
Sensibilité au toucher	TOUCH-S	0 - 100
Dynamique	DYNAMICS	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

COMPLEX (Complexe)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Durée d'attaque	ATK-LENG	0 - 100
Niveau d'attaque	ATK-LEV	0 - 100
Brillance	BRILLIANCE	0 - 100
Couleur	COLOR	0 - 100
Sortie	OUTPUT	0 - 100

PANPOT (Panoramique)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Panoramique	PAN #1 - 6	L50 - 0 - R50

EFFECT (Effet)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Modulation	MOD	ON, OFF
Delay	DELAY	ON, OFF
Reverb	REVERB	ON, OFF

MODULATION (Modulation)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Type de modulation	TYPE	DIM-CHO, TWIN-CHO, ST-CHO, A-PHASER, M-PHASER, TREMOLO, HEX-PAN

DIM-CHO (Chorus Dimension)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Pré-Delay	P-DELAY	0 - 50 ms
Amplitude	DEPTH	0 - 100
Vitesse	RATE	0 - 20 Hz
Niveau du chorus	CHO-LEV	0 - 100

TWIN-CHO (Double Chorus)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Pré-Delay	P-DELAY	0 - 50 ms
Amplitude	DEPTH	0 - 100
Réinjection	F-BACK	0 - 100
Vitesse	RATE	0 - 20 Hz
Niveau du chorus	CHO-LEV	0 - 100

ST-CHO (Chorus stéréo)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Pré-Delay	P-DELAY	0 - 50 ms
Amplitude	DEPTH	0 - 100
Réinjection	F-BACK	0 - 100
Vitesse	RATE	0 - 20 Hz
Niveau du chorus	CHO-LEV	0 - 100

A-PHASER (Auto Phaser)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Phase de modulation	M-PHASE	0 - 100
Vitesse	RATE	0 - 20 Hz
Amplitude	DEPTH	0 - 100
Résonance	RESO	0 - 100

M-PHASER (Phaser manuel)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Résonance	RESO	0 - 100
Fréquence	FREQ	0 - 100

TREMOLO (Trémolo)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Phase de modulation	M-PHASE	0 - 100
Amplitude	DEPTH	0 - 100
Vitesse	RATE	0 - 20 Hz

HEX-PAN (Hexa-panoramique)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Vitesse	RATE	0 - 20 Hz

DELAY(Delay)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Type de Delay	TYPE	STEREO, PANNING, CROSS-FB

STEREO (Stéréo)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Balance du Delay	DLY-BAL	L50 - 0 - R50
Décalage du Delay	SHIFT	L511 - 0 - R511 msec
Réinjection	F-BACK	0 - 100
Temps de retard	TIME	0 - 1023 msec
Niveau de retard	DLY-LEV	0 - 100

PANNING (Panoramique)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Réinjection	F-BACK	0 - 100
Temps de retard	TIME	0 - 511 msec
Niveau de retard	DLY-LEV	0 - 100

CROSS-FB(Cross Feedback)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Décalage du Delay	SHIFT	L511 - 0 - R511 msec
Réinjection	F-BACK	0 - 100
Temps de retard	TIME	0 - 1023 msec
Niveau de retard	DLY-LEV	0 - 100

REVERB (Reverb)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Type de reverb	TYPE	ROOM-1 - 3, HALL-1 - 3, PLATE-1 - 3
Atténuation des hautes fréquences	H-DAMP	0 - 100
Durée de reverb	TIME	0 - 100
Niveau de reverb	REV-LEV	0 - 100

EQ/VOL (Egaliseur 3 bandes & Volume)

Nom du paramètre	Affichage	Plage de variation
Gain des graves	LO-GAIN	-12 - +12
Fréquence des graves	LO-FREQ	50 - 503 Hz
Gain des médiums	MD-GAIN	-12 - +12
Fréquence des médiums	MD-FREQ	200 - 5079 Hz
Q des médiums	MD-Q	0.25 - 2.00
Gain des aigus	HI-GAIN	-15 - +15
Fréquence des aigus	HI-FREQ	1000 - 11986 Hz
Type des aigus	HI-TYPE	Shelve, Peak
Volume du Patch	P-VOLUME	0 - 100

