

Fantom XR

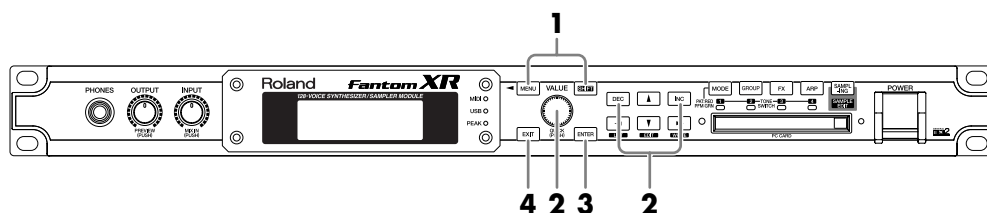
128-VOICE SYNTHESIZER/SAMPLER MODULE

Mode d'emploi

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

Avant d'installer cet appareil lisez attentivement les chapitres : «RÈGLES DE SÉCURITÉ» (p. 2), «CONSIGNES D'UTILISATION» (p. 3 et 4) et «REMARQUES IMPORTANTES» (p. 4 et 5) qui fournissent des informations importantes sur la bonne utilisation de cet appareil. Pour en maîtriser toutes les fonctionnalités, nous vous suggérons également de lire attentivement ce manuel et le guide de prise en main et de les conserver en lieu sûr pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.

Écoute des morceaux de démonstration



1. **Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [MENU].**
L'écran «Demo Menu» apparaît.
2. **Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour choisir un morceau.**
L'option «ALL» permet d'écouter toutes les démonstrations enchaînées.
3. **Appuyez sur [ENTER] pour lancer la lecture.**
La lecture s'arrête automatiquement en fin de morceau.
Vous pouvez appuyer sur [EXIT] à tout moment pour revenir à l'écran «Demo Menu».
4. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.**

Copyright © 2004 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. La reproduction de tout ou partie de ce manuel sous quelque forme que ce soit est strictement interdite sans l'accord préalable de ROLAND CORPORATION..

	CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
ATTENTION : RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR		
<p>ATTENTION : N'OUVREZ PAS LE CAPOT (OU LE PANNEAU ARRIÈRE) DE L'APPAREIL. IL NE CONTIENT AUCUN COMPOSANT QUI PUISSE ÊTRE ENTRETENU PAR L'UTILISATEUR. REPORTEZ-VOUS AUPRÈS D'UN CENTRE DE MAINTENANCE QUALIFIÉ.</p>		



L'éclair fléché au centre d'un triangle équilatéral prévient l'utilisateur de la présence de courants élevés dans l'appareil, pouvant constituer un risque d'électrocution en cas de mise en contact avec les composants internes.



Le point d'exclamation au centre d'un triangle équilatéral prévient l'utilisateur de la présence d'instructions importantes dans le mode d'emploi concernant la mise en œuvre de l'appareil.

INSTRUCTIONS RELATIVES AUX BLESSURES, RISQUES D'ÉLECTROCUTION ET D'INCENDIE

RÈGLES DE SÉCURITÉ - À CONSERVER -

AVERTISSEMENT - L'utilisation d'appareils électriques nécessite un certain nombre de précautions sélémentaires ::

1. Lisez ces instructions.
2. Conservez ces instructions.
3. Tenez compte de tous les avertissements.
4. Suivez toutes les instructions.
5. N'utilisez pas cet appareil dans des endroits humides.
6. Ne le nettoyez qu'à l'aide d'un chiffon humide.
7. N'obstruez pas les orifices de ventilation. N'installez l'appareil qu'en suivant les instructions du constructeur.
8. Tenez-le à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, bouches de chauffage ou autres appareils dégageant de la chaleur (incluant amplificateurs).
9. Ne supprimez pas la sécurité apportée par les connecteurs avec terre ou polarisés. Une prise polarisée possède une broche plus large que l'autre. Une prise avec terre comporte un réceptacle pour la liaison équipotentielle. Si le connecteur qui vous est fourni ne correspond pas à votre prise murale, adressez-vous à un électricien pour faire mettre votre installation aux normes.
10. Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé, principalement au niveau des connecteurs.
11. N'utilisez que les accessoires indiqués par le constructeur.
12. N'installez l'appareil sur pieds, supports ou en rack que dans les conditions indiquées par le constructeurs ou avec le matériel conseillé. En cas d'utilisation en rack, faites attention à éviter tout basculement pendant les déplacements.
13. En cas de risque d'orage ou en cas d'inutilisation prolongée, débranchez l'appareil du secteur.
14. Vous devez impérativement faire réviser votre appareil par un personnel qualifié en cas de dommage de quelque nature qu'il soit : cordon d'alimentation abimé, introduction de liquides ou d'objets dans l'appareil, exposition à la pluie, fonctionnement inhabituel, performances dégradées, chute ou chocs divers.



Pour le Royaume-Uni

AVERTISSEMENT : CET APPAREIL DOIT ÊTRE RELIÉ À LA TERRE

IMPORTANT: LES COULEURS DES CONDUCTEURS DU CORDON SECTEUR CORRESPONDENT AU CODE SUIVANT : VERT ET JAUNE : TERRE, BLEU : NEUTRE, MARRON : PHASE

Si les couleurs des fils de votre prise secteur (ou l'identification de ses bornes) ne correspondaient pas à ce code, procédez comme suit :

Le fil VERT ET JAUNE doit être relié à la borne marquée d'un E ou du symbole de prise de terre ⊕ ou de couleur VERTE ou VERTE ET JAUNE.



Le fil BLEU doit être relié à la borne marquée d'un N ou de couleur NOIRE.

Le fil MARRON doit être relié à la borne marquée d'un L ou de couleur ROUGE.




CONSIGNES D'UTILISATION

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

À propos des mentions AVERTISSEMENT ⚠ et ATTENTION ⚠











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

À propos des symboles









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

OBSERVEZ SCRUPULEUSEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES




⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous et le reste du mode d'emploi. 
- N'ouvrez en aucun cas l'appareil et n'y effectuez aucune modification (La seule exception à cette règle concerne les instructions spécifiques destinées à l'installation d'éléments optionnels ; voir p. 166, p. 168, p. 170, p. 172.) 
- Ne tentez pas de réparer l'appareil et n'y faites aucune modification (sauf dans le cas où le manuel vous donne des instructions spécifiques dans ce sens). Adressez-vous à votre centre de maintenance agréé pour toute réparation ou transformation (voir page «Information»). 
- N'utilisez et n'entreposez pas l'appareil dans des endroits :
 - soumis à des températures extrêmes (rayonnement direct du soleil, système de chauffage) 
 - humides (salles de bains etc...) 
 - exposés à la pluie
 - poussiéreux
 - soumis à un fort niveau de vibrations.
- Cet appareil ne doit être utilisé que dans des racks ou sur des supports recommandés par Roland. 
- Si vous utilisez cet appareil en rack ou sur un stand, veillez à ce qu'il soit bien horizontal et ne risque pas de basculer. Dans tous les autres cas veillez à ce que l'appareil soit toujours posé sur une surface plane et stable. Ne l'installez jamais dans des positions instables ou sur des surfaces inclinées. 
- Cet appareil ne doit être branché que sur une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi et indiqué sur l'appareil. 
- N'utilisez que le cordon d'alimentation fourni avec l'appareil. N'utilisez pas ce cordon sur un autre type d'appareil. 
- Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé par des objets lourds. Un câble endommagé peut facilement causer une électrocution ou un incendie ! 




⚠ AVERTISSEMENT

- Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou en association avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition définitives. Ne l'utilisez jamais à fort niveau pendant une longue période ou en toute circonstance où l'écoute deviendrait inconfortable. En cas de perte d'audition, consultez immédiatement un médecin spécialisé. 
- Veillez à ce qu'aucun objet (matériaux inflammables, trombones, épingles) ni aucun liquide quel qu'il soit (eau, sodas) ne pénètre dans l'appareil. 

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










AVERTISSEMENT

- Mettez toujours l'appareil hors-tension et débranchez le cordon d'alimentation avant d'installer les cartes d'extension (SRX series; p. 166, p. 168, DIMM; p. 170, p. 172). 
- Ne tentez JAMAIS de lire un CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son résultant pourrait être de niveau très élevé et serait susceptible d'endommager aussi bien votre matériel que votre audition. 
- N'installez jamais de récipient contenant des liquides sur l'appareil (comme vases, etc.). Évitez également toute pulvérisation d'insecticides, désodorisants, agents nettoyants en aérosols ou toute utilisation de substances inflammables (dissolvant etc.) à proximité de cette appareil. Essayez toute projection éventuelle à l'aide d'un chiffon sec. 

ATTENTION

- N'installez l'appareil et son alimentation que dans un emplacement qui ne gêne pas leur ventilation. 
- Pour brancher ou débrancher le cordon d'alimentation ou l'adaptateur, saisissez toujours la prise elle-même et non le câble. 
- À intervalles réguliers vous devez débrancher la prise secteur de l'appareil et la nettoyer à l'aide d'un chiffon sec pour éviter toute accumulation de poussière. Vous devez également la débrancher si l'appareil doit rester inutilisé pendant une longue période. L'accumulation de poussière au niveau des broches est susceptible de réduire l'isolation et de provoquer des incendies. 

ATTENTION

- Évitez de pincer ou de coincer les connecteurs reliés à cet appareil. Tenez-les hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'appareil. Ne déposez pas non plus d'objets lourds dessus. 
- Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation avec les mains humides. 
- Avant de déplacer l'appareil, débranchez son cordon d'alimentation et retirez toutes les connexions aux autres appareils. 
- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez-le du secteur (p. 19). 
- En cas de risque d'orage, éteignez l'appareil et débranchez physiquement son cordon d'alimentation. 
- N'installez que les modèles de cartes d'extension prévus par le constructeur (SRX Series, DIMM). Ne retirez que les vis strictement nécessaires à l'opération (p. 166, p. 168, p. 170, p. 172). 
- Si vous êtes amené à enlever les vis maintenant en place le cache de protection des cartes d'extension, veillez à les ranger en lieu sûr et hors de portée des enfants (p. 166, p. 168, p. 170, p. 172). 
- Veillez à mettre en sécurité les vis que vous avez retirées et à les tenir hors de portée des enfants pour éviter toute ingestion accidentelle (p. 174). 

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des recommandations contenues dans les chapitres «RÈGLES DE SÉCURITÉ» et «CONSIGNES D'UTILISATION», p. 2 à 4, nous vous demandons de lire attentivement et de respecter ce qui suit :

Alimentation

- N'utilisez pas cet appareil sur le même circuit électrique que d'autres appareils pouvant générer un bruit de ligne (moteurs électriques ou systèmes d'éclairage à variateur). S'il n'est pas possible d'utiliser des lignes séparées, insérez un régulateur d'alimentation entre l'appareil et la prise secteur.
- Avant tout branchement audio, assurez-vous que tous les éléments du système sont hors-tension. Vous éviterez ainsi tout risque de dommages aux haut-parleurs et aux autres appareils.
- L'extinction de l'afficheur et des témoins à LED quand l'appareil est mis hors tension ne signifie pas qu'il soit totalement déconnecté du courant secteur. Pour obtenir ce résultat, vous devez d'abord l'éteindre à l'aide de l'interrupteur général POWER puis débrancher physiquement le cordon de la prise secteur. Vous devez donc également veiller à ce que ce branchement reste dans tous les cas accessible.

Positionnement

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

Entretien

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

Pertes de données

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

Précautions supplémentaires

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement ou à un fonctionnement incorrect de l'appareil. Pour réduire tout risque de perte de données importantes, nous vous recommandons d'effectuer périodiquement un archivage de ces données sur cartes mémoires ou unités externes.
- Il peut parfois se révéler impossible de récupérer des données archivées sur disquettes ou sur système MIDI externe. Roland Corporation décline toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données.
- Manipulez les divers boutons de votre appareil avec modération, et procédez de même pour ce qui concerne les prises et les connecteurs. Un excès de brutalité peut endommager irrémédiablement ces divers éléments..
- Ne soumettez l'afficheur à aucune pression.
- Un léger bruit peut être entendu au niveau de l'afficheur en fonctionnement normal. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
- Lors du branchement ou du débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même et ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des court-circuits ou d'endommager les éléments internes du connecteur.
- Il est normal d'observer une chauffe modérée de l'appareil quand il fonctionne.
- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Si besoin, utilisez un casque pour vous isoler, plus particulièrement aux heures tardives.
- Pour transporter l'appareil, utilisez de préférence l'emballage et les éléments de conditionnement d'origine. Sinon, procurez-vous un emballage équivalent.
- Utilisez de préférence un câble Roland pour le branchement de l'appareil. Si vous devez utiliser un autre type de câble, observez les précautions suivantes.
 - Certains connecteurs comportent des résistances. N'utilisez en aucun cas de tels câbles qui donneraient un son très faible voire inaudible. Pour plus d'informations sur les caractéristiques des câbles d'autres constructeurs, adressez-vous à leur fabriquant.

Avant d'utiliser des cartes mémoires

Utilisation des cartes mémoires

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


Manipulation des CD-ROM

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

Copyright

- L'enregistrement non autorisé, la distribution, la vente, la location, la diffusion ou radiodiffusion publique de tout ou partie d'une œuvre (composition musicale, vidéo, programme radiodiffusé, concert public ou autre) dont le copyright est détenu par une tierce partie sont strictement interdits par la loi.
- Lors de l'échange de signaux audio par liaison numérique entre une unité externe et cet appareil, celui-ci peut effectuer des enregistrement sans subir les contraintes du système de protection anti-copie SCMS (Serial Copy Management System). Il est en effet destiné à la reproduction musicale et n'est donc pas soumis à ces restrictions dans la mesure où il est prévu pour enregistrer des œuvres (vos propres compositions par exemple), qui ne violent pas de copyrights détenus par une tierce partie. (Le SCMS est un système qui interdit les copies de seconde génération -et ultérieures- par liaison numérique. Il est incorporé en standard dans les enregistreurs MD ainsi que dans la plupart des équipements audio-numériques grand public).
- N'utilisez pas cet appareil d'une manière qui puisse violer des copyrights détenus par des tierces parties. Nous ne saurions en aucun cas être tenus pour responsables d'utilisations frauduleuses de cet appareil.

- * Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- * Windows® s'appelle officiellement «Microsoft® Windows® operating system».
- * Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- * MacOS est une marque déposée de Apple Computer, Inc.
- * Pentium est une marque déposée de Intel Corporation.
- * Tous les autres noms de marques cités dans ce manuel sont la propriété exclusive de leurs ayants-droit respectifs.
- * SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corp.
- * OMS est une marque déposée de Opcode Systems, Inc.

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

- * Roland Corporation dispose d'une autorisation de licence pour les

marques déposées CompactFlash™ et le logo CF ().

Sommaire

Fonctionnalités	13
Faces avant et arrière	14
Face avant	14
Face arrière	15
Installation	16
Branchement d'un ampli et d'un système de diffusion.....	16
Mise sous tension	17
Réglage de la luminosité de l'écran (LCD Contrast).....	18
Mise hors-tension	19
Rappel des réglages par défaut (Factory Reset).....	19

Prise en main 21

Écoute des morceaux de démonstration.....	22
Écoute des sons	23
Pré-écoute des Patches (Phrase Preview)	23
Pilotage d'un Patch du Fantom-XR à partir d'une unité MIDI externe (MIDI Keyboard)	23
Sélection d'un Patch	24
Procédure de base	24
Choix d'un groupe	24
Choix d'un Patch par catégorie.....	25
Choix d'un Rhythm Set	27
Procédure de base	27
Exemples de configuration	28
Exemple 1 : Utilisation du Fantom-XR sur scène en tant qu'expandeur	28
Exemple 2 : Utilisation dans une unité de production compacte	29
Exemple 3 : Production musicale utilisant plus d'un Fantom-XR	30

Utilisation avancée 31

Présentation du Fantom-XR.....32

Modes Patch et Performance	32
Organisation interne du Fantom-XR	32
Classification des types de son.....	32
Gestion de la polyphonie	34
Espaces mémoires.....	34
Mémoire temporaire.....	35
Mémoire réinscriptible	35
Mémoire non réinscriptible	35
Effets incorporés	35
Types d'effets.....	35
Fonctionnement des effets dans les différents modes	36
Section Sampling	36
Stockage des Samples	37
Fonctions de base du Fantom-XR	37
Changement de mode du générateur de son.....	37
Déplacement du curseur	38
Modification d'une valeur	38
À propos de la touche [SHIFT].....	38
Attribution d'un nom	39

Utilisation en mode Patch40

À propos de l'écran Patch Play.....	40
Écoute des Patches (Phrase Preview)	40
Sélection d'un Patch	40
Sélection des Patches par catégorie	41
Sélection de Patches au sein d'une liste	42
Sélection des Patches par catégorie	42
Sélection des Patches/Rhythm sets par groupe	43
Sélection des Patches favoris	43
Sélection des Patches par mots-clés (Keyword Search).....	44
Écoute des sons de percussions.....	45
Sélection d'un Rhythm Set.....	45

Création d'un Patch46

Paramétrage d'un Patch	46
Présentation de l'écran «Patch Edit Menu».....	46
Paramétrage des Patches.....	47
Choix du Tone à éditer (Tone Select)	47
Choix des Tones actifs (Tone Switch).....	47
Précautions à prendre dans le choix des Waveforms	48
Fonctions des paramètres de Patch.....	49
Réglages communs à l'ensemble du Patch (GENERAL).....	49
Modifications du mode de lecture d'un Tone (TMT)	51
Modifications des Waveforms (WG).....	54
Modifications du timbre d'un son par filtrage (TVF/TVF Env)	58
Modifications du volume (TVA/TVA Env).....	60
Paramétrages de sortie	62
Modulation cyclique du son (LFO1/2/Step LFO)	63
Controller-related settings (CTRL).....	66
Paramétrages Matrix Control (Matrix Ctrl1-4).....	66
Initialisation des paramètres de Patch (Init).....	69
Paramétrage de copie de Patch (Tone).....	69
Sauvegarde des Patches nouvellement créés (Write).....	69

Création d'un Rhythm Set.....	71
Paramétrage d'un Rhythm Set	71
Structure de l'écran «Rhythm Edit Menu».....	71
Paramétrages des Rhythm Sets.....	71
Sélection de la Wave/Key à éditer	72
Précautions à prendre dans le choix des Waveforms	72
Fonctions des paramètres de Rhythm Set.....	73
Réglages communs à l'ensemble du Rhythm Set (GENERAL).....	73
Modification des Waveforms (WG).....	74
Modifications du son d'un Rhythm Tone (WMT).....	76
Modifications du diapason (PCH/PCH Env).....	77
Modifications du timbre d'un son par filtrage (TVF/TVF Env)	78
Modifications du volume (TVA/TVA Env).....	80
Paramétrages de sortie	81
Initialisation des réglages de Rhythm Set (Init).....	82
Copie des paramètres de Rhythm Tone (Copy).....	82
Sauvegarde d'un Rhythm Set nouvellement créé (Write).....	83
Utilisation en mode Performance.....	84
À propos de l'écran «Performance Play».....	84
Sélection d'une Performance	84
Sélection de Performances favorites (Favorite Performance).....	85
Sélection d'une Part.....	86
Choix du son d'une Part	86
Utilisation de la page Performance Mixer	86
Choix d'une Part.....	86
Edition des paramètres de Part.....	87
Utilisation de la fonction Arpeggio/Rhythm.....	87
Visualisation des messages MIDI de chaque Part (Part Information).....	87
Création d'une Performance.....	88
Visualisation en liste des paramètres de Part (Performance Part View).....	88
Réglage des paramètres de chaque Part.....	88
Liste des paramètres	88
Tempéraments non égaux (Scale Tune)	92
Liste des paramètres	93
Paramétrages MIDI	93
Liste des paramètres	93
Autres paramétrages (General)	94
Liste des paramètres	94
Paramétrage du Patch affecté à une Part	95
Initialisation des paramètres de Performance (Init).....	95
Sauvegarde d'une Performance nouvellement créée (Write)	96

Jeu en arpèges (Arpeggio).....	97
La fonction Arpeggio	97
Utilisation de l'arpégiateur	97
Activation/désactivation de l'arpégiateur	97
Maintien d'un arpège	97
Paramétrage de l'arpégiateur	98
Choix des styles d'arpèges (Arpeggio Style).....	98
Choix du tempo des arpèges	98
Modification de l'accentuation (Accent Rate).....	99
Choix de la plage d'action (Octave Range)	99
Options Beat et Shuffle (Grid).....	99
Options Staccato et Tenuto (Duration)	99
Variations ascendantes/descendantes (Motif)	99
Affectation de la vélocité aux arpèges (Velocity)	100
Choix du canal arpégé en mode Performance (Arp Channel)	100
Création de styles personnalisés	100
Création d'un style d'arpège (Arpeggio Style Recording).....	100
Édition d'un style d'arpège (Arpeggio Style Edit).....	102
Sauvegarde d'un Style nouvellement créé (Write).....	103
Enregistrement d'arpèges sur séquenceur externe.....	103
Utilisation de la fonction Chord Memory.....	104
À propos de la fonction Chord Memory.....	104
Utilisation de la fonction Chord Memory.....	104
Activation/désactivation de la fonction Chord Memory	104
Choix des formes d'accords.....	104
Déclenchement d'un accord dans l'ordre des notes (Rolled Chord).....	105
Création de formes d'accords personnalisées	105
Sauvegarde de formes d'accords nouvellement créées Created (Write).....	106
Enregistrement d'accords sur séquenceur externe.....	106
Écoute de rythmes.....	107
À propos des motifs rythmiques (patterns).....	107
Utilisation des groupes rythmiques.....	107
Lecture d'un rythme	107
Activation/désactivation d'une boucle rythmique.....	107
Sélection du groupe rythmique.....	108
Choix du tempo du groupe rythmique.....	108
Créations de styles personnalisés (Rhythm Group Edit)	109
Sauvegarde du groupe rythmique nouvellement créé (Write).....	109
Paramètres «Rhythm Pattern»	110
Choix des patterns	110
Choix du tempo pour la lecture d'un pattern (Tempo).....	110
Modification de l'accentuation (Rhythm Accent)	110
Options Beat et Shuffle (Grid).....	110
Options Staccato et Tenuto (Duration)	111
Action de la vélocité sur le pattern (Velocity).....	111
Choix du canal affecté au Rhythm Pattern en mode Performance (Rhy Ptn Channel).....	111
Création de styles personnalisés (Rhythm Pattern Edit).....	111
Création d'un Pattern (Rhythm Pattern Step Recording)	111
Édition d'un Pattern (Rhythm Pattern Edit)	113
Sauvegarde des Patterns nouvellement créés Created (Write).....	114
Enregistrement d'un pattern en lecture sur séquenceur externe	114

Échantillonnage (Sampling).....	115
Activation/désactivation d'une source externe.....	115
Paramétrage de la source d'enregistrement (MIX IN)	115
Ajout d'effets sur la source (Input Effect).....	116
Activation/désactivation des effets sur la source	116
Édition des effets affectés à la source	116
Paramétrage de la sortie externe (Mix In Output).....	117
Procédure d'échantillonnage.....	117
Division automatique d'un Sample en cours d'enregistrement.....	119
Édition d'un Sample	120
Sélection d'un Sample (Sample List)	120
Sélection d'un Sample	120
Chargement d'un Sample	120
Chargement de tous les Samples	121
Libération d'un Sample.....	121
Suppression d'un Sample	121
Import d'un fichier audio.....	121
Accès à la page Sample Edit.....	122
Zoom avant/arrière dans la forme d'onde (Zoom In/Out)	122
Définition des points de départ et d'arrêt du Sample.....	122
Paramétrage du Sample (Sample Parameters).....	123
Création d'un Patch à partir d'un Sample (Create Patch).....	124
En partant du mode Patch	124
En partant du mode Performance	124
Création d'un Rhythm Set à partir de samples (Create Rhythm Set).....	125
En partant du mode Patch	125
En partant du mode Performance	125
Création d'un Patch à partir d'un multisample (Create Multisample).....	126
Troncature d'un Sample (Truncate).....	127
Renforcement ou limite des hautes fréquences d'un Sample (Emphasis)	128
Optimisation du niveau d'un Sample (Normalize).....	128
Création d'une enveloppe (Amp).....	129
Ajustement temporel (Time Stretch)	129
Division d'un sample en Notes (Chop).....	130
Sauvegarde d'un Sample.....	131
Ajout d'effets	132
Activation/désactivation des effets.....	132
Ajout d'effets en mode Patch.....	133
Affectation de sortie des effets (Routing).....	133
Structure de la page «Effect Edit Menu»	134
Paramétrage des effets.....	134
Fonctions des paramètres d'effets	134
Ajout d'effets en mode Performance	139
Affectation de sortie des effets (Routing).....	139
Structure de la page «Effect Edit Menu»	140
Paramétrage des effets.....	140
Fonctions des paramètres d'effets	140
Définition de la source des effets	145
Choix de la structure du multi-effet (MFX Structure)	146
Effets de mastering.....	146

Branchement sur votre ordinateur par USB (USB Mode)	148
À propos des fonctions USB	148
Sélection des modes MIDI et USB	148
Transfert de fichier de/ vers l'ordinateur (Storage Mode)	149
Connexions.....	149
Définition de la zone Connexion-Destination.....	149
Précautions concernant les fichiers et les dossiers	150
Sortie du mode «Storage»	150
Annulation de la liaison USB	150
Exemples d'utilisation du mode «Storage»	150
Échange de messages MIDI avec l'ordinateur (MIDI Mode).....	151
Fonctions de fichiers (File Utility)	153
Sélection d'un fichier.....	153
Copie d'un fichier (File Copy)	154
Déplacement d'un fichier (File Move).....	154
Suppression d'un fichier (File Delete).....	154
Initialisation d'une carte mémoire (Card Format).....	154
Paramètres communs à tous les modes (fonctions système)	155
Comment paramétrer les fonctions système	155
Sauvegarde des paramètres système (Write)	155
Actions des paramètres système	156
Fonctions de gestion des données	
Rappel des réglages par défaut (Factory Reset)	162
Procédure de base.....	162
Sauvegarde des données utilisateur (User Backup).....	162
Rappel de données sauvegardées (User Restore).....	162
Réinitialisation	162
Utilisation de l'éditeur du Fantom-X	163
Installation du «Fantom-X Editor» sur votre ordinateur.....	163
Branchements.....	163
Utilisation du «Fantom-X Librarian»	163
Configurations systèmes	164
Windows	164
Mac OS.....	164
Lecture de données SMF (Song Play).....	165
(p. 166 - 167 : supprimées)	
Installation de la carte d'expansion Wave.....	168
Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave	168
Installation d'une carte d'expansion Wave	168
Vérification des cartes d'extension audio après installation.....	169
(p. 170 - 171 : supprimées)	

Ajouter de la mémoire172
Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire..... 172
Installation du module de mémoire 172
Retrait du module de mémoire 173
Vérifier que la mémoire est installée correctement 173

Utilisation d'une carte mémoire174
Avant d'utiliser la carte mémoire 174
Écriture de données sur la carte 174
Installation de la protection PC Card 174

Appendice 175

Dysfonctionnements176
Liste des paramètres181
Liste des effets193
Messages d'erreur218
Liste des Performances219
Liste des Patches.....220
Liste des Rhythm Set226
Liste des Waveforms235
Liste des styles Arpeggios239
Liste des Chord Forms239
Liste des Rhythm Patterns.....240
Liste des Rhythm Groups243
À propos du MIDI244
Implémentation MIDI.....245
Caractéristiques.....272
Index.....274

Fonctionnalités

Un générateur de son exceptionnel, associant l'audio et le MIDI

Le Fantom-XR hérite du générateur de son qui a fait le succès des Fantom-X6/X7/X8, unifiant la synthèse et l'échantillonnage dans un même ensemble. Les formes d'ondes importées d'un ordinateur ou d'une source externe peuvent ainsi être aussi utilisées comme base pour la synthèse sonore.

Jusqu'à 6 cartes d'extension peuvent également être installées dans l'appareil pour l'adapter à votre style musical ou au contexte professionnel dans lequel vous évoluez.

Une polyphonie de 128 voix

Une polyphonie très large de 128 voix permet de prendre en charge aussi bien les productions musicales les plus évoluées que les situations de scène les plus complexes.

Un son de piano multi-échantillonné de 88 notes

Le Fantom-XR dispose d'un son de piano de 88 notes multiéchantillonné et enregistré avec le plus grand soin par des ingénieurs du son de haut niveau. Chaque note a été enregistrée en stéréo avec quatre niveaux de vélocité, ce qui donne un total de 704 échantillons pour ce son de piano, qui présente non seulement une grande qualité de timbre mais également une présence incomparable. Les 128 Mo de mémoire interne représentent le double de celle de la série Fantom-X6/X7/X8, et il lui ajoute une gamme étendue de sons créés avec une attention marquée dans la fidélité des instruments à cordes, mais aussi des guitares, batteries, basses et, bien sûr, des pianos."

* *Le multi-échantillonnage 88 notes n'est utilisé que pour le son de piano.*

Un sampler à part entière

En plus des options d'échantillonnage et ré-échantillonnage, ce sampler offre de larges possibilités d'édition qui rivalisent avec celles d'appareils spécialisés. Il propose entre autres une fonction Auto Sync qui adapte automatiquement la longueur d'une mesure au tempo et dispose de 16 Mo de mémoire en standard, extensible jusqu'à 528 Mo par ajout de barrettes DIMM.

De nombreuses interconnexions

Un connecteur USB assure la liaison avec l'ordinateur.

La compatibilité USB-MIDI permet de nombreux échanges de données et la liaison avec des outils informatiques.

Les liaisons audio peuvent être soit analogiques soit numériques, avec entrées et sorties numériques en standard et les sources d'échantillonnages peuvent être indifféremment analogiques ou numériques.

Le port PC card permet la sauvegarde sur divers types de supports: SmartMedia ou Compact Flash, allant jusqu'à 1 Go.

Des options de mastering

Vous disposez dans cet appareil de 78 effets répartis entre multieffets, chorus, et reverb. Comme les effets de mastering nécessaires à la finalisation du processus de production musicale sont également présents, vous pouvez créer des Songs présentant un niveau de qualité proche des CD du commerce.

Écran LCD graphique 160 x 48 pixels

Tout en étant compact, le Fantom-XR dispose d'un écran large permettant des affichages graphiques d'une excellente lisibilité.

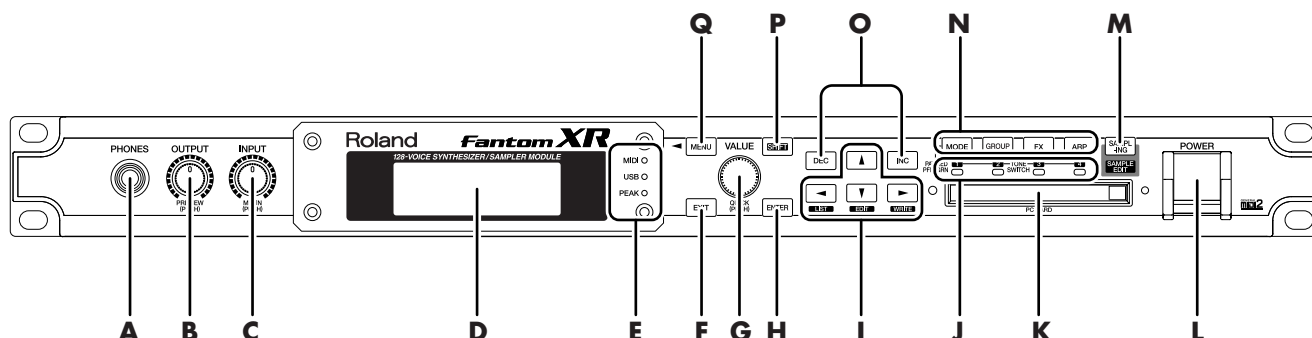
Que ce soit pour la sélection de sons ou l'édition de formes d'onde, cet écran intégré vous permettra de travailler confortablement.

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

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

Description

Face avant



A Prise casque PHONES

Branchement d'un casque stéréo (vendu séparément). -> (p. 16)

B Bouton OUTPUT

Règle le volume général au niveau des sorties OUTPUT A (MIX) et PHONES en face arrière. -> (p. 17)
Appuyez sur ce bouton pour entendre le son sélectionné sans avoir besoin de clavier ou autre pilote externe (PREVIEW).

C Bouton INPUT/MIX IN

Contrôle le volume de la source externe.
Appuyez sur ce bouton pour activer/désactiver la source externe.
-> (p. 115)

* Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur ce bouton pour accéder au paramétrage de la source externe.

D Écran

Affiche les informations concernant l'opération en cours.

E Témoin MIDI MESSAGE

S'allume lorsqu'un message MIDI est reçu par le connecteur MIDI.

Témoin USB MESSAGE

S'allume lorsqu'un message MIDI est reçu par le connecteur USB ou lors d'un transfert de données en mode Sauvegarde (« Storage », p. 148).

Témoin PEAK

S'allume lorsque le volume de la source externe est trop fort.

F [EXIT]

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

G Molette VALUE/QUICK

Cette molette permet de modifier les valeurs. Si vous la tournez en la maintenant, l'incrémentation est plus rapide.

H [ENTER]

Valide une opération.

I

Boutons [◀ / ▲ / ▼ / ▶] (CURSOR)

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

Bouton [LIST]

Pour visualiser une liste de sons ou d'échantillons, maintenez [SHIFT] et appuyez sur ce bouton. ->(p. 42, p. 120)

Bouton [EDIT]

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ce bouton pour modifier toute une palette de paramètres.

Bouton [WRITE]

Sauvegarde de vos modifications en mémoire interne ou sur une carte mémoire: maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ce bouton. -> (p. 69, p. 83, p. 96, p. 103, p. 106, p. 131, p. 155)

J

Témoin TONE SWITCH

Indique l'état « on » ou « off » des tones (p. 47).

K

Connecteur PC CARD

Permet le branchement d'une carte mémoire. -> (p. 170, p. 172)

* Insérez ces cartes avec précaution ; vérifiez qu'elles sont bien en place .

L

Interrupteur POWER

Permet la mise sous/hors tension de l'appareil. -> (p. 17, p. 19)

M

[SAMPLING]

Donne accès à la page Sampling Menu. -> (p. 117)

[SAMPLE EDIT]

Édition d'un échantillon. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur ce bouton. -> (p. 122)

N**[MODE]**

Sélection alternative des modes « Patch » et « Performance ».

[GROUP]

Sélection alternative du groupe du patch actif ou d'un autre groupe. Maintenez ce bouton et tournez la molette VALUE, ou utilisez [INC][DEC].

[FX]

Modifications des réglages de l'effet sélectionné. Permet également les réglages de mastering. -> (p. 132)

[ARP]

Modifications des réglages « arpeggios », « chord memory », et « rhythm ». -> (p. 97, p. 104, p. 107)

Tone switches [1]-[4]

Activation/désactivation des Tones 1 à 4. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ces boutons. -> (p. 47)

O**[DEC], [INC]**

Ces boutons permettent la modification des valeurs. Si vous maintenez l'un d'eux enfoncé et manipulez l'autre, les valeurs défilent plus rapidement.

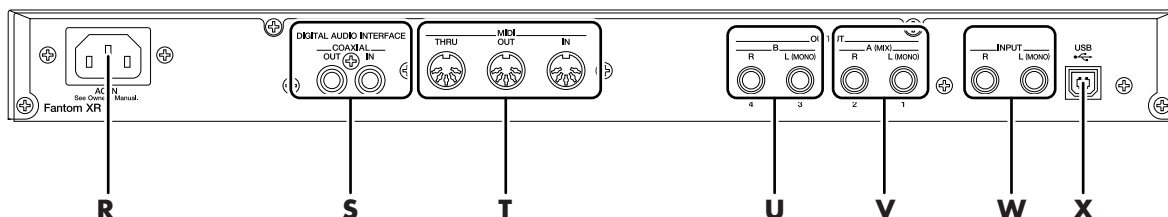
P**[SHIFT]**

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

Lorsque vous appuyez sur [SHIFT], le bouton s'allume, et les autres boutons auront d'autres fonctions. Pour revenir à leur fonction originelle, appuyez à nouveau de façon à éteindre le témoin.

Q**[MENU]**

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

Face arrière**R****Connecteur d'alimentation (AC In)**

Branchez ici le cordon d'alimentation fourni. -> (p. 17)

* Pour plus de détails sur la consommation, voir p. 272.



L'appareil doit être uniquement branché à une alimentation du type indiqué sur sa face inférieure.

S**Connecteurs DIGITAL IN/OUT**

Le Fantom dispose d'une entrée/sortie numérique au format coaxial. Ces connecteurs donnent accès à un signal audionumérique (stéréo). Le niveau de sortie est identique à celui du signal émis par les sorties OUTPUT A (MIX).

T**Prises MIDI (IN, OUT, THRU)**

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

U**Connecteurs OUTPUT B (L, R)**

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

V**Connecteurs OUTPUT A (MIX) (L (MONO), R)**

Ces connecteurs permettent l'envoi du signal audio en stéréo vers votre système de diffusion ou d'amplification. Pour une utilisation mono, utilisez le connecteur L. -> (p. 16)

Connecteurs INDIVIDUAL 1-4

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

* L'affectation de ces connecteurs en sorties stéréo (OUTPUT) ou individuelles (INDIVIDUAL) se gère au niveau du paramètre « Output Assign » (p. 134, p. 140).

W**Connecteurs AUDIO INPUT (L, R)**

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

Si vous enregistrez à partir d'un micro, branchez-le sur le connecteur L et réglez « Input Select » (p. 115) sur « MICROPHONE ».

X**Connecteur USB**

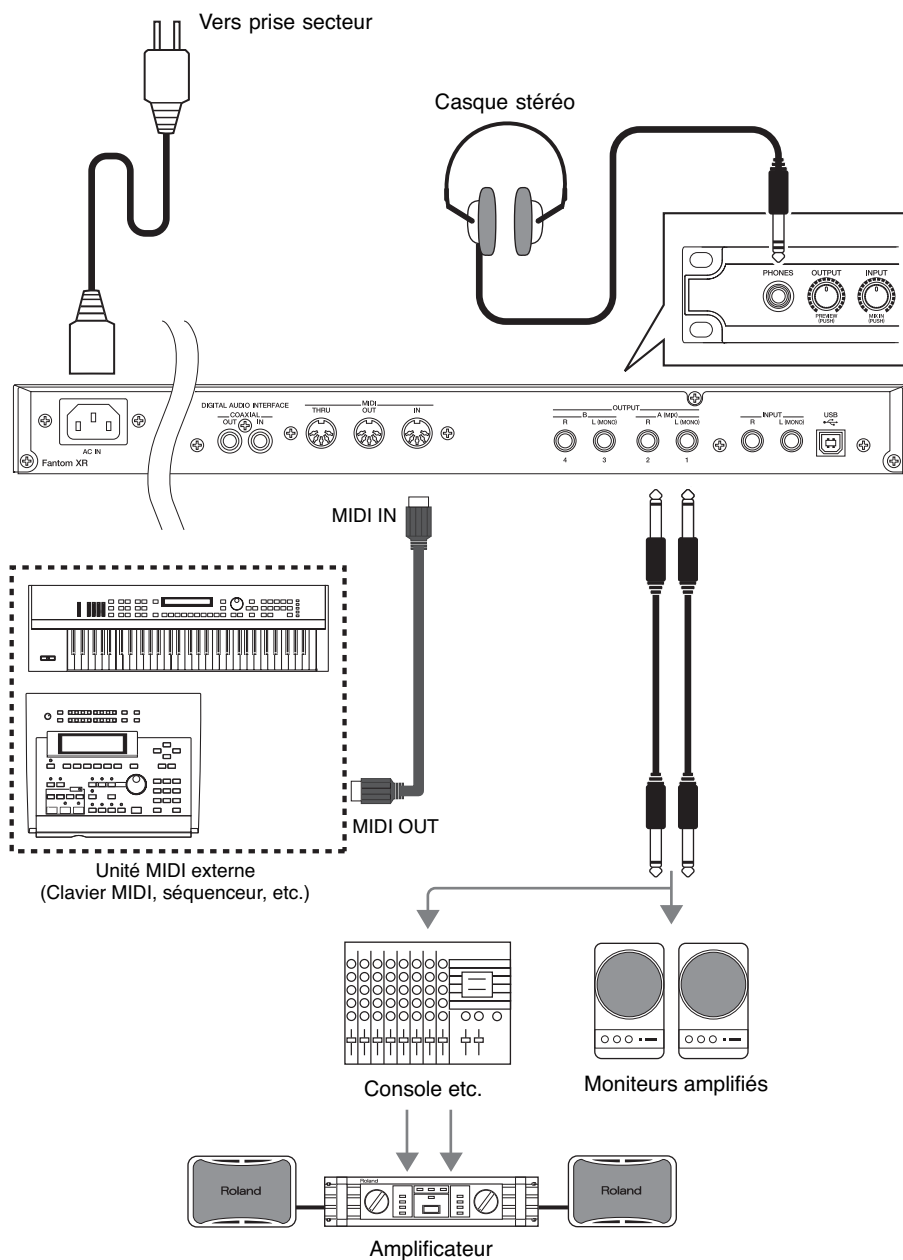
Permet le branchement d'un câble USB entre l'ordinateur et le Fantom-XR. -> (p. 148)

Prise en main

Branchement d'un ampli et d'un système de diffusion

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

1. Avant tout branchement, vérifiez que tous vos appareils sont bien hors tension.
2. Branchez une des extrémités du cordon d'alimentation (fourni) dans le connecteur d'alimentation du Fantom-XR, et l'autre extrémité dans une prise secteur alimentée.
3. Reliez le Fantom-XR à votre système de diffusion comme indiqué dans le schéma ci-dessous.



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



Pour pouvoir apprécier au mieux les sons de votre Fantom-XR, nous vous recommandons d'utiliser une amplification stéréo. En cas d'utilisation mono, utilisez le connecteur OUTPUT A (MIX) L (MONO).



Les câbles audio ne sont pas fournis et doivent être achetés séparément.



Pour plus de détails sur l'installation des cartes d'extensions (vendues séparément), voir «Installation de la carte d'extension Wave» (p. 168).

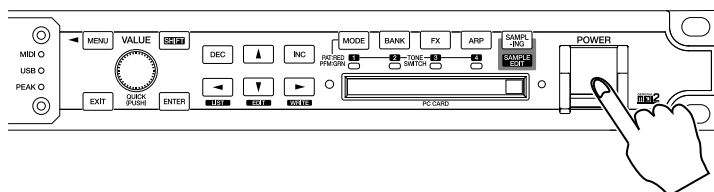
Mise sous tension

Une fois les branchements effectués (page précédente), mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent serait susceptible d'entraîner des dysfonctionnements et/ou d'endommager votre matériel.

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

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

2. Appuyez sur l'interrupteur POWER ON situé en face avant du Fantom-XR.



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

3. Allumez ensuite votre système d'amplification.



Ne créez pas de volumes sonores excessifs, qui pourraient endommager aussi bien votre matériel que votre audition.

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

Que ce soit à la mise sous tension ou après une utilisation prolongée, ou encore en fonction de l'éclairage ambiant ou de votre position, la lecture de l'écran peut se révéler parfois difficile. Dans ce cas, ajustez la luminosité et le contraste de l'écran de la façon suivante:

1. Dans la page « Patch Play » (p. 40) ou « Performance Play » (p. 84), appuyez sur [MENU].

La page « Top Menu » apparaît.

2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « System ».

3. Appuyez sur [ENTER].

La page « System Setup » apparaît.

4. Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes. Utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner « System Startup ».

5. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur « LCD Contrast ».



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

Plus la valeur est importante, plus les caractères seront contrastés.

Valeurs: 1-20

7. Pour sauvegarder vos nouveaux réglages, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▶ pour procéder à la sauvegarde de vos réglages système.

Pour ne pas sauvegarder, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page précédente.



« Sauvegarde des paramètres système »
(p. 155)

Mise hors tension

1. **Avant d'éteindre l'appareil, vérifiez les points suivants:**
 - Les contrôles de volume du Fantom-XR et des appareils qui lui sont reliés sont-ils bien au minimum?
 - Avez-vous sauvegardé les données ou les sons que vous avez créés?
2. **Éteignez les divers appareils reliés au Fantom-XR.**
3. **Appuyez sur le bouton POWER du Fantom-XR pour l'éteindre.**

Retour aux réglages d'usine par défaut (Factory Reset)

Pour restaurer toutes les données du Fantom-XR à leur valeur de sortie d'usine (**Factory Reset**).

1. **dans la page « Patch Play » (p. 40) ou « Performance Play » (p. 84), appuyez sur [MENU] pour afficher la page « Top Menu ».**
2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « Utility », puis appuyez sur [ENTER].**
3. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « Factory Reset », puis appuyez sur [ENTER].**
Un message de confirmation apparaît.
4. **Appuyez sur [ENTER] pour procéder à l'initialisation Factory Reset.**
** Pour annuler, appuyez sur [EXIT].*
5. **Quand l'écran affiche « Power Off », éteignez l'appareil, puis allumez-le à nouveau.**

NOTE

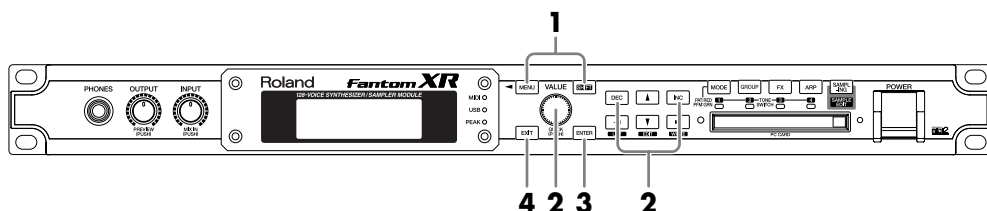
Si vous avez des données importantes dans la mémoire interne du Fantom-XR, sachez qu'elles seront effacées par une initialisation « Factory Reset » (**les données en mémoires user seront perdues**).

Si vous désirez les conserver, sauvegardez-les sur une carte mémoire (p. 162) ou sur votre ordinateur via USB (p. 149).

Prise en main

Écoute des morceaux de démonstration

Le Fantom-XR comporte un morceau de démonstration (« demo ») que vous pouvez écouter en utilisant la fonction Demo Play. Il permet de découvrir rapidement et agréablement les sonorités et les effets exceptionnels de cet instrument.



1. En maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé, appuyez sur [MENU].

L'écran « Demo Menu » apparaît.



2. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC] pour choisir une démo.

Si vous choisissez [ALL], tous les morceaux seront lus les uns après les autres.

3. Appuyez sur [ENTER] pour lancer les démonstrations.

La lecture s'arrête automatiquement à la fin du morceau.

Vous pouvez appuyer sur [EXIT] à tout moment pour revenir à l'écran « Demo Menu ».

	Titre	Compositeur	Copyright
1	Holla If Ya Hear Me	Scott Tibbs	© 2004 Roland Corporation
2	The Escape	David Ahlund	© 2004 Roland Corporation
3	Moon Cluster	Tatsuya Nishiwaki	© 2004 Roland Corporation
4	Still Solace	Scott Tibbs	© 2004 Roland Corporation
5	Nu-Ages	Christian Sales	© 2004 Roland Corporation
6	Cellular Tissue	Hisashi Saito	© 2004 Roland Corporation
7	AKEBONO	Satoshi Mishiba	© 2004 Roland Corporation

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

MEMO

Vous pouvez aussi accéder à l'écran « Demo Menu » à partir des pages Patch Play (p. 40) ou Performance Play (p. 84) en appuyant sur [MENU] pour accéder à la page Top Menu.

NOTE

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

NOTE

Tous droits réservés. L'utilisation de ces données à d'autres fins que l'écoute privée est rigoureusement interdite.