Caractéristiques

Système V•Guitar : VG-8

- Mémoire interne

Configuration de système :	1
Patches Preset :	64
Patches User :	64
 - Carte (M-256E)

Configuration de système :	1
Patches Card :	64
 - Effets
 - Modulation
 - Delay
 - Reverb
 - Egaliseur : Haut, Médium, Bas
 - Niveau d'entrée nominale

Entrée auxiliaire :	-10 dBm
---------------------	---------
 - Impédance d'entrée

Entrée auxiliaire :	8 k Ω
---------------------	--------------
 - Niveau de sortie nominale

Mix Out (sortie symétrique) :	-10 dBm
Mix Out (sortie asymétrique) :	-16 dBm
Sortie guitare :	-20 dBm
 - Impédance de sortie

Mix Out (sortie symétrique) :	600 Ω
Mix Out (sortie asymétrique) :	300 Ω
Sortie guitare :	2 k Ω
 - Impédance en charge recommandée

Mix Out (sortie symétrique) :	10 k Ω
Mix Out (sortie asymétrique) :	10 k Ω
Sortie guitare :	10 k Ω
 - Afficheurs

LED :	8 segments, 3 caractères
LCD :	160 x 64 points (rétro-éclairé)
 - Connecteurs
 - Prises AUX In (L (MONO), R)
 - Prise Guitar Out
 - Prise GK In
 - Prises Mix Out (L (MONO), R)
 - Prise Headphone
 - Prise External Switch
 - Prise Expression Pedal
 - Prises MIDI (In, Out)
 - Fente pour carte mémoire
 - Entrée secteur
 - Alimentation
 - CA 117 V, CA 230 V ou CA 240 V
 - Consommation électrique
 - 15 W (CA 117 V), 15 W (CA 230 V),
15 W (CA 240 V)
 - Dimensions
 - 504 (L) x 293 (P) x 76 (H) mm
 - Poids
 - 4.7 kg
 - Accessoires
 - Câble de connexion du GK : C-13A (5 m)
 - Cordon d'alimentation
 - Mode d'emploi
 - Options

Capteur :	GK-2A
Câble de connexion du GK :	C-13B (10 m)
- (0 dBm = 0,775 V rms)
- * Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques et apparence sont sujettes à modification sans préavis.*

Tableau d'équipement MIDI

Fonction ...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	*1
Mode	Par défaut Modifié Altéré	Mode 3 x *****	Mode 3 x	
Numéro de note	Vraiment jouées	x *****	x	
Dynamique	Note ON Note OFF	x x	x x	
Aftertouch (pression)	polyphonique par canal	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Changement de commande	0, 32	x *2	o *3	Sélection de banque
Chgt de programme	N° réels	o *2 *****	o 0 - 127	
Système exclusif		o	o	
Système Commun	Position ds le morceau Sélection du morceau Accord	x x x	x x x	
Système en temps réel	Horloge Commandes	x x	x x	
Messages auxiliaires	All Sounds OFF Initialis commandes Local ON/OFF All Notes OFF Active Sensing Ré-initialisation	x x x x x x	x x x x x x	
Remarques	*1 Mémorisé. *2 o x est sélectionnable. *3 L'octet de poids faible (LSB) de sélection de banque est ignoré.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
 Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Oui
 x : Non