NOTE

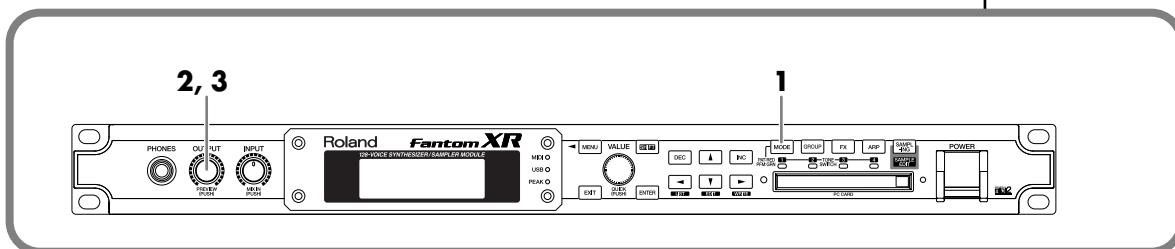
La lecture des morceaux de démonstration n'est pas transmise par MIDI OUT.

Écoute des sons

Le Fantom-XR est doté d'une large palette de sons incorporés appelés « Patches ». Vous pouvez déjà les écouter en **mode Patch**.

Pré-écoute des Patches (Phrase Preview)

Même sans avoir de clavier MIDI branché, le Fantom-XR vous permet d'effectuer une pré-écoute des sons à l'aide de phrases musicales préenregistrées et adaptées à chaque type de Patch (**category**).



1. Appuyez sur [MODE] (le bouton s'allume en rouge).
Vous accédez au mode Patch et l'écran Patch Play apparaît
2. Appuyez sur le bouton OUTPUT.
La phrase attribuée au patch sélectionné est mise en lecture.
3. Appuyez à nouveau sur OUTPUT pour arrêter la phrase.

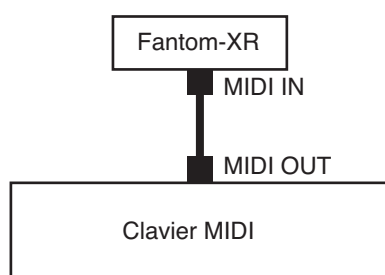
Pilotage d'un Patch du Fantom-XR à partir d'une unité MIDI externe (MIDI Keyboard)

Le Fantom-XR produit des sons en réponse aux messages MIDI qu'il reçoit d'unités MIDI externes tels que claviers ou séquenceurs.

Branchez votre clavier MIDI sur le Fantom-XR et jouez quelques notes.

Branchement du clavier MIDI

Reliez les deux appareils comme indiqué ci-dessous.



Correspondance des canaux MIDI

Pour que le Fantom-XR réponde aux données MIDI adressées par une unité externe, il faut que lui et cette unité soit réglés sur le même canal MIDI.

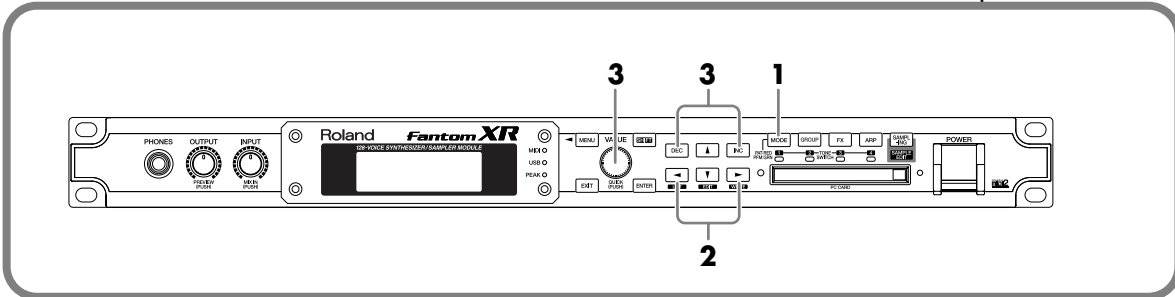
En mode Patch laissons les deux appareils utiliser le canal MIDI 1.



Le rappel des paramètres par défaut (Factory Reset) règle toujours le canal de réception du Fantom-XR sur « 1 ».

Sélection d'un Patch

Procédure de base



1. Appuyez sur la touche [MODE] (son témoin s'allume en rouge).
Vous accédez au mode Patch et l'écran Patch Play apparaît.
2. Utilisez les touches ◀ et ▶ pour amener le curseur sur le numéro de Patch.



Numéro de Patch

3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour sélectionner le Patch.



Le défilement est accéléré si vous tournez la molette en appuyant sur la touche [VALUE].

Choix d'un groupe

1. Appuyez sur la touche [MODE] (son témoin s'allume en rouge).
Vous accédez au mode Patch et l'écran Patch Play apparaît.
2. Appuyez sur [GROUP] pour sélectionner le groupe de patch.
Les groupes défilent dans l'ordre suivant:
USER (User) -> PR-A (Preset A) -> ... -> PR-H (Preset H) -> GM (General MIDI) ->
Card (Memory Card) -> XP-A (Expansion A) -> ... -> XP-F (Expansion F)



Numéro de Groupe

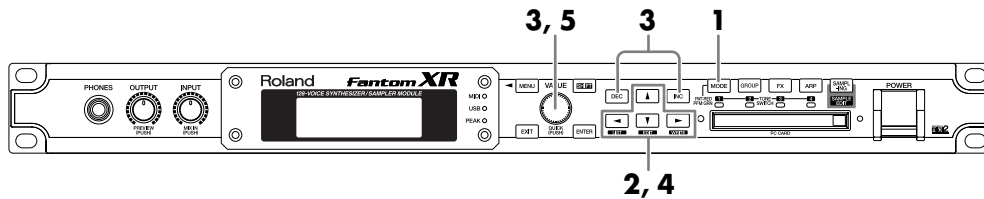
Vous pouvez aussi utiliser les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur le groupe de patch et utiliser la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour sélectionner le groupe.



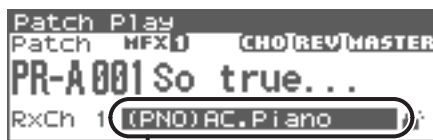
Les groupes XP-A à XP-F n'apparaissent que si les cartes d'extension correspondantes sont présentes.

Choix d'un Patch par catégorie

Les Patches du Fantom-XR sont organisés en catégories. La recherche par catégorie est une solution simple et rapide d'accès aux sons que vous recherchez.



1. Appuyez sur la touche [MODE] (elle s'allume en rouge).
Vous accédez au mode Patch et l'écran Patch Play apparaît.
2. Utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur la catégorie de Patches.



Catégorie de Patch

3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour sélectionner le groupe de Patch.

Vous pouvez choisir entre les catégories ci-après.

Catégorie	Commentaire	Catégorie	Commentaire
---	No Assign	SBR	Synth Brass
PNO	AC.Piano	SAX	Sax
EP	EL.Piano	HLD	Hard Lead
KEY	Keyboards	SLD	Soft Lead
BEL	Bell	TEK	Techno Synth
MLT	Mallet	PLS	Pulsating
ORG	Organ	FX	Synth FX
ACD	Accordion	SYN	Other Synth
HR	Harmonica	BPD	Bright Pad
M			
AGT	AC.Guitar	SPD	Soft Pad
EGT	EL.Guitar	VOX	Vox
DGT	DIST.Guitar	PLK	Plucked
BS	Bass	ETH	Ethnic
SBS	Synth Bass	FRT	Fretted
STR	Strings	PRC	Percussion
ORC	Orchestra	SFX	Sound FX
HIT	Hit&Stab	BTS	Beat&Groove
WND	Wind	DRM	Drums
FLT	Flute	CMB	Combination
BRS	AC.Brass		

Écoute des sons

- Utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur l'icône « Lock ».



Icône de verrouillage
(déverrouillé)

- Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC] pour verrouiller la catégorie.

Le verrouillage d'une catégorie permet de faire en sorte que seuls les Patches de cette catégorie apparaissent pour le choix d'un Patch. Quand la catégorie n'est pas verrouillée, si vous passez les Patches en revue vous pouvez passer sans le vouloir aux Patches de la catégorie suivante sans vous en apercevoir.



Icône de verrouillage
(verrouillé)

- Appuyez sur ▲ pour amener le curseur sur le numéro de Patch.
- Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour choisir le Patch.
La sélection des sons dans une catégorie se fait sans tenir compte de leur appartenance à un groupe de Patches.

En mode Patch vous pouvez aussi utiliser diverses autres méthodes pour accéder à un Patch donné. Pour plus de détails voir « Sélection d'un Patch » (p. 40).

MEMO

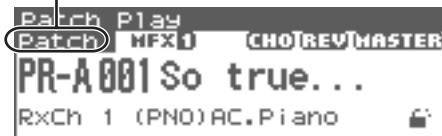
Pour déverrouiller la catégorie, tournez la molette VALUE ou appuyez sur [DEC].

Choix d'un Rhythm Set

Procédure de base

1. Appuyez sur [MODE] (la touche s'allume en rouge).
Vous accédez au mode Patch et l'écran « Patch Play » apparaît.
2. Utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur le type de Patch.

Type de patch



3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour amener le type de Patch sur « Rhythm ».



Le reste de la procédure est la même que pour le choix d'un Patch.

ASTUCE

La valeur défile plus vite si vous tournez la molette VALUE en appuyant sur le bouton [VALUE].

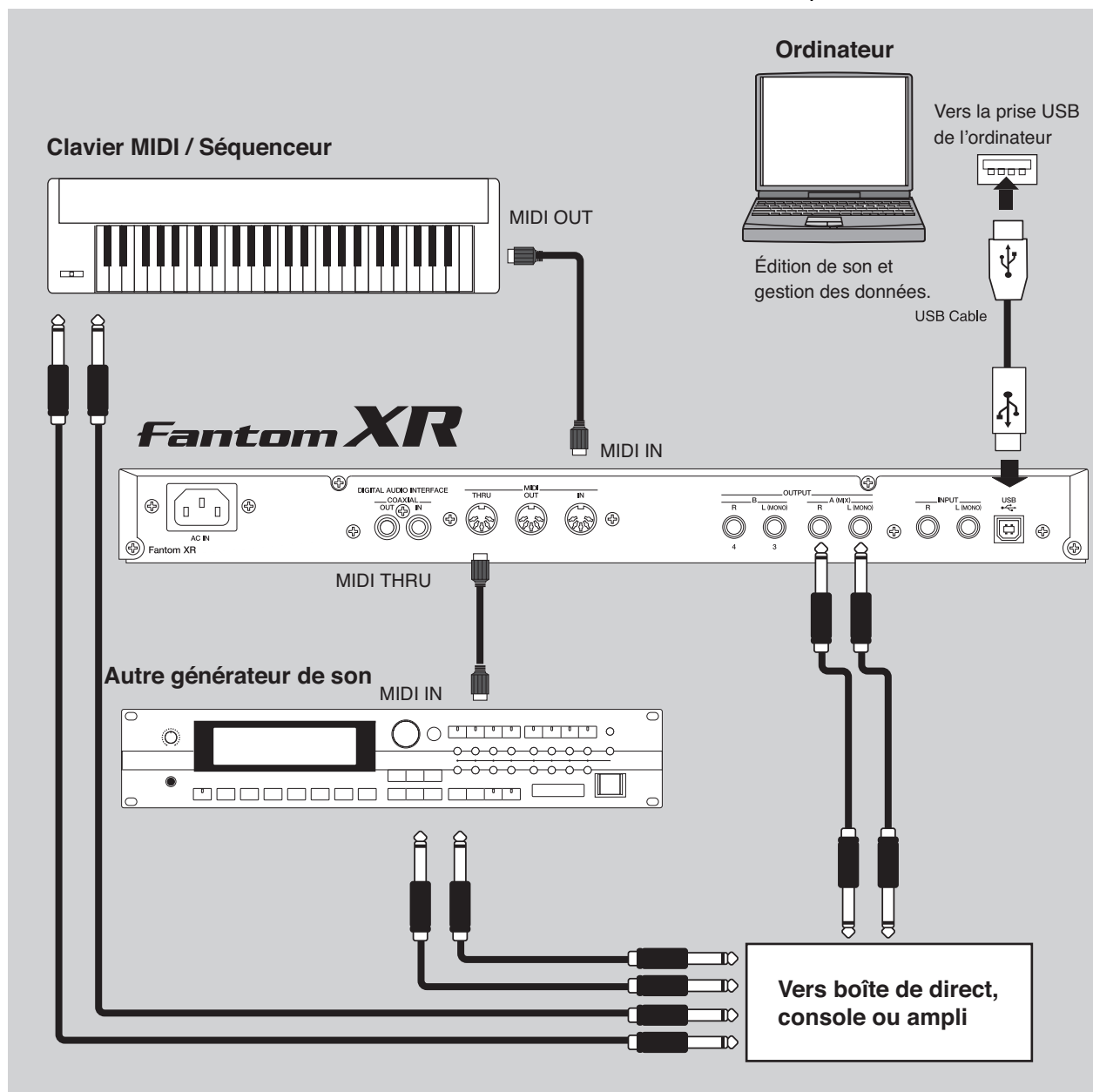
NOTE

Il n'y a pas de catégories de Rhythm Sets et vous ne pouvez donc pas les choisir ainsi.

Exemples de configurations

Exemple 1: Utilisation du Fantom-XR sur scène en tant qu'expandeur

Cet exemple présente une utilisation du Fantom-XR dans votre configuration de scène. Reliez le Fantom-XR à votre clavier et aux autres générateurs de son à l'aide de câbles MIDI et utilisez le connecteur USB pour la connexion avec le logiciel d'édition Fantom-X Editor. La possibilité de gérer et d'éditer vos sons par le bus USB vous permet d'effectuer des changements de dernière minute « à la volée ».



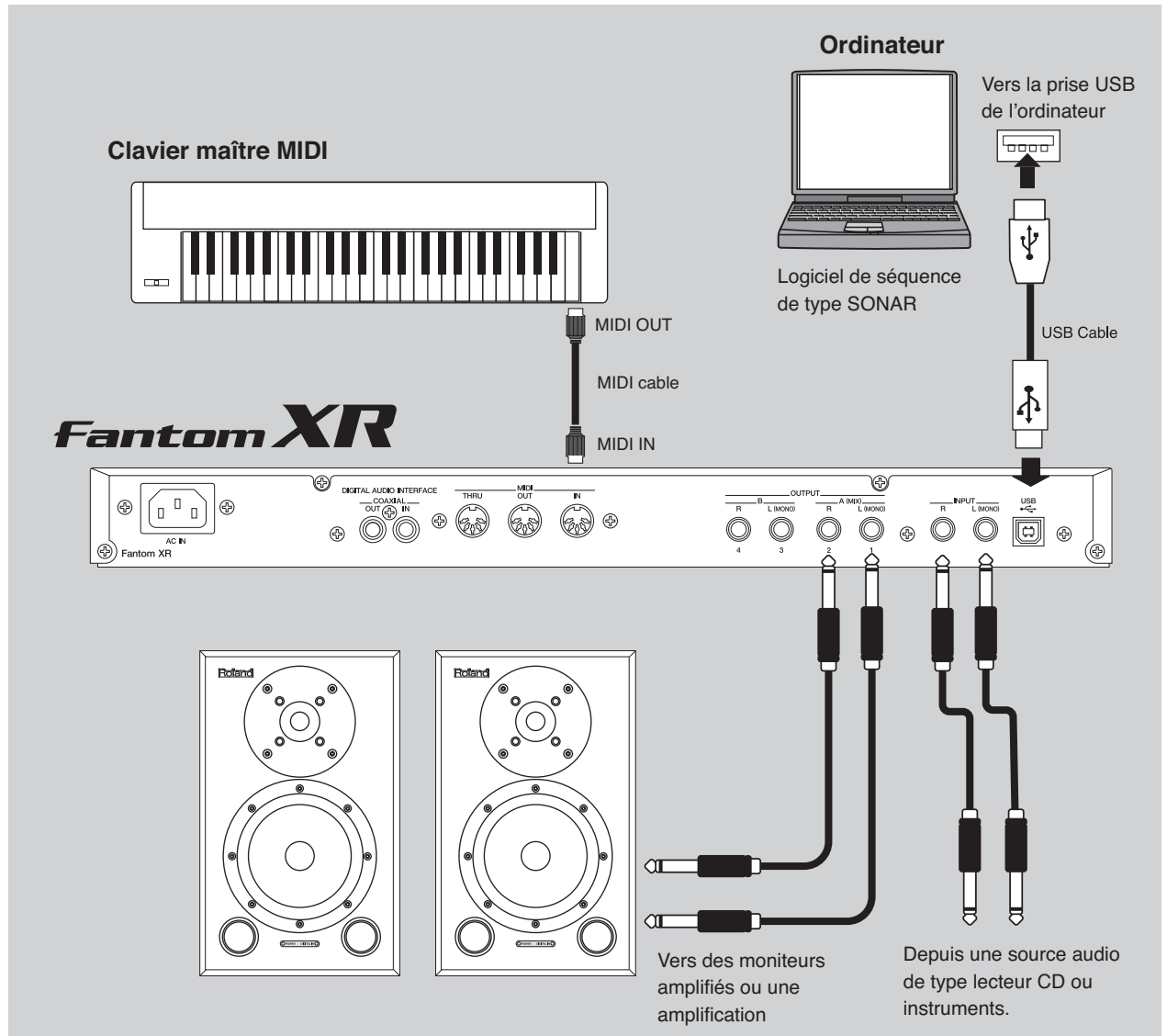
Paramétrage du Fantom-XR:

Mode USB: MIDI (si vous utilisez USB MIDI)/STORAGE (si vous transférez des fichiers)
-> Mettez le en mode MIDI si vous voulez pouvoir utiliser le connecteur USB pour l'accès au logiciel Fantom-X Editor.

Exemple 2: Utilisation dans une unité de production compacte

Dans cet exemple, le Fantom-XR est installé dans une unité de production musicale haut de gamme, occupant un espace particulièrement réduit.

Le Fantom-XR étant utilisé comme générateur de son et échantillonneur et l'ordinateur fonctionnant en tant qu'enregistreur direct-to-disc s'associent pour couvrir la plupart des besoins d'un studio.



Paramétrage du Fantom-XR:

Mode USB: MIDI (si vous utilisez USB MIDI)/STORAGE (si vous transférez des fichiers)

-> Choisissez la manière dont vous voulez utiliser le bus USB.

USB MIDI Thru: ON

-> Les messages arrivant en MIDI IN seront renvoyés sans modification vers l'ordinateur par le bus USB MIDI. Ce choix correspond à une utilisation avec un logiciel de séquence sur ordinateur.

Paramétrage du logiciel de séquence sur ordinateur:

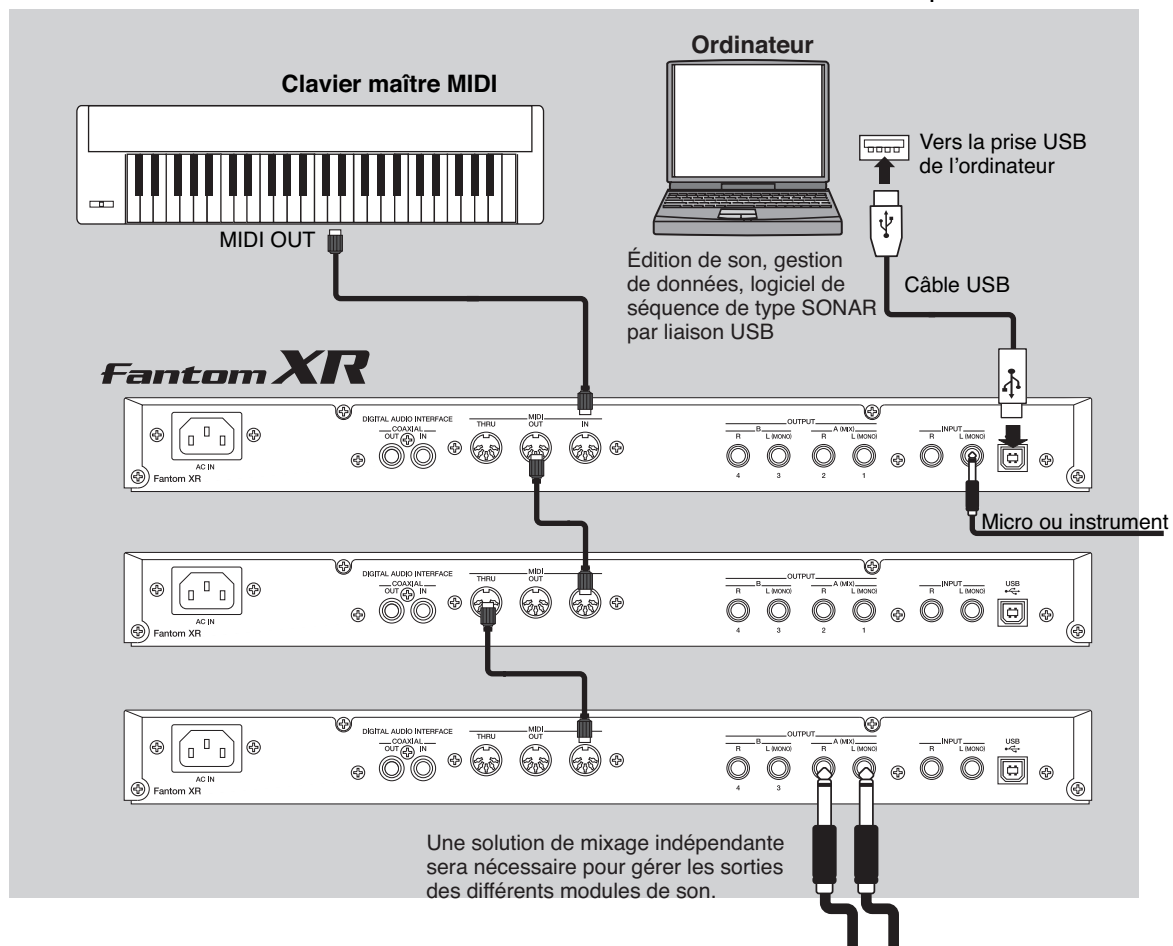
Mettez l'option « MIDI Thru » sur « Thru ».

-> Les messages MIDI reçus par votre logiciel de séquence seront renvoyés sans modification vers le Fantom-XR par le bus USB MIDI. Vous pouvez ainsi écouter le générateur de son pendant que vous enregistrez dans le logiciel.

Exemple 3: Production musicale utilisant plus d'un Fantom-XR

En utilisant trois Fantom-XR comme dans le schéma ci-dessous, vous pouvez créer un environnement de production puissant doté de 384 voix dans seulement trois unités rack. Reliez le premier Fantom-XR à l'ordinateur par USB. Il servira d'interface MIDI et distribuera les données MIDI au deuxième et au troisième Fantom-XR.

Pour transférer des données entre les Fantom-XR, la meilleure solution consiste à utiliser des cartes CompactFlash ou SmartMedia avec un adaptateur PC card. La plupart des ordinateurs portables étant dotés de ports PC les échanges entre tous les éléments de l'ensemble s'en trouvent facilités.



Paramétrage du Fantom-XR:

Unité 1 Mode USB: MIDI
-> Dans cet exemple nous utilisons le connecteur USB en mode MIDI.
USB MIDI Thru: ON
-> Les messages arrivant en MIDI IN seront renvoyés sans modification vers l'ordinateur par le bus USB MIDI.

Unités 2 et 3 Aucun paramétrage particulier n'est nécessaire.
Les mêmes données MIDI sont adressées à tous les modules. Utilisez le paramètre « Part Receive » (p. 92) de chacun pour qu'il ne joue que la partie qui lui est destinée.

Paramétrage du logiciel de séquence sur votre ordinateur:

Activez le paramètre « MIDI Thru » ou « Thru ».
-> Les messages MIDI reçus par votre logiciel de séquence seront renvoyés sans modification vers le Fantom-XR par le bus USB MIDI. Vous pouvez ainsi écouter le générateur de son pendant que vous enregistrez dans le logiciel.

Utilisation avancée

Présentation du Fantom-XR

Modes Patch et Performance

Le Fantom-XR peut être utilisé dans deux modes: Patch et Performance. Choisissez celui qui est le plus approprié à votre manière de jouer.

Mode Patch — lecture ou création de sons autonomes

En mode Patch vous pouvez utiliser un clavier MIDI ou une unité MIDI externe pour jouer un son/Patch autonome (p. 33) sur le Fantom-XR. Ce mode permet d'utiliser une grande variété d'effets sur un son et offre donc déjà des textures sonores très riches.

Le mode Patch vous permet également d'éditer simplement le son sélectionné et c'est le mode que vous privilégieriez pour la création de vos sons personnalisés.

Mode Performance — utilisation de plusieurs sons simultanément/ création de Songs

En mode Performance vous pouvez utiliser plusieurs Patches ou Rhythm Sets simultanément. Une performance (p. 33) comporte en effet seize « Parts » pouvant recevoir chacune un Patch ou un Rhythm Set. Vous pouvez utiliser ces Parts comme un ensemble instrumental, ou superposer des sons pour créer des textures sonores plus amples.

Le mode Performance permet d'utiliser un logiciel de séquence externe pour contrôler indépendamment chacune des seize Parts du Fantom-XR et c'est donc le mode le plus adapté à la création de Songs.

* À la sortie d'usine, le Fantom-XR est placé en mode Patch. Si vous le laissez dans ce mode et que vous tentez de lire un Song à partir d'une unité externe, vous n'entendrez qu'une seule partie de ce Song. Pour l'entendre en totalité, vous devrez en principe placer le Fantom-XR en mode Performance.

cf. ➔

Pour plus de détails sur le passage du mode Patch au mode Performance, voir p. 37.

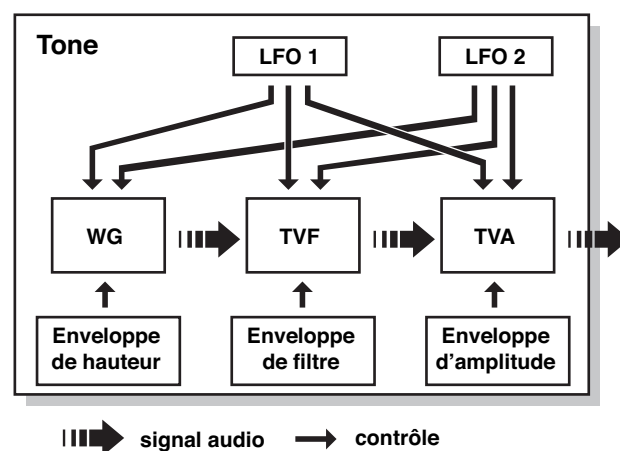
Organisation interne du Fantom-XR

Classification des types de son

L'utilisation du Fantom-XR vous fera apparaître un grand nombre de constituants du son. En voici une brève description.

Tones

Les « Tones » du Fantom-XR représentent pour lui l'unité sonore la plus élémentaire. Il n'est d'ailleurs pas possible d'écouter un Tone isolément: il faut l'incorporer au sein d'un Patch dont il ne constitue qu'une des briques de base.



Les tones sont composés des éléments suivants:

WG (générateur d'onde)

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

Le Fantom-XR contient 1480 formes d'ondes différentes. Tous les Patches du Fantom-XR sont faits de combinaisons de Tones basés sur ces formes d'ondes.

NOTE

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

TVF (Filtre à variation temporelle)

Détermine les variations dans la composition spectrale du son.

TVA (Amplification à variation temporelle)

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

Enveloppe

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

LFO (oscillateur basse fréquence)

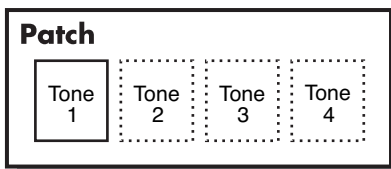
Le LFO permet de créer des modulations cycliques du son. Le Fantom-X dispose de deux LFO. Chacun d'eux (ou les deux) peut (peuvent) être affecté(s) aux paramètres WG (hauteur), TVF (filtre) et/ou TVA (volume). Quand le LFO est appliqué au WG l'effet résultant est un vibrato, quand il est appliqué au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

NOTE

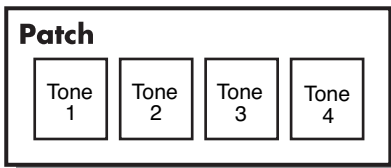
Le LFO ne fait pas partie des éléments constitutifs des Rhythm Tones (sons d'instruments de percussion).

Patches

Les Patches sont les éléments sonores de base auxquels vous avez accès pour jouer. Chacun d'eux peut comporter jusqu'à 4 tones. Leur combinaison est déterminée par le paramètre « Structure Type » (p. 51).



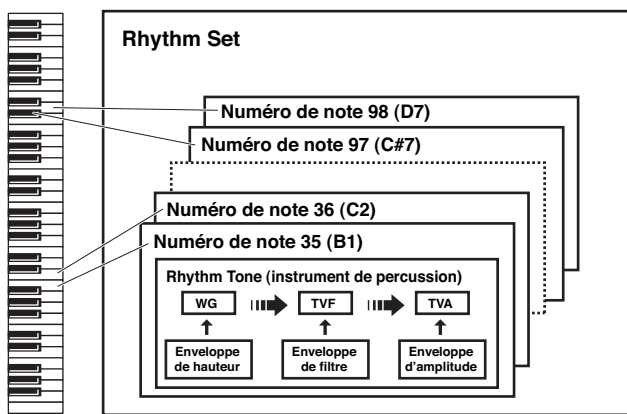
Exemple 1 : un Patch composé d'un seul Tone (les Tones 2 à 4 sont désactivés).



Exemple 2 : Un Patch composé de 4 Tones.

Rhythm Sets

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



Les instruments de percussion (Rhythm Tones) sont constitués des quatre éléments suivants. (Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe « Tones », ci-dessus)

WG (Générateur d'onde)

TVF (Filtre à variation temporelle)

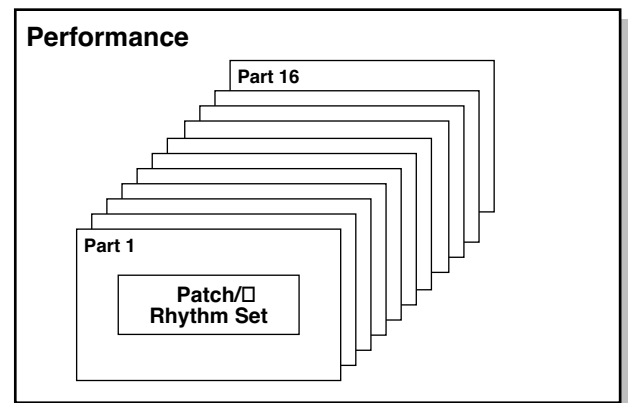
TVA (Amplification à variation temporelle)

Enveloppe

Performances

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

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



Part

Sur le Fantom-XR, une « part » est-ce à quoi vous affectez un patch ou un rhythm set. n mode Performance chaque performance dispose de 16 parts et vous pouvez également affecter un patch ou un rhythm set à chacune d'elles.

Présentation du Fantom-XR

Gestion de la polyphonie

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

Calcul du nombre de voix utilisées

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

(Nombre de sons joués) x (Nombre de Tones utilisés par le Patch) x (Nombre de Waves utilisées par les Tones)

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

Rendu sonore d'un Patch

Quand le Fantom-XR est appelé à jouer plus de 128 voix simultanément certaines notes en cours d'exécution sont coupées pour permettre aux nouvelles d'être effectivement jouées, en commençant par celles qui ont la priorité la plus basse. L'ordre de priorité est déterminé par le réglage Patch Priority (p. 49). L'option « Patch Priority » peut prendre deux valeurs: LAST ou LOUDEST. Dans l'option LAST chaque nouvelle note dépassant la polyphonie de 128 provoque l'arrêt de la note la plus anciennement jouée. Dans l'option LOUDEST c'est la note la moins audible qui est supprimée. La valeur par défaut et la plus communément utilisée est LAST.

Priorité de notes en mode Performance

Comme le mode Performance est généralement utilisé pour jouer des ensembles de sons constitués de plusieurs Patches, il est important de choisir une priorité pour un certain nombre de Parts. Celle-ci est effectuée via l'option Voice Reserve (p. 92). Quand au sein d'un Patch une note doit être suspendue pour faire place à une nouvelle, le paramétrage de l'option Patch Priority s'applique (p. 49).

Voice Reserve

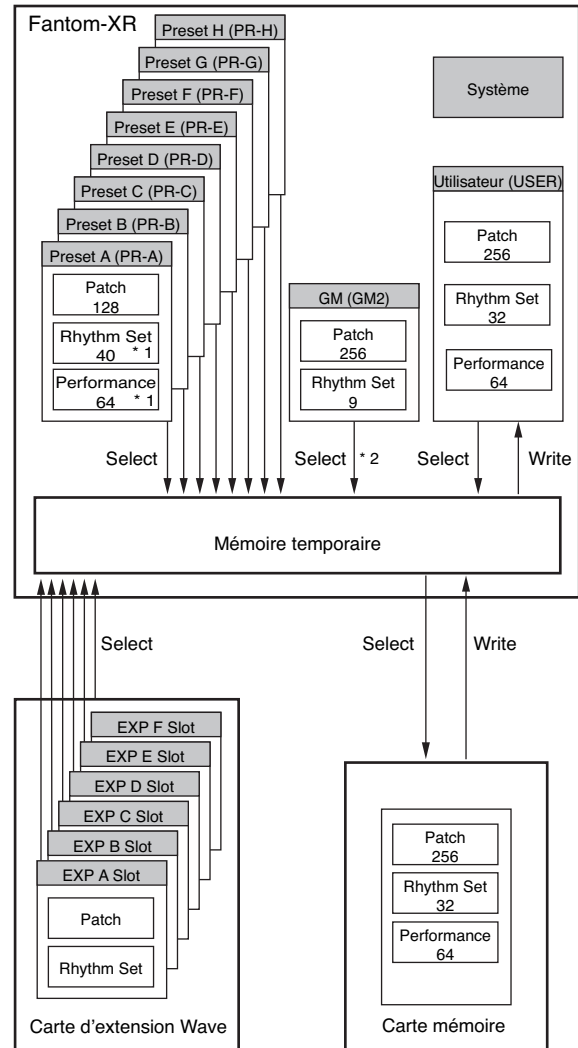
Le Fantom-XR dispose d'une fonction Voice Reserve destinée à garantir un nombre de notes minimum toujours disponible pour une Part donnée. Si, par exemple, cette réserve est réglée sur 10 pour la Part 16, celle-ci aura toujours une capacité de production de 10 sons simultanés, même si le total de 128 notes a été atteint pour l'ensemble des Parts. Lors du paramétrage de cette fonction Voice Reserve vous devez tenir compte du nombre de notes à jouer pour chaque Part, ainsi que du nombre de Tones utilisé par le Patch utilisé (p. 92).

MEMO

Il n'est pas possible de dépasser, pour la fonction Voice Reserve, plus de 128 voix pour l'ensemble des Parts.

Espaces mémoires

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



* 1 Seulement en PR-A (PRST)

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

Mémoire temporaire

Zone tampon

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

Quand vous pilotez le Fantom-XR, les sons produits dépendent de ces paramètres en mémoire tampon, et quand vous éditez un patch ou une performance, vous ne les modifiez dans un premier temps que dans cette mémoire temporaire.

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

Mémoire réinscriptible

Mémoire système

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

Mémoire utilisateur (User)

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

Carte mémoire

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

Mémoire non réinscriptible

Preset Memory

Mémoire Preset

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

Cartes d'extension (SRX Series, vendues séparément)

Le Fantom-XR peut recevoir jusqu'à six cartes d'extension (SRX series; vendues séparément). Ces cartes d'extension contiennent des données de formes d'ondes (Wave) pouvant être appelées directement en mémoire temporaire et exécutées.

Effets incorporés

Types d'effets

Le Fantom-XR est doté de processeurs d'effet incorporés et les réglages peuvent être effectués indépendamment pour chacun d'eux.

Multi-Effets

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

Chorus

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

Reverb

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

Effet de mastering

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

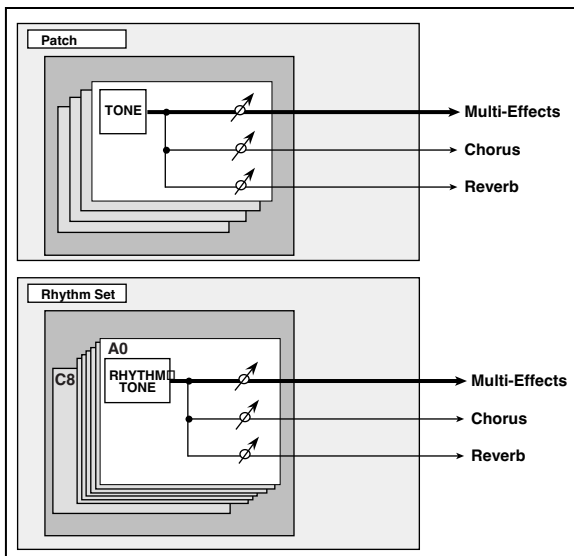
Effet de traitement des entrées (Input Effect)

Effet dédié spécifiquement au traitement du signal externe, et offrant des caractéristiques parfaitement adaptées à l'échantillonnage de sources audio externes.

Fonctionnement des effets dans les différents modes

En mode Patch

Le multi-effet, le chorus et la reverb peuvent être mis en œuvre individuellement pour chaque patch/rhythm set. Le réglage du niveau du signal adressé à chaque type d'effet (Send Level) permet de contrôler l'intensité de l'effet affecté à chaque son/ tone.

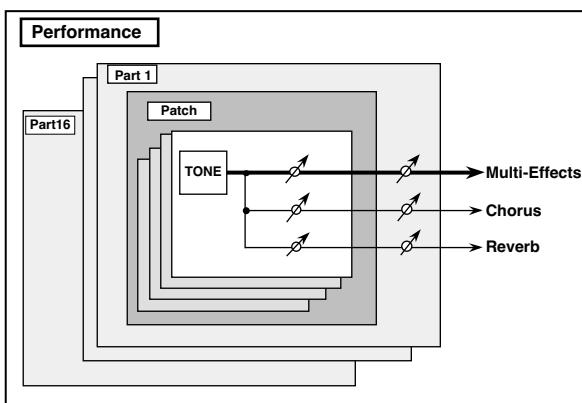


* Pour chaque part vous pouvez affecter soit un Patch soit un Rhythm Set.

En mode Performance

Le multi-effet, le chorus et la reverb peuvent être mis en œuvre individuellement pour chaque performance. Le niveau de chaque effet est réglable pour chaque Part.

Quand vous affectez des effets en mode Performance, les paramètres du Patch ou Rhythm Set affecté à chaque Part seront ignorés et ceux de la Performance les remplaceront. Les effets et le son d'un même Patch ou Rhythm Set peuvent donc différer selon qu'il est lu en mode Patch ou en mode Performance. Vous avez toutefois la possibilité de contrarier ce choix en décidant que les paramètres d'un Patch ou d'un Rhythm Set affecté à une Part s'appliquent à l'ensemble de la performance.

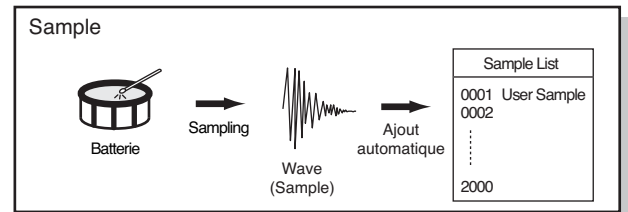


Section Sampling

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

Samples

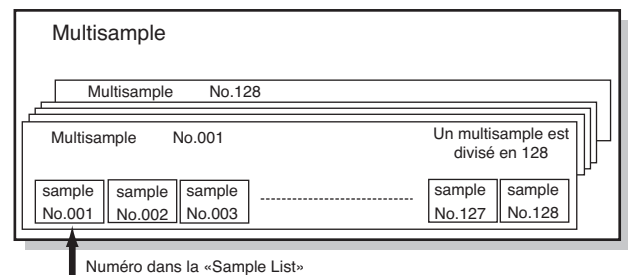
Un **sample** contient les données de formes d'ondes échantillonnées par le Fantom-XR. En plus de ces données proprement dites, il comporte également un certain nombre de paramètres spécifiques comme les points de départ, de fin et de bouclage. Le Fantom-XR peut gérer jusqu'à 9000 samples.



Multisamples

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

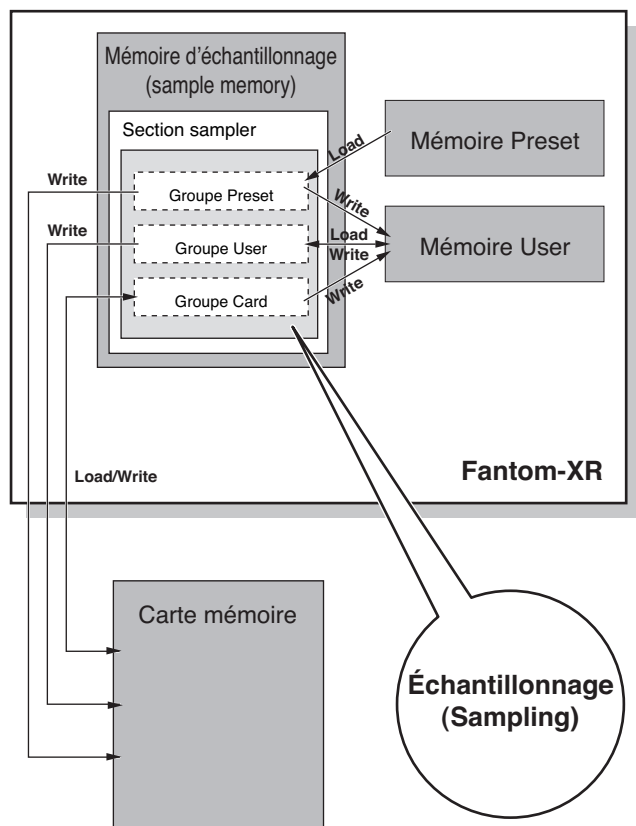
Le Fantom-XR dispose de 128 samples internes (presets), et peut également stocker 128 samples utilisateurs (User) sur une carte mémoire (vendue séparément).



Stockage des Samples

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

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



Fonctions de base du Fantom-XR

Changement de mode de générateur de son

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

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

Mode Patch

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

Pour appeler le mode Patch

1. Appuyez sur [MODE] (le bouton s'allume en rouge).



Performance mode

Pour appeler le mode Performance

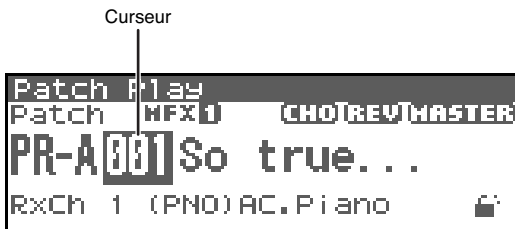
Ce mode permet de combiner divers sons (Patches ou Rhythm Sets).

1. Appuyez sur [MODE] (le bouton s'allume en vert).



Déplacement du curseur

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



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



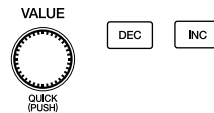
- ▲ : déplace le curseur vers le haut.
- ▼ : déplace le curseur vers le bas.
- ◀ : déplace le curseur vers la gauche.
- ▶ : déplace le curseur vers la droite.

TIP

Si vous maintenez une touche fléchée enfoncée et appuyez sur la touche de la direction opposée, le déplacement du curseur dans le sens initial indiqué par la première flèche se trouve accéléré.

Modification d'une valeur

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



NOTE

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

Molette VALUE

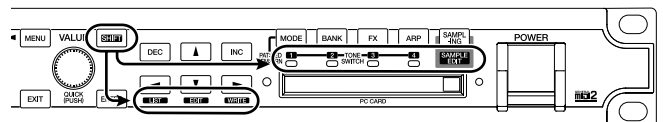
La rotation de la molette dans le sens des aiguilles d'une montre (sens horaire) augmente la valeur et la rotation inverse (sens antihoraire) la diminue. Le maintien de la touche [SHIFT] enfoncée pendant la rotation permet un défilement plus rapide.

[INC] et [DEC]

La touche [INC] augmente la valeur et la touche [DEC] la diminue. Une pression continue provoque un défilement des valeurs, qui peut être accéléré par le maintien de la touche de signe opposé enfoncée.

À propos de la touche [SHIFT]

La touche [SHIFT] du Fantom-XR fonctionne en association avec d'autres boutons. Vous l'utiliserez en général avec ceux dotés d'une seconde fonction sérigraphiée en caractères blancs (sur fond noir).



Quand vous appuyez sur [SHIFT] un écran apparaît et vous informe des boutons sur lesquels vous pouvez appuyer pour accéder à diverses fonctions. Vous pouvez ainsi y accéder en connaissance de cause, quelle que soit la page d'écran active par ailleurs. Par exemple, si vous appuyez sur [SHIFT] en étant dans l'écran « Patch Play », il se transforme comme suit :



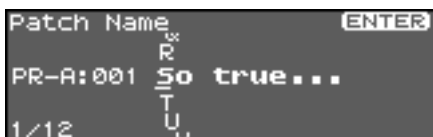
Il vous informe donc que vous pouvez utiliser les touches [◀] [▼] [▶] pour accéder respectivement aux fonctions « LIST » (visualisation en liste), « EDIT » (édition de paramètres) ou « WRITE » (sauvegarde).

* La présentation de la fenêtre obtenue par l'appui sur [SHIFT] varie en fonction de l'écran de départ et des fonctions auxquelles il peut donner accès.

Attribution d'un nom

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

1. Utilisez les touches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur sur la position de la lettre à modifier.



2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour choisir le caractère.

- Appui sur [SHIFT] (il s'allume), et sur [DEC]
Supprime le caractère présent à la position du curseur et ramène les caractères qui suivent d'un pas vers la gauche.
- Appui sur [SHIFT] (il s'allume), et sur [INC].
Insère un caractère à la position du curseur.

- ◀ et ▶
Déplacent le curseur.

- ▲, ▼
Alterne entre majuscules et minuscules.

* Si vous voulez abandonner la saisie, appuyez sur [EXIT].

Les caractères et symboles accessibles sont

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

Utilisation de mots-clés pour une saisie accélérée

Vous avez la possibilité de sélectionner et de mémoriser des « mots-clés » (keywords) utilisés fréquemment dans vos noms de Patches. Cela peut s'appliquer, par exemple, à des mots comme Piano ou Guitare, ou encore Contrôle ou Dance.

1. Dans l'écran présent à l'étape 1, déplacez le curseur sur la position à laquelle vous voulez saisir un mot-clé.
2. Appuyez sur la molette VALUE.
La mention « KEYWORD » apparaît au bas de l'écran.
3. Tournez la molette pour choisir un mot-clé.
4. Appuyez sur [ENTER].
Le mot-clé est inséré à la position du curseur.

Utilisation en mode Patch

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

À propos de la page Patch Play

Appel de la page « Patch Play »

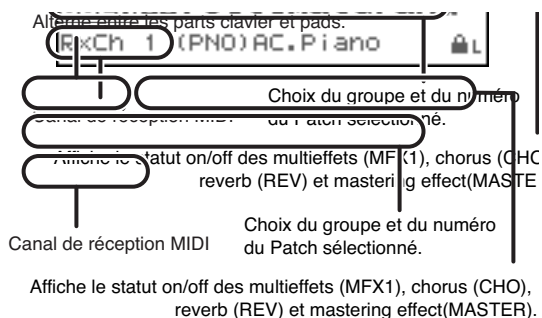
Pour accéder à la page « Patch Play », procédez comme suit:

1. Appuyez sur [MODE]. Le bouton s'allume en rouge. Vous passez en mode Patch et la page « Patch Play » apparaît.



Groupe de Patch Numéro et nom du Patch

Fonctions de la page « Patch Play »



Pré-écoute des Patches (Phrase Preview)

Le Fantom-XR vous permet d'entendre le son d'un Patch au moyen d'une phrase appropriée à chacun d'eux.

1. Appuyez sur le bouton OUTPUT. Vous entendez le son du Patch sélectionné dans la liste à l'écran.
2. Appuyez de nouveau sur le bouton OUTPUT, et la phrase arrêtera son exécution.

cf. ➔

Si vous désirez changer le type de phrase en « Phrase Preview », vous pouvez modifier les paramètres de ce mode « Preview » (p. 160).

Sélection d'un Patch

Le Fantom-XR dispose de huit groupes de Patches incluant les groupes User et les groupes Preset A à H et GM, chacun d'eux contenant 128 Patches (256 en GM, USER). Vous pouvez, en plus, augmenter ce choix déjà important en installant jusqu'à six cartes d'extension SRX (vendues séparément).

USER

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

PR-A-H (Preset A-H)

Ces groupes internes au Fantom-XR concernent des Patches qui ne peuvent pas être effacés. Vous pouvez toutefois en modifier les réglages, puis sauvegarder ces modifications en mémoire utilisateur ou sur carte mémoire. Les Banks A à H comportent chacune 128 Patches, pour un total de 1024 Patches.

GM (GM2)

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

CARD (Memory Card)

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

XP-A-F (Cartes d'extension installées dans les connecteurs EXP-A-F)

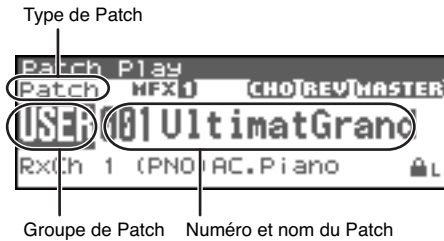
Ces groupes de Patches sont attachés aux cartes d'extensions quand elles sont installées dans les connecteurs EXP-A à F. Leurs Patches ne peuvent pas être réécrits mais peuvent être édités puis sauvegardés éventuellement dans une mémoire utilisateur. Le nombre de Patches accessibles dépend de la carte d'extension installée.

NOTE

Les Patches XP-A-F ne peuvent être sélectionnés que si une carte d'extension (SRX series, vendue séparément) est présente dans le connecteur correspondant.

* Vérifiez que le sélecteur de type de Patch est bien sur « Patch ». S'il est sur « Rhythm », utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur la sélection et tournez la molette VALUE ou appuyez sur [DEC] pour sélectionner « Patch ».

1. En page « Patch Play », appuyez sur [CURSOR] pour déplacer le curseur sur le groupe de Patches.



2. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour sélectionner le groupe de Patches.

* Vous pouvez également utiliser [GROUP] pour sélectionner un groupe de Performances.

- USER:** User
- PR-A-H:** Preset A-H
- CARD:** Carte mémoire
- GM:** Preset GM (GM2)
- XP-A-F:** Cartes d'extension des connecteurs EXP-A-F

3. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur le groupe de Patch.
4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour sélectionner le Patch.

Sélection de Patches par catégorie

Le Fantom-XR offre une fonction « Patch Search » (Patch Finder) qui permet d'effectuer une recherche rapide sur une catégorie spécifique. Vous disposez au total de 38 catégories.

Vous pouvez choisir parmi les catégories suivantes:

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

Utilisation en mode Patch

1. Dans la page « Patch Play », appuyez sur [CURSOR] pour déplacer le curseur sur la catégorie de Patch.



Catégorie de Patch

2. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour changer de catégorie de Patch.
3. Appuyez sur [CURSOR] pour déplacer le curseur sur l'icône « Lock » (verrouillage).



icône de verrouillage (déverrouillé)

4. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC] pour verrouiller la catégorie.

Vous pouvez verrouiller la catégorie pour que seuls les Patches de celle-ci apparaissent lors de la sélection d'un Patch. Si vous sélectionnez successivement des Patches sans avoir verrouillé une catégorie, vous pouvez, sans le savoir, sélectionner des Patches de la catégorie suivante. Le verrouillage de la catégorie permet d'éviter cela.



icône de verrouillage (verrouillé)

MEMO

Pour déverrouiller la catégorie, tournez la molette VALUE ou utilisez [DEC].

5. Appuyez sur ▲ pour décaler le curseur sur le numéro de Patch.
6. Tournez la molette the VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour sélectionner le Patch.

Vous pouvez sélectionner des sons dans une catégorie sans tenir compte du groupe de Patches.

Sélection de Patches dans une liste

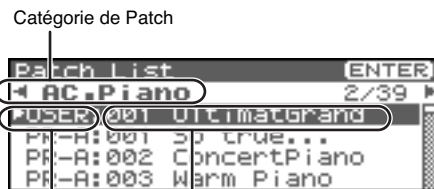
Vous pouvez afficher une liste de Patches et effectuer votre sélection au sein de cette liste. Les différentes méthodes de sélection de Patch sont les suivantes :

- Sélection de Patches par Catégorie (p. 42)
- Sélection de Patches par Groupe (p. 43)
- Sélection de Patches favoris (Favorite Patch) (p. 43)
- Sélection de Patches par mot-clé (p. 44)
- Sélection de Rhythm sets par Groupe (p. 43)

Sélection de Patches par catégorie

1. Dans la page « Patch Play », appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ◀.

La page « Patch List » apparaît.



Groupe de Patch Numéro et nom du Patch

2. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir la catégorie de Patch, et tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour sélectionner le Patch.
3. Appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix de Patch. Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

MEMO

Vous pouvez procéder de même en choisissant « Patch List (Categ) » dans l'étape 3 de « Sélection de Patches ou Rhythm sets par Groupe » (p. 43).

Sélection de Patches ou Rhythm sets par Groupe

1. Dans la Page "Patch Play", appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ◀.
La page « Patch List » apparaît.

2. Appuyez sur [MENU].
La page « Patch List Menu » apparaît.



3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner "Patch List (Group)."
Si vous voulez sélectionner un rhythm set, choisissez "Rhythm Set List."

4. Appuyez sur [ENTER].
La page « Patch List Menu » ou « Rhythm Set List » apparaît.

5. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir le groupe de Patches, et tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour sélectionner le Patch.

6. Appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix de Patch.
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Sélection de Patches favoris

En mode Patch, vous pouvez regrouper vos Patches préférés dans une liste de « favoris ». Cette fonction vous permet ensuite une sélection rapide de Patches situés dans des emplacements divers et éloignés, qu'il s'agisse de mémoire interne ou de cartes d'extension.

NOTE

Si un Patch mémorisé dans une carte d'extension a été défini comme « favori », il ne peut être sélectionné si la carte d'extension correspondante n'est pas installée.

1. Au cours de l'étape 3 de "Sélection de Patches ou Rhythm sets par Groupe" (p. 43), choisissez « Favorite Patch ».

2. Appuyez sur [ENTER].
La page « Favorite Patch » apparaît.



3. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir la banque, et tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour choisir le Patch.

4. Appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix de Patch.
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Mémorisation d'un Patch ou d'un Rhythm Set favori

Vous pouvez regrouper l'accès d'un total de 64 sons (8 sons x 8 banques) comme Patches favoris.

1. **Sélectionnez le Patch ou rhythm set que vous voulez regrouper (p. 40).**
2. **Au cours de l'étape 3 de "Sélection de Patches ou Rhythm sets par Groupe" (p. 43), choisissez « Favorite Patch ».**
3. **Appuyez sur [ENTER].**
La page « Favorite Patch » apparaît.
4. **Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner la banque.**
5. **Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner un numéro.**
6. **Appuyez sur [MENU].**
La page « Favorite Patch Utility » apparaît.
7. **Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner "Regist" puis appuyez sur [ENTER].**
Le Patch ou rhythm set sélectionné sera regroupé comme Patch favori.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].



En appuyant sur le bouton OUTPUT, vous pouvez écouter le son du Patch regroupé (Phrase Preview).

Annulation d'un regroupement de Patch

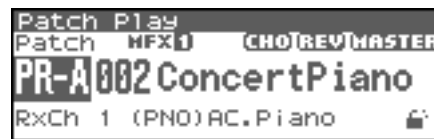
En sélectionnant « Remove » au cours de l'étape 7. ci-dessus, vous pouvez annuler le regroupement du Patch sélectionné dans la page « Favorite Patch ».

Sélection de Patches par mot-clé (Keyword Search)

Le Fantom-XR vous permet une recherche de noms de Patches par mot-clé. Par exemple, si vos recherchez des sons de piano en utilisant le mot "Piano", vous obtiendrez une liste de sons contenant les caractères "Piano".

1. **dans la page [Patch Play], sélectionnez un nom de son contenant un mot-clé.**

* Nous utiliserons le mot "Piano" comme exemple.



2. **Au cours de l'étape 3 de "Sélection de Patches ou Rhythm sets par Groupe" (p. 43), choisissez "Keyword Search".**

3. **Appuyez sur [ENTER].**

La page « Keyword Search » apparaît.



4. **Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner un mot-clé.**

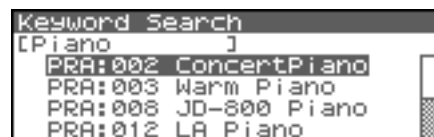
Appuyez sur ▶ pour sélectionner "Piano."



Vous pouvez appuyer sur ▲ ou ▼ pour rechercher des mots-clés du Fantom-XR par ordre alphabétique. cela permet de trouver des mots-clés semblables à celui sélectionné.

5. **Appuyez sur [ENTER].**

Les sons dont le nom contient les caractères « Piano » seront listés.



Si la liste ne contient pas le son désiré, vous pouvez appuyer sur

◀ pour retourner à la liste précédente et faire une nouvelle recherche avec un mot-clé différent.

6. **Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour sélectionner un Patch.**

7. **Appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix de Patch.**
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Écoute des sons de percussion

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

Sélection d'un Rhythm Set

Le Fantom-XR dispose de quatre groupes de Rhythm Set composés du

groupe User, du groupe Preset et du groupe GM, avec 32 Rhythm Sets dans le groupe User, 40 Rhythm Set dans le groupe Preset et 9 Rhythm Sets dans le groupe GM. Les Rhythm Sets peuvent également être sauvegardés sur cartes mémoires et vous pouvez étendre encore ce nombre en installant jusqu'à trois cartes d'extension (SRX series, vendues séparément).

USER

Groupe interne du Fantom-XR pouvant être réécrit et permettant de stocker vos créations. Le Fantom-XR comporte 32 Rhythm Sets utilisateur (User).

PRST (Preset)

Groupes internes au Fantom-XR et qui ne peuvent pas être réécrits. Vous pouvez toutefois modifier les paramètres du Rhythm Set en cours de sélection puis le sauvegarder en mémoire utilisateur (User). Le Fantom comporte 40 Rhythm Sets Presets.

CARD (Memory Card)

Ce groupe permet d'utiliser les Patches sauvegardés sur une carte mémoire présente dans le connecteur de la face arrière. Vous pouvez utiliser ce groupe réinscriptible pour sauvegarder les Patches que vous créez.

GM (GM2)

Groupe de Rhythm Sets interne compatible avec le standard General MIDI 2 (ensemble de spécifications destinées à annuler les différences entre modèles et constructeurs). Ils ne peuvent être ni réécrits ni modifiés. Le Fantom-XR comporte 9 Rhythm Sets GM.

XP-A-F (Cartes d'extensions installées dans les connecteurs EXP-A-F)

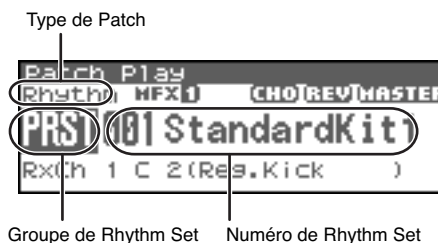
Ces groupes servent à appeler les Rhythm Sets présents sur les cartes d'extension éventuellement en place dans les connecteurs EXP A à F. Ils sont non réinscriptibles mais vous pouvez les modifier et sauvegarder ensuite ces versions modifiées en mémoire utilisateur (User). Le nombre de Rhythm Sets correspondant à ces groupes dépend des cartes d'extension installées.

NOTE

Un Rhythm Set XP-A à F reste inaccessible si la carte d'extension (SRX series, vendue séparément) à laquelle il appartient n'est pas présente dans son connecteur.

* Vérifiez que Patch Type est bien réglé sur « Rhythm ». S'il est réglé sur « Patch » utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur le sélecteur et utilisez la molette VALUE ou la touche [INC] pour le basculer sur « Rhythm ».

1. Dans la Page "Patch Play", appuyez sur ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur le groupe de rhythm set.



2. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour sélectionner le groupe de rhythm set.

* Vous pouvez également utiliser [GROUP] pour sélectionner un groupe de Performances.

USER: User
PRST: Preset
CARD: Carte mémoire
GM: Preset GM (GM2)
XP-A-F: Cartes d'extension installées dans les connecteurs EXP-A-F

3. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur le numéro de rhythm.
4. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour sélectionner le rhythm set.



Vous pouvez mémoriser vos Rhythm Sets dans la liste des favoris au même titre que vos Patches. Pour plus de détails, voir "Sélection de Patches favoris" (p. 43).

Création d'un Patch

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

MEMO

Le logiciel d'édition pour Fantom-X inclus permet l'édition des réglages du Fantom-XR sur votre ordinateur dans un environnement graphique agréable et ergonomique (p. 163).

Paramétrage d'un Patch

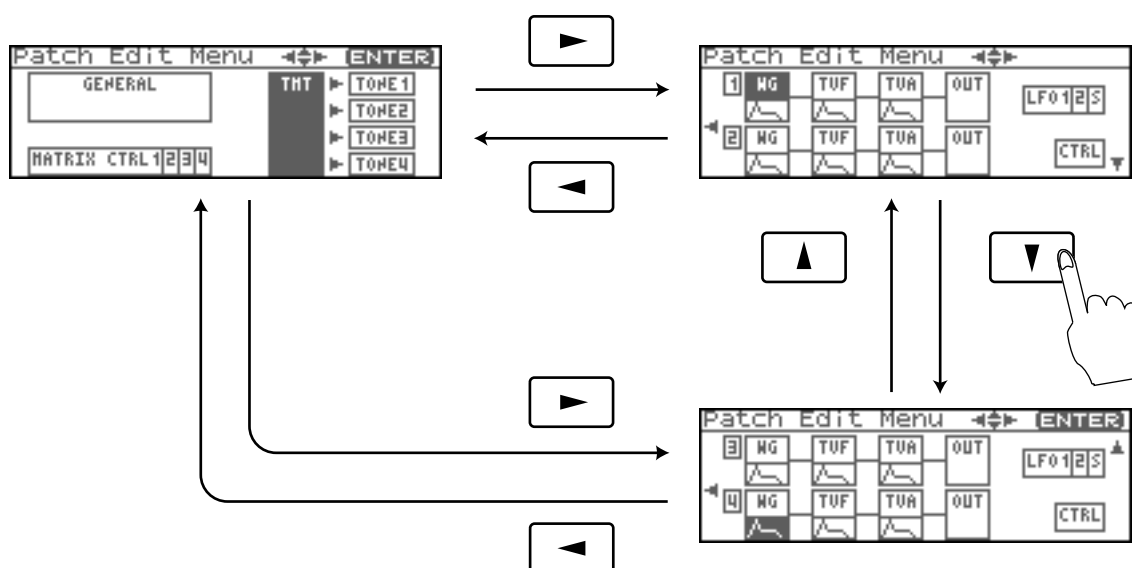
Vous pouvez partir d'un Patch existant et l'éditer pour en créer un nouveau. Chaque Patch peut contenir jusqu'à quatre Tones et il est conseillé d'écouter individuellement chacun d'eux avant de commencer l'édition.

Conseils utiles pour l'édition des Patches

- **Commencez par sélectionner un Patch ayant une sonorité voisine de celui que vous voulez créer** (p. 40).
Il est plus dur d'arriver au son que vous désirez si vous partez d'un Patch quelconque en manipulant ses paramètres de manière aléatoire. Commencez par choisir un Patch assez voisin de ce que vous voulez obtenir.
- **Décidez quels Tones vous sont utiles** (p. 47).
L'écoute préalable et individuelle des Tones du Patch est très importante. Dans la page Patch Edit, utilisez les boutons Tone Switch 1 à 4 pour les activer ou les désactiver. Le fait de désactiver les Tones inutiles vous permet aussi de limiter les besoins en polyphonie.
- **Vérifiez la Structure du Patch** (p. 51).
Le paramètre « Structure » détermine comment les quatre Tones sont combinés. Avant de sélectionner de nouveaux Tones, vérifiez la manière dont chacun d'eux affecte les autres.
- **Désactivez les effets** (p. 132).
Les effets du Fantom-XR sont puissants et affectent les sons de manière significative. Pensez à les désactiver pour écouter le son isolément afin de mieux apprécier les modifications que vous lui apportez. Ceci dit, il est aussi possible que ce soient des modifications apportées aux effets eux-mêmes qui finissent par vous fournir la sonorité que vous recherchez.

Structure de la page « Patch Edit Menu »

L'édition de Patches se fait dans la page « Patch Edit Menu » (p. 46) qui est organisée comme suit:



Paramétrage d'un Patch

1. Sélectionnez le patch à éditer en page « Patch Play » (p. 40).

NOTE

Vous ne pouvez pas éditer les Patches du groupe GM2.

TIP

Si vous préférez créer vos Patches à partir de « rien », utilisez la fonction d'initialisation **Initialize** (p. 69).

2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼ . La page « Patch Edit Menu » apparaît.

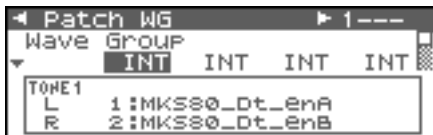


3. Voir « Structure de la page « Patch Edit Menu » » (p. 46), et tournez la molette VALUE ou utilisez [CURSOR] pour sélectionner le groupe d'édition contenant le paramètre de Patch à modifier.

4. Appuyez sur la molette VALUE ou [ENTER].

La page « Patch Edit » apparaît.

Les données qui s'affichent dépendent du groupe auquel appartient le paramètre sélectionné.



cf.

« Functions of Patch Parameters » (p. 49)

5. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur le paramètre à modifier.

TIP

Vous pouvez aussi appuyer sur ◀ ou ▶ pour vous rendre sur le groupe d'édition d'un autre paramètre.

6. Pour modifier les paramètres d'un Tone précis, appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner le Tone à modifier.

MEMO

Pour activer le Tone situé à la droite du Tone sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur [INC]. Pour le désactiver, appuyez sur [DEC].

cf.

Pour la sélection d'un ou plusieurs Tones, utilisez la page « Tone Select » (p. 47).

7. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour obtenir la valeur désirée.

Si vous avez sélectionné deux ou plusieurs Tones, votre édition modifiera simultanément les valeurs en proportion .

8. Répétez les étapes 3 (ou 5) à 7 pour finaliser un Patch.

9. Sauvegardez vos modifications (p. 69).

Si vous ne voulez pas procéder à une sauvegarde, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page « Patch Play ».

Si vous revenez à la page PATCH PLAY sans avoir effectué de sauvegarde un "E" apparaîtra en haut et à droite de la page « Patch Play ». Ce "E" disparaît lors de la sauvegarde du Patch dans la mémoire User interne de Fantom-XR ou dans une carte mémoire.

NOTE

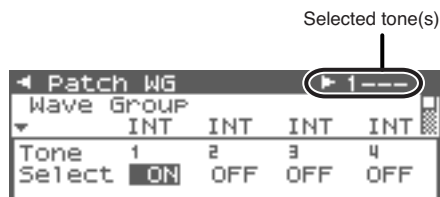
Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre son alors que l'écran affiche "E", l'ensemble de vos modifications sera perdu.

Sélection du Tone à modifier (Tone Select)

Voici comment définir le Tone dont vous voulez modifier les paramètres:

1. Dans la page « Patch Edit », appuyez sur [ENTER].

La page « Tone Select » apparaît.



MEMO

Pour accéder à la page « Tone Select », vous pouvez également appuyer sur [MENU] en page « Patch Edit » afin d'afficher la page « Patch Utility », puis choisissez « Tone Select » et appuyez sur [ENTER].

2. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner un Tone, et tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour activer/désactiver (on/off) le Tone en cours de modification.

* Vous ne pouvez désactiver tous les Tones.

3. Votre sélection faite, appuyez sur [EXIT] pour quitter la page « Tone Select ».

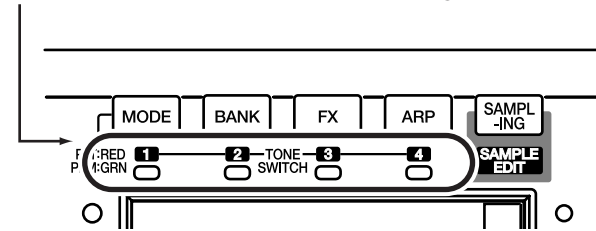
Activation/désactivation de Tones (Tone Switch)

Comme un Patch est une combinaison de jusqu'à quatre tones, vous pouvez individuellement désactiver les Tones pour procéder à des écoutes spécifiques.

1. Sélectionnez le Patch en page « Patch Play » (p. 40).
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), et appuyez sur [MODE] (Tone 1), [GROUP] (Tone 2), [FX] (Tone 3), ou [ARP] (Tone 4) pour activer/désactiver le Tone correspondant.

Création d'un Patch

If a tone is switched on, its indicator will light.



TIP

Pour optimiser la polyphonie, pensez à régler sur « off » le(s) Tone(s) dont vous n'avez pas besoin et sauvegardez le Patch.

Précautions à prendre dans le choix des Waveforms

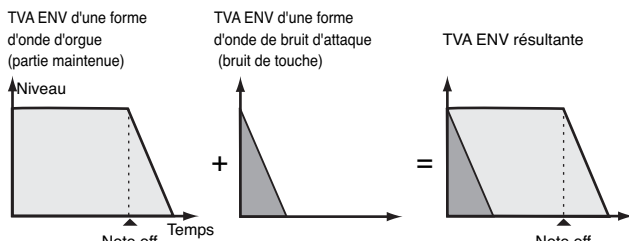
Les sons du Fantom-XR sont constitués de formes d'ondes PCM complexes, et si vous tentez d'opérer des réglages qui contrarient le type de la forme d'onde originale, les résultats peuvent ne pas correspondre à vos attentes.

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

One-shot (lecture simple): Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance courte. Leur enregistrement comporte donc la totalité de l'attaque et de l'amortissement du son ou du fragment de son considéré (composantes de sons plus complexes, comme les percussions des marteaux du piano ou les bruits de frettes des sons de guitare.).

Looped (bouclées): Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance longue ou à son maintenu. Elles jouent donc en boucle une portion de forme d'onde correspondant au moment où le son a atteint une certaine stabilité. Les formes d'ondes bouclées du Fantom-XR comportent également des fragments entrant dans la composition d'autres sons: résonance des cordes ou de la caisse du piano, ou son « creux » de sons de cuivres.

ci-dessous, un exemple de son (electric organ) combinant des waveforms « one-shot » et « looped ».

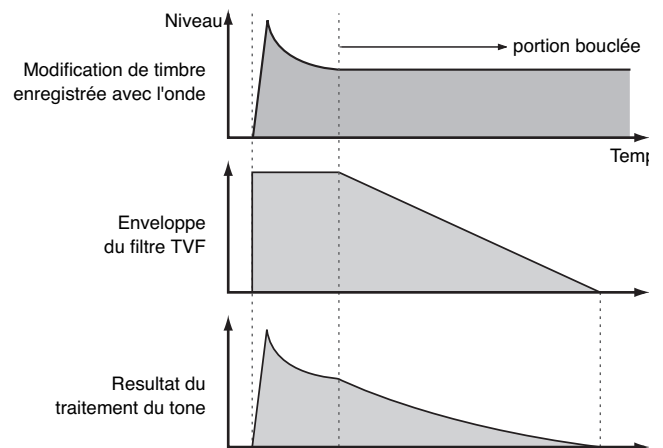


Précautions à observer lors de l'utilisation des formes d'onde « One-shot »

Il n'est pas possible d'utiliser l'enveloppe d'amplitude pour modifier une forme d'onde « one-shot » dans le but de créer une décroissance (decay) plus longue que celle de la forme d'onde originale ou pour la transformer en son maintenu. Si vous tentiez une telle manœuvre, vous essaieriez en fait de traiter une portion de la forme d'onde qui n'existe pas et l'enveloppe n'aurait aucun effet.

Précautions à observer lors de l'utilisation des formes d'onde « Loop »

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



Fonctions des paramètres de Patches

Ce chapitre décrit les fonctions des différents paramètres des Patches, ainsi que la composition de ces paramètres.

MEMO

Les paramètres marqués d'une étoile "★" peuvent être contrôlés à l'aide de messages MIDI spécifiés (Matrix Controller). Les réglages de la page Control déterminent la manière dont ils sont contrôlés (p. 66).

Réglages communs à l'ensemble du Patch (General)

cf.

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Patch » (p. 46).

Patch General

Patch Category

Détermine le type (la catégorie) du Patch. La fonction Patch Finder utilise cette valeur. Elle détermine également la phrase musicale qui sera utilisée lors de l'utilisation de la fonction Phrase Preview.

cf.

Pour plus de détails sur les catégories existantes, voir p. 41.

Patch Level

Détermine le volume du Patch.

Valeurs: 0–127

Patch Pan

Détermine la position panoramique du patch: L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.

Valeurs: L64–0–63R

Patch Priority

Détermine la gestion des notes quand le Fantom-XR dépasse la limite de polyphonie (128 voix).

Valeurs

LAST: Les notes sont coupées au profit de la dernière jouée en commençant par la plus anciennement jouée.

LOUDEST: Les notes sont coupées au profit de celles qui ont le plus fort volume, en commençant par celles qui ont le plus faible niveau résiduel.

Octave Shift

Réglage de la hauteur son du Patch par pas d'une octave (+/-3 octaves).

Valeurs: -3– +3

Patch Coarse Tune ★

Réglage de la hauteur son du Patch par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves).

Valeurs: -48– +48

Patch Fine Tune

Réglage de la hauteur son du Patch par pas d'un cent (+/-50 cents).

Valeurs: -50– +50

MEMO

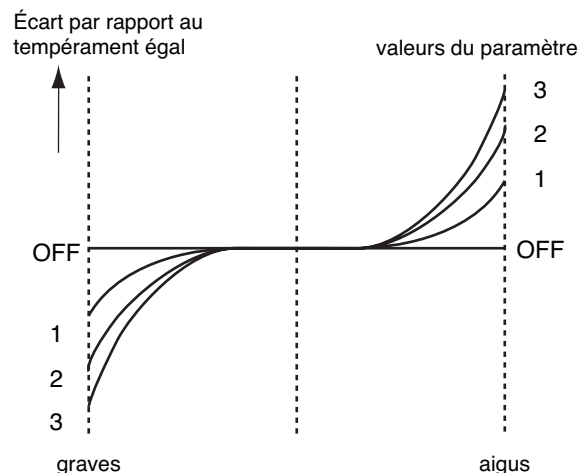
Un cent correspond à un centième de demi-ton.

Stretch Tune Depth

Ce paramètre vous permet d'appliquer une « pondération de tempérament » (stretched tuning) au Patch. Cette pondération mime la manière d'accorder les pianos acoustiques en « descendant » les extrêmes-graves et en « montant » les aigus pour contrarier l'impression de « pincement » de l'accord résultant d'une division mathématique du clavier. Quand le réglage est sur « OFF », le tempérament du Patch est strictement égal. La valeur 3 donne la déviation la plus grande.

Valeurs: OFF, 1–3

Le schéma ci-après montre les variations par rapport à un tempérament égal. Ce réglage aura des conséquences subtiles mais non négligeable sur la couleur des sons de cordes, par exemple.



Analog Feel (Analog Feel Depth)

Détermine la profondeur de la modulation 1/f appliquée au Patch. (cette modulation 1/f représente une ondulation analogue à celle du chuintement d'un ruisseau ou du bruissement du vent et permet de simuler l'instabilité caractéristique des synthétiseurs analogiques).

Valeurs: 0–127

Cutoff Offset

Cette pondération modifie la fréquence de coupure du filtre pour l'ensemble du Patch en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour le paramètre « Cutoff » (PATCH/TVF) (p. 58).

Range: -63– +63

NOTE

Comme les valeurs des paramètres Cutoff de chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à 127 (maximum), les valeurs positives de ce paramètre n'auront aucun effet.

Resonance Offset

Cette pondération modifie la résonance du filtre pour l'ensemble du Patch, en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour le paramètre « Resonance » (p. 58).

Amplitude: -63– +63

- * **Resonance:** renforcement des fréquences au voisinage de la fréquence de coupure. Modifie le caractère du son.

NOTE

Comme les valeurs des paramètres Resonance de chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à 127 (maximum), les valeurs positives de ce paramètre n'auront aucun effet.

Attack Time Offset

Cette pondération modifie l'attaque pour l'ensemble du Patch, en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour le paramètre « A-Env Time 1 » (p. 62) et « F-Env Time 1 » (p. 60).

Amplitude: -63– +63

- * **Attack Time:** (Attaque) Temps nécessaire pour que le son atteigne son volume maximum après que la touche ait été enfoncée.

NOTE

Comme les valeurs de ce paramètre pour chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à 127 (maximum), ce paramètre n'aura aucun effet.

Release Time Offset

Cette pondération modifie le temps d'amortissement pour l'ensemble du Patch, en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour le paramètre « A-Env Time 4 » (p. 62) et « F-Env Time 4 » (p. 60).

Amplitude: -63– +63

- * **Release Time:** (Temps d'amortissement) Temps nécessaire à la disparition du son après le relâchement de la touche.

NOTE

Comme les valeurs des paramètres de relâchement de chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à 127 (maximum), les valeurs positives de ce paramètre n'auront aucun effet.

Velocity Sens Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Cette pondération modifie la sensibilité à la vitesse pour l'ensemble du Patch, en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour les paramètres:

Cutoff V-Sens parameter (p. 59)

Level V-Sens parameter (p. 60)

Amplitude: -63– +63

- * **Velocity:** (Vitesse) rapidité d'enfoncement des touches

NOTE

Comme les valeurs des paramètres de sensibilité à la vitesse de chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à "+63" (maximum), les valeurs positives de ce paramètre n'auront aucun effet.

Mono/Poly

Détermine si le Patch est joué de manière polyphonique (POLY) ou monophonique (MONO). L'option MONO est plus adaptée à des instruments naturellement monophoniques comme le saxophone ou la flûte.

Valeurs

MONO: seule la dernière note jouée est entendue.

POLY: deux ou plusieurs notes peuvent jouer simultanément.

Legato Switch

La fonction Solo Legato est accessible si le paramètre Mono/Poly est réglé sur « MONO ». Ce paramètre détermine si la fonction Solo Legato est activée (ON) ou non (OFF).

Quand cette fonction est activée (ON), le fait d'enfoncer une nouvelle touche alors qu'une autre est encore enfoncée provoque une continuité du son entre les deux notes (jeu « legato »).

Cet effet est plus particulièrement adapté à la simulation de techniques guitaristiques comme le « hammer-on » ou le « pull-off ».

Valeurs: OFF, ON

Legato Retrigger (Legato Retrigger Switch)

La fonction Legato Retrigger est accessible si le paramètre Mono/Poly est réglé sur « MONO », et si le paramètre Legato Switch est réglé sur « ON ». Ce réglage permet de choisir entre le redéclenchement du son (ON) ou non (OFF) en jeu legato. Elle est normalement activée (ON). Quand elle est désactivée (OFF), le fait d'enfoncer une nouvelle touche alors qu'une autre est encore enfoncée provoque une continuité du son entre les deux notes sans nouvelle attaque pour la nouvelle note. Vous ferez ce choix si vous voulez jouer des phrases continues d'instruments à vent ou de cordes ou si vous utilisez la modulation avec un son de synthé mono.

Valeurs: OFF, ON

Imaginons que Legato Switch soit activé et Legato Retrigger désactivé. Quand vous tentez de réaliser un legato (en jouant une note plus haute tout en maintenant la plus basse enfoncée), la montée du son peut ne pas avoir eu le temps de se faire complètement, en particulier parce que la limite de hauteur de l'échantillon peut avoir été atteinte. Par ailleurs si différentes limites de hauteurs ont été utilisées pour les « waves » d'un Patch à tones multiples il peut cesser d'être entendu en MONO. Pour les grandes variations de hauteur, mettez le Legato Retrigger sur « ON ».

Portamento Switch

Détermine si l'effet de Portamento est actif (ON) ou non. (OFF).

Valeurs: OFF, ON

Portamento

Le Portamento est une fonction qui permet de passer progressivement d'une note à une autre. Si le paramètre Mono/Poly est sur « MONO », cette fonction est particulièrement efficace pour simuler des glissandos.

Portamento Mode

Détermine les conditions dans lesquelles le portamento s'applique.

Valeurs

NORMAL: L'effet de Portamento est permanent.

LEGATO: Le Portamento ne s'applique qu'aux notes jouées legato (c'est-à-dire pour lesquelles vous jouez la seconde avant d'avoir relâché la première).

Portamento Type

Détermine le type de l'effet de Portamento.

Value

RATE: Le temps de passage d'une note à une autre dépend de la différence de hauteur entre les deux notes.

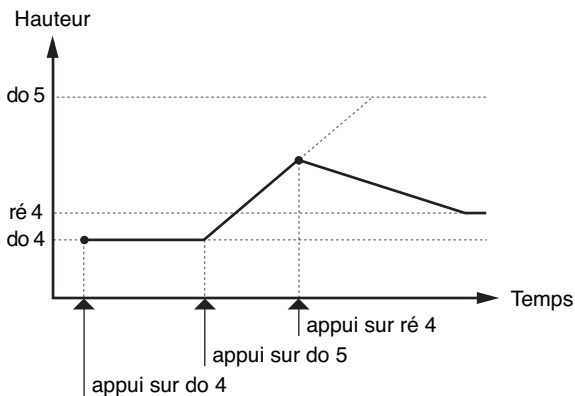
TIME: Le temps de passage est constant et indépendant de la différence de hauteur entre les notes consécutives.

Portamento Start

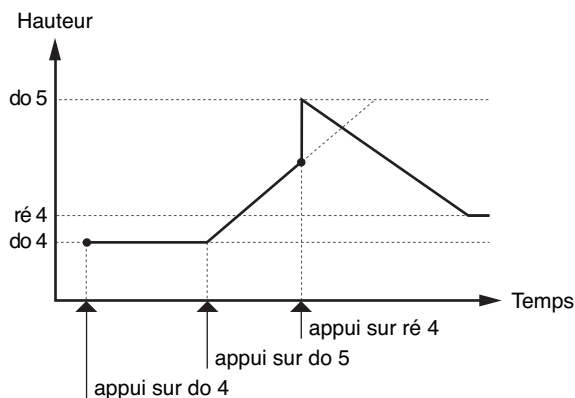
Si vous rejouez une note pendant que la précédente est en train d'effectuer un mouvement de Portamento, celui-ci repart vers la nouvelle hauteur spécifiée, mais sa « hauteur » de départ peut varier en fonction des options:

Valeurs

PITCH: Le portamento repart de la hauteur atteinte au moment où la nouvelle note a été enfoncée.



NOTE: Le portamento repart de la hauteur qui aurait dû être atteinte si le mouvement avait pu se poursuivre jusqu'au bout.



Portamento Time

Détermine le temps que met le son à passer d'une hauteur à une autre. Plus la valeur est haute et plus ce temps est long.

Valeurs: 0-127

Modification du mode de lecture d'un Tone (TMT)

Vous pouvez utiliser la vélocité d'enfoncement des touches ou des messages MIDI pour contrôler la manière dont chaque Tone est joué. Cette option constitue la Tone Mix Table (TMT).



Pour plus de détails sur ces réglages, voir « Paramétrage d'un Patch » (p. 46).

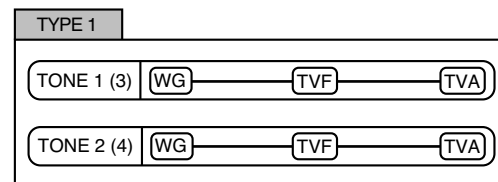
Patch TMT

Structure Type 1 & 2, 3 & 4

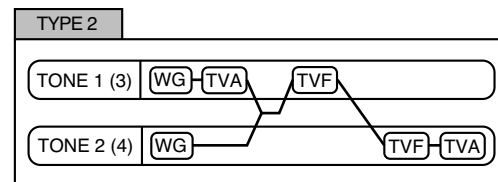
Détermine comment les Tones 1 et 2 ou 3 et 4 sont reliés entre eux.

Valeurs: 1-10

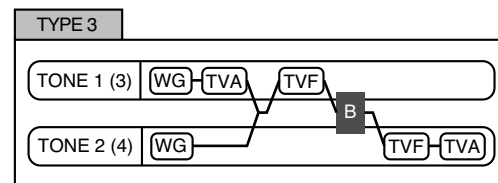
Les dix types de combinaison ci-après sont possibles:



Dans ce type, les Tones 1 et 2 (ou 3 et 4) sont indépendants. Utilisez-le si vous voulez préserver les sons PCM ou créer et combiner des sons indépendants pour chaque Tone.

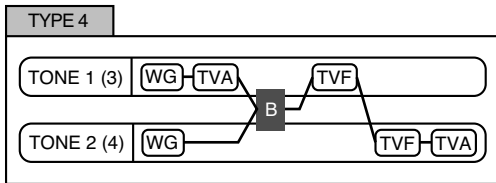


Dans ce type, deux filtres sont associés pour intensifier les caractéristiques du filtrage. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones.

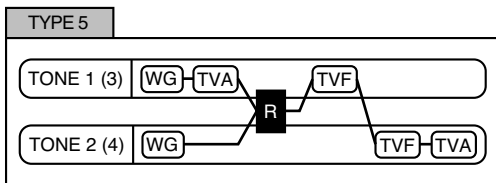


Ce type mixe le son du Tone 1 (3) et du Tone 2 (4), applique un filtrage puis un Booster destiné à créer une distorsion de la forme d'onde.

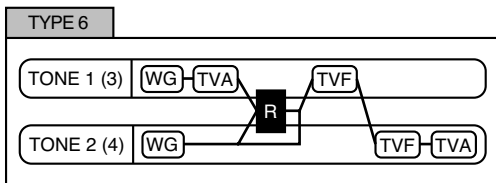
Création d'un Patch



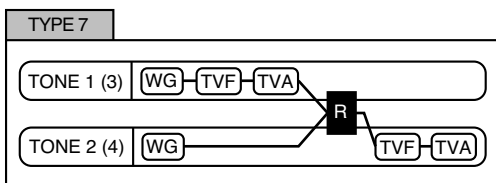
Ce type applique un Booster destiné à créer une distorsion de la forme d'onde, puis combine les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle le niveau du Booster.



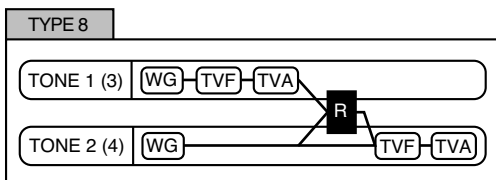
Ce type utilise un modulateur en anneau (Ring modulator) pour créer de nouvelles harmoniques et combine ensuite les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle le niveau du modulateur en anneau.



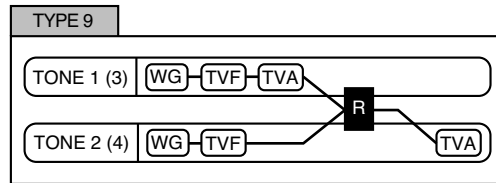
Ce type utilise un modulateur en anneau (Ring modulator) pour créer de nouvelles harmoniques et combine ensuite les deux filtres. Comme le son du modulateur en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) règle le niveau du son modulé par le Ring Modulator.



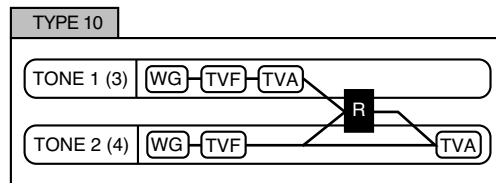
Ce type applique un filtrage au Tone 1 (3) et le module par le Ring Modulateur avec le Tone 2 (4) pour créer de nouvelles harmoniques.



Ce type envoie le son filtré des Tones 1 (3) et 2 (4) à travers un modulateur en anneau, puis mixe le résultat avec le son du Tone 2 (4) et applique un filtrage en sortie.



Ce type fait passer le son filtré de chaque tone à travers un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle la profondeur de la modulation en anneau.



Ce type fait passer le son filtré de chaque Tone à travers un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques, et mixe le résultat avec le son du Tone 2 (4). Comme le son du modulateur en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) règle le niveau du son modulé.

- Quand un TYPE 2 à 10 est sélectionné et qu'un Tone d'une paire est désactivé, l'autre sera entendu comme TYPE 1 quel que soit le réglage affiché.
- Si vous limitez la tessiture pour un Tone (Keyboard Range p. 53) ou limitez sa plage de vélocité (Velocity Range p. 54), tout se passe, en dehors des limites, comme si le Tone était désactivé. Cela veut dire que si un TYPE 2 à 10 est sélectionné et que vous créez des zones au sein desquelles un Tone d'une paire est inactif, les notes jouées dans cette tessiture ou dans cette plage de vélocité seront aussi entendues comme TYPE 1 quel que soit le réglage affiché.

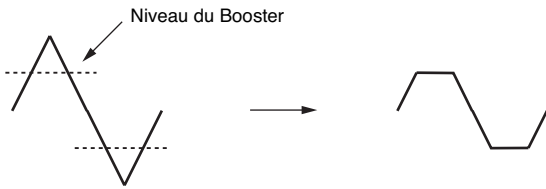
Booster 1&2, 3&4 (Booster Gain)

Quand une Structure de TYPE 3 ou TYPE 4 est sélectionnée, vous pouvez régler le gain du renforcement (booster). Celui-ci augmente le signal d'entrée afin de provoquer artificiellement une distorsion. Vous obtenez ainsi les sons caractéristiques des guitares électriques. Plus la valeur est élevée et plus la distorsion est importante.

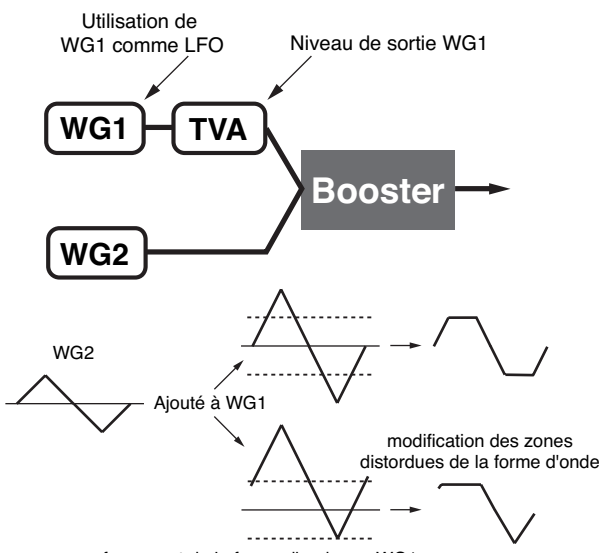
Valeurs: 0, +6, +12, +18

Booster

Le Booster sert à distordre le signal entrant.



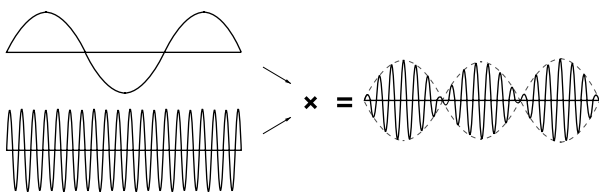
En plus de cet effet de distorsion, vous pouvez utiliser la forme d'onde (WG1) d'un des Tones comme LFO pour moduler l'autre forme d'onde (WG2) et créer un effet similaire à une PWM (pulse width modulation). Ce paramètre fonctionne mieux en association avec le paramètre « Wave Gain » (PATCH/Wave) (p. 54).



Ring Modulator

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

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



Key Fade Lower (Keyboard Fade Width Lower)

Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de tessiture définies pour le Tone est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0.

Valeurs: 0-127

Key Range Lower (Keyboard Range Lower)

Détermine la limite inférieure de validité pour chaque Tone.

Valeurs: C-1-UPPER

Key Range Upper (Keyboard Range Upper)

Détermine la limite supérieure de validité pour chaque Tone.

Valeurs: LOWER-G9

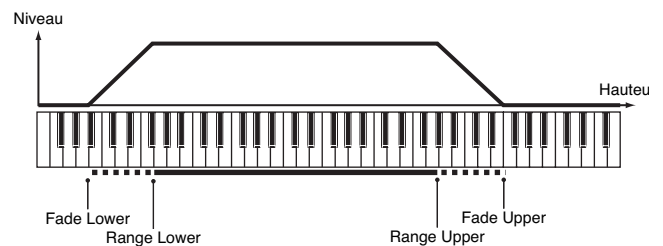
NOTE

Si vous tentez de monter la limite basse plus haut que la limite haute ou inversement, la seconde valeur est automatiquement ajustée à la même hauteur.

Key Fade Upper (Keyboard Fade Width Upper)

Détermine la variation de niveau du Tone quand une note supérieure aux limites de tessiture définies pour le Tone est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0.

Valeurs: 0-127



TMT Velocity Control (TMT Velocity Control Switch)

Le paramètre « TMT Velocity Control » valide la possibilité de déclencher (ON) ou non (OFF) des Tones différents dans différentes plages de vitesse des notes jouées.

Quand ce paramètre est réglé sur RANDOM, les différents Tones constituant le Patch apparaîtront de manière aléatoire et indépendamment des valeurs de vitesse.

Quand il est réglé sur CYCLE, les tones constituant le patch sont entendus les uns après les autres, sans tenir compte des messages de vitesse.

Valeurs: OFF, ON, RANDOM, CYCLE

NOTE

Au lieu d'utiliser la vitesse, vous pouvez obtenir une substitution des Tones par le contrôleur Matrix (p. 54). Ces deux contrôles ne peuvent toutefois pas être utilisés ensemble dans un même but. Si vous voulez utiliser le contrôleur Matrix réglez ce paramètre sur OFF.

Création d'un Patch

Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)

Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vitesse définies est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0.

Valeurs: 0–127

Velo Range Lower (Velocity Range Lower)

Détermine la limite inférieure de vitesse pour chaque Tone. Utilisez ce réglage quand vous souhaitez déclencher des tones différents pour différents niveaux de vitesse.

Valeurs: 1–UPPER

Velo Range Upper (Velocity Range Upper)

Détermine la limite supérieure de vitesse pour chaque Tone. Utilisez ce réglage quand vous souhaitez déclencher des tones différents pour différents niveaux de vitesse.

Valeurs: LOWER–127

NOTE

Si vous tentez de monter la limite basse plus haut que la limite haute ou inversement, la seconde valeur est automatiquement ajustée à la même hauteur.

MEMO

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

Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)

Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vitesse définies est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0.

Valeurs: 0–127



TMT Control Sw (TMT Control Switch)

Permet d'utiliser le contrôleur Matrix pour activer (ON) ou désactiver (OFF) les différents Tones.

Valeurs: OFF, ON

NOTE

Vous pouvez aussi faire en sorte que différents Tones répondent à des plages de vitesse spécifiques (p. 53). Toutefois le Matrix Control et la vitesse du clavier ne peuvent pas être utilisés simultanément pour appeler des Tones différents. Dans ce cas, il est préférable de mettre le paramètre « TMT Vel Control » (PATCH/TMT) sur « OFF ».

Modification des Waveforms (WG)

cf.

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Patch » (p. 46).

Patch WG

Wave Group

Sélectionne le groupe auquel appartient la forme d'onde élémentaire du Tone.

Valeurs

INT: Waveforms en mémoire interne

EXP: Waveforms sur carte d'extension (séries SRX) présentes au niveau du connecteur EXP.

SAMP: Waveforms échantillonnées

MSAM: Waveforms multi-échantillonnées

NOTE

Vous ne pouvez pas sélectionner de groupe en l'absence de carte dans l'emplacement adéquat.

Wave Bank

Sélection de la bank de waves.

Valeurs

wave group = INT: A, B

wave group = EXP: A–F

wave group = SAMP: PRST, USER, CARD

wave group = MSAM: USER, CARD

Wave No. L (Mono) (Wave Number L (Mono)) Wave No. R (Wave Number R)

Sélectionne la forme d'onde élémentaire du Tone. Le nom de cette « Wave » apparaît avec son numéro dans la partie inférieure de l'écran.

En mode mono, seule la partie gauche est indiquée (L). En stéréo, la partie droite est également présente (R).

* Si vous utilisez un multisample stéréo vous devez attribuer le même numéro à L et R.

Valeurs: —, 1–1228 (la limite haute dépend du groupe wave.)

* Si vous utilisez un multisample stéréo vous devez attribuer le même numéro à L et R.