Index

- (A)
- Accord général..... 14
 - Accordage..... 14
 - Auto Phaser..... 77
 - Auxiliaire (Curseur)..... 36
- (B)
- Bank Switch (Mode)..... 43
 - Banque..... 17
 - Banque (Numéro de)..... 51
 - Banque (Pédale de)..... 45
 - Banque (Sélection de)..... 51
 - Bulk Dump..... 54
- (C)
- Capteur multiple..... 90
 - Caractères (Guide des)..... 36
 - CARD..... 18
 - Carte mémoire..... 40
 - Chorus stéréo..... 77
 - Commentaire..... 82
 - Common..... 29
 - Compare (Fonction)..... 38
 - Contraste..... 90
 - Copy (Fonction)..... 38
 - COSM (Composite Object Sound Modeling)..... 4
 - Cross Feedback..... 80
 - Curseur..... 8
 - Cutoff..... 71
- (D)
- Delay..... 33
 - Delay stéréo..... 79
 - Device ID..... 54
 - Dimension Chorus..... 77
 - Display Unit..... 91
 - Driver Setting..... 15
- (E)
- Edit Menu..... 45
 - Egaliseur..... 30
 - Expression (Pédale d')..... 45
- (F)
- Fonction (Bouton de)..... 9
 - Format..... 40
 - FS-5U..... 44
 - FV-300L..... 45
- (G)
- GK-2A..... 12
 - Groupe..... 17
 - Guitare (Tête d'ampli)..... 64
- (H)
- Hex-Pan..... 77
 - HRM..... 23
- (I)
- Initialisation de carte mémoire..... 40
 - Initialisation de paramètre..... 46
 - Instrument..... 29
- (L)
- (M)
- Manager polyphonique..... 69
 - MIDI..... 50
 - MIDI (Canal)..... 50
 - MIDI (Prise)..... 10
- Mode de jeu..... 28
 - Modulation..... 33
- (N)
- Niveau de pédale..... 92
 - Niveau de micro..... 92
 - Niveau de transposition polyphonique..... 92
 - No-Hands Edit..... 44
 - Note On (Message)..... 50
 - Numéro..... 17
 - Numéro (Pédale de)..... 45
- (O)
- Open Tuning..... 62
- (P)
- Page (Case de)..... 9
 - Panoramique..... 70, 76
 - Panoramique (Delay)..... 79
 - Patch..... 17
 - Patch (Ecriture de)..... 31
 - Patch (Fonction d'échange de)..... 25
 - Patch (Mode d'édition de)..... 28
 - Patch (Numéro de)..... 17
 - Patch (Paramètre de)..... 28
 - Pédale commutateur..... 9, 44
 - Phaser manuel..... 77
 - Polarité (Commutateur de)..... 44
 - Poly-Rate..... 69
 - PRÉSET..... 18
 - Programme (Changement de)..... 51
 - Programme (Numéro de)..... 51
 - Protection (Commutateur de)..... 40
- (R)
- Renumérotation (Changt de programme)..... 52
 - Résonance..... 71
 - Reverb..... 34
- (S)
- Sensibilité d'entrée..... 16
 - Sort (Fonction)..... 39
 - Sortie (Ampli)..... 92
 - Sortie (HRM)..... 92
 - Sortie asymétrique..... 13
 - Sortie symétrique..... 13
 - Suppresseur de bruit..... 70
 - Système (Mode d'édition du)..... 28
 - Système (Paramètre de)..... 28
 - Système exclusif (SysEx)..... 50
- (T)
- Tap (Fonction)..... 39
 - Target (Bulk Dump)..... 54
 - Target (Transfert sur carte)..... 42
 - Threshold (Limiteur)..... 64
 - Threshold (Suppresseur de bruit)..... 70
 - Transposition polyphonique..... 61
 - Tremolo..... 77
 - Tuner..... 14
 - Twin Chorus..... 77
- (U)
- USER..... 18
- (V)
- Value (Molette)..... 18
 - VGM..... 23
 - Volume de l'ampli..... 92
 - Volume du Patch..... 82
 - Volume général..... 8, 92

Information

Pour des réparations, contactez votre centre local de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays.

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA 90040-
3696, U. S. A.
TEL: (213) 685 5141

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Montreal Office)
9425 Transcanadienne
Service Rd. N., St Laurent,
Quebec H4S 1V3, CANADA
TEL: (514) 335 2009

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
340 Watline Avenue,
Mississauga, Ontario L4Z
1X2, CANADA
TEL: (416) 890 6488

AUSTRALIE

Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NLLE-ZELANDE

Roland Corporation
(NZ) Ltd.
97 Mt Eden Road, Mt. Eden
Auckland 3, NEW
ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

ROYAUME UNI

Roland (U.K.) Ltd.
Rye Close Ancells Business
Park Fleet, Hampshire GU13
8UY, UNITED KINGDOM
TEL: (0252) 816181

Roland (U.K.) Ltd., Swansea Office

Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, Swansea
West Glamorgan SA79FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (0792) 700 139