Wave Gain

Détermine l'amplitude de la forme d'onde. Varie par pas de 6 dB, une augmentation de 6 dB doublant le gain. Si vous envisagez d'utiliser le Booster pour obtenir une distorsion du son, réglez ce paramètre au maximum (p. 53).

Valeurs: -6, 0, +6, +12

Wave Tempo Sync

Si vous voulez synchroniser une boucle (Phrase Loop) au tempo, mettez ce paramètre sur « ON ». Il ne fonctionne que si une carte d'extension externe (vendue séparément) est installée et si vous utilisez un Tone basé sur une Waveform affichant un tempo (BPM).

Valeurs: OFF, ON

NOTE

Si une waveform issue d'une carte d'extension est sélectionnée pour le tone, l'activation du paramètre Wave Tempo Sync désactivera les réglages liés à la hauteur et à la FXM.

- Si un sample est sélectionné pour un tone, vous devez d'abord régler le paramètre BPM (tempo) du sample.
- Si un sample est sélectionné pour un tone, la fonction Wave Tempo Sync nécessite deux fois son nombre de voix normal.
- Quand le paramètre « Tempo Sync » est activé, réglez le paramètre « Delay Time » (p. 56) sur « 0 ». d'autres valeurs de retard ne vous permettraient pas de jouer correctement.

Phrase Loop

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

Realtime Time Stretch

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

FXM Switch

Détermine si la FXM est utilisée (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

FXM

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

FXM Color

Détermine comment s'opère la modulation de fréquence FXM. Les valeurs élevées correspondent à plus de grain, et les valeurs basses à un son plus métallique.

Valeurs: 1-4

FXM Depth ★

Détermine l'amplitude de la modulation produite par la FXM.

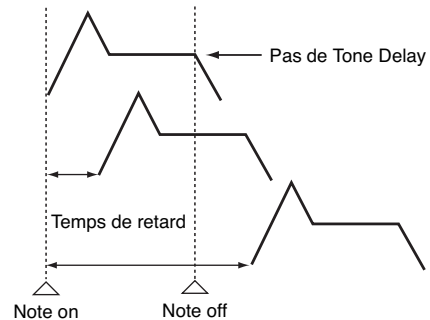
Valeurs: 0-16

Tone Delay Mode

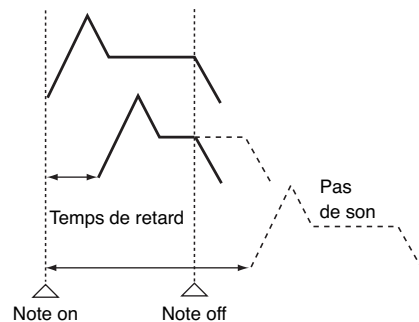
Détermine le type du Tone delay.

Value

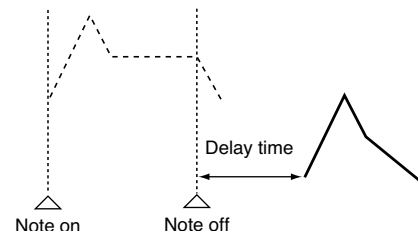
NORM: Le Tone est lu dès que la durée spécifiée dans le paramètre « Time » est écoulée.



HOLD: Bien que le Tone soit lu après le retard déterminé dans le paramètre Time, si la touche était relâchée avant que ce retard soit achevé, le Tone ne serait pas lu du tout.

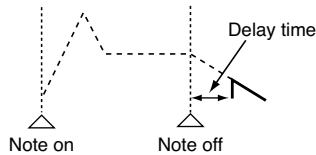


OFF-N: Au lieu d'être joué quand la touche est enfoncée, le Tone ne commence à être lu qu'au relâchement de la touche, après avoir également observé le temps de retard spécifié. Utile pour simuler des bruits de cordes de guitare ou divers bruits de remontée de touche.



Création d'un Patch

OFF-D: OFF-D: Au lieu d'être joué quand la touche est enfoncée, le Tone ne commence à être lu qu'au relâchement de la touche, après avoir également observé le temps de retard spécifié. Mais dans ce cas, des modifications de l'enveloppe TVA interviennent à l'enfoncement de la touche, qui font qu'en général seul la partie décroissante de l'enveloppe sera lue.



NOTE

Si vous avez sélectionné une forme d'onde de type « decay » (c'est-à-dire s'atténuant naturellement, même si la touche restait enfoncée), la sélection de « OFF-N » ou « OFF-D » peut donner une totale absence de son.

Tone Delay

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

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

NOTE

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

- Si le paramètre Structure (PATCH/TMT) est dans une plage de 2 à 10, les sorties des tones 1 et 2 sont combinées avec le tone 2, et les sorties des tones 3 et 4 sont combinées avec le tone 4. Pour cette raison, le tone 1 suit les réglages du tone 2, et le tone 3 suit les réglages du tone 4 (p. 51).

Tone Delay Time

Détermine le retard entre l'enfoncement de la touche (ou si le paramètre « Delay Mode » est sur « OFF-N » ou « OFF-D » le retard par rapport au relâchement de la touche) et le début de lecture du Tone.

Valeurs: 0–127, Note

Le paramètre « Tone Delay Time » détermine la valeur du « temps » (beat) pour le tempo synchronisé quand le temps de retard est défini par rapport au tempo du Patch, lui-même éventuellement aligné sur un séquenceur externe.

(Exemple)

Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute)

Réglage	Delay (temps de retard)
♩ (blanche)	1 seconde (60 / 60 = 1 (seconde))
♪ (noire)	0,5 secondes (60 / 120 = 0,5 (secondes))
♫ (croche)	0,25 secondes (60 / 240 = 0,25 (secondes))

Tone Coarse Tune ★

Réglage de la hauteur son du Tone par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves).

Valeurs: -48– +48

Tone Fine Tune ★

Réglage de la hauteur son du Tone par pas d'un cent (+/-50 cents).

Valeurs: -50– +50

MEMO

Un cent correspond à un centième de demi-ton.

Random Pitch Depth

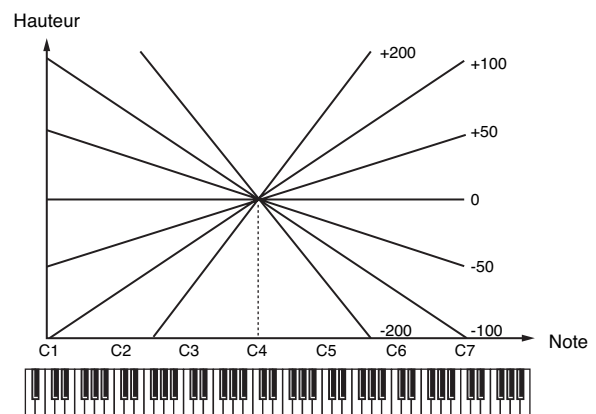
Détermine l'amplitude des variations de hauteur aléatoires intervenant à chaque nouvel enfoncement de touche. Si vous ne voulez pas que la hauteur varie, réglez ce paramètre sur 0. Les variations sont réglables par pas de 1 cent (centième de demi-ton).

Valeurs: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Pitch Keyfollow

Détermine une variation de hauteur du son en fonction de la position de la note jouée sur le clavier. Pour obtenir une variation d'une octave en hauteur pour chaque octave du clavier, réglez ce paramètre sur +100. Pour une variation de 2 octaves en hauteur pour chaque octave sur le clavier, réglez-le sur +200. Des valeurs négatives (-) feront descendre le son au fur et à mesure que vous monterez la gamme et un réglage de 0 donnera la même hauteur de son, quelle que soit la note jouée.

Valeurs: -200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200



Bend Range Up (Pitch Bend Range Up)

Détermine le niveau de variation du pitch-bend (en demi-tons) quand le levier de Pitch-bend est actionné à fond vers la droite. Par exemple, si cette valeur est réglée sur 12, la hauteur du son augmentera d'une octave quand le levier est à fond à droite.

Valeurs: 0– +48

Bend Range Down (Pitch Bend Range Down)

Détermine le niveau de variation du pitch-bend (en demi-tons) quand le levier de Pitch-bend est actionné à fond vers la gauche. Par exemple, si cette valeur est réglée sur -48, la hauteur du son diminuera de quatre octaves quand le levier est à fond à droite.

Valeurs: -48-0

Patch Pitch Env (Patch Pitch Envelope)

P-Env Depth (Pitch Envelope Depth)

Réglage de l'effet « Pitch Envelope ». Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.

Valeurs: -12- +12

P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vitesse. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vitesses plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).

Valeurs: -63- +63

P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63- +63

P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

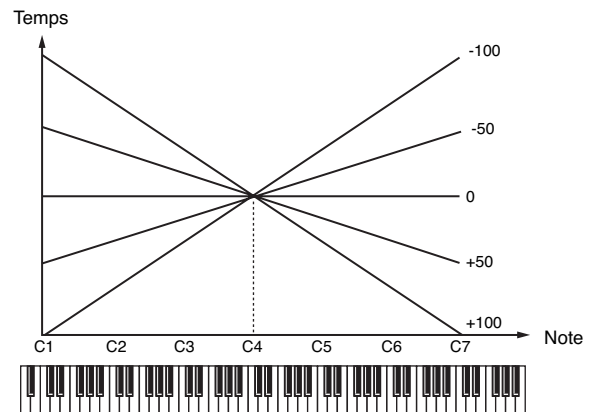
Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63- +63

P-Env Time KF (Pitch Envelope Time Keyfollow)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte les valeurs T2 à T4 de l'enveloppe de hauteur. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) raccourciront l'enveloppe des notes supérieures et des valeurs négatives (-) les rallongeront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.

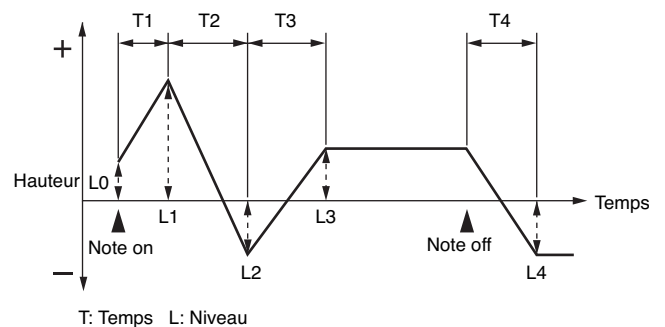
Valeurs: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



P-Env Time 1-4 (Pitch Envelope Time 1-4) ★

Détermine les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (T2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2)

Valeurs: 0-127



P-Env Level 0-4 (Pitch Envelope Level 0-4)

Détermine les valeurs de niveau (L0-L4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des décalages plus importants par rapport à la hauteur de référence (fournie par les paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune » de la page PITCH). Les valeurs positives (+) font jouer un son plus haut, et les valeurs négatives (-) un son plus bas.

Valeurs: -63- +63

Modification du timbre d'un son par filtrage (TVF/TVF Env)

cf.

Pour plus de détails sur ces réglages, voir « Paramétrage d'un Patch » (p. 46).

Patch TVF

Filter Type

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

Valeurs

- OFF:** pas de filtre.
- LPF:** filtre passe-bas, réduisant les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). C'est le filtre le plus communément utilisé dans les synthétiseurs. Il atténue la brillance du son.
- BPF:** filtre passe-bande, réduisant les fréquences extérieures à la bande de fréquence. Permet de créer des sons originaux.
- HPF:** filtre passe-haut, réduisant les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). Adapté à la création de sons percussifs en renforçant leurs harmoniques supérieures.
- PKG:** filtre « peaking », augmentant les fréquences voisines de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour des effets de wah-wah en l'associant à un LFO pour faire varier la fréquence de coupure de manière cyclique.
- LPF2:** filtre passe-bas n° 2. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre n'est que la moitié de celle du LPF. Cela lui donne une tonalité plus chaude, adaptée à des instruments acoustiques comme le piano.
- LPF3:** filtre passe-bas n° 3. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre change selon la fréquence de coupure. Adapté aux sons d'instruments acoustiques, il présente une tonalité différente du LPF2, même avec des réglages d'enveloppe TVF identiques.

NOTE

Si vous utilisez les filtres LPF2 ou LPF3, le paramétrage de la résonance sera ignoré (p. 58).

Cutoff Frequency ★

Détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes spectrales de la forme d'onde.

Valeurs: 0–127

Si le paramètre « Filter Type » est réglé sur LPF/LPF2/LPF3 l'abaissement de la fréquence de coupure réduit les harmoniques supérieures du Tone et crée un son plus « rond » et plus chaud. Les valeurs plus élevées donnent un son plus clair.

S'il est réglé sur BPF, la valeur du paramètre « cutoff » détermine la plage de fréquence au sein de laquelle le Tone sera entendu. Permet la création de sonorités originales et personnalisées.

S'il est réglé sur HPF, des valeurs de fréquence de coupure élevées réduisent le niveau des basses fréquences tout en conservant ses qualités de brillance.

Avec la sélection PKG, les harmoniques à renforcer dépendront du réglage de la fréquence de coupure.

TIP

Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de fréquence de coupure pour chaque Tone, utilisez le paramètre « Cutoff Offset » (p. 49).

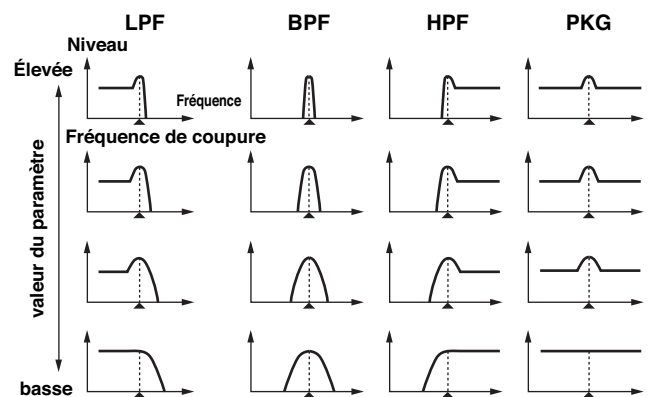
Resonance ★

Renforce les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure. Ce paramètre augmente les caractéristiques tonales des sons. Des valeurs élevées peuvent mettre le filtre en oscillation et créer de la distorsion.

Valeurs: 0–127

TIP

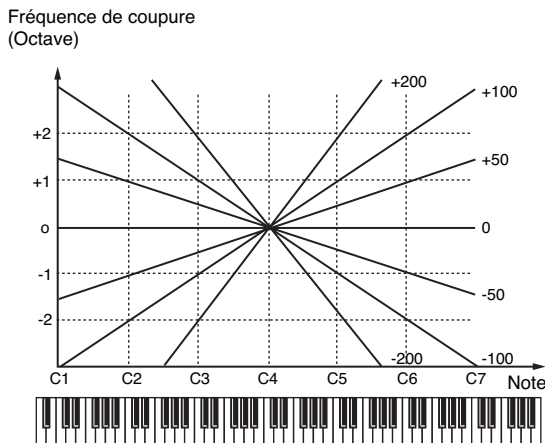
Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de Résonance pour chaque Tone, utilisez le paramètre « Resonance Offset » (p. 50).



Cutoff Keyfollow

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte la valeur de la fréquence de coupure. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) augmenteront la fréquence de coupure pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) la réduiront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.

Valeurs: -200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200



Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)

Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations de fréquence de coupure en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur la fréquence de coupure.

Valeurs: FIXED, 1-7



Cutoff V-Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes provoque une variation de la fréquence de coupure du filtre. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes déplacent la fréquence de coupure vers le haut, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.

Valeurs: -63- +63



Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de « Cutoff Frequency Velocity Sensitivity » pour chaque Tone, utilisez le paramètre « Velocity Sens Offset » (p. 50). Notez toutefois que ce paramètre est partagé par le paramètre « Level V-Sens » (p. 60).

Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Permet d'obtenir des variations de la résonance en fonction de la vélocité des notes. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes augmentent la résonance, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent

Valeurs: -63- +63

Patch TVF Env (Patch TVF Envelope)

F-Env Depth (TVF Envelope Depth)

Permet d'obtenir des variations de la résonance en fonction de la vélocité des notes. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes augmentent la résonance, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent

Valeurs: -63- +63

F-Env V-Curve (TVF Envelope Velocity Curve)

Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations d'enveloppe du filtre en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur cette enveloppe TVF.

Valeurs: FIX, 1-7



F-Env V-Sens (TVF Envelope Velocity Sensitivity)

Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe du filtre en fonction de la vélocité. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vélocités plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).

Valeurs: -63- +63

F-Env T1 V-Sens (TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre Time 1 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63- +63

F-Env T4 V-Sens (TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité de relâchement des notes affecte le paramètre Time 4 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

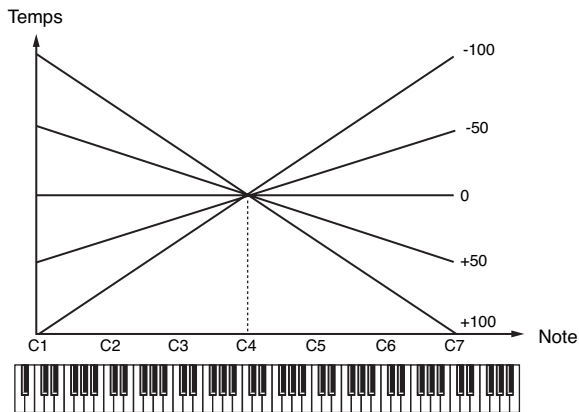
Valeurs: -63- +63

Création d'un Patch

F-Env Time KF (TVF Envelope Time Keyfollow)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte les paramètres de l'enveloppe du filtre (Time 2 à Time 4). Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) réduiront les durées pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) les augmenteront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.

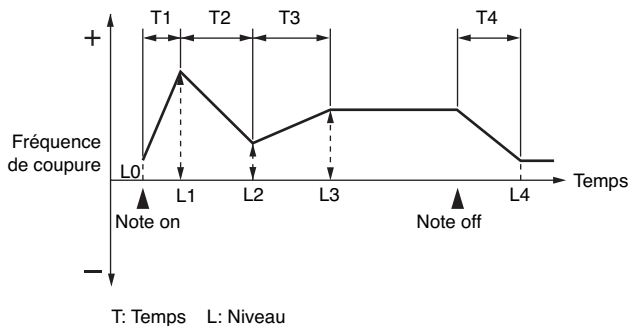
Valeurs: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



F-Env Time 1-4 (TVF Envelope Time 1-4) ★

Déterminez les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe du filtre. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (T2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2)

Valeurs: 0-127



F-Env Level 0-4 (TVF Envelope Level 0-4)

Déterminez les valeurs de niveau (Level 0 - Level 4) de l'enveloppe du filtre. Ces réglages déterminent le niveau de la fréquence de coupure en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le paramètre « Cutoff frequency » (fréquence de coupure réglée dans la page TVF).

Valeurs: 0-127

Modifications du volume (TVA/TVA Env)

cf.

Pour plus de détails sur ces réglages, voir « Paramétrage d'un Patch » (p. 46).

Patch TVA

Tone Level ★

Réglage du volume du Tone. Permet d'effectuer une balance de niveaux entre les Tones

Valeurs: 0-127

Level V-Curve (TVA Level Velocity Curve)

Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations du volume en fonction de la vitesse. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vitesse des notes soit sans effet sur le volume.

Valeurs: FIXED, 1-7



Level V-Sens (TVA Level Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes provoque une variation de volume. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes donnent les volumes les plus élevés, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles le réduisent.

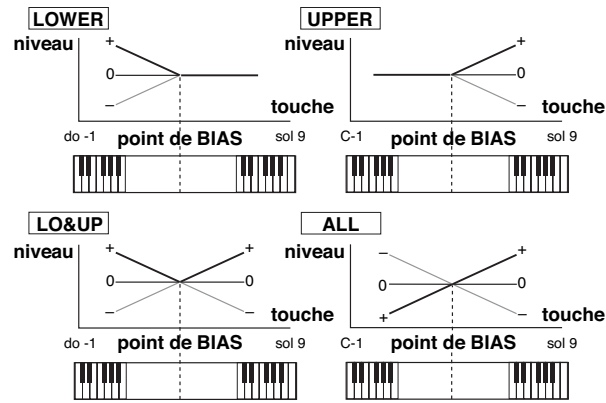
Valeurs: -63- +63

TIP

Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de sensibilité à la vitesse du paramètre « TVA Level Velocity Sensitivity » pour chaque Tone, utilisez le paramètre « Velocity Sens Offset » (p. 50). Celui-ci est toutefois partagé par le paramètre « Cutoff V-Sens » (p. 59).

Bias

Le Bias permet au volume d'être affecté par la position de la note jouée sur le clavier. Cette option est utile dans l'imitation des instruments acoustiques.



Bias Level

Règle la pente de la variation de volume dans la direction du BIAS. Les valeurs élevées correspondent à des variations plus importantes et les valeurs négatives à une pente inverse.

Valeurs: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Bias Position

Détermine la touche par rapport à laquelle s'opère la modification de volume.

Valeurs: C-1–G9

Bias Direction

Détermine la direction du changement à partir du point de BIAS.

Valeurs

- LOWER:** Le volume est modifié pour la partie du clavier inférieure au point de Bias.
- UPPER:** Le volume est modifié pour la partie du clavier supérieure au point de BIAS.
- LO&UP:** Le volume est modifié de manière symétrique de part et d'autre du point de BIAS.
- ALL:** Le volume change de manière linéaire en passant par le point de BIAS.

Tone Pan ★

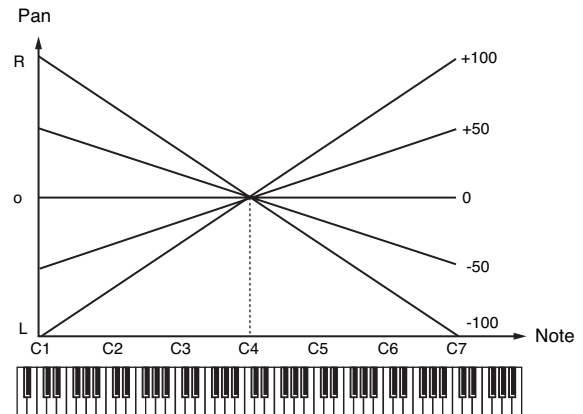
Réglage du panoramique du Tone. L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême-droite.

Valeurs: L64–0–63R

Pan Keyfollow

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte le panoramique. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) déplaceront le panoramique vers la droite pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) le déplaceront vers la gauche. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.

Valeurs: -100– +100



Random Pan Depth

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position stéréo varie de manière aléatoire pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations.

Valeurs: 0–63

Alternate Pan Depth

Ce réglage permet d'alterner le panoramique entre la droite et la gauche pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations. Vous pouvez choisir entre les options L et R, ce qui inverse le sens dans lequel le déplacement s'opère.

Valeurs: L63–0–63R

NOTE

Si le paramètre « Structure » est réglé sur un des Types 2 à 10, dans les réglages Pan KF, Rnd Pan Depth, et Alter Pan Depth les sorties des tones 1 et 2 sont regroupées dans le tone 2, et les sorties des tones 3 et 4 sont regroupées dans le tone 4. Il en résulte que le tone 1 suivra les réglages du tone 2, et que le tone 3 suivra les réglages du tone 4 (p. 51).

Patch TVA Env

A-Env T1 V-Sens (TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63– +63

A-Env T4 V-Sens (TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

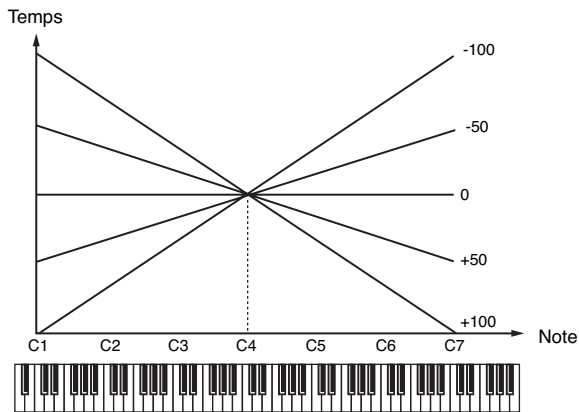
Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité de relâchement des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63- +63

A-Env Time KF (TVA Envelope Time Keyfollow)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte les paramètres Time 2 à Time 4 de l'enveloppe TVA. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) réduiront les durées pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) les augmenteront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.

Valeurs: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



A-Env Time 1-4 (TVA Envelope Time 1-4) ★

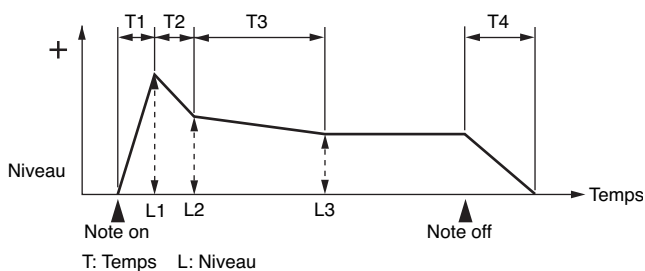
Déterminez les valeurs de durée (Time 1 – Time 4) de l'enveloppe TVA. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (Time 2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux Level 1 à Level 2)

Valeurs: 0-127

A-Env Level 1-3 (TVA Envelope Level 1-3)

Déterminez les valeurs de niveau (Level 1–Level 3) de l'enveloppe TVA. Ces réglages déterminent le volume en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le volume standard (niveau du Tone réglé dans la page TVA).

Valeurs: 0-127



Output (réglages de sortie)

cf.

Pour plus de détails sur ces réglages, voir « Paramétrage d'un Patch » (p. 46).

Patch Output

Patch Out Assign

Détermine la manière dont le son direct de chaque Patch est adressé en sortie.

Valeurs:

MFX: Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet.

A, B: Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effets.

1-4: Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets.

TO: Sortie dépendant du paramétrage de chaque Tone.

* Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1.

* Si le paramètre Mix/Parallel ([MENU]/System/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des connecteurs OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

Tone Out Assign

Détermine la manière dont le son direct de chaque Tone est adressé en sortie.

Valeurs:

MFX: Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet.

A, B: Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effets.

1-4: Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets.

* Si le paramètre Patch Output Assign est réglé sur une autre valeur que « TONE » ces paramétrages seront ignorés.

* Quand le paramètre Structure Type est de Type "2" à "10," les sorties des tones 1 et 2 sont renvoyées sur la sortie 2 et ceux des tones 3 et 4 sont renvoyés sur la sortie 4. Pour cette raison le tone 1 suit les réglages du tone 2 et le tone 3 suit les réglages du tone 4 (p. 51).

- * Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1.
- * Si le paramètre Mix/Parallèle ([MENU]/System/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des connecteurs OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).
- * Si vous avez réglé Tone Out Assign sur « MFX » réglez le paramètre « MFX Output Assign » (p. 135) pour définir la destination du son traité par le multi-effet.
- * Les envois vers le chorus et la reverb sont toujours mono.
- * La destination de sortie du signal traité par le chorus est définie par « Chorus Output Select » (p. 136) et « Chorus Output Assign » (p. 136).
- * La destination de sortie du signal traité par la reverb est définie par « Reverb Output Assign » (p. 137).

Tone Out Level

Règle le niveau du signal adressé à la destination de sortie définie par « Tone Output Assign ».

Valeurs: 0–127

Tone Chorus Send (Send Level (Output=MFX))

Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils passent par le MFX.

Valeurs: 0–127

Tone Reverb Send (Send Level (Output=MFX))

Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils passent par le MFX.

Valeurs: 0–127

Tone Chorus Send (Send Level (Output=non MFX))

Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFX.

Valeurs: 0–127

Tone Reverb Send (Send Level (Output=non MFX))

Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFX.

Valeurs: 0–127

Modulation cyclique du son (LFO1/2/Step LFO)

cf.

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Patch » (p. 46).

MEMO

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

Patch LFO 1/2

Waveform (LFO1/LFO2 Waveform)

Détermine la forme d'onde utilisée par le LFO.

Valeurs

- SIN:** Sinusoïde
- TRI:** Triangulaire
- SAW-U:** Dents de scie
- SAW-D:** Dents de scie (polarité négative)
- SQR:** Carrée
- RND:** Aléatoire
- BND-U:** Après que l'attaque de la forme d'onde ait été traitée de manière standard par le LFO, la forme d'onde se poursuit sans plus être affectée par lui.
- BND-D:** Après que le decay de la forme d'onde ait été traité de manière standard par le LFO, la forme d'onde se poursuit sans plus être affectée par lui.
- TRP:** Trapézoïdale
- S&H:** Sample & Hold (valeur aléatoire de maintien, une fois par cycle).
- CHAOS:** Chaos
- VSIN:** Sinusoïde modifiée: son amplitude varie de manière aléatoire à chaque cycle
- STEP:** Une forme d'onde générée par LFO Step 1–16. Produit des modifications par paliers semblables à celle d'un « step modulator ».

NOTE

Si vous choisissez « BND-U » ou « BND-D », vous devez régler le paramètre « Key Trigger » sur « ON ». Sur « OFF », vous n'obtiendrez aucun effet.

Création d'un Patch

LFO Rate (LFO1/LFO2 Rate) ★

Règle la fréquence de la modulation du LFO.

Valeurs: 0–127, Note

LFO Rate détermine la longueur du battement pour le tempo synchronisé quand le tempo pilotant le LFO (Patch Tempo) est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur.

(Exemple)

Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute (60 secondes))

Réglage	Fréquence du LFO
♩ (blanche)	1 s. (60 / 60 = 1 (secondes))
♪ (noire)	0,5 s. (60 / 120 = 0.5 (secondes))
♫ (croche)	0,25 s. (60 / 120 = 0.25 (secondes))

NOTE

Ce réglage est ignoré si le paramètre « Waveform » est réglé sur « CHAOS »

Rate Detune (LFO1/LFO2 Rate Detune)

Le « LFO Rate Detune » provoque des changements subtils dans la fréquence du LFO (paramètre « Rat ») à chaque nouvel enfoncement de touche. Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus fortes. Ce paramètre est invalide si Rate est réglé sur « note ».

Valeurs: 0–127

Offset (LFO1/LFO2 Offset)

Règle la position de la forme d'onde du LFO vers le haut (valeurs positives +) ou vers le bas (valeurs négatives -) à partir de la position centrale de l'onde (hauteur ou fréquence de coupure).

Valeurs: -100, -50, 0, +50, +100

Delay Time (LFO1/LFO2 Delay Time)

Ce paramètre détermine le temps de retard entre l'enfoncement (ou le relâchement) de la touche et le début de l'action du LFO.

Valeurs: 0–127

cf.

Après avoir examiné le paragraphe «How to Apply the LFO» (p. 65), modifiez ce paramètre jusqu'à obtenir l'effet désiré.

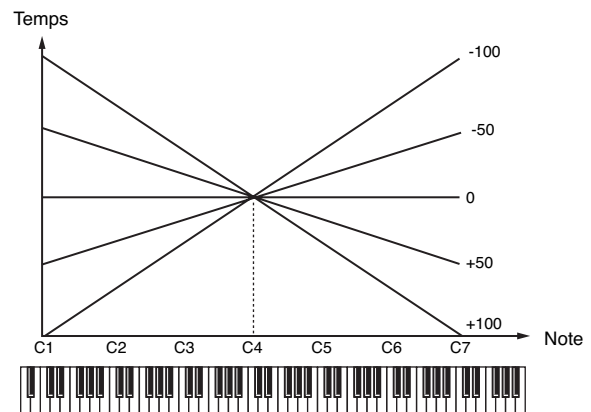
TIP

Pour des instruments comme le violon, les instruments à vent ou d'autres sons tenus, plutôt que d'appliquer un vibrato dès l'enfoncement de la touche, il semblera plus naturel et plus efficace de ne le faire intervenir que quelques instants après. Quand le paramètre « Delay Time » est associé à d'autres paramètres comme la hauteur « Pitch Depth » et la vitesse « Rate » le vibrato est ajouté automatiquement après un certain temps de retard. Cet effet est appelé **Delay Vibrato**.

Delay Time KF (LFO1/LFO2 Delay Time Keyfollow)

Détermine une variation de la valeur du paramètre « Delay Time » en fonction de la position de la note jouée sur le clavier par rapport au do 4 (do du milieu). Pour réduire le temps d'action du LFO pour les notes supérieures au do 4, choisissez une valeur positive (ou une valeur négative si vous voulez le rallonger). Plus la valeur est élevée et plus la variation est importante. Si vous ne voulez obtenir aucun changement (garder un retard identique quelle que soit la note), réglez ce paramètre sur 0.

Valeurs: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



Fade Mode (LFO1/LFO2 Fade Mode)

Détermine le mode d'action du LFO.

Valeurs: ON <, ON >, OFF <, OFF >

cf.

Après avoir examiné le paragraphe «How to Apply the LFO» (p. 65), modifiez ce paramètre jusqu'à obtenir l'effet désiré.

Fade Time (LFO1/LFO2 Fade Time)

Détermine le temps nécessaire pour que le LFO atteigne son amplitude maximum (minimum).

Valeurs: 0–127

cf.

Après avoir examiné le paragraphe «How to Apply the LFO» (p. 65), modifiez ce paramètre jusqu'à obtenir l'effet désiré.

Key Trigger (LFO1/LFO2 Key Trigger)

Détermine si le cycle du LFO est synchronisé ou non avec l'enfoncement des touches.

Valeurs: OFF, ON

Pitch Depth (LFO1/LFO2 Pitch Depth) ★

Détermine l'amplitude d'action du LFO sur la hauteur du son.

Valeurs: -63– +63

TVF Depth (LFO1/LFO2 TVF Depth) ★

Détermine l'amplitude d'action du LFO sur la fréquence de coupure du filtre.

Valeurs: -63- +63

TVA Depth (LFO1/LFO2 TVA Depth) ★

Détermine l'amplitude d'action du LFO sur le volume.

Valeurs: -63- +63

Pan Depth (LFO1/LFO2 Pan Depth) ★

Détermine l'amplitude d'action du LFO sur le panoramique.

Valeurs: -63- +63

TIP

Le choix de valeurs positives (+) ou négatives (-) pour le paramètre « Depth » modifient les variations de hauteur et de volume. Par exemple si vous réglez le paramètre Depth sur une valeur positive (+) pour un Tone, et réglez un autre Tone sur la même valeur mais négative (-), la modulation de phase des deux Tones sera en opposition. Vous pouvez ainsi alterner de manière cyclique entre deux Tones différents, ou les combiner avec l'effet de panoramique pour provoquer des modifications cycliques de l'image sonore.

NOTE

Si le paramètre « Structure » du panoramique est réglé sur un des Types 2 à 10 la sortie des Tones 1 et 2 est liée au Tone 2, et la sortie des Tones 3 et 4 est liée au Tone 4. Il en résulte que le réglage du Tone 1 suit celui du Tone 2 et que le réglage du Tone 3 suit celui du Tone 4 (p. 51).

Patch Step LFO

Step Type (LFO Step Type)

Lors de la génération d'une forme d'onde LFO à partir des données définies dans « LFO Step1-16 », ce paramètre détermine si le changement de niveau se fera brutalement entre chaque palier ou de manière plus linéaire.

Valeurs: TYPE1 (stair-step change), TYPE2 (linear change)

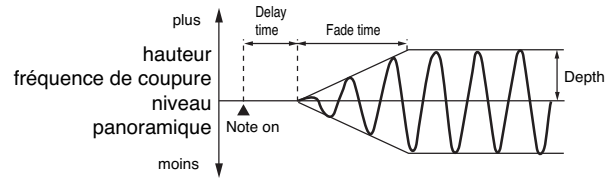
Step 1-16 (LFO Step 1-16)

Détermine le paramétrage du Step LFO. Si le paramètre « LFO Pitch Depth » est à +63, chaque unité de step +1 correspond à une hauteur de +50 cents.

Valeurs: -36- +36

Modes d'action du LFO

● LFO ajouté progressivement après l'enfoncement de la touche

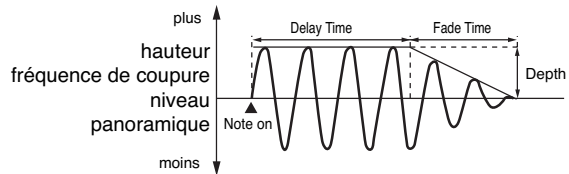


Fade Mode: ON <

Delay Time: Retard entre l'enfoncement de la touche et le début de l'action du LFO.

Fade Time: Détermine le temps nécessaire pour que le LFO atteigne son amplitude maximum après que le temps de retard soit écoulé.

● LFO ajouté immédiatement après l'enfoncement de la touche, puis diminuant progressivement

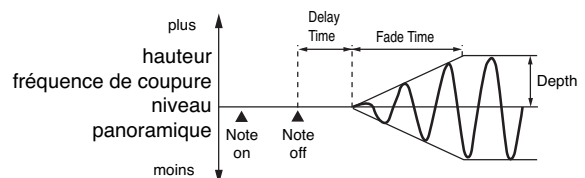


Fade Mode: ON >

Delay Time: Retard entre l'enfoncement de la touche et le début de l'arrêt du LFO.

Fade Time: Temps nécessaire pour que le LFO revienne au minimum après que le temps de retard soit écoulé.

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

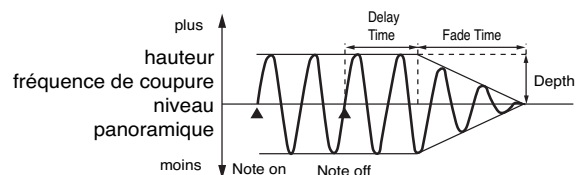


Fade Mode: OFF <

Delay Time: Retard entre l'enfoncement de la touche et le début de l'arrêt du LFO.

Fade Time: Temps nécessaire pour que le LFO revienne au minimum après que le temps de retard soit écoulé.

● LFO ajouté jusqu'au relâchement de la touche, puis diminuant progressivement



Fade Mode: OFF >

Delay Time: Retard entre le relâchement de la touche et le début de l'action du LFO.

Fade Time: Temps nécessaire pour que le LFO atteigne son amplitude maximum après que le temps de retard soit écoulé.

Réglages relatifs aux contrôles (CTRL)

cf. ➔

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Patch » (p. 46).

Patch Ctrl

Tone Env Mode (Tone Envelope Mode)

Quand une boucle (loop waveform, p. 48) est sélectionnée, le son est en principe lu en continu aussi longtemps que la touche est enfoncée. Si toutefois vous voulez que ce son décroisse naturellement (la touche restant enfoncée), réglez ce paramètre sur « NO SUS ».

Valeurs: NO SUS, SUST

NOTE

Si une Wave de type « one-shot » (p. 48) est sélectionnée, elle ne sera jamais maintenue, même si vous mettez ce paramètre sur « SUST ».

Tone Rx Bender (Tone Receive Pitch Bend Switch)

Détermine si les messages MIDI de Pitch-bend sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Tone.

Valeurs: OFF, ON

Tone Rx Expression (Tone Receive Expression Switch)

Détermine si les messages d'expression sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Tone.

Valeurs: OFF, ON

Tone Rx Hold-1 (Tone Receive Hold Switch)

Détermine si les messages « Hold 1 » sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Tone.

Valeurs: OFF, ON

NOTE

Si le paramètre « Env Mode » est sur « NO SUS », ce paramètre est inactif.

Tone Rx Pan Mode (Tone Receive Pan Mode)

Détermine comment les messages de panoramique seront reçus pour chaque Tone.

Value

CONT: Lors de la réception des messages de panoramique, la position stéréo du Tone est modifiée instantanément.

K-ON: Le panoramique du Tone ne sera modifié que pour la rochaine note jouée. Si un message de panoramique est reçu alors que des notes sont en train d'être jouées, le panoramique restera inchangé jusqu'au prochain note-on.

NOTE

Il n'est pas possible de désactiver la réception des messages de panoramique au niveau des canaux.

Tone Redamper Sw (Tone Redamper Switch)

Pour chaque Tone, quand un message Hold 1 est reçu après que la touche ait été enfoncée mais avant que le son ait disparu, cette fonction permet d'appliquer le maintien au niveau résiduel du son. Si vous utilisez cette fonction, veillez à activer également le paramètre « Rx Hold-1 ». Notez qu'elle n'agit que sur les sons de piano.

Valeurs: OFF, ON

Paramétrages Matrix (Matrix Ctrl1-4)

cf. ➔

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Patch » (p. 46).

Matrix Control

Normalement, pour modifier les paramètres des Tones depuis une unité MIDI externe, vous devez utiliser des messages système exclusifs — c'est-à-dire destinés spécifiquement au Fantom-XR. Toutefois ces messages sont assez compliqués et représentent des quantités de données importantes.

Pour cette raison, un certain nombre des paramètres de Tones les plus caractéristiques du Fantom-XR ont été prévus pour accepter d'être commandés et modifiés par des messages MIDI de contrôle (Control Change). Vous disposez ainsi d'une grande palette de moyens pour modifier la manière dont les Patches sont entendus. Vous pouvez par exemple utiliser le levier de Pitch-bend pour modifier une vitesse de LFO ou utiliser l'aftertouch canal du clavier pour ouvrir ou fermer un filtre.

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

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

Patch Mtrx Control 1-4 Source (Patch Matrix Control 1-4)

Control 1-4 Source (Matrix Control Source 1-4)

Détermine le message MIDI utilisé pour modifier le paramètre de Tone à partir du contrôleur Matrix.

Value

OFF: Matrix control désactivé
CC01-31, 33-95: n° de contrôles 1 à 31 et 33 à 95



Pour plus d'informations sur les messages Control Change voir "MIDI Implementation" (p. 245).

PITCH BEND: Pitch Bend
AFTERTOUCH: Aftertouch
SYS CTRL1-SYS CTRL4: messages MIDI utilisés comme contrôles Matrix globaux.
VELOCITY: vitesse (vitesse d'enfoncement de la touche)
KEYFOLLOW: suivi de touche (position sur le clavier, do 4 correspondant à 0)
TEMPO: TEMPO: Tempo système (p. 156) ou tempo d'un séquenceur MIDI externe.
LFO1: vitesse LFO 1
LFO2: vitesse LFO 2
PITCH ENV: enveloppe de hauteur
TVF ENV: enveloppe TVF
TVA ENV: enveloppe TVA



Velocity et Keyfollow correspondent à des messages de note.



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

- Sélectionnez SYS-CTRL1 à 4 si vous voulez utiliser les contrôleurs globalement sur la totalité du Fantom-XR. Les messages MIDI utilisés comme « System Controllers 1 à 4 » sont déterminés par le paramètre « Sys Ctrl 1-4 Source » (p. 159).



Certains paramètres déterminent si les messages de Pitch Bend, contrôle n° 11 (Expression) et contrôle n° 64 (Hold 1) sont reçus (p. 66). Quand ils sont activés (ON), et que des messages MIDI sont reçus, ils provoqueront des modifications liées aux fonctions Pitch Bend, Expression et Hold 1 en même temps que les modifications de réglages souhaitées. Si vous ne voulez agir que sur les paramètres ciblés, réglez cette option sur OFF.

- Certains paramètres déterminent aussi si des messages MIDI d'un type particulier sont reçus ou non pour chaque canal (p. 92). Quand un Patch affecté de contrôleurs Matrix est assigné à une Part, vérifiez que tous les messages MIDI utilisés par le contrôleur Matrix sont bien validés en réception. Si celle-ci était désactivée, le contrôleur Matrix correspondant ne fonctionnerait pas.

CTRL Destination 1-4 (Matrix Control Destination 1-4)

Le paramètre « Matrix Control Destination » détermine le paramètre de Tone devant être contrôlé par le contrôleur Matrix. La liste des paramètres accessibles est donnée ci-après. Si vous ne voulez pas effectuer de contrôle Matrix, mettez cette option sur OFF. Vous pouvez spécifier jusqu'à quatre paramètres à contrôler simultanément pour chaque contrôleur Matrix.



Dans ce manuel, les paramètres qui peuvent être manipulés via le contrôleur Matrix sont marqués d'une « ★ ».

● Ouverture et fermeture du filtre

CUTOFF: Fréquence de coupure.
RESONANCE: Amplifie les fréquences voisines de la fréquence de coupure.

● Modifications de volume, panoramique, et hauteur de référence

LEVEL: volume.
PAN: panoramique.
PITCH: hauteur du son.

● Mode d'action des effets

OUTPUT LEVEL: volume des sorties « Output »
CHORUS SEND: niveau du chorus.
REVERB SEND: niveau de la réverbération.

● Modulation des sons par le LFO

LFO1/LFO2 PCH DEPTH: profondeur du vibrato.
LFO1/LFO2 TVF DEPTH: profondeur de l'effet wah-wah.
LFO1/LFO2 TVA DEPTH: amplitude du tremolo.
LFO1/LFO2 PAN DEPTH: modification de l'action du LFO sur le panoramique.
LFO1/LFO2 RATE: vitesse du LFO. La vitesse ne varie pas si LFO Rate est réglé sur « note ».

● Modification de l'enveloppe de hauteur

- PIT ENV A-TIME:** modification du paramètre « Env Time 1 » de l'enveloppe de hauteur.
- PIT ENV D-TIME:** modification des paramètres « Env Time 2 » et « Env Time 3 » de l'enveloppe de hauteur.
- PIT ENV R-TIME:** modification du paramètre « Env Time 4 » de l'enveloppe de hauteur.

● Modification de l'enveloppe TVF

- TVF ENV A-TIME:** modification du paramètre « Env Time 1 » de l'enveloppe TVF.
- TVF ENV D-TIME:** TVF ENV D-TIME: modification des paramètres « Env Time 2 » et « Env Time 3 » de l'enveloppe TVF.
- TVF ENV R-TIME:** modification du paramètre « Env Time 4 » de l'enveloppe TVF.

● Modification de l'enveloppe TVA

- TVA ENV A-TIME:** modification du paramètre « Env Time 1 » de l'enveloppe TVA.
- TVA ENV D-TIME:** modification des paramètres « Env Time 2 » et « Env Time 3 » de l'enveloppe TVA.
- TVA ENV R-TIME:** modification du paramètre « Env Time 4 » de l'enveloppe TVA.

● Partage de la lecture entre Tones

TMT

TIP

Si le contrôleur Matrix est utilisé pour effectuer une lecture partagée entre Tones, réglez le paramètre « TMT Vel Control » (PATCH/TMT) sur « OFF » et le paramètre « TMT Control Sw » (PATCH/Matrix Ctrl) sur « ON » (p. 53, p. 54).

- Dans le même cas, nous recommandons de régler le paramètre « Matrix Control Sens » sur +63. Une valeur plus basse ne permettra pas la lecture alternée. Si vous voulez que l'effet soit inversé, choisissez -63
- Si vous voulez utiliser le contrôleur Matrix pour effectuer une lecture partagée moins brutale, utilisez les paramètres Velo Fade Lower et Velo Fade Upper (p. 54). Plus la valeur est élevée et plus le passage sera progressif.

● Changement de la profondeur de la modulation de fréquence de la FXM

FXM DEPTH

● Contrôle du niveau de dilatation/rétractation temps réel (realtime stretch/shrink)

TIME

NOTE

Ce dernier point sera sans effet si Realtime Time Stretch (p. 55) n'est pas sélectionné. Si la sensibilité du contrôle matrix est réglée sur « + », le temps de dilatation/rétractation (stretch/shrink) deviendra plus court et s'il est réglé sur « - » il deviendra plus long.

● Changement de paramètres spécifiques du multi-effet

MXF CTRL1-4: Modifie le paramètre spécifié par « MFX Control 1-4 Assign ».

NOTE

Aucun effet n'interviendra, même via le contrôleur Matrix, si les réglages sont tels que le multi-effet est inactif.

● Si vous n'utilisez pas le contrôle matrix

OFF: Matrix Control inactif.

CTRL Sens 1-4 (Matrix Control Sens 1-4)

Règle le niveau d'effet appliqué par le contrôleur Matrix. Pour augmenter la valeur en cours de sélection (valeur plus haute, déplacement vers la droite, augmentation de la vitesse etc.), choisissez une valeur positive ; pour réduire la valeur en cours de sélection (valeur plus basse, déplacement vers la gauche, réduction de la vitesse etc.) choisissez une valeur négative. Quand des valeurs à la fois positives et négatives sont sélectionnées, les modifications augmentent avec la valeur. Si vous ne voulez avoir aucun effet, choisissez 0.

Valeurs: -63- +63

CTRL Tone 1-4 (Tone Control Switch 1-4)

Ce paramètre sélectionne le Tone auquel l'effet du contrôle Matrix est appliqué

Value

OFF: L'effet n'est pas appliqué.

ON: L'effet est appliqué.

REVS: L'effet est appliqué à l'envers.

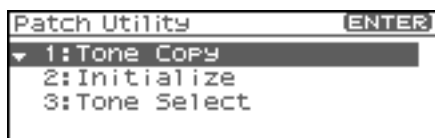
Initialisation des paramètres de Patch (Init)

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

NOTE

L'opération d'initialisation ne concerne que le son en cours de sélection et n'affecte pas les sons sauvegardés en mémoire utilisateur (User). Pour ramener en totalité le Fantom-XR dans sa configuration d'usine, procédez à une réinitialisation complète (p. 162).

1. Dans la page "Patch Edit Menu", appuyez sur [MENU].
La page Patch Utility apparaît.
2. utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "Initialize."

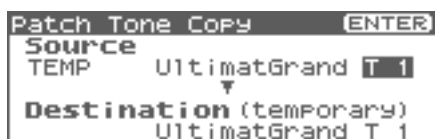


3. Appuyez sur [ENTER].
Un message vous demande confirmation.
4. Appuyez sur [ENTER].
L'initialisation est effectuée et vous retournez à l'écran précédent.
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

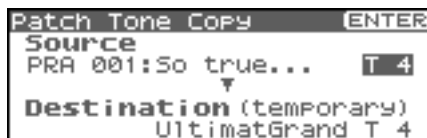
Copie (Copy) des paramètres d'un patch (Tone)

Les paramètres d'un Patch quelconque peuvent être copiés directement dans un Patch en cours de sélection. Cette fonction peut vous faire gagner un temps appréciable.

1. Dans la page « Patch Play », choisissez le Patch de destination de la copie (p. 40).
2. Dans la page « Patch Edit Menu », appuyez sur [MENU].
La page « Patch Utility » apparaît.
3. utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Tone Copy ».
4. Appuyez sur [ENTER].
La page « Patch Tone Copy » apparaît.



5. Appuyez sur [CURSOR] pour déplacer le curseur, sélectionner le groupe "Source (copy-source)" et son numéro, ainsi que le Patch Tone.



TIP

À ce stade, vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour entendre le Patch « copy-source » pour comparaison (fonction « Compare »).

- * La fonction « Compare » peut faire sonner un Patch de façon légèrement différente que s'il était joué comme vous l'aviez prévu.

6. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour effectuer vos modifications.
7. Appuyez sur [CURSOR] pour sélectionner le numéro de PatchTone de destination avec le curseur.
8. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour effectuer vos modifications.
9. Appuyez sur [ENTER].
Un message vous demande confirmation.
10. Appuyez sur [ENTER].
Vous retournez à la page « Patch Edit Menu ».
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

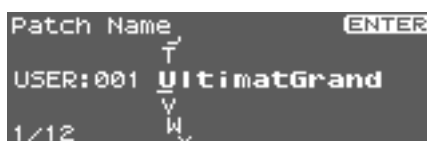
Sauvegarde d'un patch nouvellement créé (Write)

Les modifications apportées aux sons sont temporaires et sont définitivement perdues en cas de mise hors tension ou de sélection d'un autre Patch. Pour pouvoir conserver vos sons (Tones) modifiés, sauvegardez-les en mémoire USER (mémoire utilisateur). Quand les paramètres d'un patch ont été modifiés, un "E" apparaît en haut et à droite de l'écran de la page « Patch Play ». Ce "E" disparaît dès la sauvegarde du Patch en mémoire interne du Fantom-XR ou dans une carte mémoire.

NOTE

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

1. Vérifiez que le Patch à sauvegarder est sélectionné.
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ►.
La page « Patch Name » apparaît.



3. Attribuez un nom à ce Patch.

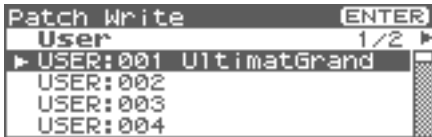
cf.

Pour plus de détails, voir « Attribution d'un nom » (p. 39).

Création d'un Patch

4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [ENTER].

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



5. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir la destination de la sauvegarde.

Cette destination peut se trouver dans la mémoire interne du Fantom-XR (User), ou sur carte mémoire (Card).

* Vous pouvez aussi utiliser [GROUP] pour choisir cette destination.

6. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour choisir numéro de Patch.

TIP

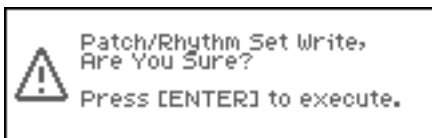
À ce stade, vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour entendre le Patch de destination pour comparaison (fonction «Compare»). Avant sauvegarde d'un Patch, vous pouvez utiliser cette fonction pour vérifier que vous n'allez pas écraser accidentellement un Patch que vous désiriez conserver.

* La fonction « Compare » peut faire sonner un Patch de façon légèrement différente que s'il était joué comme vous l'aviez prévu.

7. si vous voulez changer de destination, tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour définir une nouvelle destination.

8. Appuyez sur [ENTER].

Un message demande votre confirmation.



9. Appuyez sur [ENTER] pour procéder à la sauvegarde.

Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

NOTE

Ne jamais éteindre le Fantom-XR pendant une procédure de sauvegarde.

Création d'un Rhythm Set

Le Fantom-XR vous offre un contrôle total sur un grand nombre de réglages. Chacun d'eux est appelé **parameter**. Ce chapitre explique comment créer vos Rhythm Sets, et les fonctions des différents paramètres qui leur sont liés.

MEMO

Le logiciel d'édition pour Fantom-X inclus permet l'édition des réglages du Fantom-XR sur votre ordinateur dans un environnement graphique agréable et ergonomique (p. 163).

Paramétrage d'un Rhythm Set

Vous pouvez partir d'un Rhythm Set existant et l'éditer pour en créer un nouveau. Chaque Rhythm Set peut contenir un grand nombre de Rhythm Tones (instruments de percussion). Vous pouvez modifier à volonté l'affectation des Rhythm Tones aux touches du clavier.

Les « Rhythm Tones » affectés à chaque touche comportent jusqu'à quatre formes d'ondes. La relation entre Rhythm Tones et waves est identique à celle qui lie les patches et les Tones.

Structure de la page «Rhythm Edit Menu »

L'édition de Rhythm Set se fait dans la page « Rhythm Edit Menu » qui est organisée comme suit :



Paramétrage d'un Rhythm Set

1. Sélectionnez le Rhythm Set à éditer en page « Patch Play » (p. 45).

NOTE

Vous ne pouvez pas éditer les Rhythm Sets du groupe GM.

TIP

Si vous préférez créer vos Rhythm Sets à partir de « rien », utilisez la fonction d'initialisation **Initialize** (p. 82).

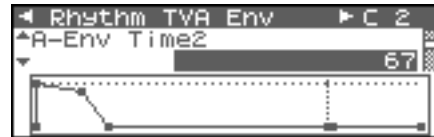
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼ . La page « Rhythm Edit Menu » apparaît.



3. Voir «Structure de la page «Rhythm Edit Menu »» (p. 71), et tournez la molette VALUE ou utilisez [CURSOR] pour choisir le groupe contenant le paramètre de Rhythm Set que vous voulez modifier.

4. Appuyez sur la molette VALUE ou sur [ENTER].

Le contenu de la page qui apparaît dépend du groupe d'édition du paramètre sélectionné.



cf.

«Fonctions des paramètres de Rhythm Set» (p. 73)

5. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur le paramètre à modifier.

TIP

Vous pouvez également appuyer sur ◀ ou ▶ pour vous rendre sur le groupe d'édition d'un autre paramètre.

6. Pour modifier les paramètres d'une Wave précise, appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner la Wave à modifier.

MEMO

Pour activer la Wave située à la droite de la Wave sélectionnée, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur [INC]. Pour la désactiver, appuyez sur [DEC].

cf.

Pour la sélection d'une ou plusieurs Tones, utilisez la page « Wave Select » (p. 72).

7. tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour obtenir la valeur désirée.
8. Répétez les étapes 3 (ou 5) à 7 pour finaliser un Patch.
9. Sauvegardez vos modifications (p. 83).

Si vous ne voulez pas procéder à une sauvegarde, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page « Patch Play ».

Si vous revenez à la page PATCH PLAY sans avoir effectué de sauvegarde un «E» apparaîtra en haut et à droite de la page « Patch Play ». Ce «E» disparaît lors de la sauvegarde du Patch dans la mémoire User interne de Fantom-XR ou dans une carte mémoire.

NOTE

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

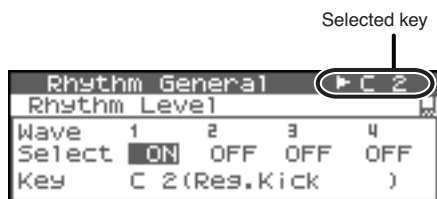
Sélection de Wave/Key à modifier

Voici comment définir la Wave ou la note (Key) dont vous voulez modifier les paramètres :

1. Dans la page « Rhythm Edit Menu », appuyez sur [ENTER].

2. Appuyez sur [ENTER].

La page « Wave Select » apparaît.



MEMO

Pour accéder à la page « Wave Select », vous pouvez également appuyer sur [MENU] en page « Rhythm Edit » afin d'afficher la page « Rhythm Utility », puis choisissez « Wave/Key Select » et appuyez sur [ENTER].

3. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner une Wave, et tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour activer/désactiver (on/off) la Wave en cours de modification

* Vous ne pouvez désactiver toutes les Waves.

4. Vous pouvez sélectionner « Key », et définir la note spécifique au Rhythm Set.

MEMO

Vous pouvez également définir la note en la jouant sur votre clavier MIDI externe.

5. Votre sélection faite, appuyez sur [EXIT] pour quitter la page « Wave Select ».

Précautions à prendre dans le choix des Waveforms

Les sons du Fantom-XR sont constitués de formes d'ondes PCM complexes, et si vous tentez d'opérer des réglages qui contrarient le type de la forme d'onde originale, les résultats peuvent ne pas correspondre à vos attentes.

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

One-shot (lecture simple) : Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance courte. Leur enregistrement comporte donc la totalité de l'attaque et de l'amortissement du son ou du fragment de son considéré (composantes de sons plus complexes, comme les percussions des marteaux du piano ou les bruits de frettes des sons de guitare.).

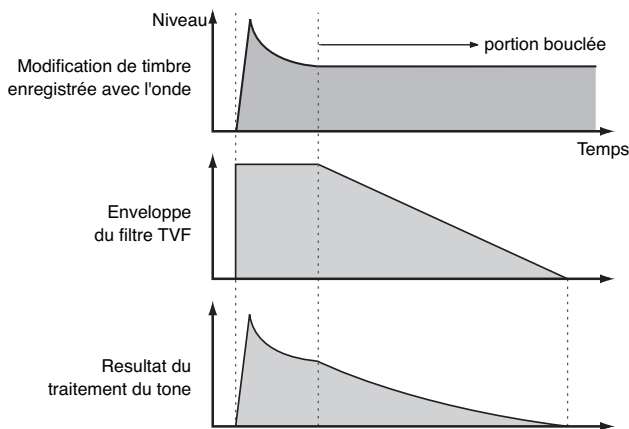
Looped (bouclées) : Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance longue ou à son maintenu. Elles jouent donc en boucle une portion de forme d'onde correspondant au moment où le son a atteint une certaine stabilité. Les formes d'ondes bouclées du Fantom-XR comportent également des fragments entrant dans la composition d'autres sons : résonance des cordes ou de la caisse du piano, ou son « creux » de sons de cuivres.

Précautions à observer lors de l'utilisation des formes d'onde « Oneshot »

Il n'est pas possible d'utiliser l'enveloppe d'amplitude pour modifier une forme d'onde « one-shot » dans le but de créer une décroissance (decay) plus longue que celle de la forme d'onde originale ou pour la transformer en son maintenu. Si vous tentiez une telle manœuvre, vous essaieriez en fait de traiter une portion de la forme d'onde qui n'existe pas et l'enveloppe n'aurait aucun effet.

Précautions à observer lors de l'utilisation des formes d'onde « Loop »

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



Fonctions des paramètres de Rhythm Set

Ce chapitre décrit les fonctions des différents paramètres des Rhythm Set, ainsi que la composition de ces paramètres.

Réglages communs à l'ensemble du Rhythm Set (GENERAL)

cf.

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Rhythm Set » (p. 71).

NOTE

Le paramètre « Rhythm Level » s'applique sur tout le Rhythm Set; les autres paramètres sont individuels à chaque Rhythm Tone.

Rhythm General

Rhythm Level (Rhythm Set Level)

Détermine le volume du Rhythm Set.

Valeurs: 0–127

TIP

Les volumes des Tones composant le Rhythm Set sont déterminés par le paramètre « Tone Level » (p. 80). Les volumes des Waves composant le Rhythm Tone sont déterminés par le paramètre « Wave Level » (p. 76).

Rhythm Tone Name

Vous pouvez attribuer un nom composé de 12 caractères maximum au Rhythm Tone.

Utilisez [◀] [▶] pour déplacer le curseur, et utilisez la molette VALUE, pour sélectionner un caractère.

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

cf.

Pour plus de détails, voir « Assigning a Name » (p. 39)

Assign Type

Le paramètre « Assign Type » détermine la manière dont les sons sont joués quand une même touche est répétée.

Valeurs

MULTI: Les sons se trouvent superposés les uns aux autres, même dans le cas de sons continus et à résonance longue (cymbale crash par exemple), la nouvelle note ne suspendant pas le son de la précédente.

SINGLE: Un seul son peut être produit à la fois par une même touche. En cas de répétition de sons à résonance longue, le son antérieur est arrêté par le début du nouveau.

Mute Group

Sur une batterie acoustique, les sons de charleston ouverte et fermée s'excluent logiquement. Pour restituer cette contrainte, vous pouvez mettre en place un groupe de mute.

La fonction « Mute Group » permet de désigner deux Rhythm Tones (ou plus) ne devant jamais être entendus simultanément. Vous pouvez créer jusqu'à 31 Mute Groups. Les Rhythm Tones qui n'appartiennent pas aux groupes doivent avoir ce paramètre réglé sur OFF.

Valeurs: OFF, 1-31

Tone Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)

Quand une boucle (loop waveform, p. 73) est sélectionnée, le son est en principe lu en continu aussi longtemps que la touche est enfoncée. Si toutefois vous voulez que ce son décroisse naturellement (la touche restant enfoncée), réglez ce paramètre sur « NO SUS ».

Valeurs: NO-SUS, SUSTAIN

NOTE

Si une Wave de type « one-shot » (p. 74) est sélectionnée, elle ne sera jamais maintenue, même si vous mettez ce paramètre sur « SUST »

Tone Pitch Bend Range (Rhythm Tone Pitch Bend Range)

Détermine la variation du pitch-bend (en demi-tons, jusqu'à 4 octaves) quand le Pitch-bend est actionné dans un sens ou dans l'autre.

Valeurs: 0-48

Tone Receive Expression (Rhythm Tone Receive Expression Switch)

Détermine si les messages d'expression sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Rhythm Tone.

Valeurs: OFF, ON

Tone Receive Hold-1 (Rhythm Tone Receive Hold-1 Switch)

Détermine si les messages « Hold 1 » sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Rhythm Tone.

Valeurs: OFF, ON

NOTE

Si « Env Mode » est réglé sur « NO SUS », ce réglage est sans effet.

Tone Receive Pan Mode (Rhythm Tone Receive Pan Mode)

Détermine comment les messages de panoramique seront reçus par chaque Rhythm Tone.

Valeurs

CONTINUOUS: Lors de la réception des messages de panoramique, la position stéréo du Rhythm Tone est modifiée instantanément.

KEY-ON: Le panoramique du Rhythm Tone ne sera modifié que pour la prochaine note jouée. Si un message de panoramique est reçu alors que des notes sont en train d'être jouées, le panoramique restera inchangé jusqu'au prochain note-on.

NOTE

Il n'est pas possible de désactiver la réception des messages de panoramique au niveau des canaux.

One Shot Mode

Le son est entendu jusqu'à la fin de la waveform (ou la fin de l'enveloppe selon celle qui intervient la première). Le résultat est le même que si le paramètre Tone Env Mode de l'enveloppe (p. 74) était réglé sur NO-SUS. Si vous avez réglé le Wave Group (p. 75) sur Sample, le bouclage sera forcé sur ONE SHOT.

Valeurs: OFF, ON

Aft Time Ctrl Sens (Aftertouch Time Control Sensitivity)

Si le Wave Group est réglé sur SAMPLE et que Tempo Sync est activé (ON), l'aftertouch contrôlera le niveau de « dilatation » temporelle créé par le paramètre Time Stretch. Si le Time Stretch n'est pas activé, rien ne se passe. Si le temps de stretch/shrink devient plus court et s'il est réglé sur "-" le temps deviendra plus long.

Valeurs: -63+63

Modification des Waveforms (WG)

cf.

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Rhythm Set » (p. 71).

MEMO

Avec les Rhythm Tones, les sons sont créés par la combinaison de 1 à 4 Waves (8 en stéréo).

À propos de la création d'un Rhythm Tone

Les Waves de grosse caisse, caisse claire, charleston, toms ou autres percussions sont chacune affectées à un Rhythm Tone. Si vous ajoutez des effets 3D au son, réglez le panoramique individuellement pour chaque Rhythm Tone.

Rhythm Wave

Wave Group

Sélectionne le groupe auquel appartient la forme d'onde élémentaire (Wave) du Rhythm Tone.

Valeurs

- INT:** Waveforms en mémoire interne
EXP: Waveforms sur carte d'extension (séries SRX) présente au niveau du connecteur EXP.
SMAP: Waveforms échantillonnées
MSAM: Waveforms multi-échantillonnées

NOTE

Vous ne pouvez pas sélectionner de groupe en l'absence de carte dans l'emplacement adéquat.

Wave Bank

Sélection de la bank de waves.

Valeurs

- wave group = INT:** A, B
wave group = EXP: A-F
wave group = SAMP: PRST, USER, CARD
wave group = MSAM: USER, CARD

Wave No. L (Mono) (Wave Number L (Mono)) Wave No. R (Wave Number R)

Sélectionne la forme d'onde élémentaire du Rhythm Tone. Le nom de cette « Wave » apparaît avec son numéro dans la partie inférieure de l'écran.

En mode mono, seule la partie gauche est indiquée (L), En stéréo, la partie droite est également présente (R).

Valeurs: ---, 1-1228 (la limite haute dépend du groupe wave.)

* Si vous utilisez un multisample stéréo vous devez attribuer le même numéro à L et R.

Wave Gain

Règle le gain (amplification) de la waveform. La valeur varie par pas de 6 dB (décibel) — une augmentation de 6 dB double le gain de la Waveform.

Valeurs: -6, 0, +6, +12

Wave Tempo Sync

Si vous voulez synchroniser une boucle (Phrase Loop) au tempo, mettez ce paramètre sur « ON ». Il ne fonctionne que si une carte d'extension externe (vendue séparément) est installée et si vous utilisez un Tone basé sur une Waveform affichant un tempo (BPM).

Valeurs: OFF, ON

NOTE

Si une waveform issue d'une carte d'extension est sélectionnée pour le Tone, l'activation du paramètre Wave Tempo Sync désactivera les réglages liés à la hauteur (p. 77) et à la FXM (p. 75).

- Si un sample est sélectionné pour un Tone, vous devez d'abord régler le paramètre BPM (tempo) du sample.
- Si un sample est sélectionné pour un Tone, la fonction WaveTempo Sync nécessite deux fois son nombre de voix normal.

Phrase Loop

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

Realtime Time Stretch

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

FXM Switch

Détermine si la FXM est utilisée (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

FXM

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

FXM Color

Détermine comment s'opère la modulation de fréquence FXM. Les valeurs élevées correspondent à plus de grain, et les valeurs basses à un son plus métallique.

Valeurs: 1-4

FXM Depth

Détermine l'amplitude de la modulation produite par la FXM.

Valeurs: 0-16

NOTE

Si Tempo Sync est activé (ON) les paramètres liés au Pitch (p. 77) et à la FXM (p. 75) sont désactivés.

Wave Coarse Tune

Règle le diapason de la Waveform par pas d'un demi-ton (sur +/-4 octaves).

Valeurs: -48- +48

TIP

Le diapason général du Rhythm Tone est réglé par le paramètre « Tone Coarse » (p. 77).

Création d'un Rhythm Set

Wave Fine Tune

Règle le diapason de la Waveform par pas d'un cent (+/-50 cents).

Valeurs: -50- +50

MEMO

Un « cent » correspond à un centième de demi-ton.

TIP

Le diapason général du Rhythm Tone est aussi réglé par le paramètre « Tone Fine Tune » (p. 77).

Wave Level

Détermine le volume de la waveform.

Valeurs: 0-127

TIP

Le volume de chaque Rhythm Tone est réglé par le paramètre « Tone Level »; le volume de l'ensemble du Rhythm Set est réglé par le paramètre « Rhythm Level » (p. 73).

Wave Pan

Détermine la position panoramique de la Waveform: L64 pour l'extrême gauche, 0 pour le centre et 63R pour l'extrême droite.

Valeurs: L63-0-63R

Wave Rnd Pan Sw (Wave Random Pan Switch)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position stéréo varie de manière aléatoire pour chaque nouvelle note jouée.

Valeurs: OFF, ON

* La dispersion de cette position panoramique dépend du paramètre « Rnd Pan Depth » (p. 80).

Wave Alter Pan Sw (Wave Alternate Pan Switch)

Ce réglage permet d'alterner le panoramique entre la droite et la gauche pour chaque nouvelle note jouée.

Réglez-le sur « ON » pour effectuer ce panoramique en fonction du paramètre « Alter Pan Depth » (p. 80) ou sur « REV » si vous voulez qu'il soit inversé.

Si vous ne voulez pas que le panoramique soit modifié à chaque enfoncement de touche, réglez-le sur « OFF »

Valeurs: OFF, ON, REV

Modification du mode de lecture d'un Rhythm Tone (WMT)

La WMT (Wave Mix Table) utilise la vélocité pour contrôler les quatre waveforms affectées au Rhythm Tone.

cf.

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Rhythm Set » (p. 71).

Rhythm WMT

WMT Velocity Control (Velocity Control Switch)

Le paramètre « WMT Velocity Control » valide la possibilité de déclencher (ON) ou non (OFF) des Rhythm Tones différents dans différentes plages de vélocité des notes jouées. Quand ce paramètre est réglé sur « RND », ils apparaîtront de manière aléatoire et indépendamment des valeurs de vélocité.

Valeurs: OFF, ON, RANDOM

Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)

Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vélocité définies est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0.

Valeurs: 0-127

Velo Range Lower (Velocity Range Lower)

Détermine la limite inférieure de vélocité pour chaque Waveform.

Utilisez ce réglage quand vous souhaitez déclencher des Tones différents pour différents niveaux de vélocité.

Valeurs: 1-UPPER

Velo Range Upper (Velocity Range Upper)

Détermine la limite supérieure de vélocité pour chaque Tone.

Utilisez ce réglage quand vous souhaitez déclencher des Tones différents pour différents niveaux de vélocité.

Valeurs: LOWER-127

NOTE

Si vous tentez de monter la limite basse plus haut que la limite haute ou inversement, la seconde valeur est automatiquement ajustée à la même hauteur.

Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)

Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vélocité définies est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0.

Valeurs: 0–127



Modification du diapason (PCH/ PCH Env)

cf. ➔

Pour plus de détails, voir «Paramétrage d'un Rhythm Set» (p. 71).

Rhythm Pitch

Tone Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune)

Réglage de la hauteur de base du diapason du Rhythm Tone.

Valeurs: C-1– G9

TIP

Réglez cet accordage grossier pour les Waves constituant les Rhythm Tones avec le paramètre « Coarse Tune » (p. 75).

Tone Fine Tune (Rhythm Tone Fine Tune)

Réglage de la hauteur son du Rhythm Tone par pas d'un cent (+/-50 cents).

Valeurs: -50– +50

MEMO

Un « cent » correspond à un centième de demi-ton.

TIP

Réglez cet accordage fin pour les Waves constituant les Rhythm Tones avec le paramètre « Fine Tune » (p. 76).

Tone Random Pitch Depth

Détermine l'amplitude des variations de hauteur aléatoires intervenant à chaque nouvel enfoncement de touche. Si vous ne voulez pas que la hauteur varie, réglez ce paramètre sur 0. Les variations sont réglables par pas de 1 cent (centième de demi-ton).

Valeurs: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Rhythm Pitch Env

P-Env Depth (Envelope Depth)

Réglage de l'effet « Pitch Envelope ». Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.

Valeurs: -12– +12

P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vélocité. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vélocités plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).

Valeurs: -63– +63

P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63– +63

P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63– +63

P-Env Time 1–4 (Pitch Envelope Time 1–4)

Détermine les valeurs de durée (T1–T4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (T2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2)

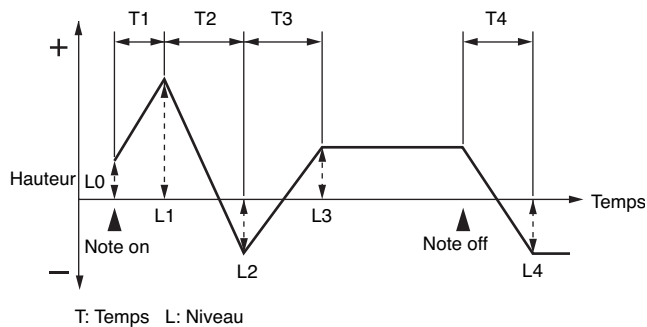
Valeurs: 0–127

Création d'un Rhythm Set

P-Env Level 0-4 (Pitch Envelope Level 0-4)

Détermine les valeurs de niveau (L0-L4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des décalages plus importants par rapport à la hauteur de référence (fournie par les paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune » de la page PITCH). Les valeurs positives (+) font jouer un son plus haut, et les valeurs négatives (-) un son plus bas.

Valeurs: -63- +63



Modification du timbre d'un son par filtrage (TVF/TVF Env)

cf.

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Rhythm Set » (p. 71).

Rhythm TVF

Filter Type

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

Valeurs

- OFF:** pas de filtre.
- LPF:** filtre passe-bas, réduisant les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). C'est le filtre le plus communément utilisé dans les synthétiseurs. Il atténue la brillance du son.
- BPF:** filtre passe-bande, réduisant les fréquences extérieures à la bande de fréquence. Permet de créer des sons originaux.
- HPF:** filtre passe-haut, réduisant les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). Adapté à la création de sons percussifs en renforçant leurs harmoniques supérieures.
- PKG:** filtre « peaking », augmentant les fréquences voisines de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour des effets de wahwah en l'associant à un LFO pour faire varier la fréquence de coupure de manière cyclique.
- LPF2:** filtre passe-bas n° 2. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre n'est que la moitié de celle du LPF. Cela lui donne une tonalité plus chaude, adaptée à des instruments acoustiques comme le piano.

LPF3: filtre passe-bas n° 3. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre change selon la fréquence de coupure. Adapté aux sons d'instruments acoustiques, il présente une tonalité différente du LPF2, même avec des réglages d'enveloppe TVF identiques.

NOTE

Si vous utilisez les filtres LPF2 ou LPF3, le paramétrage de la résonance sera ignoré.

Cutoff Frequency

Détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes spectrales de la forme d'onde.

Valeurs: 0-127

Si le paramètre « Filter Type » est réglé sur LPF/LPF2/LPF3 l'abaissement de la fréquence de coupure réduit les harmoniques supérieures du Tone et crée un son plus « rond » et plus chaud. Les valeurs plus élevées donnent un son plus clair.

S'il est réglé sur BPF, la valeur du paramètre « cutoff » détermine la plage de fréquence au sein de laquelle le Tone sera entendu. Permet la création de sonorités originales et personnalisées.

S'il est réglé sur HPF, des valeurs de fréquence de coupure élevées réduisent le niveau des basses fréquences tout en conservant ses qualités de brillance.

Avec la sélection PKG, les harmoniques à renforcer dépendront du réglage de la fréquence de coupure.

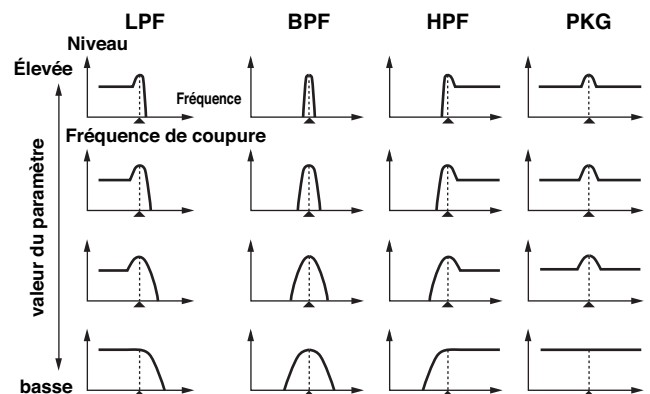
Resonance

Renforce les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure.

Ce paramètre augmente les caractéristiques tonales des sons.

Des valeurs élevées peuvent mettre le filtre en oscillation et créer de la distorsion.

Valeurs: 0-127



Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)

Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations de fréquence de coupure en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur la fréquence de coupure.

Valeurs: FIXED, 1-7



Cutoff V-Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes provoque une variation de la fréquence de coupure du filtre. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes déplacent la fréquence de coupure vers le haut, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.

Valeurs: -63- +63

Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Permet d'obtenir des variations de la résonance en fonction de la vélocité des notes. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes augmentent la résonance, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.

Valeurs: -63- +63

Rhythm TVF Env

F-Env Depth (TVF Envelope Depth)

Réglage de l'effet d'enveloppe du filtre. Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.

Valeurs: -63- +63

F-Env V-Curve (TVF Envelope Velocity Curve)

Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations d'enveloppe du filtre en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur cette enveloppe TVF.

Valeurs: FIX, 1-7



F-Env V-Sens (TVF Envelope Velocity Sensitivity)

Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe du filtre en fonction de la vélocité. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vélocités plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).

Valeurs: -63- +63

F-Env T1 V-Sens (TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre Time 1 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63- +63

F-Env T4 V-Sens (TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité de relâchement des notes affecte le paramètre Time 4 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63- +63

F-Env Time 1-4 (TVF Envelope Time 1-4)

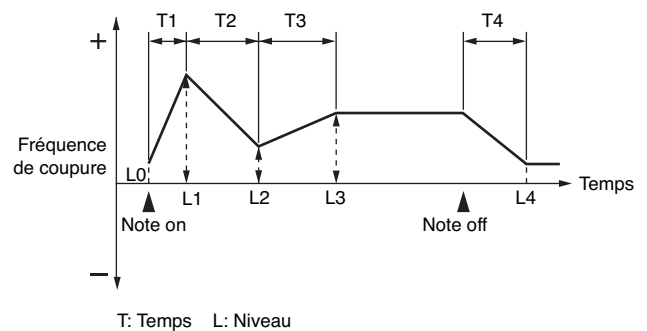
Détermine les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe du filtre. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (T2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2).

Valeurs: 0-127

F-Env Level 0-4 (TVF Envelope Level 0-4)

Détermine les valeurs de niveau (Level 0 - Level 4) de l'enveloppe du filtre. Ces réglages déterminent le niveau de la fréquence de coupure en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le paramètre « Cutoff frequency » (fréquence de coupure réglée dans l'écran TVF).

Valeurs: 0-127



Modifications du Volume (TVA/TVA Env)

cf.

Pour plus de détails, voir « Paramétrage d'un Rhythm Set » (p. 71).

Rhythm TVA

Tone Level (Rhythm Tone level)

Réglage du volume du Rhythm Tone. Permet d'effectuer une balance de niveaux entre les Rhythm Tones

Valeurs: 0–127

TIP

Les niveaux individuels des Waves composant le Rhythm Tone sont réglés par le paramètre « WMT1–4 Wave Level » (p. 76).

Level V-Curve (Level Velocity Curve)

Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations du volume en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur le volume.

Valeurs: FIXED, 1–7



Level V-Sens (Level Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes provoque une variation de volume. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes donnent les volumes les plus élevés, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles le réduisent.

Valeurs: -63– +63

Tone Pan (Rhythm Tone Pan)

Réglage du panoramique du Rhythm Tone. L64 correspond à l'extrême-gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême-droite.

Valeurs: L64–0–63R

TIP

Les panoramiques individuels des Waves composant le Rhythm Tone sont réglés par le paramètre « Wave Pan » (p. 76).

Random Pan Depth

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position stéréo varie de manière aléatoire pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations.

Valeurs: 0–63

NOTE

Cela n'affecte que les waves dont le paramètre « Wave Rnd Pan Sw » (p. 76) est activé (ON).

Alternate Pan Depth

Ce réglage permet d'alterner le panoramique entre la droite et la gauche pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations. Vous pouvez choisir entre les options L et R, ce qui inverse le sens dans lequel le déplacement s'opère.

Valeurs: L63–0–63R

NOTE

Cela n'affecte que les waves dont le paramètre « Wave Alter Pan Sw » (p. 76) est activé (ON) ou sur REV.

Rhythm TVA Env

A-Env T1 V-Sens (TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63– +63

A-Env T4 V-Sens (TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité de relâchement des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

Valeurs: -63– +63

A-Env Time 1–4 (TVA Envelope Time 1–4)

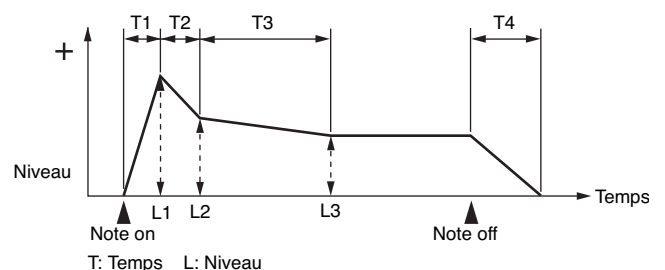
Détermine les valeurs de durée (Time 1 – Time 4) de l'enveloppe TVA. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (Time 2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux Level 1 à Level 2)

Valeurs: 0–127

A-Env Level 1–3 (TVA Envelope Level 1–3)

Détermine les valeurs de niveau (Level 1–Level 3) de l'enveloppe TVA. Ces réglages déterminent le volume en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le volume standard (niveau du Tone réglé dans l'écran TVA).

Valeurs: 0–127



Paramétrages de sortie (Output)

cf.

Pour plus de détails,
voir « Paramétrage d'un Rhythm Set » (p. 71).

Rhythm Output

Rhythm Out Assign

Détermine le type de sortie du son direct de chaque Rhythm Set.

Valeurs :

- MFX :** Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet.
- A, B :** Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effets.
- 1–4 :** Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets.

NOTE

Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel ([MENU]/System/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des connecteurs OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

Tone Out Assign

Détermine le type de sortie du direct de chaque Tone.

Valeurs :

- MFX :** Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet.
- A, B :** Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effets.
- 1–4 :** Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets.

- * Si le paramètre Rhythm Output Assign est réglé sur une autre valeur que « TONE » ces paramétrages seront ignorés.
- * Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1.
- * Si le paramètre Mix/Parallel ([MENU]/System/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des connecteurs OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).
- * Si vous avez réglé Tone Out Assign sur « MFX » réglez le paramètre « MFX Output Assign » (p. 135) pour définir la destination du son traité par le multi-effet.
- * Les envois vers le chorus et la reverb sont toujours mono.

- * La destination de sortie du signal traité par le chorus est définie par « Chorus Output Select » (p. 136) et « Chorus Output Assign » (p. 142).
- * La destination de sortie du signal traité par la reverb est définie par « Reverb Output Assign » (p. 137).

Tone Out Level

Règle le niveau du signal adressé à la destination de sortie définie par « Patch/Tone Output Assign ».

Valeurs : 0–127

Tone Chorus Send (Send Level (Output=MFX))

Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils passent par le MFX.

Valeurs : 0–127

Tone Reverb Send (Send Level (Output=MFX))

Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils passent par le MFX.

Valeurs : 0–127

Tone Chorus Send (Send Level (Output=non MFX))

Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFX.

Valeurs : 0–127

Tone Reverb Send (Send Level (Output=non MFX))

Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFX.

Valeurs : 0–127

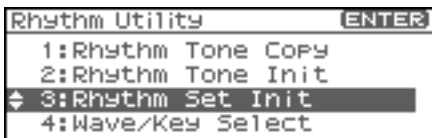
Initialisation des paramètres de Rhythm Set (Init)

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

NOTE

L'opération d'initialisation ne concerne que le son en cours de sélection et n'affecte pas les sons sauvegardés en mémoire utilisateur (User). Pour ramener en totalité le Fantom-XR dans sa configuration d'usine, procédez à une réinitialisation complète (p. 162).

1. Dans la page « Rhythm Edit Menu », appuyez sur [MENU]. La page « Rhythm Utility » apparaît.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "Initialize."

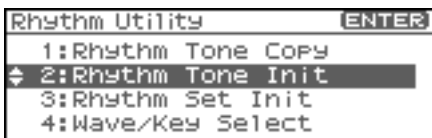


3. Appuyez sur [ENTER]. Un message demande votre confirmation.
4. Appuyez sur [ENTER]. L'initialisation est effectuée et vous retournez à l'écran précédent. Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Initialisation spécifique

Pour initialiser une seule note ou un Rhythm Set.

1. Dans la page « Rhythm Edit Menu », appuyez sur [MENU]. La page « Rhythm Utility » apparaît.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "Rhythm Tone Init."



3. Appuyez sur [ENTER]. tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour définir la note (A0–C8) à initialiser.

MEMO

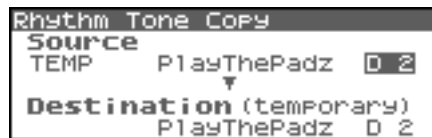
Vous pouvez également choisir la note en la jouant sur votre clavier MIDI externe.

4. Appuyez sur [ENTER]. Un message de confirmation apparaît.
5. Appuyez sur [ENTER]. L'initialisation est effectuée et vous retournez à l'écran précédent. Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Copie des paramètres d'un Rhythm Tone (Copy)

Les paramètres d'un Rhythm Set quelconque peuvent être copiés directement dans un Rhythm Set en cours de sélection. Cette fonction peut vous faire gagner un temps appréciable.

1. Dans la page « Patch Play », choisissez le Rhythm Set de destination (p. 45).
2. Dans la page « Rhythm Edit Menu », appuyez sur [MENU]. La page « Rhythm Utility » apparaît.
3. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir "Rhythm Tone Copy."
4. Appuyez sur [ENTER]. La page « Rhythm Tone Copy » apparaît.



5. Utilisez [CURSOR] pour déplacer le curseur et sélectionner le groupe et le numéro source ("Source (copy-source)", ainsi que le Rhythm Tone.



TIP

À ce stade, vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour entendre le Rhythm Set « copy-source » pour comparaison (fonction « Compare »).

* La fonction « Compare » peut faire sonner un Rhythm Tone de façon légèrement différente que s'il était joué comme vous l'aviez prévu

6. tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour effectuer vos modifications.
7. Appuyez sur [CURSOR] pour sélectionner le numéro de Rhythm Tone de destination avec le curseur.
8. tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour effectuer vos modifications.
9. Appuyez sur [ENTER]. Un message vous demande confirmation.
10. Appuyez sur [ENTER]. Vous retournez à la page « Rhythm Edit Menu ». Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

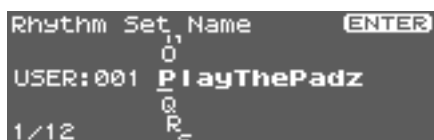
Sauvegarde d'un Rhythm Set nouvellement créé (Write)

Les modifications apportées aux sons sont temporaires et sont définitivement perdues en cas de mise hors tension ou de sélection d'un autre son. Pour pouvoir conserver vos sons modifiés, sauvegardez-les en mémoire USER (mémoire utilisateur) ou dans une carte mémoire. Quand les paramètres d'un Rhythm Set ont été modifiés, un "E" apparaît en haut et à droite de l'écran de la page « Patch Play ». Ce "E" disparaît dès la sauvegarde du Patch en mémoire interne du Fantom-XR ou dans une carte mémoire.

NOTE

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

1. Vérifiez que le Rhythm Set à sauvegarder est sélectionné.
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ►. La page « Rhythm Set Name » apparaît.

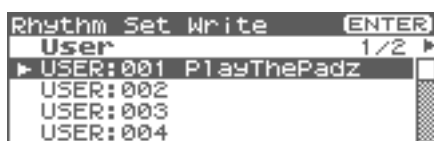


3. Attribuez un nom à ce Rhythm Set.



Pour plus de détails, voir "Assigning a Name" (p. 39)

4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [ENTER]. Un écran apparaît, permettant de choisir la destination de la sauvegarde du Rhythm Set.



5. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir la destination de la sauvegarde. Cette destination peut se trouver dans la mémoire interne du Fantom-XR (User), ou sur carte mémoire (Card).
 - * Vous pouvez aussi utiliser [GROUP] pour choisir cette destination.
6. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour choisir numéro de Patch.

TIP

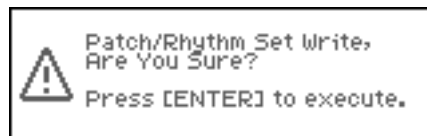
À ce stade, vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour entendre le Rhythm Set de destination pour comparaison (fonction « Compare »). Avant sauvegarde d'un Rhythm Set, vous pouvez utiliser cette fonction pour vérifier que vous n'allez pas écraser accidentellement un Rhythm Set que vous désiriez conserver.

* La fonction « Compare » peut faire sonner un Rhythm Set de façon légèrement différente que s'il était joué comme vous l'aviez prévu.

7. si vous voulez changer de destination, tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour définir une nouvelle destination au Rhythm Set.

8. Appuyez sur [ENTER].

Un message demande votre confirmation.



9. Appuyez sur [ENTER] pour procéder à la sauvegarde.

Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

NOTE

Ne jamais éteindre le Fantom-XR pendant une procédure de sauvegarde.

Utilisation en mode Performance

Le mode Performance correspond parfaitement à l'utilisation du Fantom-XR avec un séquenceur MIDI. Lors de la création de songs, un canal MIDI différent est affecté à chaque Patch ou Rhythm Set utilisé dans une Part. Cette organisation spécifique des sons est appelée **Performance**. En plus des paramétrages de chaque Part, vous pouvez aussi mémoriser individuellement pour chacune d'elles:

- Les paramétrages des fonctions « Arpeggio » et « Chord Memory »
- Les paramétrages des groupes « Rhythm »

À propos de l'écran « Performance Play »

Appel de l'écran « Performance Play »

Pour accéder à l'écran Performance Layer procédez comme suit.

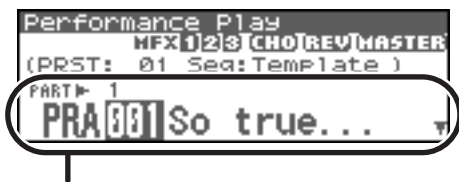
1. Appuyez sur [MODE] (le bouton s'allume en vert).

Vous passez en mode performance et l'écran Performance Layer apparaît.



Sélection d'une Performance

2. Dans cet écran, utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner la Part.



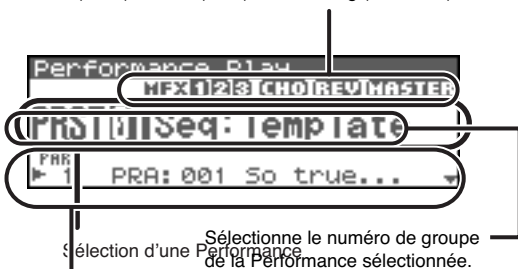
Sélection d'une Part de Performance

TIP

Dans cet écran vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ▲ pour amener le curseur sur le numéro de Performance.

Fonctions accessibles dans l'écran Performance Play

Signale l'activation/désactivation des effets (MFX1, 2, 3), chorus (CHO), reverb (REV) et mastering (MASTER).



Affiche les Patches affectés aux Parts.

Sélection d'une Performance

Le Fantom-XR possède trois groupes de Performances: User Preset, et Card comportant 64 Performances chacun.

USER

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

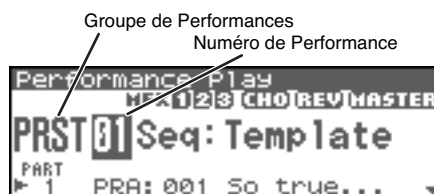
PRST (Preset)

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

CARD (Memory Card)

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

1. Dans l'écran Performance Play, vérifiez que le curseur est situé sur le groupe ou le numéro de Performance.
2. Utilisez ◀ ou ▶ pour amener le curseur sur le groupe de Performances.



3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour choisir un groupe de Performances.

* Vous pouvez également utiliser [GROUP] pour sélectionner un groupe de Performances.

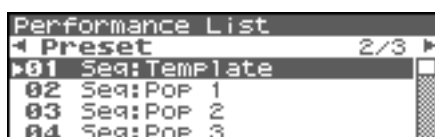
USER: Utilisateur
PRST: Preset
CARD: Carte mémoire

4. Utilisez ◀ et ▶ pour amener le curseur sur le numéro de Performance.
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour choisir un numéro de Performance.

Sélection d'une Performance dans une liste

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

1. Dans l'écran Performance Play, vérifiez que le curseur est positionné sur le groupe ou sur le numéro de performance.
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume) puis sur ◀. La page Performance List apparaît.



3. Utilisez les touches ◀ et ▶ pour passer d'un groupe à un autre et tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour choisir la Performance.
* Vous pouvez aussi utiliser [GROUP] pour choisir un groupe de Performance.
4. Appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

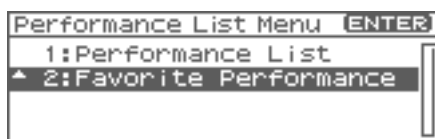
Sélection de performances favorites (Favorite Performance)

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

cf. ➔

Pour plus de détails sur la mémorisation des Patches au sein de la liste des favoris, voir « Mémorisation d'une Performance dans la liste des favoris » (p. 85).

1. Dans l'écran Performance Play, vérifiez que le curseur est situé sur le groupe ou le numéro de Performance.
2. Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume), puis sur ◀. La page Performance List apparaît.
3. Appuyez sur [MENU]. La page « Performance List Menu » apparaît.
4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour choisir « Favorite Performance ».



5. Appuyez sur [ENTER]. La page « Favorite Performance » apparaît.
6. Utilisez ◀ et ▶ pour changer de groupe de performance, et ▲ ou ▼ pour sélectionner la Performance.

7. Appuyez sur [ENTER] pour confirmer le choix de Performance.

Mémorisation d'une Performance dans la liste des favoris

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

1. Sélectionnez la Performance à mémoriser (p. 84).
2. À l'étape 4 de la procédure de sélection de Performance favorite (ci-dessus), choisissez « Favorite Performance ».
3. Appuyez sur [ENTER]. La page « Favorite Performance » apparaît.
4. Utilisez ◀ et ▶ pour sélectionner la Bank.
5. Utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner le numéro.
6. Appuyez sur [MENU]. La page « Favorite Perform Utility » apparaît.
7. Utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner « Regist » et appuyez sur [ENTER]. La performance sélectionnée est enregistrée en tant que « favorite ».
* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

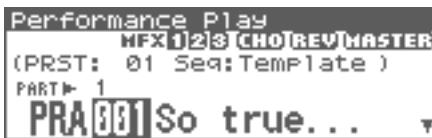
Annulation d'une mémorisation de Patch

En sélectionnant « Remove » à l'étape 7 ci-dessus, vous pouvez supprimer la mémorisation sélectionnée dans la page « Favorite Performance ».

Sélection d'une Part

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

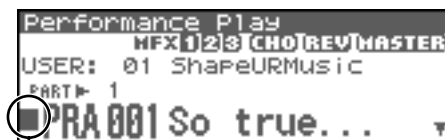
1. Dans la page « Performance Play », utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner la Part.