IRLANDE

The Dublin Service
Centre Audio
Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of Ireland
TEL: (01) 677322

ITALIE

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8 20020
ARESE MILANO ITALY
TEL: (02) 93581311

ESPAGNE

Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

ALLEMAGNE

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

FRANCE

Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosarge Les Echets
01700
MIRIBEL FRANCE
TEL: 72 26 50 60

Guillard Musiques Roland
(Bureau parisien)
19/23 rue Léon Geoffroy
94400 VITRY-SUR-SEINE
FRANCE
TEL: (1) 46 80 86 62

BELGIQUE/HOLLAN DE/LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Box 1937
DK-1023 Copenhagen K
DENMARK
TEL: 31 95 31 11

SUEDE

Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

NORVEGE

Roland Scandinavia
Avd. Kontor Norge
Lillekerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo 2
NORWAY
TEL: (02) 73 0074

FINLANDE

Fazer Musik Inc.
Länsituulentie POB 169,
SF-02101 Espoo FINLAND
TEL: (00) 43 5011

SUISSE

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410
Liestal, SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

AUTRICHE

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P O Box
83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St &
Bouboulinas 54 St 106 82
Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

PORTUGAL

Caius - Tecnologias
Audio e Musica, Lda.
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

HONGRIE

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO'
Pf 83 H-2046 Torokbalint,
Budapest HUNGARY
TEL: (1) 1868905

ISRAEL

Intermusica Ltd.
Twin Towers, 5 Jabininsky St
Room 211, Ramat Gan 52511
ISRAEL
TEL: (03) 751 8585

CHYPRE

Radex Sound
Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P O Box
2046, Nicosia CYPRUS
TEL: (2) 453 426
(2) 466 423

E.A.U.

Zak Electronics &
Musical Instruments Co.
P O Box 8050
DUBAI, U.A.E
TEL: 360715

KOWEIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN

A. Chahine & Fils
P O Box 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

TURQUIE

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselviler Cad 86/6
Taksim Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Ai Askalany
Street, Ard El Golf,
Heliopolis, Cairo, 11341
EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

QATAR

Badie Studio & Stores
P O Box 62,
DOHA Qatar
TEL: 423554

SYRIE

Technical Light &
Sound Center
Khaled Ebn Al Walid St
P O Box 13520
Damascus - Syria
TEL: (11) 2235 384

BAHREIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P O Box 20077
State of Bahrain
TEL: 211 005

REUNION

FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Mermet
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 262 28 29 16

BRAZIL

Roland Brasil Ltda
R Coronel Octaviano da
Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (11) 843 9377

MEXIQUE

Casa Veerkamp, s.a. de
c.v.
Mesones No. 21 Col Centro
MEXICO D.F. 06080
TEL: (905) 709 3716

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av Corona No. 202 S J
Guadalajara, Jalisco
MEXICO C.P. 44100
TEL: (36) 13 1414

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal,
Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (2) 285 9218

PANAMA

Productos Superiores,
S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP DE PANAMA
TEL: 26 3322

ARGENTINE

Instrumentos Musicales
S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (1) 394 4029

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 852 2 737 7688

COREE

Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won
Arcade Jong-Ro ku, Seoul
KOREA
TEL: (02) 742 8844

SINGAPOUR

CRISTOFORI MUSIC
PTE LTD
335, Joo Chiat Road
SINGAPORE 1542
REPUBLIC OF SINGAPORE
TEL: 3450435

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 817 0013

THAÏLANDE

Theera MusiEc Co., Ltd.
330 Vereng Nakorn Kasem,
Soi 2, Bangkok 10100,
THAILAND
TEL: (02) 2248821

MALAISIE

Bentley Music SDN BHD
No 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,
MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

INDONESIE

PT CITRARAMA
BELANTIKA
Kompleks Perkantoran Duta
Merlin Blok E No 6—7
Jl Gajah Mada No 3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 3850073

TAIWAN

Siruba Enterprise
(Taiwan) Co., LTD.
Room 5, 9th No 112 Chung
Shan N Road Sec 2 Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 571 5860

AFRIQUE DU SUD

That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle
and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of South Africa
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.

17 Werdmuller Centre
Claremont 7700
Republic of South Africa
TEL: (021) 64 4030