Choix du son d'une Part

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

1. Sélectionnez la part dont vous voulez changer le son.
2. Utilisez ◀ et ▶ pour amener le curseur sur le type de patch.

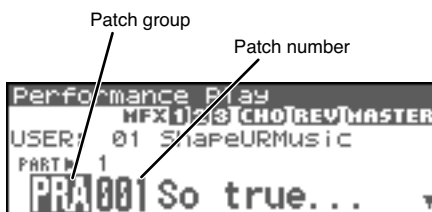


Patch Type: Patch



Patch Type: Rhythm

3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour définir si le type de son affecté à la Part sera un Patch ou un Rhythm.
4. Utilisez ◀ et ▶ pour amener le curseur sur le groupe ou le numéro de Patch.



5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour sélectionner un groupe ou un numéro de Patch.

* Vous pouvez aussi utiliser [GROUP] pour sélectionner un groupe de Patch.

cf.

« Sélection d'un Patch » (p. 40)

Sélection dans une liste

1. Sélectionnez la part dont vous voulez changer le son.
2. Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ◀. La page « Patch List » apparaît.



* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

3. Utilisez ◀ et ▶ pour changer de groupe de Patch et ▲ ou ▼ pour sélectionner le Patch.

En appuyant sur le bouton OUTPUT vous pouvez effectuer une pré-écoute du patch à l'aide d'une phrase préenregistrée adaptée à chaque type (catégorie) de Patch (Phrase Preview).

4. Appuyez sur [ENTER] pour refermer la page « Patch List ».

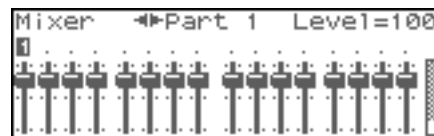
cf.

« Sélection de Patches dans une liste » (p. 42).

Utilisation de la page « Performance Mixer »

Le Fantom-XR propose une page « Mixer » permettant de visualiser et d'éditer le niveau et le panoramique des seize Parts d'une performance. Pour l'appeler, procédez comme suit:

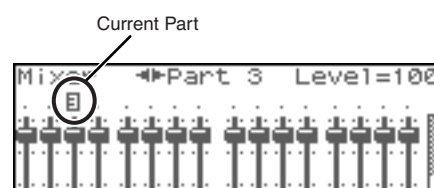
1. Dans la page « Performance Play », vérifiez que le curseur est positionné sur le groupe ou sur le numéro de Performance.
2. Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ▼. La page « Performance Mixer » apparaît.



Choix d'une Part

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

1. Dans la page « Performance Mixer », utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner une Part.

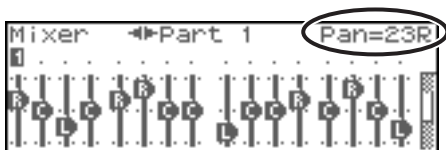


Édition des paramètres de Part

À partir de la page « Performance Mixer », vous pouvez éditer les paramètres suivants :

- Level (p. 88)
- Pan (p. 88)
- Chorus Send Level (p. 89)
- Reverb Send Level (p. 89)

1. Utilisez les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner le paramètre à modifier au sein de cette page.



2. Utilisez ensuite la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour en changer la valeur.

Level: Level
 Pan: Pan
 Chorus: Chorus Send Level
 Reverb: Reverb Send Level

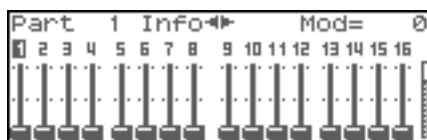
Utilisation de la fonction Arpeggio/Rhythm

Pour plus de détails sur les fonctions Arpeggio et Rhythm, reportez-vous aux chapitres qui leur sont consacrés : « Jeu en arpèges (Arpeggio) » (p. 97), et « Écoute des rythmes » (p. 107).

Visualisation des messages MIDI de chaque Part (Part Information)

En mode Performance, le statut de réception des messages MIDI destinés au contrôle de différentes fonctions peut être visualisé pour chaque Part. Vous pouvez ainsi confirmer la réponse correcte du générateur de son aux messages MIDI envoyés par une unité MIDI externe.

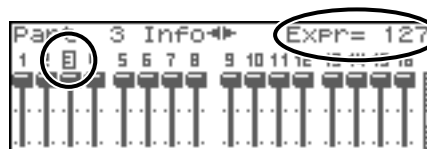
1. Accédez à la page « Performance Play » (p. 84).
2. Appuyez sur [MENU].
La page « Top Menu » apparaît.
3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] et [DEC] pour sélectionner « Part Information ».
4. Appuyez sur [ENTER].
La page « Part Information » apparaît.



5. Utilisez les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner le message à vérifier.

Mod: Modulation
 Breath: Contrôle de souffle
 Foot Type: Pédales
 Volume: Volume
 Panpot: Panoramique
 Expression: Expression
 Hold 1: Hold 1
 Pitch Bend: Pitch Bend
 Aftertouch: Aftertouch
 Voices: Voix (nombre de voix utilisées)

6. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner la Part.
La valeur des paramètres de la Part sélectionnée s'affiche.



7. Appuyez sur [EXIT] pour refermer cette page.

Création d'une Performance

Le Fantom-XR vous offre un contrôle total sur un grand nombre de réglages. Chacun d'eux est appelé **parameter**. Ce chapitre explique comment créer vos Performances et les fonctions des différents paramètres de Performances.

MEMO

Le logiciel d'édition pour Fantom-X inclus permet l'édition des réglages du Fantom-XR sur votre ordinateur dans un environnement graphique agréable et ergonomique (p. 163).

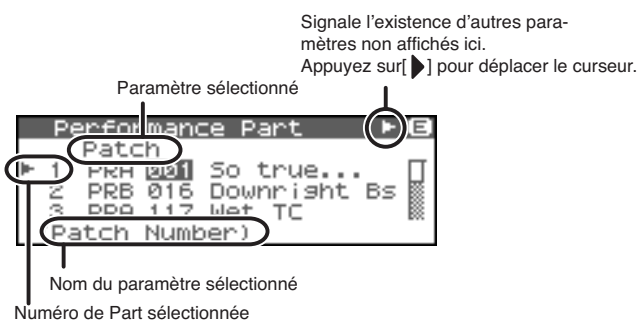
Visualisation en liste des paramètres de Part (Performance Part View)

En mode Performance vous disposez d'une visualisation en liste des paramètres de Part: la page « Part View ». Elle vous permet de voir et de changer le Patch assigné à chaque Parts, et de modifier des paramètres tels que leur volume ou panoramique respectif.

1. En page « Performance Play », assurez-vous que le curseur est positionné sur le groupe ou le numéro de Performance .
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼ . La page « Performance Mixer » apparaît.



3. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼ . La page « Performance Part » apparaît.



* Le nom du paramètre pointé par le curseur apparaît sur la ligne inférieure de la page « Performance Part ».

TIP

Si vous êtes en page « Performance Mixer », vous pouvez aller en page « Performance Part » en appuyant sur [MENU] et en choisissant « Part » dans le menu qui s'affiche.

4. Vos modifications terminées, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page « Mixer ».

TIP

Quand le curseur est sur un groupe ou un numéro de Patch, vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (qui s'allume), et sur ◀ pour ouvrir la page « Patch List » et choisir un Patch dans la liste (p. 42).

TIP

Quand le curseur est sur un groupe ou un numéro de Patch, vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (qui s'allume), et sur ▼ pour ouvrir la page « Patch Edit » et modifier un Patch (p. 95).

TIP

Quand le curseur est sur un groupe ou un numéro de Patch, vous pouvez appuyer sur [GROUP] pour choisir le groupe du Patch sélectionné.

Réglage des paramètres de chaque Part

1. En page « Performance Part », utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la Part à modifier.
2. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur le paramètre à modifier.
3. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour ajuster la valeur.

Liste des paramètres

Patch Type

Permet de choisir pour chaque Part entre (Patch) et Rhythm Set (Rhythm).

Patch Group

Détermine le groupe auquel appartient le Patch ou le Rhythm Set.

Valeurs

USR:	User
PRA-H:	Preset A-H
GM:	GM (GM2)
CRD:	Carte mémoire
XPA-F:	Carte d'extension des slots EXP-A à F

Patch Number

Sélectionne le patch ou le Rhythm Set par son numéro.

Valeurs: 001-

Level

Règle le volume de chaque Part. Ce paramètre sert principalement à effectuer une « balance » du son entre les parts.

Valeurs: 0-127

Pan

Réglage du panoramique pour chaque Part. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Valeurs: L64-0-63R

Solo Switch

Affichez « SOLO » si vous voulez entendre cette Part isolément (en solo). Les autres Parts seront désactivées

Valeurs : -, SOLO

Mute Switch

Mutes (MUTE) ou annule le mute (OFF) de chaque Part.

Valeurs : OFF, MUTE

MEMO

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

Octave Shift

Règle la hauteur du son de la Part vers le haut ou vers le bas par pas d'une octave (+/-3 octaves).

Valeurs : -3- +3

NOTE

Si un Rhythm Set est affecté à une Part, vous ne pouvez pas modifier le paramètre Octave Shift.

Coarse Tune

Réglage de la hauteur du son de la Part par pas d'un demi-ton (sur +/-4 octaves).

Valeurs : -48- +48

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

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

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

Fine Tune

Règle la hauteur de base du son de la Part sur une plage de +/-50 cents par pas d'un « cent ».

Valeurs : -50- +50

MEMO

Un « cent » correspond à un centième de demi-ton.

Output Assign

Détermine pour chaque Part la destination de sortie du son direct.

Valeurs

- AFX :** Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet.
- A, B :** Sortie en stéréo sur OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effets.
- 1-4 :** Sortie sur les connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 en mono sans passer par le multi-effets
- PAT :** Destination déterminée par le paramétrage du patch ou du Rhythm Set affecté à la Part

NOTE

Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et que rien ne soit branché sur la sortie INDIVIDUAL 2 les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie INDIVIDUAL 1.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des connecteurs OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

TIP

Si vous avez réglé Tone Out Assign sur « MFX » réglez le paramètre « MFX Output Assign » pour définir la destination du son traité par le multi-effet.

- Les envois vers le chorus et la reverb sont toujours mono.
- La destination de sortie du signal traité par le chorus est définie par « Chorus Output Select » et « Chorus Output Assign ».
- La destination de sortie du signal traité par la reverb est définie « Reverb Output Assign ».

Output MFX Select (Part Output Multi-Effects Select)

Parmi les trois multi-effets pouvant être utilisés simultanément, définit lequel est utilisé.

Valeurs : 1-3 (MFX-1-MFX-3)

Output Level (Part Output Level)

Règle le niveau du signal adressé à la destination de sortie définie par « Part Output Assign ».

Valeurs : 0-127

Chorus Send Level (Part Chorus Send Level)

Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Part.

Valeurs : 0-127

Reverb Send Level (Part Reverb Send Level)

Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Part.

Valeurs : 0-127

Cutoff Offset

Réglage de la fréquence de coupure du filtre pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.

Valeurs : -64– +63

NOTE

Les Patches disposent également d'un paramètre Cutoff Offset (p. 49). La valeur finale de la fréquence de coupure est donc la somme de ces deux valeurs. Si celle du Tone est déjà à 127 (maximum), une valeur positive de ce paramètre n'aura aucune action.

Resonance Offset

Réglage de la résonance pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.

Valeurs : -64– +63

NOTE

Les Patches disposent également d'un paramètre Résonance (p. 50). La valeur finale de la résonance est donc la somme de ces deux valeurs. Si celle du Tone est déjà à 127 (maximum), une valeur positive de ce paramètre n'aura aucune action.

Attack Time Offset

Réglage du temps d'attaque de l'enveloppe TVA/TVF pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.

Valeurs : -64– +63

NOTE

Les Patches disposent également d'un paramètre Attack Time Offset (p. 50). La valeur finale de l'attaque de l'enveloppe TVA est donc la somme des paramètres TVA Enveloppe Time 1 du Tone, Attack Time Offset du Patch, et Attack Time Offset de la Part. Si le maximum (127) est déjà atteint, une valeur positive de ce paramètre n'aura aucune action. La même chose est valable pour l'enveloppe TVF.

Release Time Offset

Réglage du temps de relâchement (release) de l'enveloppe TVA/TVF pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.

Valeurs : -64– +63

NOTE

Les Patches disposent également d'un paramètre Release Time Offset (p. 62). La valeur finale de l'attaque de l'enveloppe TVA est donc la somme des paramètres TVA Enveloppe Time 1 du Tone, Release Time Offset du Patch, et Release Time Offset de la Part. Si le maximum (127) est déjà atteint, une valeur positive de ce paramètre n'aura aucune action. La même chose est valable pour l'enveloppe TVF.

Decay Time Offset

Réglage du temps d'amortissement (decay) de l'enveloppe TVA/TVF pour le Patch ou le Rhythm Set affecté à une Part.

Valeurs : -64– +63

Mono/Poly

Pour ce paramètre, choisissez « MONO » quand le Patch assigné à la Part doit être monophonique, ou « POLY » s'il doit être polyphonique. Si vous voulez que les réglages « Mono/Poly » du Patch assigné à la Part soient utilisés (p. 50), choisissez « PAT ».

Valeurs : MONO, POLY, PAT

NOTE

Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré.

Legato Switch

Vous pouvez ajouter un effet Legato en jeu monophonique. Cette technique qui atténue les transitions entre notes permet de simuler des effets guitaristiques comme le « hammer » ou le « pull-off ». Vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) cette fonctionnalité pour chaque Part. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 50), choisissez l'option « PAT ».

Valeurs : OFF, ON, PAT

NOTE

Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré.

Portamento Switch

Détermine si l'effet de portamento est appliqué (ON) ou non (OFF) à la Part. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 50), choisissez l'option PAT.

Valeurs : OFF, ON, PAT

NOTE

Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré.

Portamento Time

Quand le portamento est actif, détermine la durée allouée au changement progressif de hauteur. Les valeurs les plus hautes correspondent aux durées les plus longues. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 51), choisissez l'option PAT.

Valeurs : 0–127, PAT

NOTE

Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré.

Vibrato Rate

Règle pour chaque Part la vitesse du vibrato. Les valeurs les plus élevées correspondent à la vitesse la plus grande.

Valeurs : -64– +63

Vibrato Depth

Règle pour chaque Part l'amplitude du vibrato. Les valeurs les plus élevées correspondent à l'amplitude la plus grande.

Valeurs : -64– +63

Vibrato Delay

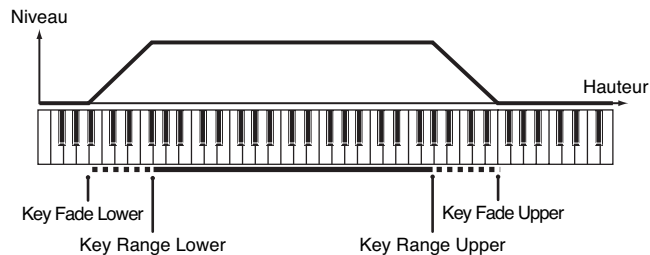
Règle pour chaque Part l'amplitude du vibrato. Les valeurs les plus élevées correspondent à l'amplitude la plus grande.

Valeurs : -64– +63

Key Fade Lower (Part Keyboard Fade Width Lower)

Agit sur le volume des notes d'une Part inférieures à une note spécifiée. Plus la valeur est importante, plus la diminution du niveau de volume se fera de manière progressive. Si vous voulez que le Tone disparaisse complètement lors de notes jouées en dessous de la note spécifiée, réglez ce paramètre à « 0 ».

Valeurs : 0–127



Key Range Lower (Part Keyboard Range Lower)

Détermine la limite inférieure de validité pour chaque Part.

Valeurs : C-1–UPPER

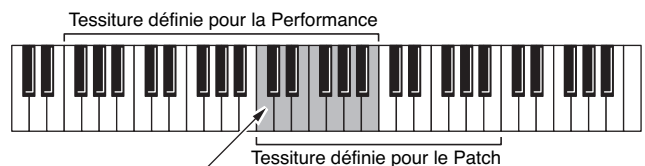
Key Range Upper (Part Keyboard Range Upper)

Détermine la limite supérieure de validité pour chaque Part.

Valeurs : LOWER–G9

NOTE

Si le paramètre « Key Range » (p. 53) définit aussi des limites pour chaque Tone d'un Patch, les sons ne seront produits que pour l'intersection des deux zones de validité.



Zone dans laquelle les notes seront entendues

NOTE

Si vous tentez de monter la limite basse plus haut que la limite haute ou inversement, la seconde valeur est automatiquement ajustée à la même hauteur.

Key Fade Upper (Part Keyboard Fade Width Upper)

Agit sur le volume des notes d'une Part supérieures à une note spécifiée. Plus la valeur est importante, plus la diminution du niveau de volume se fera de manière progressive. Si vous voulez que le Tone disparaisse complètement lors de notes jouées au-dessus de la note spécifiée, réglez ce paramètre à « 0 »

Valeurs : 0–127

Receive Channel (Part Receive Channel)

Détermine le canal de réception MIDI de chaque Part

Valeurs : 1–16

Création d'une Performance

Voice Reserve

Ce réglage définit le nombre de voix réservé pour chaque Part si plus de 128 voix simultanées viennent à être demandées au générateur de son.

Valeurs : 0–63, FUL

NOTE

Il n'est pas possible de dépasser un total de 128 voix pour toutes les parts. Le nombre de voix disponibles restantes est affiché sous la forme (rest=). Surveillez l'état de ce reliquat quand vous paramétrez Voice Reserve.

Calcul du nombre de voix de polyphonie utilisées

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

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

Part Velocity Sensitivity Offset

Modifie le volume et la fréquence de coupure de chaque Part en fonction de la vélocité des notes. Si vous voulez que de vélocités élevées augmentent le volume et remontent la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive (+). Si vous voulez que de vélocités élevées réduisent le volume et diminuent la fréquence de coupure, choisissez une valeur négative (-). Réglez ce paramètre à « 0 » si vous voulez que ces paramètres ne soient pas modifiés par la vélocité.

Valeurs : -63– +63

NOTE

Les Patches disposent également d'un paramètre « Velocity Sensitivity Offset » (p. 50). Sa valeur finale sera donc la somme des paramétrages de la Part et du Patch. Si cette valeur a déjà atteint son maximum (127), une valeur positive sera sans effet.

Part Pitch Bend Range

Règle l'amplitude des variations de hauteur du pitch-bend sur deux octaves par pas d'un demi-ton. La valeur du changement est identique de part et d'autre de la position centrale du levier. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 56), choisissez l'option PAT.

Valeurs : 0–24, PAT

Receive Switch (Part Receive Switch)

Détermine si chaque Part reçoit (ON) ou non (OFF) les messages MIDI envoyés par des unités externes. Quand ce paramètre est sur OFF, la Part répond au clavier mais ne reçoit pas les messages externes. Vous le laisserez donc généralement sur ON, sauf si vous ne voulez pas entendre une Part déterminée à l'écoute d'un morceau.

Valeurs : OFF, ON

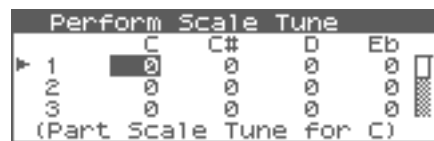
Tempéraments non égaux (Scale Tune)

Le Fantom-XR vous permet d'utiliser des tempéraments autres que le tempérament égal. Ces réglages « Scale Tune » peuvent être sauvegardés par Performance.

1. En page « Performance Play », assurez-vous que le curseur est positionné sur le groupe ou le numéro de Performance .
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼ . La page « Performance Mixer » apparaît.
3. Appuyez sur [MENU]. La page « Performance Edit » apparaît.
4. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Scale Tune ».



5. Appuyez sur [ENTER]. La page « Perform Scale Tune » apparaît.



6. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner la Part.
7. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur le tempérament désiré.
8. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour ajuster la valeur.

Liste des paramètres

Part Scale Tune C-B

Permet de choisir des tempéraments non égaux pour chaque Part.

Valeurs: -64+ +63

cf. →

L'activation/désactivation des tempéraments non égaux se fait par le paramètre « Scale Tune Switch » (p. 160).

Tempérament égal

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

Tempérament juste (gamme de do)

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

Gamme arabe

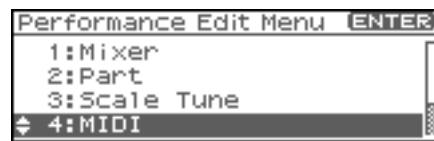
Dans cette gamme, le mi et le si sont abaissés et les *do#*, *fa#* et *sol#* relevés par rapport au tempérament égal. Les intervalles *sol-si*, *do-mi*, *fa-sol#* et *sib-do* sont d'une tierce « naturelle » (intermédiaire entre majeure et mineure). Sur le Fantom, vous pouvez utiliser la gamme arabe dans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

<Exemple>

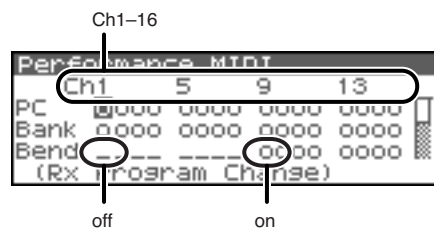
Nom de note	Tempérament égal	Tempérament juste (tonique do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
E _b	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
B _b	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Paramétrages MIDI

1. En page « Performance Play », assurez-vous que le curseur est positionné sur le groupe ou le numéro de Performance .
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼ . La page « Performance Mixer » apparaît.
3. Appuyez sur [MENU]. La page « Performance Edit » apparaît.
4. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « MIDI ».



5. Appuyez sur [ENTER]. La page « MIDI » apparaît.



* Le nom du paramètre pointé par le curseur apparaît sur la ligne inférieure de la page « Performance MIDI ».

6. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner le canal.
7. Utilisez ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur le paramètre à modifier.
8. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour ajuster la valeur.

Liste des paramètres

Rx Program Change (Receive Program Change Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages Program Change sont reçus (ON), ou non (OFF).

Rx Bank Select (Receive Bank Select Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages Bank Select sont reçus (ON), ou non (OFF).

Rx Pitch Bend (Receive Pitch Bend Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages de Pitch-bend sont reçus (ON), ou non (OFF).

Rx Poly Key Pressure (Receive Polyphonic Key Pressure Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages d'after-touch polyphonique sont reçus (ON), ou non (OFF).

Création d'une Performance

Rx Channel Pressure (Receive Channel Pressure Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages d'after-touch canal sont reçus (ON), ou non (OFF).

Rx Modulation (Receive Modulation Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages de modulation sont reçus (ON), ou non (OFF).

Rx Volume (Receive Volume Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages de volume sont reçus (ON), ou non (OFF).

Rx Pan (Receive Pan Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages de panoramique sont reçus (ON), ou non (OFF).

Rx Expression (Receive Expression Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages d'expression sont reçus (ON), ou non (OFF).

Rx Hold-1 (Receive Hold 1 Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages Hold 1 sont reçus (ON), ou non (OFF).

Phase Lock (Phase Lock Switch)

Activez cette option (« ON ») si vous voulez supprimer les incompatibilités de phase entre Parts jouées par le même canal MIDI.

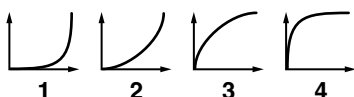
NOTE

Quand « Phase Lock » est activé (ON) les Parts situées sur le même canal MIDI sont mises dans l'obligation de synchroniser leur fonctionnement. De ce fait un léger retard peut intervenir entre la réception des messages de notes MIDI et la production du son. N'activez cette fonction que quand cela est nécessaire.

Velocity Curve Type

Le paramètre « Velocity Curve » permet de choisir pour chaque canal MIDI une des quatre courbes disponibles afin d'obtenir une meilleure adaptation au toucher du clavier MIDI externe. Réglez-le sur « OFF » si vous utilisez la courbe propre au clavier MIDI externe.

Valeurs : OFF, 1-4



Autres paramétrages (General)

1. En page « Performance Play », assurez-vous que le curseur est positionné sur le groupe ou le numéro de Performance .
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼ . La page « Performance Mixer » apparaît.
3. Appuyez sur [MENU]. La page « Performance Edit » apparaît.
4. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « General » .



5. Appuyez sur [ENTER]. La page « Performance General » apparaît.



6. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour ajuster la valeur.

Liste des paramètres

Recommended Tempo

Si vous voulez que le séquenceur change de tempo quand vous changez de Performance, vous devez définir ici la valeur qu'il devra prendre. Ce paramètre est actif si « Seq Tempo Override » est sur ON. (p. 156).

Valeurs : 20-250

Paramétrage du Patch affecté à une Part

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

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

1. En page « Performance Play », appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir la Part où se trouvent les réglages de Patch à modifier.



En page « Performance Part » (p. 88) sélectionnez la page faisant apparaître le nom du Patch, puis appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir la Part dans laquelle se trouvent les paramètres de Patch à modifier.



2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼ . La page « Patch Edit » apparaît.



3. Le reste de la procédure est le même que pour la modification des paramètres en mode Patch (p. 46).

TIP

De la page « Patch Utility » qui apparaît si vous appuyez sur [MENU] au cours de l'étape 2, vous pouvez choisir « Part Select » et sélectionner la Part à nouveau.

Initialisation des paramètres de Performance (Init)

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

NOTE

La procédure d'initialisation n'affecte que le son en cours de sélection. Les sons présents en mémoire ne seront pas affectés. Pour réinitialiser le Fantom-XR à ses valeurs d'usine, vous devez utiliser la procédure Factory Reset (p. 162).

1. En page « Performance Play », assurez-vous que le curseur est positionné sur le groupe ou le numéro de Performance .

2. Appuyez sur [MENU].

La page « Top Menu » apparaît.

3. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Sound Ctrl Ini » ou « Performance Init ».



- **Sound Ctrl Init:** Initialise les valeurs des paramètres de Part suivants: Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Vibrato Rate, Vibrato, Depth, Vibrato Delay
- **Performance Init:** Ramène tous les paramètres de la Performance en mémoire temporaire à leurs valeurs par défaut. Utilisez cette procédure pour créer un son à partir d'un état initial.

4. Appuyez sur [ENTER].

Un message demande votre confirmation.

5. Appuyez sur [ENTER].

L'initialisation est effectuée et vous revenez à l'écran précédent. Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

TIP

Vous pouvez également choisir « Init » en appuyant sur [MENU] dans les pages:

- « Performance Mixer » (p. 86),
- « Performance Part » (p. 88),
- « Perform Scale Tune » (p. 92),
- « Performance MIDI » (p. 93),
- « Performance General » (p. 94).

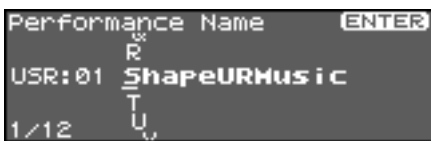
Sauvegarde d'une Performance nouvellement créée (Write)

Les modifications que vous avez effectuées sont temporaires et seraient perdues si vous mettiez l'appareil hors tension ou si vous choisissiez un autre son. Pour conserver votre travail, vous devez le sauvegarder dans la mémoire utilisateur ou sur carte mémoire. Quand vous modifiez les éléments d'une Performance, un « E » s'affiche en page « Performance Play ». Une fois la Performance sauvegardée en mémoire utilisateur, ce « E » disparaîtra.

NOTE

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

1. Vérifiez que la Performance que vous voulez sauvegarder est bien sélectionnée.
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ►. La page « Performance Name » apparaît.

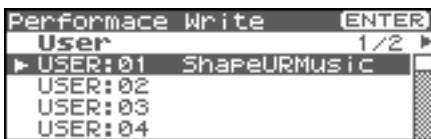


3. Attribuez un nom à la Performance.

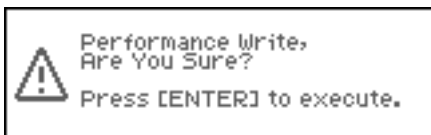


Pour plus de détails, voir "Assigning a Name" (p. 39)

4. Après avoir choisi un nom, appuyez sur [ENTER]. Un écran permettant de choisir la destination de la Performance apparaît.



5. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir la destination de sauvegarde. Cette destination de sauvegarde peut se trouver soit en mémoire interne du Fantom-XR (User), soit sur carte mémoire (Card).
6. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour définir le numéro de Performance.
7. Appuyez sur [ENTER]. Un message de confirmation apparaît.



8. Appuyez sur [ENTER] pour lancer la sauvegarde.

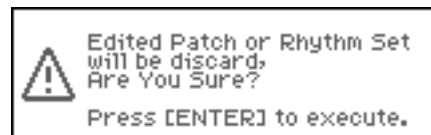
* Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

NOTE

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

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

Si vous avez édité un patch ou un Rhythm Set affecté à une Part dans une Performance et tentez de sauvegarder cette Performance sans avoir préalablement sauvegardé le patch ou le Rhythm Set, le message suivant apparaît:



Dans un tel cas, commencez par sauvegarder vos Patches et Rhythm Sets puis reprenez la sauvegarde de la Performance.

* Le même message apparaîtra si vous n'avez pas sauvegardé des données de: « arpeggio », « chord », « rhythm pattern », ou « rhythm group ».

Jeu en arpèges (Arpeggios)

La fonction Arpeggio

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

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

L'édition de l'arpégiateur se fait dans la section « Arpeggio Style ». D'usine, le Fantom-XR contient 128 Arpeggios Styles « preset », et 128 « user » où vous pourrez sauvegarder vos propres créations.

TIP

Un « Arpeggio Style » est une entité indépendante, qui ne fait pas partie directement des Performances. Vous pouvez donc utiliser un même style dans différents Patches et Performances, sans contrainte.

En mode « Performance », il est tout à fait possible d'associer les arpèges et les patterns rythmiques (p. 107).

Utilisation de l'arpégiateur

Activation/désactivation de l'arpégiateur

1. Appuyez sur [ARP].

Si vous êtes en mode « Patch »

* En mode Patch, vous devez avoir sélectionné un Patch avant de procéder.

La page « Arpeggio/Chord Switch » apparaît.

Si vous êtes en mode « Performance »

La page « Arp/Chd/Rhy Switch » apparaît.

2. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir « Arp ».



3. Appuyez sur la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour activer/désactiver l'arpeggio (on/off).



Sur « ON », le Fantom-XR commence à jouer un arpège correspondant aux notes de l'accord plaqué sur le clavier MIDI externe.

TIP

Dans les paramètres d'arpège, le **Style (Arpeggio Style)** (p. 129) est particulièrement important. Le mode de lecture de l'arpège est déterminé principalement par ce choix.

cf.

Pour plus de détails sur chaque paramètre, voir p. 98.

Utilisation combinée avec la fonction « Chord Memory »

Quand vous utilisez l'arpégiateur, vous pouvez l'associer aussi avec la fonction « Chord Memory » (p. 104). Après avoir mis en mémoire des formes d'accords complexes, vous pouvez les appeler avec la fonction Arpeggio activée pour déclencher d'un doigt des harmonies sophistiquées.

Maintien d'un arpège (Hold)

En utilisant la procédure ci-après, vous pouvez vous passer de tenir l'accord plaqué pour jouer des arpèges.

1. Appuyez sur [ARP].

La page « Arpeggio/Chord Switch » (en mode Performance, la page « Arp/Chd/Rhy Switch ») apparaît.



2. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir « Hold ».

3. Appuyez sur la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour activer/désactiver (on/off) le maintien de l'accord.

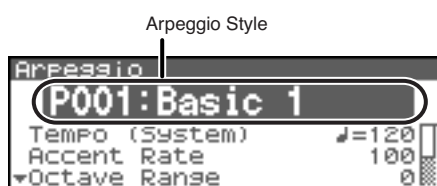
4. Plaquez un accord sur le clavier.

MEMO

Si vous changez les notes de l'accord, l'arpégiateur s'adapte automatiquement.

Paramétrage de l'arpégiateur

1. Dans la page « Arpeggio/Chord Switch » (en mode « Performance », la page « Arp/Chd/Rhy Switch »), utilisez ◀ ou ▶ pour choisir « Arp ».
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), et appuyez sur ▼ . Ou, appuyez sur [ENTER]. La page « Arpeggio » apparaît.



TIP

Dans cette page, vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyer sur ◀ pour voir apparaître une liste de styles d'arpège.

MEMO

Un autre chemin d'accès à la page « Arpeggio » : appuyez sur [MENU] pour atteindre la page « Arpeggio/Chord Menu » (en mode Performance, la page « Arp/Chd/Rhy Menu »), puis choisissez « Arpeggio » et appuyez sur [ENTER].

3. Utilisez ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur chaque paramètre, et tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour effectuer vos réglages.
4. Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur [EXIT].

TIP

En page « Arpeggio », vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyer sur ▲ pour déplacer le curseur sur le style d'arpège désiré.

TIP

En appuyant sur le bouton OUTPUT, vous pouvez écouter ce que donne un style d'arpège.

TIP

Lors de la sauvegarde d'une Performance, l'état (« ON » ou « OFF ») et les réglages effectués en page « Arpeggio » seront également sauvegardés.

Si vous voulez créer une combinaison spécifique de son et d'arpège, effectuez vos réglages en mode « Performance » et sauvegardez les.

Choix des styles d'arpèges (Arpeggio Style)

Cette option sélectionne les styles d'arpège de base. Ils sont conservés en mémoire preset et en mémoire utilisateur.

Valeurs : U001–128 (User), P001–128 (Preset)

TIP

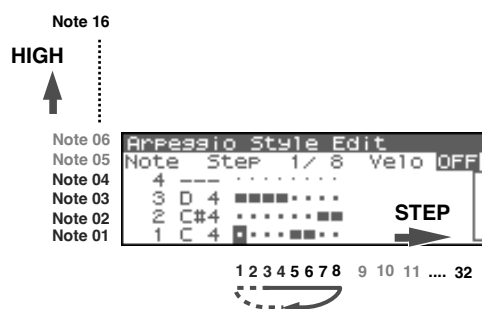
Vous pouvez appuyer sur [GROUP] pour choisir entre la mémoire « User » ou « Preset ».

cf.

Pour plus d'informations sur les arpèges déjà programmés dans le Fantom-XR, voir « Arpeggio Style List » (p. 239).

À propos des styles d'arpèges

Un « Arpeggio Style » et une série de données formant un motif d'arpège et de styles d'accords enregistrés sous la forme d'une grille d'une dimension maximum de 32 pas x 16 hauteurs.



Chaque maille comporte une des données ci-après :

- ON: Note On (avec vélocité)
- TIE: Tie (maintien de la note précédente)
- REST: Rest (pas de son)

Les notes qui interviennent en même temps que celles d'une séquence sont notées « note de plus faible hauteur pendant la saisie ». Vous pouvez donc utiliser un unique style d'arpège dans différents Patches et Performances en même temps.

Un style d'arpège n'appartient ni à un patch ni à une performance et est en fait indépendant ; vous pouvez mémoriser jusqu'à 64 Arpeggio Styles.

Tempo de l'arpégiateur

Détermine le tempo de l'arpégiateur.

- * La modification du Tempo sera répercutée sur le paramètre système « Tempo » (p. 156). Le réglage du tempo n'est pas sauvegardé avec les paramètres « Arpeggio Style ».

Valeurs : 5–300

Modification de l'accentuation (Accent Rate)

Quand vous jouez des arpèges, la vitesse de chaque note arpégée est déterminée par celle des notes programmées dans le style. Vous pouvez toutefois modifier la « dispersion » de ces variations dynamiques : à 100 %, les notes auront exactement la vitesse programmée dans l'arpège et à 0 %, toutes les notes arpégées seront entendues avec une vitesse fixe.

Valeurs : 0-100 %

Choix de la plage d'action (Octave Range)

Ajoute un effet qui transpose les arpèges à chaque cycle par pas d'une octave (octave range). Vous pouvez choisir jusqu'à 3 octaves vers le bas ou vers le haut).

Valeurs : -3-0+3

Options Beat et Shuffle (Grid)

Détermine les divisions de base dans une grille simple utilisée pour la création d'arpèges et détermine également si un décalage de type « shuffle » par rapport à la mise en place normale est utilisé (vide/faible/fort).

* Les paramètres de grille sont partagés avec les motifs rythmiques.

Valeurs :

- 1/4 :** noires (une maille = 1 temps)
- 1/8 :** croches (deux mailles = 1 temps)
- 1/8L :** croches avec léger shuffle (deux mailles = 1 temps et léger décalage)
- 1/8H :** croches avec fort shuffle (deux mailles = 1 temps et fort décalage)
- 1/12 :** triolet de croches (trois mailles = 1 temps)
- 1/16 :** doubles-croches (quatre mailles = 1 temps)
- 1/16L :** doubles-croches avec léger shuffle (quatre mailles = 1 temps et léger décalage)
- 1/16H :** doubles-croches avec fort shuffle (quatre mailles = 1 temps et fort décalage)
- 1/24 :** triolet de doubles-croches avec fort shuffle (six mailles = 1 temps)

Options Staccato et Tenuto (Duration)

Ce paramètre (durée) détermine si le son est joué staccato (court et détaché), ou tenuto (totalement lié).

* Les paramètres de grille sont partagés avec les motifs rythmiques.

Valeurs : 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FULL

30-120 : Par exemple pour un réglage de 30, la longueur de la note dans une maille (ou la maille finale si plusieurs grilles sont reliées par des liaisons) correspond à 30 % de la durée totale de la note définie par la maille.

FULL : Même si la note n'est pas liée, le son continuera jusqu'à ce qu'un nouveau son soit défini.

Variations ascendantes/descendantes (Motif)

Sélectionne la méthode utilisée pour jouer les sons quand vous avez un nombre de notes plus grand que celui programmé dans Arpeggio Style.

MEMO

Quand le nombre de notes jouées est inférieure à la programmation du style la note la plus haute de celles plaquées est jouée par défaut.

Valeurs :

- UP (L) :** Seule la note la plus basse de l'accord est jouée à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre ascendant.
- UP (L&H) :** les notes la plus haute et la plus basse de l'accord sont jouées à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre ascendant.
- UP () :** Les notes sont jouées dans l'ordre depuis la plus basse, aucune n'est jouée à chaque fois.
- DOWN (L) :** Seule la note la plus basse de l'accord est jouée à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre descendant.
- DOWN (L&H) :** les notes la plus haute et la plus basse de l'accord sont jouées à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre descendant.
- DOWN () :** Les notes sont jouées dans l'ordre depuis la plus haute, aucune n'est jouée à chaque fois.
- UP&DOWN (L) :** Les notes sont entendues de la plus basse à la plus haute et inversement avec seulement la plus basse jouée à chaque fois.
- UP&DOWN (L&H) :** les notes la plus haute et la plus basse de l'accord sont jouées à chaque fois et les notes sont arpégées dans l'ordre ascendant puis descendant.
- UP&DOWN () :** Les notes sont jouées dans l'ordre depuis la plus basse à la plus haute et inversement, aucune n'est jouée à chaque fois.

Jeu en arpèges (Arpeggios)

RANDOM (L): Les notes sont jouées de manière aléatoire à partir des notes jouées et seule la plus basse est entendue à chaque fois.

RANDOM (_): Les notes sont jouées de manière aléatoire à partir des notes jouées et aucune n'est entendue à chaque fois.

PHRASE: Une note seule déclenche une phrase basée sur sa hauteur. Si vous en jouez plusieurs, c'est la dernière jouée qui est utilisée.

<Exemple>

Action d'un Style partant de la note de la plus basse, "1-2-3-2" si les touches "C-D-E-F-G" ont été enfoncées

Pour une sélection de motif "UP (L)":

C-D-E-D -> C-E-F-E -> C-F-G-F (-> ad lib)

Pour une sélection de motif "UP (_)":

C-D-E-D -> D-E-F-E -> E-F-G-F (-> ad lib)

Pour une sélection de motif "UP&DOWN (L&H)":

C-D-G-D -> C-E-G-E -> C-F-G-F -> C-E-G-E (-> ad lib)

Affectation de la vélocité aux arpèges (Velocity)

Déterminez le niveau des notes que vous jouez. Si vous voulez que celui-ci dépende de la force avec laquelle vous avez plaqué l'accord, choisissez REAL. Si vous voulez que chaque note ait une vélocité fixe, choisissez sa valeur (1-127).

Valeurs: REAL, 1-127

Définition du canal de commande d'Arpeggios en mode Performance (Arpeggio Channel)

Voici comment déterminer le seul canal qui sera piloté par des arpèges en mode Performance.

Cette sélection de canal sera valable aussi bien pour les fonctions « Arpeggio » que « Chord Memory ».

Valeurs: 1-16

MEMO

Si le canal « Arpeggio Channel » et le canal « Rhy Ptn Channel » (p. 111) sont identiques, la fonction « Rhythm » ne sera pas active si les fonctions « Arpeggio » ou « Chord Memory » sont actives (« ON »).

Création de styles d'arpège

En plus des styles préprogrammés, vous pouvez créer librement vos propres styles d'arpèges. Après avoir créé un style original, vous pourrez le sauvegarder en mémoire interne.

TIP

En appuyant sur le bouton OUTPUT, vous pouvez écouter ce que donne un style d'arpège.

Création d'un nouveau Style (Arpeggio Style Recording)

La méthode « Step Recording » utilise un clavier MIDI externe pour l'entrée des notes en pas à pas.

NOTE

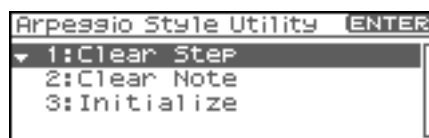
Cette méthode (« Step Recording ») nécessite impérativement d'être connecté à un clavier MIDI externe. Vous ne pourrez créer d'arpège de cette manière avec le Fantom-XR seul.

1. Appuyez sur [MENU] dans la page « Arpeggio ».
La page « Arpeggio/Chord Menu » apparaît.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Arpeggio Step Rec ».
3. Appuyez sur [ENTER].
La page « Arpeggio Step Rec » apparaît.



1. Initialisation du Style d'arpège.

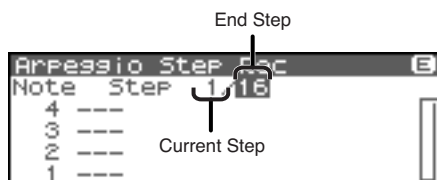
1. Dans la page « Arpeggio Step Rec », appuyez sur [MENU].
La page « Arpeggio Style Utility » apparaît.



2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Initialize ».
3. Appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation apparaît.
4. Appuyez sur [ENTER].
L'initialisation est effectuée et vous retournez à l'écran précédent.
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

2. Modification de la longueur d'un style d'arpège

1. Déplacez le curseur sur « End Step » (longueur/nombre de pas du style d'arpège).



2. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour définir le nombre de pas du style que vous voulez créer.

Valeurs

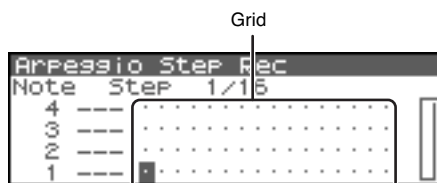
End Step: 1–32

MEMO

Dans un style d'arpège initialisé, la valeur de « End Step » sera de « 16 ».

3. Entrée de notes par un clavier MIDI externe.

1. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur la grille affichée.



2. Utilisez ◀ ou ▶ pour déterminer le pas (step) sur lequel vous voulez agir.

Pour voir les 17e pas et suivants, appuyez sur ▶ pour changer d'affichage.

3. Jouez sur votre clavier MIDI externe.

Les notes seront entrées à partir du pas défini, puis sur le pas suivant et ainsi de suite.

Pour entrer une pause, appuyez sur ▶ pour avancer d'un pas.

MEMO

- Pour entrer un accord, ne relâchez pas les touches avant d'avoir joué toutes les notes de celui-ci.
- La vélocité des notes est également mémorisée. Cela permet de créer des arpèges dynamiques et expressifs.
- Un Arpeggio Style peut contenir un maximum de 16 hauteurs de notes différentes (16 numéros de note).

cf. ➔

Pour la sauvegarde de votre style d'arpège, voir p. 103.

Suppression de toutes les données d'un pas spécifié (Clear Step)

Si vous avez fait des erreurs sur un pas, voici comment supprimer toutes les données sur ce pas.

1. Appuyez sur [MENU] dans la page « Arpeggio Step Rec ». La page « Arpeggio Style Utility » apparaît.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Clear Step ».
3. Appuyez sur [ENTER]. Un message de confirmation apparaît.
4. Appuyez sur [ENTER]. L'opération « clear step » est effectuée, et vous retournez à l'écran précédent. Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Suppression de toutes les données d'une note spécifiée (Clear Note)

Si vous avez commis des erreurs sur une note précise, voici comment supprimer toutes les données correspondant à cette note

1. Appuyez sur [MENU] dans la page « Arpeggio Step Rec ». La page « Arpeggio Style Utility » apparaît.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Clear Note ».
3. Appuyez sur [ENTER]. Un message de confirmation apparaît.
4. Appuyez sur [ENTER]. L'opération « clear note » est effectuée, et vous retournez à l'écran précédent. Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Modification d'un Style d'arpège déjà créé (Arpeggio Style Edit)

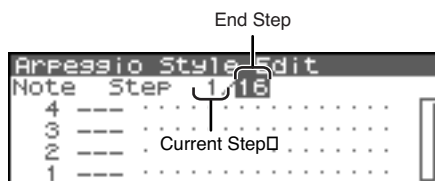
Vous pouvez modifier les styles d'arpège préprogrammé ainsi que ceux que vous avez créés.

MEMO

La modification d'un style d'arpège existant permet la création d'un nouveau style, ceci même si vous n'avez pas de clavier MIDI externe.

Changer la durée d'un style d'arpège

1. Sélectionnez le style (« Arpeggio Style ») à modifier.
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyer sur ▼ . La page « Arpeggio Style Edit » apparaît.
** Vous pouvez également appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.*
3. Déplacez le curseur sur « End Step » (longueur/nombre de pas du style d'arpège).



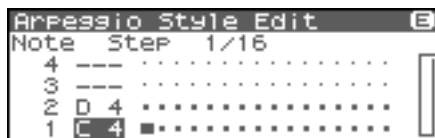
4. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour modifier la longueur.

Valeurs

End Step: 1–32

Modification de notes

1. Utilisez ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur le numéro de note à modifier.



2. Tournez la molette VALUE pour ajuster la valeur.

Valeurs: C–G9

TIP

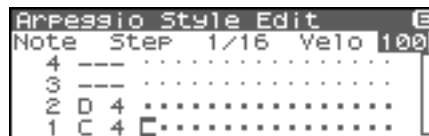
Vous pouvez également utiliser votre clavier MIDI externe pour procéder à ces modifications.

NOTE

Vous ne pourrez modifier un numéro de note par un numéro déjà utilisé par le style d'arpège.

Modification de la vitesse

1. Utilisez [CURSOR] pour déplacer le curseur sur le pas où se trouvent les données à modifier.



2. Tournez la molette VALUE pour ajuster la valeur.

La valeur actuelle s'affiche en haut à droite de l'écran.

Une pression sur [INC] affichera « 100 »; une pression sur [DEC] affichera « OFF ».

Valeurs: OFF, 1–127, TIE



Pour la sauvegarde du style que vous avez créé, voir p. 103.

Suppression de toutes les données d'un pas spécifié (Clear Step)

Voir p. 101.

Suppression de toutes les données d'une note spécifiée (Clear Note)

Voir p. 101.

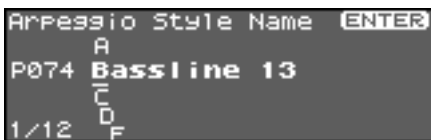
Initialisation du Style d'arpège

Voir p. 100

Sauvegarde d'un style nouvellement créé (Write)

Les styles que vous créez sont temporaires, ils sont effacés à la mise hors tension de l'appareil ou si vous en sélectionnez un autre. La mémoire utilisateur peut contenir jusqu'à 128 styles d'arpèges.

1. **Confirmez que le Style en cours est bien celui que vous voulez sauvegarder.**
2. **Affichez la page « Arpeggio Style Edit » (p. 102) ou la page « Arpeggio Step Rec » (p. 100).**
3. **Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyer sur ►.**
La page « Arpeggio Style Name » apparaît.

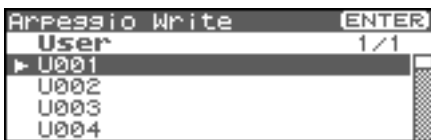


4. **Attribuez un nom à votre style.**

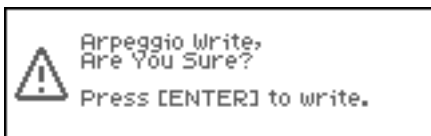


Pour plus de détails, voir «Assigning a Name» (p. 39)

5. **Quand vous avez terminé la saisie du nom, appuyez sur [ENTER].**
Une fenêtre apparaît alors, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.



6. **Appuyez sur [ENTER].**
Un message de confirmation apparaît.



7. **Appuyez sur [ENTER] pour procéder à la sauvegarde.**

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

NOTE

N'éteignez jamais le Fantom-XR pendant qu'une sauvegarde est en cours.

TIP

Un « Arpeggio Style » est une entité indépendante, qui ne fait pas partie directement des Performances. Vous pouvez donc utiliser un même style dans différents Patches et Performances, sans contrainte.

Enregistrement d'arpèges sur séquenceur externe

Un arpège généré par le Fantom-XR peut être enregistré sur séquenceur externe. Nous vous conseillons de vous référer aux réglages indiqués dans l'exemple de connexion p. 29, et de ne procéder aux ajustements suivants que pour la durée de cet enregistrement.

Paramétrage du Fantom-XR

- **USB-MIDI Thru:** OFF
- **Tx Note:** ON

Dans le mode « Patch »

Paramétrage de votre clavier MIDI externe

- Réglez le canal de transmission sur le même numéro que celui de réception « Patch Mode Rx Ch » du Fantom-XR (p. 156).

Paramétrage de votre séquenceur externe

- Réglez le canal de réception sur le même numéro que celui de réception « Patch Mode Rx Ch » du Fantom-XR.
- Désactivez les paramètres nommés « MIDI Thru » ou « Thru ».

Dans le mode « Performance »

Paramétrage de votre clavier MIDI externe

- Réglez le canal de transmission sur le même numéro que celui de réception « Arpeggio Channel » du Fantom-XR (p. 100).

Paramétrage de votre séquenceur externe

- Réglez le canal de réception sur le même numéro que celui de réception « Arpeggio Channel » du Fantom-XR.
- Désactivez les paramètres nommés « MIDI Thru » ou « Thru ».

* Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de votre arpège et que vous voulez retourner à configuration d'enregistrement standard, restaurez les paramètres ci-dessus à leur valeur originelle respective.

Utilisation de la fonction CHORD MEMORY

À propos de la fonction Chord Memory

La fonction Chord Memory permet de jouer d'un doigt des accords basés sur des formes préprogrammées ou **Chord Forms**. Le Fantom-XR peut mémoriser 64 Chord Forms preset et 64 Chord Forms utilisateur (User). Vous pouvez, si vous le désirez, réécrire ces derniers à votre convenance. La fonction « Chord Memory » fonctionne sur l'arpégiateur en mode Performance. Si un Rhythm Set est sélectionné pour cette Part, vous pouvez aussi l'utiliser pour jouer des rythmes.

NOTE

Quand vous utilisez la fonction Chord Memory avec un tone pour lequel le paramètre Mono/Poly (p. 50) est réglé sur Mono, une seule note de l'accord est jouée. Pensez à basculer les paramètres Mono/Poly sur Poly si vous voulez utiliser cette fonction Chord Memory.

Utilisation en combinaison avec la fonction Arpeggio

La fonction Chord Form s'associe bien avec l'arpégiateur (p. 97). Vous pouvez en effet mémoriser des accords complexes avec cette fonction puis les appeler d'un doigt quand l'arpégiateur est activé, créant ainsi des arpèges complexes avec un minimum d'efforts.

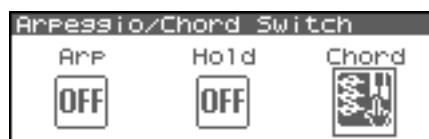
Utilisation de la fonction Chord Memory

Activation/désactivation de la fonction Chord Memory

1. Appuyez sur [ARP].
Si vous êtes en mode « Patch »
* En mode Patch, vous devez avoir sélectionné un Patch avant de procéder.
La page « Arpeggio/Chord Switch » apparaît.
Si vous êtes en mode « Performance »
La page « Arp/Chd Switch » apparaît.
2. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir « Chord ».



3. Appuyez sur la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour activer/désactiver la fonction Chord Memory.



Si vous activez cette fonction et que vous jouez une note sur votre clavier MIDI externe, vous entendez un accord correspondant à la forme d'accord en cours de sélection.

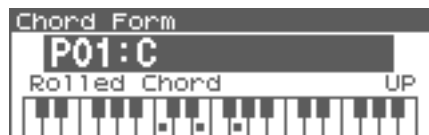
MEMO

Si vous jouez le *do4* (C4), l'accord est joué très exactement avec la structure telle qu'elle est mémorisée par la fonction Chord Form. La référence générale est ce *do* du milieu et des accords parallèles seront joués en appuyant sur les autres touches.

Choix des formes d'accords

Le changement de « Chord Form » modifiera les notes de l'accord.

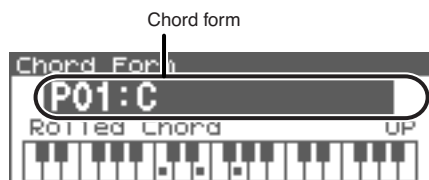
1. Dans la page « Arpeggio/Chord Switch » (en mode Performance, la page « Arp/Chd/Rhy Switch »), appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir « Chord ».
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), et appuyez sur ▼. Ou, appuyez sur [ENTER].
La page « Chord Form » apparaît.



MEMO

Un autre chemin d'accès à la page « Chord Form »: appuyez sur [MENU] pour atteindre la page « Arpeggio/Chord Menu » (en mode Performance, la page « Arp/Chd/Rhy Menu »), puis choisissez « Chord Form » et appuyez sur [ENTER].

3. Utilisez ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur la forme d'accord (« chord form ») désirée.



TIP

Dans cette page, vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyer sur ◀ pour afficher une liste de formes d'accord.

4. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour changer la forme d'accord.

Les notes de l'accord s'affichent.

Valeurs: P01-64 (Preset), U01-64 (User)

TIP

Appuyez sur [GROUP] pour basculer de mémoire User à Preset.

5. Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur [EXIT].

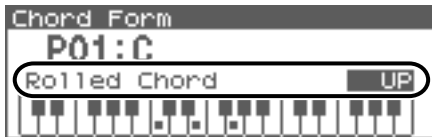
cf. ➔

Pour plus d'informations sur les programmations d'usine de formes d'accord, voir "Chord Form List" (p. 239).

Déclenchement d'un accord dans l'ordre des notes (Rolled Chord)

Les notes d'un accord peuvent être entendues les unes après les autres. Comme la vitesse de leur défilement dépend de la force avec laquelle a été plaqué l'accord vous pouvez obtenir une simulation de jeu de guitare très réaliste en variant votre dynamique.

1. Dans la page « Chord Form », utilisez ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur « Rolled Chord ».



2. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour modifier la valeur.

• **Rolled Chord**

Valeurs

- OFF:** fonction « Rolled Chord » désactivée.
- UP:** Notes jouées dans l'ordre, du bas vers le haut.
- DOWN:** Notes jouées dans l'autre sens, de haut en bas.
- ALTERNATE:** Changement du sens du défilement à chaque nouvelle pression sur le clavier.

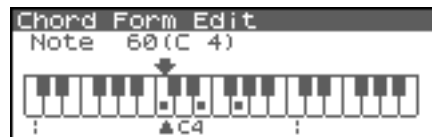
Création de formes d'accords personnalisées

Vous n'êtes pas limité aux formes d'accords internes pour déterminer les notes constituant les accords réalisés par la fonction Chord Memory. Vous pouvez également créer librement vos propres formes ou modifier les formes existantes.

1. Sélectionnez la forme d'accord à modifier.

2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), et appuyez sur ▼ . La page « Chord Form Edit » apparaît.

* Vous pouvez également appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.



3. Utilisez le clavier MIDI pour la saisie d'une nouvelle forme d'accord.

À chaque touche enfoncée, la note correspondante s'affiche à l'écran.

Si vous avez saisi une note par erreur, appuyez simplement sur la même note à nouveau.

TIP

Vous pouvez également utiliser la molette VALUE pour modifier la note sélectionnée, et appuyer sur la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour l'activer/désactiver.

TIP

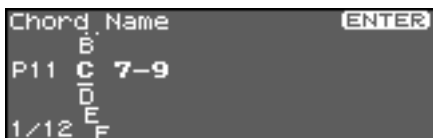
En appuyant sur le bouton OUTPUT, vous pouvez écouter ce que donne l'accord saisi.

4. Pour sauvegarder cette nouvelle forme, passez à l'étape 2 de la section "Sauvegarde de formes d'accords nouvellement créées (Write)" (p. 106). Pour quitter cette fonction, appuyez sur [EXIT].

Sauvegarde de formes d'accords nouvellement créées (Write)

Les Chord Form que vous créez sont temporaires. Elles seraient effacées par une simple mise hors tension de l'appareil ou par la sélection d'un autre Style. Pour les conserver vous devez donc les sauvegarder dans la mémoire utilisateur (User) du Fantom-XR.

1. Confirmez que le Chord Form en cours est bien celui que vous voulez sauvegarder.
2. Dans la page « Chord Form Edit » (p. 105), appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ► . La page « Chord Name » apparaît.

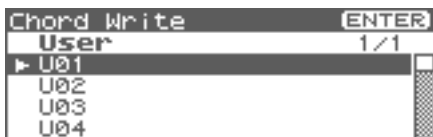


3. Attribuez un nom à votre Chord Form.

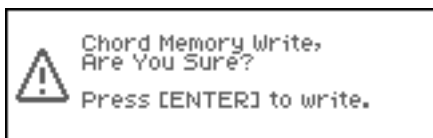


Pour plus de détails, voir «Assigning a Name» (p. 39)

4. Quand vous avez terminé la saisie du nom, appuyez sur [ENTER]. Une fenêtre apparaît alors, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.



5. Appuyez sur [ENTER]. Un message de confirmation apparaît.



6. Appuyez sur [ENTER] pour procéder à la sauvegarde.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

NOTE

N'éteignez jamais le Fantom-XR pendant qu'une sauvegarde est en cours.

TIP

Un « Chord Form » est une entité indépendante, qui ne fait pas partie directement des Performances. Vous pouvez donc utiliser un même Chord Form dans différents Patches et Performances, sans contrainte.

Enregistrement d'accords sur séquenceur externe

Un accord généré par le Fantom-XR peut être enregistré sur séquenceur externe. Nous vous conseillons de vous référer aux réglages indiqués dans l'exemple de connexion p. 29, et de ne procéder aux ajustements suivants que pour la durée de cet enregistrement utilisant la fonction « Chord Memory ».

Paramétrage du Fantom-XR

- USB-MIDI Thru: OFF
- Tx Note: ON

Dans le mode « Patch »

Paramétrage de votre clavier MIDI externe

- Réglez le canal de transmission sur le même numéro que celui de réception « Patch Mode Rx Ch » du Fantom-XR (p. 156).

Paramétrage de votre séquenceur externe

- Réglez le canal de réception sur le même numéro que celui de réception « Patch Mode Rx Ch » du Fantom-XR.
- Désactivez les paramètres nommés « MIDI Thru » ou « Thru ».

Dans le mode « Performance »

Paramétrage de votre clavier MIDI externe

- Réglez le canal de transmission sur le même numéro que celui de réception « Arpeggio Channel » du Fantom-XR (p. 100).

Paramétrage de votre séquenceur externe

- Réglez le canal de réception sur le même numéro que celui de réception « Arpeggio Channel » du Fantom-XR.
- Désactivez les paramètres nommés « MIDI Thru » ou « Thru ».

* Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de vos accords à l'aide de la fonction « Chord Memory » et que vous voulez retourner à une configuration d'enregistrement standard, restaurez les paramètres ci-dessus à leur valeur originelle respective.

Écoute de rythmes

À propos des motifs rythmiques (patterns)

Le Fantom-XR comporte 256 motifs rythmiques « presets » et 256 « user ». Vous pouvez les déclencher simplement en appuyant sur une note. Outre ceux qui sont pré-enregistrés, vous avez également la possibilité d'en créer de nouveaux.

TIP

Un motif rythmique est une entité indépendante, qui ne fait pas partie directement des Performances. Vous pouvez donc utiliser un même motif rythmique dans différents Patches et Performances, sans contrainte.

Utilisation des groupes rythmiques

Un « groupe » consiste en un ensemble de paramètres concernant les douze notes de la gamme et définissant le pattern que chacun d'eux jouera. Le Rhythm Set utilisé par ce groupe est également mémorisé dans ses réglages.

D'usine, il y a 32 Rhythm Groups « preset » et 32 « user » dans lesquels vous pouvez mémoriser vos propres créations.

TIP

Les données de groupe rythmique ne font pas partie d'un Rhythm Set ou d'une Performance. Les 32 groupes rythmiques sont mémorisés comme données indépendantes et ils peuvent donc être partagés par plusieurs Patches ou Performances différents.

Lecture d'un rythme

Activation/désactivation d'une boucle rythmique

1. Appuyez sur [ARP].

Si vous êtes en mode Patch

* En mode Patch, vous devez avoir sélectionné un Rhythm Set avant de procéder.

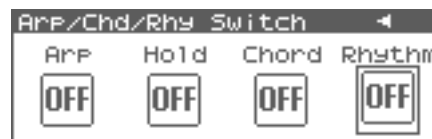
La page « Rhythm Switch » apparaît.



Si vous êtes en mode « Performance »

La page « Arp/Chd/Rhy Switch » apparaît.

Tournez la molette VALUE ou appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir « Rhythm ».



2. Appuyez sur la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour activer/désactiver « Rhythm »



Sur « ON », le motif rythmique sélectionné s'exécute en fonction de la note jouée sur votre clavier MIDI externe

Le volume de ce motif rythmique dépend également de la force avec laquelle vous avez joué cette note.

Le Pattern ou Rhythm Tone correspondant à chaque note peut être défini en page « Rhythm Group Edit » (p. 109).

3. Pour arrêter la lecture, appuyez sur la note assignée à "PTN STOP" (p. 109).

Vous pouvez également désactiver la fonction « Rhythm ».

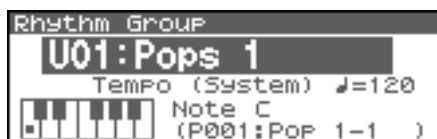
Sélection du groupe rythmique

1. Allez en page « Rhythm Switch ».

* en mode Performance, allez en page « Arp/Chd/Rhy Switch » et utilisez ◀ ou ▶ pour choisir « Rhythm ».

2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼. Ou, appuyez sur [ENTER].

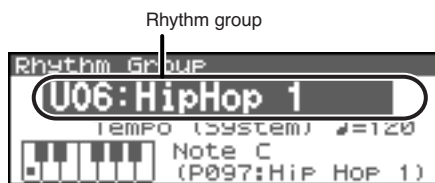
La page « Rhythm Group » apparaît.



MEMO

Un autre chemin d'accès à la page « Rhythm Group » : appuyez sur [MENU] pour atteindre la page « Rhythm Group » (en mode Performance, la page « Arp/Chd/Rhy Menu »), puis choisissez « Rhythm Group » et appuyez sur [ENTER].

3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur le Rhythm Group.



TIP

Dans cette page, vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyer sur ◀ pour voir apparaître une liste de Rhythm Groups.

4. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour sélectionner le Rhythm Group.

Valeurs : P01–32 (Preset), U01–32 (User)

TIP

Appuyez sur [GROUP] pour basculer de mémoire User à Preset.

5. Si un clavier MIDI externe est connecté, vous pouvez jouer sur le clavier pour entendre les Rhythm Pattern assignés à chaque note.



Fonctionne en tandem avec les touches de votre clavier.

MEMO

Sans clavier externe, vous pouvez déplacer le curseur sur « Note » et tourner la molette VALUE ou utiliser [INC][DEC] pour sélectionner une note; puis, appuyez sur le bouton OUTPUT pour entendre le Rhythm Pattern assigné à cette note.

MEMO

Le Rhythm Pattern assigné à chaque note est affiché en dessous de « Note ». Si vous voulez changer le Rhythm Pattern, voir « Choix des Patterns » (p. 110).

6. Quand vous avez terminé, appuyez sur [EXIT].

cf.

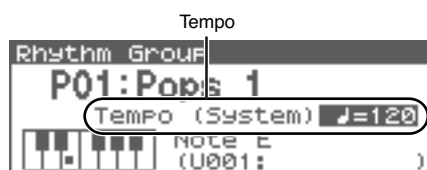
Pour plus d'informations sur les Rhythm Group déjà mémorisés dans le Fantom-XR, voir « Rhythm Group List » (p. 243)

Choix du tempo du groupe rythmique

Voici comment définir le tempo du groupe rythmique.

1. Dans la page « Rhythm Group », utilisez ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur « Tempo ».
2. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour modifier le tempo.

Valeurs : 5–300



* La modification du Tempo sera répercutée sur le paramètre système « Tempo » (p. 156). Le réglage du tempo n'est pas sauvegardé avec les paramètres « Rhythm Group ».

Créations de styles personnalisés (Rhythm Group Edit)

Vous n'êtes pas limité aux **Rhythm Groups** internes pour définir la manière dont les rythmes doivent être joués: vous pouvez aussi créer les vôtres et bénéficier ainsi d'un accompagnement « personnalisé ».

1. dans la page « **Rhythm Group** », sélectionnez le **Rhythm Group** à modifier.
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▼ . La page « Rhythm Group Edit » apparaît.

* Vous pouvez également appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.



3. Utilisez ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur « Note », et tourner la molette VALUE ou utiliser [INC][DEC] pour faire vos réglages.

- **Note**

Choisissez la note à laquelle vous voulez assigner un Pattern.

Valeurs: C-B

* Un clavier MIDI externe peut également permettre cette sélection.

4. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur le paramètre à modifier, et tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour définir ce paramètre pour la note sélectionnée au cours de l'étape 3.

- **Mode**

Détermine le type d'action liée à la note. Sur « PTN START », le Pattern sélectionné dans « Rhythm Pattern Number » s'exécute. Sur « PTN STOP », la note stoppe l'exécution de Pattern en cours.

Valeurs: PTN START, PTN STOP

- **Ptn (Rhythm Pattern Number)**

Détermine le numéro de Rhythm Pattern qui s'exécute lors du jeu de cette note.

Valeurs: U001-256 (User), P001-256 (Preset)

TIP

Appuyez sur [GROUP] pour basculer entre mémoire « User » et « Preset ».

- **Velocity (Rhythm Pattern Velocity)**

Détermine la vitesse du Rhythm Pattern qui s'exécute lors du jeu de la note. Réglé sur « REAL », ce paramètre dépendra de l'intensité de votre jeu.

Valeurs : REAL, 1-127

5. Pour sauvegarder ce **Rhythm Group**, passez à l'étape 2 de la section « Sauvegarde du groupe rythmique nouvellement créé (Write) » (p. 109). Pour ne pas sauvegarder, appuyez sur [EXIT].

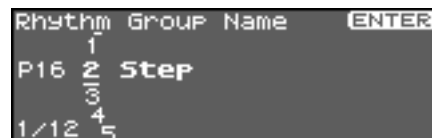
TIP

Lors de la sauvegarde d'une Performance, le statut « on/off » de Rhythm Pattern, le numéro de Rhythm Group, et les réglages de la page « Rhythm Pattern » (p. 111) sont également sauvegardés. Pour obtenir une combinaison de sons et de réglages de Rhythm Pattern, utilisez le mode Performance pour la création et la sauvegarde de ces réglages.

Sauvegarde du groupe rythmique nouvellement créé (Write)

Le Rhythm Group que vous avez créé est temporaire et serait effacé si l'appareil était mis hors tension ou si vous sélectionniez un style différent. Vous pouvez heureusement sauvegarder jusqu'à 32 Rhythm Groups en mémoire utilisateur.

1. Confirmez que le **Pattern** en cours de sélection est bien celui que vous voulez sauvegarder.
2. Dans la page « **Rhythm Group Edit** » (p. 109), appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ► . La page « Rhythm Group Name » apparaît.



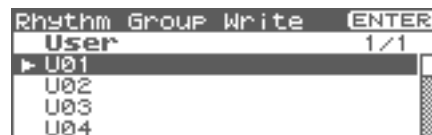
3. Attribuez un nom à votre Rhythm Group.



Pour plus de détails, voir « Assigning a Name » (p. 39)

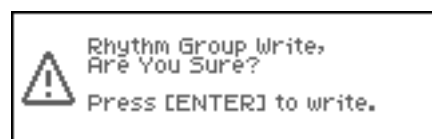
4. Quand vous avez terminé la saisie du nom, appuyez sur [ENTER].

Une fenêtre apparaît alors, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.



5. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.



6. Appuyez sur [ENTER] pour procéder à la sauvegarde.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

NOTE

N'éteignez jamais le Fantom-XR pendant qu'une sauvegarde est en cours.

TIP

Un « Rhythm Group » est une entité indépendante, qui ne fait pas partie directement des Performances. Vous pouvez donc utiliser une même boucle rythmique, ou Pattern, dans différents Patches et Performances, sans contrainte.

Paramètres «Rhythm Pattern »

1. Appuyez sur [ARP].

Si vous êtes en mode « Patch »

* En mode Patch, vous devez avoir sélectionné un Patch avant de procéder.

La page « Arpeggio/Chord Switch » apparaît.

Si vous êtes en mode « Performance »

La page « Arp/Chd/Rhy Switch » apparaît.

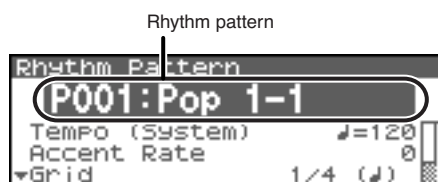
2. Appuyez sur [MENU].

La page « Rhythm Menu » (en mode Performance, la page « Arp/Chd/Rhy Menu ») apparaît.

3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir « Rhythm Pattern ».

4. Appuyez sur [ENTER].

La page « Rhythm Pattern » apparaît.



TIP

Dans cette page, vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyer sur ◀ pour voir apparaître une liste de Rhythm Groups.

5. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur chaque paramètre, et tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour faire vos réglages.

TIP

En appuyant sur le bouton OUTPUT, vous pouvez écouter ce que donne le Rhythm Pattern.

6. Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur [EXIT].

TIP

En page « Rhythm Pattern », vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyer sur ▲ pour déplacer le curseur sur le Rhythm Pattern désiré.

TIP

Lors de la sauvegarde d'une Performance, le statut « on/off » de Rhythm Pattern, le numéro de Rhythm Group, et les réglages de la page « Rhythm Pattern » (p. 111) sont également sauvegardés.

Pour obtenir une combinaison de sons et de réglages de Rhythm Pattern, utilisez le mode Performance pour la création et la sauvegarde de ces réglages.

Choix des Patterns

Sélectionnez le style de base du rythme.

Valeurs : P001–256 (Preset), U001–256 (User)

TIP

Appuyez sur [GROUP] pour basculer entre mémoire « User » et « Preset »

cf.

Pour plus d'informations sur les Patterns déjà mémorisés dans le Fantom-XR, voir «Rhythm Pattern List» (p. 240).

Choix du tempo pour la lecture d'un Pattern (Tempo)

Cette section permet de définir le tempo d'un Rhythm Pattern.

* La modification du Tempo sera répercutée sur le paramètre système « Tempo » (p. 156). Le réglage du tempo n'est pas sauvegardé avec les paramètres « Rhythm Group ».

Valeurs : 5–300

Modification de l'accentuation (Rhythm Accent)

Quand vous jouez des patterns rythmiques, la vitesse de chaque note est déterminée par celle des notes programmées dans le style. Vous pouvez toutefois modifier la « dispersion » de ces variations dynamiques: à 100 %, les notes auront exactement la vitesse programmée dans l'arpège et à 0 %, toutes les notes arpégées seront entendues avec une vitesse fixe.

Valeurs : 0–100%

Options Beat et Shuffle (Grid)

Détermine les divisions de base dans une grille simple utilisée pour la création d'arpèges et détermine également si un décalage de type « shuffle » par rapport à la mise en place normale est utilisé (vide/faible/fort).

* Les paramètres de grille sont partagés avec l'arpégiateur. (p. 99)

Valeurs :

- 1/4:** noires (une maille = 1 temps)
- 1/8:** croches (deux mailles = 1 temps)
- 1/8L:** croches avec léger shuffle (deux mailles = 1 temps et léger décalage)
- 1/8H:** croches avec fort shuffle (deux mailles = 1 temps et fort décalage)
- 1/12:** triolet de croches (trois mailles = 1 temps)
- 1/16:** doubles-croches (quatre mailles = 1 temps)
- 1/16L:** doubles-croches avec léger shuffle (quatre mailles = 1 temps et léger décalage)
- 1/16H:** doubles-croches avec fort shuffle (quatre mailles = 1 temps et léger décalage)
- 1/24:** triolet de doubles-croches avec fort shuffle (six mailles = 1 temps)

Options Staccato et Tenuto (Duration)

Ce paramètre (durée) détermine si le son est joué staccato (court et détaché), ou tenuto (totalement lié).

* Les paramètres de grille sont partagés avec l'arpégiateur. (p. 111)

- Valeurs :** 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FULL
- 30-120 :** Par exemple pour un réglage de 30, la longueur de la note dans une maille (ou la maille finale si plusieurs grilles sont reliées par des liaisons) correspond à 30 % de la durée totale de la note définie par la maille.
- FULL :** Même si la note n'est pas liée, le son continuera jusqu'à ce qu'un nouveau son soit défini.

NOTE

Ce réglage est sans effet si le paramètre « Tone Env Mode » (p. 74) est réglé sur « No Sus ».

Action de la vitesse sur le Pattern (Velocity)

Détermine le niveau des Pattern avec les notes que vous jouez. Si vous voulez que celui-ci dépende de la force avec laquelle vous avez joué la note, choisissez REAL. Si vous voulez que chaque Pattern ait une vitesse fixe, choisissez sa valeur (1-127).

Valeurs : REAL, 1-127

Choix du canal affecté au Rhythm Pattern en mode Performance (Rhy Ptn Channel)

Voici comment définir le canal affecté au Rhythm Pattern en mode Performance.

Valeurs : 1-16

MEMO

Si le canal « Arpeggio Channel » et le canal « Rhy Ptn Channel » (p. 111) sont identiques, la fonction « Rhythm » ne sera pas active si les fonctions « Arpeggio » ou « Chord Memory » sont actives (« ON »).

Création de styles personnalisés (Rhythm Pattern Edit)

Vous n'êtes pas limité aux **Rhythm Pattern** internes pour définir la manière dont les Patterns doivent être joués: vous pouvez aussi créer les vôtres et bénéficier ainsi d'un accompagnement « personnalisé ». Vous pouvez sauvegarder vos créations de Rhythm Pattern en mémoire « user ».

TIP

En appuyant sur le bouton OUTPUT vous pouvez effectuer une pré-écoute du style d'arpège.

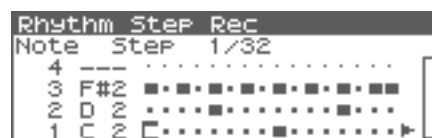
Création d'un Pattern (Rhythm Pattern Step Recording)

Dans cette méthode vous utilisez un clavier MIDI externe pour effectuer un enregistrement pas à pas du Rhythm Pattern.

NOTE

La méthode « Rhythm Pattern Step Recording » requiert impérativement un clavier MIDI externe et ne peut être effectuée avec le Fantom-XR seul.

1. Appuyez sur [MENU] dans la page « Rhythm Pattern ». La page « Rhythm Menu » apparaît.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Rhythm Step Rec ».
3. Appuyez sur [ENTER]. La page « Rhythm Step Rec » apparaît.

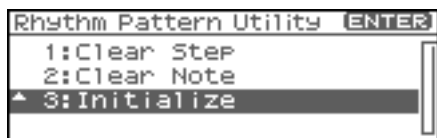


1. Initialisation d'un Rhythm Pattern

1. dans la page « Rhythm Step Rec », appuyez sur [MENU].

La page « Rhythm Pattern Utility » apparaît.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Initialize ».



3. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

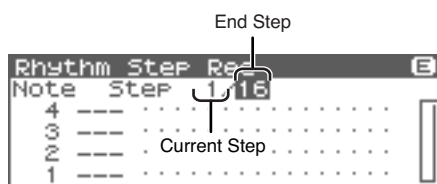
4. Appuyez sur [ENTER].

L'initialisation est effectuée, et vous retourner à la page précédente.

Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

2. Changer la durée d'un Rhythm Pattern

1. Déplacez le curseur sur « End Step » (longueur/nombre de pas du Rhythm Pattern).



2. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour modifier la longueur.

Value

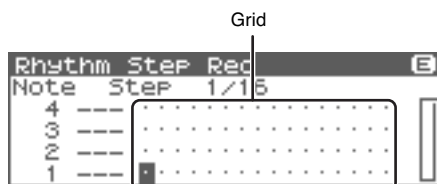
End Step: 1-32

MEMO

Dans un Rhythm Pattern initialisé, la valeur de « End Step » sera de « 16 ».

3. Entrée de notes par un clavier MIDI externe

1. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur la grille affichée.



Pour voir les 17e pas et suivants, appuyez sur ► pour changer d'affichage.

2. Utilisez ◀ ou ▶ pour déterminer le pas (step) sur lequel vous voulez agir.

3. Jouez sur votre clavier MIDI externe.

Les notes seront entrées à partir du pas défini, puis sur le pas suivant et ainsi de suite.

Pour entrer une pause, appuyez sur ► pour avancer d'un pas.

MEMO

- Pour entrer un accord, ne relâchez pas les touches avant d'avoir joué toutes les notes de celui-ci.
- La vélocité des notes est également mémorisée. Cela permet de créer des arpèges dynamiques et expressifs.
- Un Style peut contenir un maximum de 16 hauteurs de notes différentes (16 numéros de note).

cf.

Pour la sauvegarde de votre Rhythm Pattern, voir p. 114.

Suppression de toutes les données d'un pas spécifié (Clear Step)

Si vous avez fait des erreurs sur un pas, voici comment supprimer toutes les données sur ce pas.

1. Appuyez sur [MENU] dans la page « Rhythm Step Rec ».

La page « Rhythm Pattern Utility » apparaît.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Clear Step ».

3. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

4. Appuyez sur [ENTER].

L'opération « clear step » est effectuée, et vous retournez à l'écran précédent.

Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Suppression de toutes les données d'une note spécifiée (Clear Note)

Si vous avez commis des erreurs sur une note précise, voici comment supprimer toutes les données correspondant à cette note. Dans l'édition d'un Rhythm Pattern, cela peut vous être utile pour supprimer toutes les notes de grosse caisse, par exemple.

1. Appuyez sur [MENU] dans la page « Rhythm Step Rec ».

La page « Rhythm Pattern Utility » apparaît.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Clear Note ».

3. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

4. Appuyez sur [ENTER].

L'opération « clear note » est effectuée, et vous retournez à l'écran précédent.

Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Édition d'un Pattern (Rhythm Pattern Edit)

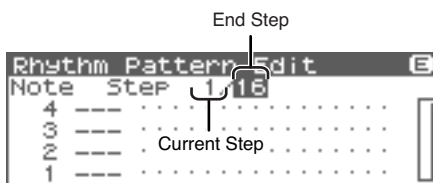
Vous pouvez modifier les Patterns préprogrammés ainsi que ceux que vous avez créés.

MEMO

La modification d'un Rhythm Pattern existant permet la création d'un nouveau style, ceci même si vous n'avez pas de clavier MIDI externe.

Changer la durée d'un Rhythm Pattern

1. Sélectionnez le Pattern à modifier.
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyer sur ▼ . La page « Rhythm Pattern Edit » apparaît.
* Vous pouvez également appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.
3. Déplacez le curseur sur « End Step » (longueur/nombre de pas du style d'arpège).



4. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour modifier la longueur.

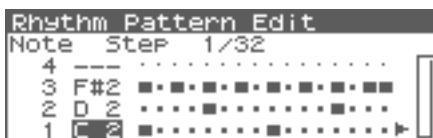
Valeurs

End Step: 1-32

Modification de notes

Lors de l'édition d'un Rhythm Pattern, vous pouvez ainsi changer facilement un son de caisse claire en un autre, par exemple.

1. Utilisez ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur le numéro de note à modifier.



2. Tournez la molette VALUE pour ajuster la valeur.

Valeurs: C-G9

TIP

Vous pouvez également utiliser votre clavier MIDI externe pour procéder à ces modifications.

NOTE

Vous ne pourrez modifier un numéro de note par un numéro déjà utilisé par le style.

Modification de la vitesse

1. Utilisez [CURSOR] pour déplacer le curseur sur le pas où se trouvent les données à modifier.



2. Tournez la molette VALUE pour ajuster la valeur.

La valeur actuelle s'affiche en haut à droite de l'écran.

Une pression sur [INC] affichera « 100 »; une pression sur [DEC] affichera « OFF ».

Valeurs: OFF, 1-127, TIE



Pour la sauvegarde du Pattern que vous avez créé, voir p. 114.

Suppression de toutes les données d'un pas spécifié (Clear Step)

Voir p. 112.

Suppression de toutes les données d'une note spécifiée (Clear Note)

Voir p. 112.

Initialisation d'un Rhythm Pattern

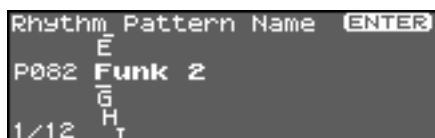
Voir p. 112.

Sauvegarde des Patterns nouvellement créés (Write)

Les Rhythm Patterns que vous créez sont temporaires, ils sont effacés à la mise hors tension de l'appareil ou si vous en sélectionnez un autre. La mémoire utilisateur peut contenir jusqu'à 256 Rhythm Patterns.

1. **Confirmez que le Pattern en cours est bien celui que vous voulez sauvegarder.**
2. dans la page « Rhythm Pattern Edit » (p. 113) ou la page « Rhythm Step Rec » (p. 111), appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ►.

La page « Rhythm Pattern Name » apparaît.



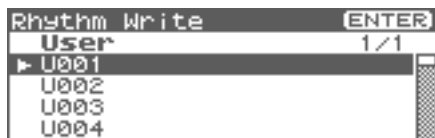
3. **Attribuez un nom à votre Rhythm Pattern.**

cf. ►

Pour plus de détails, voir «Assigning a Name» (p. 39)

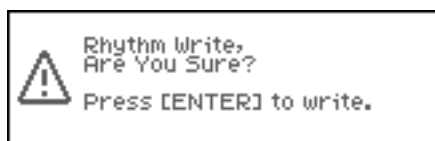
4. **Quand vous avez terminé la saisie du nom, appuyez sur [ENTER].**

Une fenêtre apparaît alors, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.



5. **Appuyez sur [ENTER].**

Un message de confirmation apparaît.



6. **Appuyez sur [ENTER] pour procéder à la sauvegarde.**

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

NOTE

N'éteignez jamais le Fantom-X pendant qu'une sauvegarde est en cours.

TIP

Un « Rhythm Pattern » est une entité indépendante, qui ne fait pas partie directement des Performances. Vous pouvez donc utiliser un même Pattern dans différents Rhythm Sets et Performances, sans contrainte.

Enregistrement d'un pattern en lecture sur séquenceur externe

Les Rhythm Patterns générés par le Fantom-XR peuvent être enregistrés sur séquenceur externe. Nous vous conseillons de vous référer aux réglages indiqués dans l'exemple de connexion p. 29, et de ne procéder aux ajustements suivants que pour la durée de cet enregistrement.

Paramétrage du Fantom-XR

- USB-MIDI Thru: OFF
- Tx Note: ON

Dans le mode « Patch »

Paramétrage de votre clavier MIDI externe

- Réglez le canal de transmission sur le même numéro que celui de réception « Patch Mode Rx Ch » du Fantom-XR (p. 156).

Paramétrage de votre séquenceur externe

- Réglez le canal de réception sur le même numéro que celui de réception « Patch Mode Rx Ch » du Fantom-XR.
- Désactivez les paramètres nommés « MIDI Thru » ou « Thru ».

Dans le mode « Performance »

Paramétrage de votre clavier MIDI externe

- Réglez le canal de transmission sur le même numéro que celui de réception « Rhy Ptn Channel » du Fantom-XR (p. 111).

Paramétrage de votre séquenceur externe

- Réglez le canal de réception sur le même numéro que celui de réception « Rhy Ptn Channel » du Fantom-XR.
- Désactivez les paramètres nommés « MIDI Thru » ou « Thru ».

* Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de vos Rhythm Patterns et que vous voulez retourner à une configuration d'enregistrement standard, restaurez les paramètres ci-dessus à leur valeur originelle respective.

Échantillonnage (Sampling)

Le Fantom-XR permet d'échantillonner des sources audio telles que micro, unité audio ou CD. Cette section couvre la procédure de sampling et la description des paramètres en cause.

Activation/désactivation d'une source externe

1. Appuyez sur le bouton INPUT.



2. Pour le désactiver (« off »), appuyer à nouveau sur INPUT.



Paramétrage de la source d'enregistrement (MIX IN)

1. Branchez votre lecteur CD, votre micro ou une source audio sur le connecteur INPUT ou DIGITAL IN de la face arrière du Fantom-XR.

Précautions dans l'utilisation d'un micro

L'effet Larsen (sifflement) peut résulter de problèmes de positionnement entre le micro et les haut-parleurs. Vous pouvez y remédier en :

1. Repositionnant le micro.
 2. Éloignant le micro des haut-parleurs.
 3. Réduisant le volume d'écoute.
2. Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur le bouton INPUT.

La page « MixIn/InputFX Switch » apparaît.



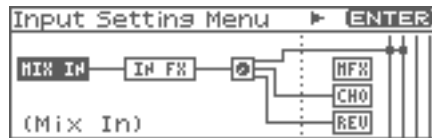
MEMO

La source externe peut aussi être activée/désactivée dans cette page. Utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner « Mix-In Sw » puis tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC][DEC].

3. Appuyez sur [ENTER].

La page « Input Setting Menu » apparaît.

4. Sélectionnez MIX IN (Mix In).



5. Appuyez sur [ENTER].

La page « Mix In » apparaît.

MEMO

Vous pouvez aussi accéder à cette page en sélectionnant « Mix In » dans le menu « MixIn/InputFX Switch », et en appuyant sur [ENTER].

6. Utilisez ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur chaque paramètre et tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC][DEC] pour effectuer le réglage.

• Input Select

Détermine la source à échantillonner.

Valeurs :

DIGITAL IN : connecteur DIGITAL IN

LINE IN L/R : jacks INPUT L/R (stereo)

LINE IN L : jack INPUT L (mono)

MICROPHONE : jack INPUT L (mono, mic level)

• Digital Input Level

Si vous avez paramétré Input Select sur DIGITAL IN, ce paramètre règle le gain d'entrée sur DIGITAL IN.

Valeurs : 0-127

7. Lancez la lecture de la source externe.

8. Si vous utilisez l'entrée INPUT, réglez le volume à l'aide du bouton INPUT.

* Si vous utilisez DIGITAL IN, ce réglage n'est pas nécessaire.

* Si le volume de la source externe est trop élevé, le témoin PEAK s'allume. Dans ce cas réduisez le niveau LEVEL jusqu'à ce qu'il ne s'allume plus.

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

Ajout d'effets sur la source (Input Effect)

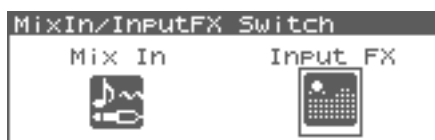
Vous pouvez appliquer un effet dédié (Input Effect) en entrée sur la source externe.

Activation/désactivation des effets sur la source

1. Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur le bouton rotatif INPUT.

La page « MixIn/InputFX Switch » apparaît.

2. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner « Input FX », et appuyez sur la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour activer/désactiver les effets sur la source.

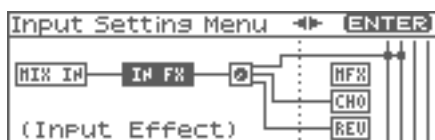


Édition des effets affectés à la source

1. Dans la page « MixIn/InputFX Switch » appuyez sur [MENU].

La page « Input Setting Menu » apparaît.

2. Utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner IN FX (Input Effect).



3. Appuyez sur [ENTER].

La page « Input Effect » apparaît.



TIP

Quand cette page est affichée vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ◀ pour visualiser la liste des types d'effets « Input Effect ».

MEMO

Vous pouvez aussi accéder à la page « Input Effect » en choisissant « Input FX » dans la page « MixIn/InputFX Switch » et en appuyant sur [ENTER].

4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour sélectionner le type d'effet.

- Type (Input Effect Type)

Sélectionne le type d'effet d'entrée.

Paramètre	Commentaire
1: Equalizer	Règle le niveau des graves et des aigus.
2: Enhancer	Modifie le contenu harmonique des aigus pour renforcer la présence du son.
3: Compressor	Réduit les niveaux excessifs et renforce les niveaux faibles pour donner un volume plus constant.
4: Limiter	Comprime le son quand il dépasse un niveau déterminé pour éviter l'apparition de distorsion.
5: Noise Suppressor	Supprime le bruit de fond pendant les silences.
6: Center Canceler	Supprime les signaux situés au centre et permet dans certains cas l'annulation du chant.

Dans cette page, vous pouvez éditer les paramètres du type d'effet « input » sélectionné.

MEMO

Pour plus de détails sur les paramètres accessibles, reportez-vous page 217.

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

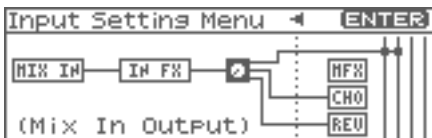
TIP

Dans la page « Input Effect », vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ▲ pour amener le curseur sur le paramètre « Input Effect type ».

Paramétrage de la sortie externe (Mix In Output)

1. Dans la page « MixIn/InputFX Switch » appuyez sur [MENU].
La page « Input Setting Menu » apparaît.

2. Utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner « Mix In Output ».



3. Appuyez sur [ENTER].
La page « Mix In Output » apparaît.



4. Utilisez ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur les différents paramètres et tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC][DEC] pour en modifier la valeur.

• **Output Assign (Mix In Output Assign)**

Destination de sortie des sons mixés vers l'extérieur.

Valeurs

DRY : Envoi direct aux sorties OUTPUT (A) sans passer par les effets

MFX : Envoi après passage par le multi-effets
Si vous choisissez « MFX » vous devez également choisir quel multi-effets est utilisé (1-3).

• **Output Level (Niveau de sortie Mix In)**

Niveau du son adressé en externe.

Valeur : 0-127

• **Chorus Send Level (Niveau d'envoi Mix In Chorus Send)**

Détermine le niveau du chorus appliqué à la source externe.
Pour une valeur « 0 », aucun effet chorus n'est appliqué.

Valeur : 0-127

• **Reverb Send Level (Niveau d'envoi Mix In Reverb Send)**

Détermine le niveau de reverb appliqué à la source externe.
Pour une valeur « 0 », aucun effet reverb n'est appliqué.

Valeur : 0-127

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

Procédure d'échantillonnage

1. Appuyez sur [SAMPLING] pour accéder à la page « Sampling Menu ».



La partie inférieure de l'écran indique la mémoire disponible. Quand elle atteint 0 % aucun nouvel enregistrement n'est possible.

2. Appuyez sur ▲ or ▼ pour choisir le mode d'échantillonnage

• **Sampling**

Échantillonnez un son à partir d'une source externe.

• **Re-Sampling**

Opère un ré-échantillonnage du son du générateur interne. La source externe n'est pas active.

* *Le volume d'une phrase ré-échantillonnée peut être inférieur à celui de la phrase originale. Si besoin, utilisez la fonction Normalize (p. 128).*

• **Mix-Sampling**

Échantillonne un mix des sources interne (générateur) et externe

• **Auto Divide (Auto Divide Sampling)**

Échantillonne une source externe et la divise automatiquement en fragments et zones de silence, puis attribue à ces échantillons des numéros croissants.

• **Solo sampling**

Tout en laissant entendre le son du générateur interne, procède à un échantillonnage exclusif de la source externe.

* *Les effets ne peuvent pas être utilisés sur la source externe.*

3. Appuyez sur [ENTER].

L'écran d'attente d'échantillonnage (standby) apparaît.
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

* *Vous ne pouvez pas échantillonner le son sortant en OUTPUT B. Vous devez toujours faire en sorte que le son que vous voulez échantillonner soit adressé aux sorties OUTPUT A (MIX).*

Échantillonnage (Sampling)

4. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner les paramètres définissant la source ou la méthode de déclenchement du son que vous voulez échantillonner et tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC][DEC] pour modifier la valeur de ces paramètres.



• **Input Select**

Détermine la source du son échantillonné.

Valeurs

- DIGITAL IN:** connecteur DIGITAL IN
LINE IN L/R: jacks INPUT L/R (stereo)
LINE IN L: jack INPUT L (mono)
MICROPHONE: jack INPUT L (mono, mic level)

* Non accessible en ré-échantillonnage.

• **Stereo Switch**

Détermine si le son est échantillonné en stéréo ou en mono. L'échantillonnage mono utilise deux fois moins d'espace mémoire.

Valeurs

- MONO:** Le son est enregistré sous la forme d'un fichier unique. Si la source est stéréo, les signaux sont réduits en mono.
STEREO: Le son est échantillonné sous la forme de deux formes d'ondes, gauche et droite.

• **Pre Sample Time**

Durée de son précédant le moment auquel l'échantillonnage est lancé, que ce soit de manière manuelle ou automatique. Permet de garantir le fait de ne pas couper l'attaque d'un son.

Valeurs: 0-1000 ms

• **Stop Trigger**

Détermine la manière dont l'échantillonnage prend fin.

Valeurs

- MANUAL:** L'échantillonnage continue jusqu'à l'appui sur [STOP].
BEAT: L'échantillonnage s'arrête après un certain nombre de temps au tempo en cours (BPM).
TIME: L'échantillonnage a une durée définie.

• **Length**

Paramètre accessible si Stop Trigger est sur BEAT ou TIME.

Valeur

Sampling Length Si Stop Trigger est sur BEAT: 1-20000:
Nombre de « beats » pour continuer l'échantillonnage
Si Stop Trigger est sur TIME: 00'00"010-50'00"000 : temps pour continuer le sampling.

• **Auto Trigger Sw (détection automatique)**

Quand cette option est activée, le sampling démarre automatiquement dès qu'une source est détectée.

Valeur: ON-OFF

NOTE

Avant d'activer Auto Trig, reprenez l'étape 6 pour régler le niveau d'entrée.

• **Auto Trigger Level**

Détermine le niveau de déclenchement de l'échantillonnage si vous avez appuyé sur [F2 (Auto Trig)] pour activer « Auto Trig » (ON).

Valeurs: 0-7 (0 est le minimum.)

• **Gap Time**

Détermine la longueur des silences provoquant la division du sample si Sampling Mode est réglé sur Auto Divide. Dès qu'un silence plus long que cette valeur intervient, l'échantillon est automatiquement divisé et le numéro suivant est affecté au son qui suit.

Valeurs: 500, 1000, 1500, 2000 ms

* Ce paramètre n'est actif que si vous utilisez la fonction Auto Divide Sampling.

• **Trimming Switch**

Quand cette option est activée, les points de départ et de fin (p. 122) sont automatiquement ajustés après l'échantillonnage pour exclure les silences en début et en fin d'enregistrement.

5. **Lancez la lecture de la source externe.**

Si vous effectuez un resampling, lancez la lecture du générateur de son interne.

* si « Auto Trigger Sw » est sur « ON », l'échantillonnage démarre automatiquement.

6. **Si vous effectuez l'échantillonnage au niveau des entrées INPUT, tournez le bouton INPUT pour régler le niveau d'entrée de la source externe.**

* Cela n'est pas nécessaire si vous utilisez l'entrée DIGITAL IN.

* Si le volume de la source externe est trop élevé, le témoin PEAK s'allume. Dans ce cas réduisez le niveau INPUT jusqu'à ce qu'il ne s'allume plus.

* Si le niveau du son à échantillonner est trop haut, le témoin repéré « CLIP » s'allume sur le bargraphe.

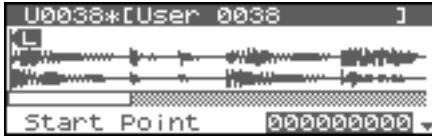
* L'utilisation de câbles comportant une résistance peut créer des niveaux trop bas pour être utilisables. N'utilisez pas de tels câbles.

7. **Appuyez sur [SAMPLING] pour lancer l'échantillonnage.**

- 8. Si Stop Trigger est réglé sur MANUAL, appuyez sur [SAMPLING] pour arrêter l'enregistrement.**

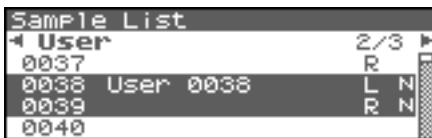
La page «Sample Edit»(p. 122) apparaît.

* Si vous voulez éditer le sample, reportez-vous à la page 120.



Quand vous avez terminé l'enregistrement, le sample est automatiquement ajouté à la liste des samples. Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ◀ pour la visualiser.

Ces samples enregistrés sont perdus si vous mettez l'appareil hors tension. Pour les conserver, utilisez la fonction de sauvegarde (p. 131). Les samples repérés d'un « N » dans la liste des samples n'ont pas encore fait l'objet d'une sauvegarde.



- 9. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.**

Division automatique d'un Sample en cours d'enregistrement

- 1. En cours d'échantillonnage, appuyez sur [ENTER].**

Le sample est divisé au point où vous avez appuyé sur le bouton et la partie suivante de l'enregistrement se poursuit avec un nouveau numéro de sample.

* Lors d'un échantillonnage mono, vous pouvez opérer une division en 256 sample. En stéréo ce nombre est réduit à 128 (représentant un total de 256 entre gauche et droite).

TIP

Sampling time

Le Fantom-XR comporte 16 Mo de mémoire permettant environ 180 secondes d'enregistrement mono ou 90 secondes d'enregistrement stéréo. Pour disposer de durées plus longues, vous devez installer de la mémoire DIMM (vendue séparément) (p. 170, p. 172).

Édition d'un Sample

Cette section explique comment éditer un sample, qu'il soit réalisé par vos soins ou importé.

L'édition se fait dans la mémoire d'échantillonnage (zone mémoire dédiée) (p. 37).

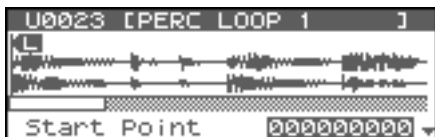
Sélection d'un Sample (Sample List)

Permet de sélectionner un sample dans une liste.

Sélection d'un Sample

1. Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [SAMPLING].

La page Sample Edit apparaît.



2. Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ◀.

La page Sample List apparaît.



3. Utilisez ◀ ou ▶ pour définir le groupe dans lequel vous voulez sélectionner un sample.

* Vous pouvez aussi utiliser le bouton [GROUP] pour sélectionner un groupe de performances.

- **Preset:** Samples Presets.
- **User:** Samples utilisateurs (Users).
- **Card:** Samples sur carte mémoire.

* Vous ne pouvez pas éditer les samples Preset.

4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour sélectionner un sample.

TIP

Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample sélectionné.

5. Appuyez sur [ENTER].

La page Sample Edit apparaît.



La liste des samples indique l'état des différents fichiers.



- M:** Canal mono
L: Canal gauche stéréo
R: Canal droit stéréo
N (New): Échantillon réalisé par vos soins et non encore sauvegardé. Il serait perdu en cas de mise hors tension. Cela est également vrai pour les imports de fichiers WAV/AIFF.
U (Unload): Le sample a été sauvegardé mais n'a pas été chargé en mémoire d'échantillonnage (sample memory).
E (Edit): Ce sample a été chargé et est en édition. Vos éditions seraient perdues en cas de mise hors tension, et vous devez donc les sauvegarder par la fonction Write.

MARKED: Sample « marqué ».

Le Fantom-XR dispose d'un paramètre (Startup w/User Samp, (p. 156)) définissant si les samples en mémoire utilisateur, ou sur carte mémoire ou les presets sont chargés automatiquement en mémoire d'échantillonnage à la mise sous tension. Si cette fonction est désactivée les samples ne sont pas chargés en mémoire à la mise sous tension. Vous devez alors le faire manuellement. Il en va de même pour les samples que vous avez vidés de la mémoire d'échantillonnage (unload).

Chargement d'un Sample

Pour charger un sample depuis un mémoire utilisateur ou carte, ou un preset vers la mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit:

1. Dans la page Sample List choisissez le sample à charger.

Pour charger deux samples ou plus, appuyez sur [INC] pour valider (✓) les samples à sélectionner. Pour retirer la marque de validation, appuyez sur [DEC].

MEMO

Pour valider tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [INC].

Pour retirer tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [DEC].

2. Appuyez sur [MENU].

La page Sample Utility apparaît.

3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Load Sample ».

4. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [ENTER] pour charger le sample.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

* Vous pouvez aussi exécuter ceci depuis les pages Sample Edit en appuyant sur [MENU] et sélectionnant Load Sample.

Chargement de tous les Samples

Pour charger tous les samples de la mémoire User ou Card :

NOTE

Avec cette opération, tous les samples non sauvegardés sont effacés.

NOTE

Si la taille totale des samples en mémoire dépasse celle de la mémoire d'échantillonnage, les samples de la bank User sont chargés en premier, puis autant de samples sur carte qu'il est possible de charger.

1. **Depuis les pages Sample Edit ou Sample List (p. 122), appuyez sur [MENU].**
La page Sample Utility apparaît.
2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Load All Samples »**
3. **Appuyez sur [ENTER].**
Un message de confirmation apparaît.
4. **Appuyez sur [ENTER] pour valider.**
* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Libération d'un Sample

Pour libérer un sample de la mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit (le fichier sauvegardé n'est pas supprimé).

1. **Depuis la page Sample List, sélectionnez le sample à libérer.**
Pour libérer deux samples ou plus, appuyez sur [INC] pour valider (✓) les samples à sélectionner.
Pour retirer la marque de validation, appuyez sur [DEC].
MEMO
Pour valider tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [INC].
Pour retirer tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [DEC].
2. **Appuyez sur [MENU].**
La page Sample Utility apparaît.
3. **Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Unload Sample ».**
4. **Appuyez sur [ENTER].**
Un message de confirmation apparaît.
5. **Appuyez sur [ENTER] pour valider.**
* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].
* Vous pouvez aussi exécuter ceci depuis les pages Sample Edit en appuyant sur [MENU] et sélectionnant Unload Sample.

Suppression d'un Sample

Pour supprimer complètement un sample.

* Vous ne pouvez pas supprimer les samples presets.

1. **Depuis la page Sample List, sélectionnez le sample à supprimer.**
Pour libérer deux samples ou plus, appuyez sur [INC] pour valider (✓) les samples à sélectionner.
Pour retirer la marque de validation, appuyez sur [DEC].

MEMO

Pour valider tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [INC].
Pour retirer tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [DEC].

TIP

Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample sélectionné.

2. **Appuyez sur [MENU].**
La page Sample Utility apparaît.
3. **Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Delete Sample ».**
4. **Appuyez sur [ENTER].**
Un message de confirmation apparaît.
5. **Appuyez sur [ENTER] pour valider.**
* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].
* Vous pouvez aussi exécuter ceci depuis les pages Sample Edit en appuyant sur [MENU] et sélectionnant Delete Sample.

Import d'un fichier audio

Pour charger un fichier audio (WAV / AIFF) en mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit.

NOTE

Placez les fichiers audio dans le dossier « TMP / AUDIO_IMPORT » de la mémoire utilisateur ou de la mémoire carte. Pour plus de détails sur l'utilisation de l'ordinateur dans ce but, voir p. 148.

1. **Dans la page Sample Edit (p. 122), appuyez sur [MENU].**
La page « Sample Utility » apparaît.
2. **Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Import Audio ».**
3. **Appuyez sur [MENU].**
La page Import Audio apparaît.
4. **Appuyez sur [GROUP] pour choisir la source d'import.**
User : fichier de la mémoire utilisateur (User).
Card : fichier de la carte mémoire (Card).
5. **Utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur « TMP/AUDIO_IMPORT »**

Édition d'un Sample

6. Appuyez sur ▲ ou ▼ , et sélectionnez le fichier à importer.

Pour sélectionner deux samples ou plus, appuyez sur [INC] pour valider (✓) les samples à sélectionner.

Pour retirer la marque de validation, appuyez sur [DEC].

MEMO

Pour valider tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [INC].

Pour retirer tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [DEC].

7. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

8. Appuyez sur [ENTER] pour valider.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

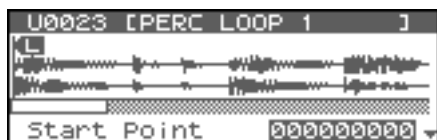
MEMO

Le fichier importé est ajouté à la liste en tant que sample. Il s'agit d'un fichier temporaire, qui serait perdu en cas de mise hors tension de l'appareil. Si vous souhaitez le conserver, procédez à une sauvegarde (p. 131).

Accès à la page Sample Edit

1. Appuyez sur [SHIFT] (le bouton s'allume) puis sur [SAMPLING].

La page Sample Edit apparaît.



NOTE

Les Samples que vous éditez seraient perdus en cas de mise hors tension. Pour les conserver, vous devez les sauvegarder (p. 131).

Zoom avant/arrière dans la forme d'onde (Zoom In/Out)

Pour changer la focalisation de l'affichage, procédez comme suit.

1. Utilisez les touches ◀ ou ▶ pour changer de focalisation.

- Axe horizontal (temps): 1/1-1/65536

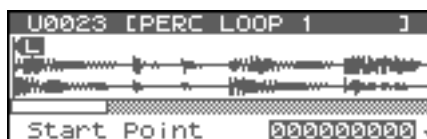
Appuyez sur ▶ pour zoomer.

Appuyez sur ◀ pour dézoomer.

Définition des points de départ et d'arrêt du Sample

Vous pouvez définir la portion du sample entendue, ainsi que la région mise en bouclage.

1. Dans la page Sample List sélectionnez le sample à éditer.
2. Appuyez sur [ENTER], ou appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [SAMPLING].
La page Sample Edit apparaît.



3. Utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner un paramètre et la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour en modifier la valeur.

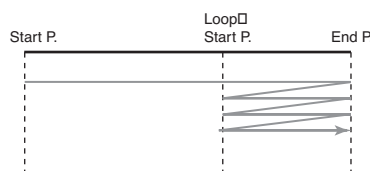
Il sera probablement pertinent de zoomer pour effectuer un réglage fin et de dézoomer pour avoir une vue d'ensemble (p. 122).

- **Start Point:**
Point de départ de la lecture. Il permet de supprimer les « blancs » indésirables en début d'échantillon et de faire démarrer le son au bon moment.
- **Loop Start:**
Point de départ du bouclage. Permet de faire en sorte que celui-ci ne parte pas du début.
- **End Point:**
Point de fin de lecture. Permet aussi de supprimer les portions indésirables du sample.
- **Loop Mode**
Détermine le mode de lecture du sample.

Valeurs:

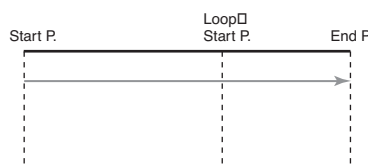
FWD (Forward)

Après que le Sample ait été lu du point Start au point End, il est lu de manière répétée dans le sens direct entre le point Loop Start et le point End.



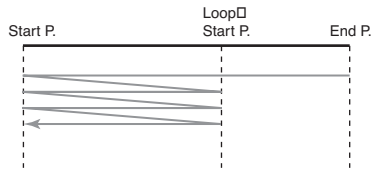
ONE-SHOT

Le Sample n'est lu qu'une fois du point Start au point End.

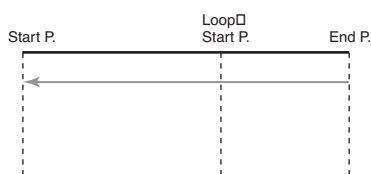


REV (Reverse)

Après que le Sample ait été lu du point End au point Start, il est lu de manière répétée dans le sens inverse entre le point Loop Start et le point Start.

**REV-ONE (Reverse One-shot)**

Le Sample n'est lu qu'une fois à l'envers du point End au point Start.

**TIP**

L'appui sur OUTPUT permet d'effectuer une pré-écoute de la région comprise entre les points Start et End.

MEMO

En maintenant OUTPUT enfoncé et en éditant les points start/loop/end le sample joue en boucle entre ces points, ce qui permet éventuellement de vérifier vos réglages facilement. (Le zoom in/out dans la forme d'onde modifie la région de bouclage).

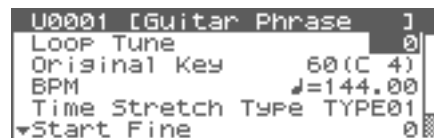
NOTE

Les modifications de samples (Chop, Normalize, etc.) s'appliquent à l'ensemble du sample. Même si vous définissez un point de départ et de fin ils seront ignorés. Vous pouvez par contre utiliser la fonction Truncate pour supprimer les portions indésirables et appliquer la fonction à un sample recadré.

Paramétrage du Sample (Sample Parameters)

Divers paramétrages sont à votre disposition:

- Dans la page Sample List sélectionnez le sample que vous voulez éditer.**
- Appuyez sur [MENU].**
La page « Sample Utility » apparaît.
- Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Sample Parameter ».**
- Appuyez sur [ENTER].**
La page Sample Parameter apparaît.

**MEMO**

Vous pouvez aussi accéder à la page Sample Parameter à partir de la page Sample Edit en appuyant sur [MENU] pour accéder à la page Sample Utility, choisir « Sample Parameter » dans le menu et appuyer sur [ENTER].

- Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner un paramètre et la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour éditer sa valeur.**

- **Loop Tune**

Détermine la hauteur tonale du bouclage.

Valeur: -50– +50

* réglage par pas d'un centième de demi-tons.

- **Original Key**

Numéro de note correspondant à une lecture à la même hauteur tonale qu'au moment de l'enregistrement.

Valeur: 0 (C-1)–127 (G9)

MEMO

Vous pouvez aussi définir cette note en la jouant sur votre clavier MIDI externe.

- **BPM (TEMPO)**

Détermine le tempo original du Sample.

Pour régler le BPM (tempo), vous pouvez appuyer sur la molette VALUE et soit la tourner soit utiliser les touches [INC][DEC] pour accéder aux valeurs décimales.

Valeur: 5.00–300.00

* Pour synchroniser le tempo, le paramètre « Wave Temp Sync » (p. 55) doit être activé.

- **Time Stretch Type**

Détermine le type de synchronisation sur le tempo. Des valeurs faibles optimisent le son pour des phrases plus rapides, et des valeurs élevées le font pour des phrases plus lentes.

Valeur: TYPE01–TYPE10

- **Start Fine**

Ajustement fin du point de départ.

Valeur: 0–255

Édition d'un Sample

- **Loop Start Fine**
Ajustement fin du point de bouclage.
Valeur: 0–255
- **Loop End Fine**
Ajustement fin du point de fin.
Valeur: 0–255

6. Appuyez sur [EXIT] quand vous avez terminé.

Création d'un Patch à partir d'un Sample (Create Patch)

Pour utiliser le sample en cours de sélection afin de créer un patch procédez comme suit.

* Vous ne pouvez pas le faire avec plus d'un sample sélectionné.

En partant du mode Patch

1. Dans la page Sample List sélectionnez le sample à partir duquel vous voulez créer un Patch.

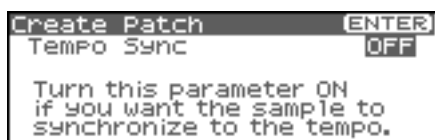
TIP

Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample sélectionné.

2. Appuyez sur [MENU].
La page Sample Utility apparaît.

3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Create Patch ».

4. Appuyez sur [ENTER].
La page Create Patch apparaît.



5. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour modifier la valeur « Tempo Sync ».
S'il est sur « ON » le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 55) est activé pour le patch assigné.

6. Appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation apparaît.

7. Appuyez sur [ENTER].
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

En partant du mode Performance

1. Dans la page Sample List sélectionnez le sample à partir duquel vous voulez créer un Patch.

TIP

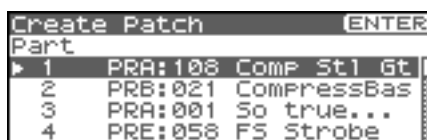
Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample sélectionné.

2. Appuyez sur [MENU].
La page Sample Utility apparaît.

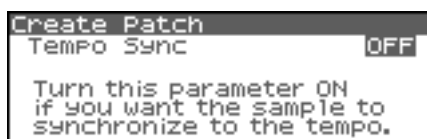
3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Create Patch ».

4. Appuyez sur [ENTER].
La page Create Patch apparaît.

5. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la Part à laquelle le nouveau Patch sera assigné.



6. Appuyez sur [ENTER].
La page Create Patch apparaît.



7. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour modifier la valeur Tempo Sync.
S'il est sur « ON » le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 75) est activé pour le patch assigné.

8. Appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation apparaît.

9. Appuyez sur [ENTER].
Le sample est affecté (en tant que Patch) à la Part désignée.
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

NOTE

Si vous choisissez un autre patch, celui-ci remplacera celui que vous avez affecté. Pour le conserver, veillez à le sauvegarder préalablement.

Création d'un Rhythm Set à partir de samples (Create Rhythm Set)

Cette section montre comment utiliser le(s) sample(s) pour créer un Rhythm Set par l'opération **Create Rhythm**.

Quand vous exécutez Create Rhythm, les samples deviennent Rhythm Set et sont affectés à une part.

Vous pouvez par exemple enregistrer un sample, utiliser la fonction Chop pour le diviser et utiliser Create Rhythm pour affecter ces divisions à une part en tant que Rhythm set. Vous pouvez aussi assigner un marker à deux samples ou plus de la liste des samples et exécuter Create Rhythm de la même manière.

Les samples sont affectés à la suite à partir de *do 2*.

En partant du mode Patch

1. Dans la page Sample List sélectionnez le sample à partir duquel vous voulez créer un Rhythm set.

Pour sélectionner deux samples ou plus, appuyez sur [INC] pour valider (✓) les samples à sélectionner. Pour retirer la marque de validation, appuyez sur [DEC].

MEMO

Pour valider tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [INC].

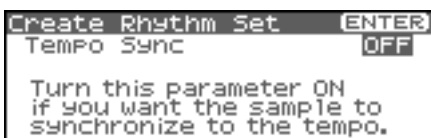
Pour retirer tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [DEC].

TIP

Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample sélectionné.

2. Appuyez sur [MENU].
La page Sample Utility apparaît.
3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Create Rhythm Set ».

4. Appuyez sur [ENTER].
La page « Create Rhythm Set » apparaît



5. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour modifier la valeur « Tempo Sync ». S'il est sur « ON » le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 55) est activé pour le Rythm Set assigné.
6. Appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation apparaît.
7. Appuyez sur [ENTER].
Le sample est créé en tant que Rhythm set.
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

En partant du mode Performance

1. Dans la page Sample List sélectionnez le sample à partir duquel vous voulez créer un rhythm set.

Pour sélectionner deux samples ou plus, appuyez sur [INC] pour valider (✓) les samples à sélectionner. Pour retirer la marque de validation, appuyez sur [DEC].

MEMO

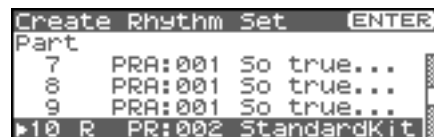
Pour valider tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [INC].

Pour retirer tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [DEC].

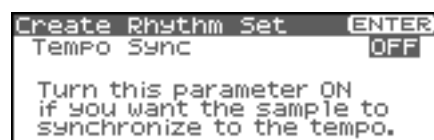
TIP

Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample sélectionné.

2. Appuyez sur [MENU].
La page Sample Utility apparaît.
3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Create Rhythm Set ».
4. Appuyez sur [ENTER].
La page « Create Rhythm Set » apparaît
5. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la Part à laquelle sera affecté le nouveau Rhythm Set.



6. Appuyez sur [ENTER].
La page Create Rhythm Set apparaît.



7. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour modifier la valeur « Tempo Sync ». S'il est sur « ON » le paramètre « Wave Tempo Sync » (p. 55) est activé pour le Rythm Set assigné.
8. Appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation apparaît.
9. Appuyez sur [ENTER].
Le sample est affecté (en tant que Rhythm set) à la Part spécifiée.
Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

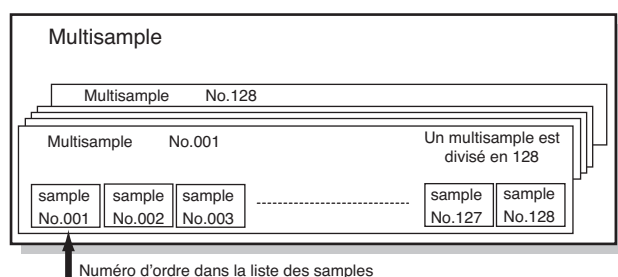
NOTE

Si vous choisissez un autre Rhythm Set, celui-ci remplacera celui que vous avez affecté. Pour le conserver, veillez à le sauvegarder préalablement.

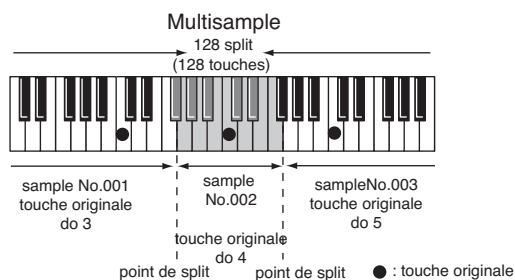
Création d'un Patch à partir d'un multisample (Create Multisample)

Deux samples ou plus assignés à différentes touches sont appelés collectivement « multisample ». Un multisample peut assigner jusqu'à 128 samples répartis ("split") sur les touches du clavier. Une carte mémoire peut sauvegarder 128 multisamples.

Pour pouvoir entendre un multisample, vous devez l'assigner dans une Part en tant que Patch. Choisissez les samples pour créer le multisample, puis affectez-le comme patch à la part clavier (keyboard) pour l'utiliser.



Si, par exemple (pour un son de la note *do 4*) l'échantillonnage correspond à un instrument à grande tessiture comme le piano, sa transposition sur un grand intervalle donnerait rapidement des sons peu naturels. En l'échantillonnant à différentes hauteurs et en attribuant chaque sample à sa zone d'action, cet effet peu naturel peut être largement minimisé.



Quand vous créez un multisample, les « split points » sont déterminés automatiquement en fonction de la hauteur tonale originale de chaque sample. Avant de commencer, vous devez définir cette hauteur pour chaque sample dans la plage à laquelle vous voulez l'affecter.

Un sample ne peut pas être lu au-delà d'une octave au-dessus de sa hauteur tonale originale.

1. Dans la page Sample List sélectionnez le(s) sample(s) à inclure dans le nouveau multisample.

Pour sélectionner deux samples ou plus, appuyez sur [INC] pour valider (✓) les samples à sélectionner. Pour retirer la marque de validation, appuyez sur [DEC].

MEMO

Pour valider tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [INC].

Pour retirer tous les samples du groupe sélectionné, appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur [DEC].

TIP

Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample sélectionné.

- * Si le nombre total de markers dépasse 128, le multisample sera créé à partir des 128 premiers samples.
- * Vous ne pouvez pas créer un multisample avec des samples appartenant à des groupes différents.

2. Appuyez sur [MENU].

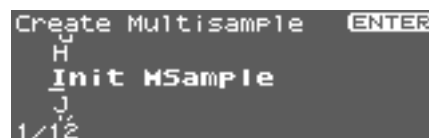
La page Sample Utility apparaît.

3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Create Multisample ».

4. Appuyez sur [ENTER].

La page Create Patch apparaît.

5. Attribuez un nom au multisample.



cf.

Voir « Attribution d'un nom » (p. 39)

6. Après avoir saisi le nom, appuyez sur [ENTER].

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

7. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir cette destination.

Les Multisamples constitués de samples utilisateur (User) peuvent être écrits en mémoire utilisateur et ceux constitués de samples de carte doivent être écrits sur carte mémoire.

8. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

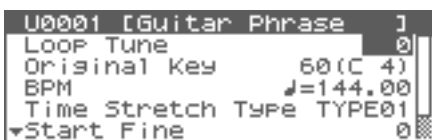


- 9. Si vous êtes sûr de vouloir effectuer la sauvegarde, appuyez sur [ENTER].**
 Pour annuler, appuyez sur [EXIT].
 Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
 Ne mettez jamais le Fantom-XR hors-tension en cours de sauvegarde.
- 10. Quand les données sont écrites, la page Create Patch apparaît.**
 Pour utiliser le multisample en tant que patch, reportez-vous à l'étape 4 de "Création d'un Patch à partir d'un Sample (Create Patch)" (p. 124).
 Dans le cas contraire, appuyez simplement sur [EXIT].
- * Vous ne pouvez pas entendre un multisample à moins de l'avoir affecté à une part en tant que patch. Si vous appuyez sur [EXIT] à ce point, le multisample sera sauvegardé mais vous devrez procéder à cette affectation à un patch à l'aide d'une procédure indépendante (p. 124).

Assignation d'un multisample aux touches voulues

Pour pouvoir assigner un multisample aux bonnes touches, vous devez régler le paramètre Original Key de chaque sample sur la bonne hauteur, puis utiliser la fonction « Create Multisample ». Le Fantom-XR réalisera alors automatiquement les affectations au clavier et le choix des points de partage (split).

- Dans la page Sample List sélectionnez le sample à inclure dans le nouveau multisample.**
- Appuyez sur [MENU].**
La page Sample Utility apparaît.
- Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Sample Parameter ».**
- Appuyez sur [ENTER].**
La page Sample Parameter apparaît.



- Réglez le paramètre Original Key sur le numéro de note auquel vous voulez assigner le sample.**
 - Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ◀.**
La page Sample LIST apparaît. Sélectionnez le sample suivant.
 - Appuyez sur [ENTER].**
La page Sample Parameter apparaît.
Choisissez la valeur Original Key du sample sélectionné.
- * Si vous accédez à la page Sample List à partir de la page Sample Parameter, vous pouvez appuyer sur [ENTER] pour revenir directement à la page Sample Parameter. C'est une solution pratique pour le paramétrage de plusieurs samples consécutifs.
- Reprenez les étapes 5 à 7 pour chaque sample.**
 - Quand vous avez terminé la saisie des « Original keys », créez le multisample comme décrit page 126.**

Troncature d'un Sample (Truncate)

Cette opération supprime les portions du sample antérieures au point Start et postérieures au point Loop End.

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

- Dans la page Sample List sélectionnez le sample à éditer.**
 - Appuyez soit sur [ENTER], soit sur [SHIFT] (il s'allume), puis sur [SAMPLING].**
La page Sample Edit apparaît.
 - Choisissez les points de départ et de fin comme indiqué dans "Définition des points de départ et d'arrêt du Sample" (p. 122).**
 - Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ▼.**
La page « Sample Modify Menu » apparaît.
- * Vous pouvez aussi appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.
- Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Truncate ».**
 - Appuyez sur [ENTER].**



- Appuyez sur [ENTER].**



Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample sélectionné à l'étape 3.

- Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la manière dont le sample doit être géré :**
 - Ajouté en tant que nouveau sample**
Le sample en cours de sélection fait l'objet d'une création en tant que nouveau sample.
 - Remplacement d'un sample existant**
Le sample en cours de sélection est remplacé par le sample édité.
 - Appuyez sur [ENTER].**
Un message de confirmation apparaît.
 - Appuyez sur [ENTER] pour valider.**
- * Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].

Renforcement ou limite des hautes fréquences d'un Sample (Emphasis)

Dans certains cas, la qualité audio est améliorée si vous renforcez les hautes fréquences d'un sample importé. Vous pouvez également bénéficier de cette fonction quand vous utilisez des samples réalisés par un autre constructeur (vous réduirez alors le changement de caractéristique tonale en réduisant les hautes fréquences).

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Dans la page Sample List appuyez sur [SHIFT] (il s'allume), puis sur ▼.

La page « Sample Modify Menu » apparaît.

* Vous pouvez aussi appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Emphasis ».
3. Appuyez sur [ENTER].
4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour choisir le type d'emphasis.



- **PreEmphasis**: Emphasis sur les hautes fréquences.
- **DeEmphasis**: Atténuation des hautes fréquences.

5. Appuyez sur [ENTER].



Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample non édité.

6. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la manière dont le sample doit être géré:

- **Ajouté en tant que nouveau sample**

Le sample en cours de sélection fait l'objet d'une création en tant que nouveau sample.

- **Remplacement d'un sample existant**

Le sample en cours de sélection est remplacé par le sample édité.

7. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

8. Appuyez sur [ENTER] pour valider.

* Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].

Optimisation du niveau d'un Sample (Normalize)

Cette opération remonte le niveau de l'ensemble du sample autant que possible sans dépasser le niveau maximum. Dans certains cas le niveau d'une phrase rééchantillonnée (p. 117) peut se retrouver inférieur à celui de la phrase originale. Il est alors judicieux d'opérer une normalisation.

Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Dans la page Sample List appuyez sur [SHIFT] (il s'allume), puis sur ▼.

La page « Sample Modify Menu » apparaît.

* Vous pouvez aussi appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Normalize ».
3. Appuyez sur [ENTER].



4. Appuyez sur [ENTER].



Vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour effectuer une pré-écoute du sample non édité.

5. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la manière dont le sample doit être géré:

- **Ajouté en tant que nouveau sample**

Le sample en cours de sélection fait l'objet d'une création en tant que nouveau sample.

- **Remplacement d'un sample existant**

Le sample en cours de sélection est remplacé par le sample édité.

6. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

7. Appuyez sur [ENTER] pour valider.

* Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].

Création d'une enveloppe (Amp)

Cette opération attribue une enveloppe (une variation d'amplitude dans le temps) au volume du sample. Permet également de régler le volume de l'ensemble du sample.

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

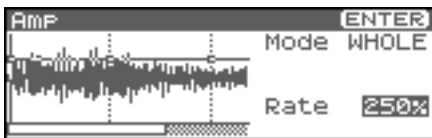
1. Dans la page Sample List appuyez sur [SHIFT] (il s'allume), puis sur ▼.

La page « Sample Modify Menu » apparaît.

* Vous pouvez aussi appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Amp ».

3. Appuyez sur [ENTER].

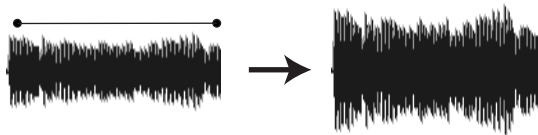


4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour choisir le mode.

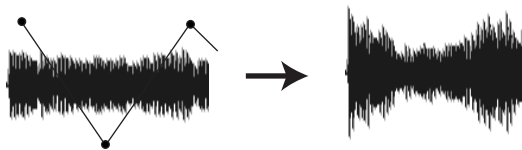
- Mode

Valeurs

WHOLE: Réglage du volume général.



POINT: Choix de points 1 à 4 dans le sample avec un niveau de renforcement pour chaque point par rapport au volume actuel.



5. Appuyez sur ▼.

6. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour modifier la valeur.

- Point (quand Mode = POINT)

Sélectionne le numéro du point à modifier.

Valeur: 1-4

- Location (quand Mode = POINT)

Détermine la position du point 1-4.

Valeur: 0-

- Rate

Détermine l'amplification appliquée au sample à ce point.

Valeur: 0-400%

7. Appuyez sur [ENTER].

8. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir la manière dont le sample doit être géré:

- Ajouté en tant que nouveau sample

Le sample en cours de sélection fait l'objet d'une création en tant que nouveau sample.

- Remplacement d'un sample existant

Le sample en cours de sélection est remplacé par le sample édité.

9. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

10. Appuyez sur [ENTER] pour valider.

* Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].

Ajustement temporel (Time Stretch)

Cette opération permet de dilater ou contracter le sample dans le temps pour modifier son tempo (dans une plage allant de la moitié au double).

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Dans la page Sample List appuyez sur [SHIFT] (il s'allume), puis sur ▼.

La page « Sample Modify Menu » apparaît.

* Vous pouvez aussi appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Time Stretch ».

3. Appuyez sur [ENTER].



4. Utilisez ▲ et ▼ pour sélectionner le paramètre.

- Edit Time Stretch

BPM: Changement du tempo.

Time: Longueur du sample en valeur temporelle.

Rate: Longueur en valeur relative.

Valeur: 50.0-200.0%

- Type

Les valeurs faibles correspondent plus à des phrases rapides et les valeurs élevées à des phrases plus lentes.

Valeur: TYPE01-TYPE10

- Quality Adjust

Permet des ajustements fins à la qualité tonale du Time Stretch.

Valeur: 1-10

5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC/DEC] pour définir le tempo / la durée.

Pour le réglage du BPM (tempo) vous pouvez appuyer et tourner la molette VALUE (ou utiliser les touches [INC] [DEC]) pour régler les valeurs décimales.

Édition d'un Sample

6. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

7. Appuyez sur [ENTER] pour valider l'opération.

La longueur du sample est modifiée.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Division d'un Sample en Notes (Chop)

La fonction **chop** divise une forme d'ondes en notes successives.

* La fonction *Create Rhythm* (p. 125) rend très simple la création d'un *Rhythm Set* à partir d'un sample divisé.

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur plus d'un sample à la fois.

1. Dans la page Sample List appuyez sur [SHIFT] (il s'allume), puis sur ▼.

La page « Sample Modify Menu » apparaît.

* Vous pouvez aussi appuyer sur [ENTER] pour accéder à cette page.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Chop. ».

3. Appuyez sur [ENTER].



4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC][DEC] pour choisir la méthode de division.

• Chop Type

Détermine le mode de division.

Valeur:

Level: Par rapport au volume.

Beat: Par rapport à des temps basés sur un tempo BPM (p. 123).

Divide x: Divise en un nombre 'x' de parties égales.

5. Appuyez sur ▼.

6. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour éditer la valeur.

• Level (Chop Type = Level)

Niveau créant la division du sample. Des valeurs basses entraînent une découpe plus fine.

Valeur: 1-10

• Beat (Chop Type = Beat)

Intervalle de temps.

Valeur: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1

• Times (Chop Type = Divide x)

Nombre de divisions

Valeur: 2-16

7. Appuyez sur [ENTER].

Le sample est divisé automatiquement en un certain nombre de parts avec un nombre maximum de 15 divisions (16 intervalles).

Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

8. Vous pouvez écouter le résultat comme indiqué dans la section « écoute d'un sample divisé » (p. 131)

Pour reprendre les réglages, déplacez le point.



« Déplacement d'un point de division » (p. 131)

9. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

10. Pour valider division, appuyez sur [ENTER].

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Quand vous exécutez l'opération Chop, un message vous demande si vous voulez exécuter également l'opération « Create Rhythm Set ».

11. Si vous voulez exécuter l'opération « Create Rhythm Set », appuyez sur [ENTER].

Pour le reste de la procédure, reportez-vous à « Création d'un Rhythm Set à partir de samples (Create Rhythm Set) » (p. 125).

12. Si vous ne voulez pas exécuter « Create Rhythm Set », appuyez sur [EXIT].

Vous revenez alors à la page « Sample Edit ».

Écoute des samples divisés

Après la division vous pouvez appuyer sur le bouton OUTPUT pour écouter chacun des samples résultant de la division.

Ils seront joués à partir du plus proche du point de départ et dans l'ordre: [TOP], [1], ...[15]

Amenez le curseur sur le paramètre « Point No. », et tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC][DEC] pour sélectionner le sample à écouter

Suppression d'un point de division

Après avoir défini les points de division, si vous voulez supprimer un de ces points procédez comme suit:

1. Appuyez sur ▲ or ▼ pour amener le curseur sur « Point ».

2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le point à supprimer.

3. Appuyez sur [MENU].

La page « Chop Utility » apparaît.

4. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [ENTER].

Le point est supprimé.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Déplacement d'un point de division

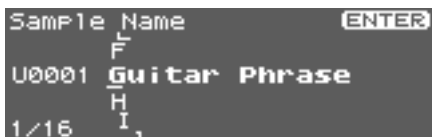
Après avoir défini les points de division, si vous voulez déplacer un de ces points procédez comme suit :

1. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur « Point No ».
2. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le point.
Les points sont numérotés 1, 2,...15 à partir du départ
3. Appuyez sur ▼.
4. Déplacez le point à l'aide de la molette VALUE.

Sauvegarde d'un Sample

Un sample nouvellement chargé aussi bien qu'un sample dans lequel vous aurez effectué des modifications serait perdu si vous mettiez l'appareil hors tension. Pour conserver ces données, vous devez les sauvegarder comme suit.

1. Dans la page Sample List choisissez le sample à sauvegarder.
Ceux qui sont signalés comme "N (NEW)" ou "E (EDIT)" n'ont pas encore été sauvegardés.
Pour sélectionner deux samples ou plus, appuyez sur [INC] pour valider (✓) les samples à sélectionner. Pour retirer la marque de validation, appuyez sur [DEC].
2. Appuyez sur [SHIFT] (il s'allume) puis sur ►.
La page « Sample Name » apparaît.



Si vous avez sélectionné plus d'un sample, un message vous demandera de confirmer la sauvegarde. Ils seront alors sauvegardés dans la position numérique identique à celle qu'ils occupent dans la liste. Pour sauvegarder, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

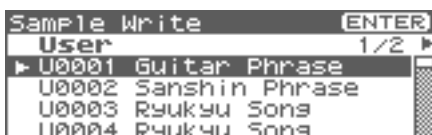
3. Attribuez un nom à ce sample.

cf. ►

Voir « Attribution d'un nom » (p. 39)

4. Après avoir saisi le nom, appuyez sur [ENTER].

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



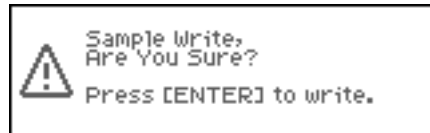
5. Utilisez les touches [INC][DEC] ou ◀ ▶ pour sélectionner la destination.

Un écran apparaît, permettant de choisir la destination de sauvegarde: interne (User) ou sur carte mémoire (Card).

6. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir cette destination.

7. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.



8. Appuyez sur [ENTER] pour lancer la sauvegarde.

Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

NOTE

N'éteignez jamais l'appareil pendant la sauvegarde.

- * Vous ne pouvez pas sauvegarder par écriture par-dessus un autre sample.
- * Les samples stéréo doivent être sauvegardés sur deux numéros de sample consécutifs.

Ajout d'effets

Ce chapitre explique comment appliquer les effets dans les différents modes.

cf.

Pour plus de détails sur les effets incorporés du Fantom-XR, voir « **Effets incorporés** » (p. 35).

MEMO

Le logiciel d'édition du Fantom-XR inclus vous permet de modifier les réglages du Fantom-XR à partir de votre ordinateur grâce à des graphismes pratiques (p. 163).

Activation/désactivation des effets

Les effets incorporés du Fantom-XR peuvent être activés/désactivés globalement. Vous pouvez les désactiver quand vous avez besoin d'entendre le signal non traité: lors de la création de nouveaux sons par exemple, ou si vous préférez utiliser exclusivement des processeurs d'effets externes.

NOTE

Les paramètres d'effets ON/OFF pour MFX, CHO et REV sont temporaires. Ils ne sont pas mémorisés avec les paramètres de Patch, Performance ou Système. (A la mise sous tension du Fantom-XR, ces paramètres seront tous sur ON.)

NOTE

Le paramétrage ON/OFF pour MST (mastering) est mémorisé comme paramètre Système (p. 155). Il permet de définir les réglages généraux que vous désirez voir appliquer sur la totalité du son émis par le Fantom-XR. Par exemple, vous pourriez définir qu'une compression sera toujours appliquée aux fréquences médium pour leur donner plus d'impact.

1. Appuyez sur [FX].

La page Effect Switch apparaît.

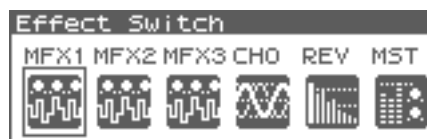
Si vous êtes en mode Patch



Si vous êtes en mode Performance



2. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons ◀ ou ▶ pour sélectionner l'interrupteur d'effet.
3. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour activer/désactiver alternativement chaque effet.



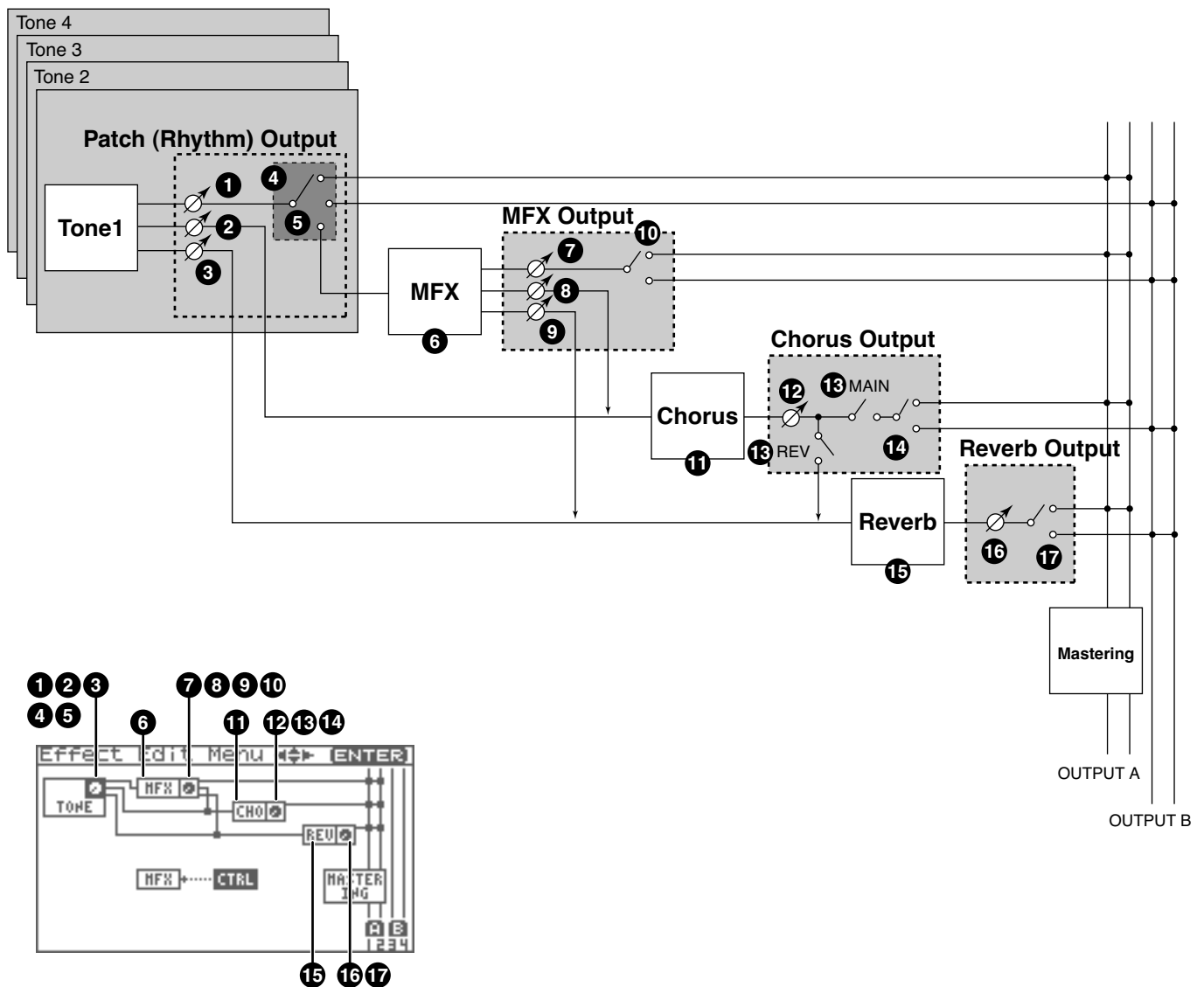
Ajout d'effets en mode Patch

En mode Patch vous pouvez utiliser le multi-effets (MFX), un chorus, et une reverb.

Dans le "Schéma synoptique et ordre des paramètres (Routing)" ci-dessous, les nombres 1-17 correspondent aux pages Effect Edit Menu du Fantom-XR (p. 134).

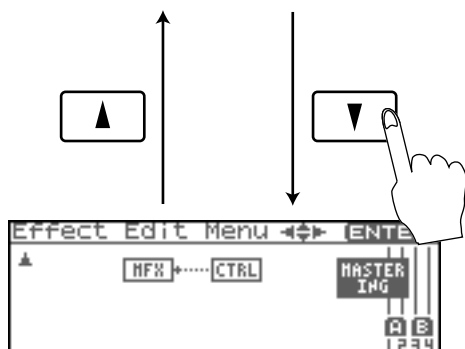
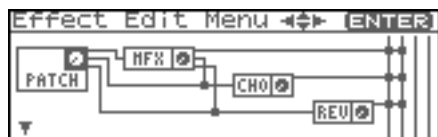
Pour plus de détail sur les paramètres 1-17, voir "Fonctions des Paramètres d'Effets" (p. 134). Pour la procédure d'édition, voir "Paramétrage des effets" (p. 134).

Schéma synoptique et ordre des paramètres (Routing)



Page « Effect Edit Menu »

La page « Effect Edit Menu » permet le paramétrage des effets.



Paramétrage des effets

NOTE

Vous ne pouvez pas éditer les patches du groupe GM2.

1. Sélectionnez le patch ou le rhythm set auquel vous voulez appliquer vos effets.
2. Appuyez sur [FX].
La page « Effect Switch » apparaît.
3. Appuyez sur [MENU].
La page « Effect Edit Menu » apparaît.
4. Reportez-vous au «Schéma synoptique et ordre des paramètres (Routing)» (p. 133), et tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner le groupe contenant les paramètres d'effet que vous désirez modifier.
5. Appuyez sur la molette VALUE ou sur [ENTER].
La page d'édition d'effet qui apparaît dépend du groupe de paramètres sélectionné.

MEMO

Vous pouvez également accéder à la page de paramètres d'effets en appuyant sur [ENTER] dans la page « Effect Switch ».

cf.

«Fonctions des Paramètres d'Effets» (p. 134, p. 140)

6. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner le paramètre.

TIP

Vous pouvez également appuyer sur ◀ ou ▶ pour vous rendre sur le groupe d'un autre paramètre.

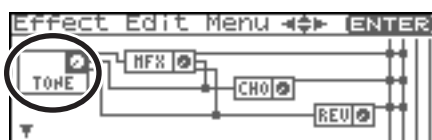
7. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour obtenir la valeur désirée.
8. En fin de modification, pressez [EXIT] pour retourner à la page précédente.

Fonctions des Paramètres d'Effets

Patch Output (Patch/Rhythm Output)

détermine les réglages de sortie de Patch et de Rhythm Set.

* Ces paramètres sont identiques aux paramètres de Patch correspondants. Pour plus de détails, voir p. 62.



1 Tone Output Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau du signal adressé aux sorties définies par « Output Assign » (4, 5).

Valeurs: 0-127

2 Tone Chorus Send Level (MFX, non MFX)

Détermine le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone.

Valeurs: 0-127

3 Tone Reverb Send Level (MFX, non MFX)

Détermine le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone.

Valeurs: 0-127

4 Patch Output Assign

Détermine l'affectation du son direct du Patch.

Valeurs:

MFX: Affectation en stéréo au multi-effet. Vous pouvez aussi ajouter du chorus ou de la réverb au son traité par le multi-effet.

A, B: Sortie en stéréo au niveau des connecteurs OUTPUT A (MIX) jack or OUTPUT B jack sans passer par le multi-effet.

1-4: Sortie en mono au niveau des connecteurs INDIVIDUAL 1-4 sans passer par le multi-effet.

TONE: Sortie suivant le paramétrage de chaque Tone.

NOTE

Quand les réglages font que le son est partagé entre les sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2, et qu'aucun connecteur n'est branché dans INDIVIDUAL 2, les sons affectés à INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 seront mixés et dirigés vers le connecteur INDIVIDUAL 1.

MEMO

Si le paramètre « Mix / Parallel » est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

- Ce paramètre s'appelle **Rhythm Output Assign** quand un Rhythm Set est sélectionné. Vous pouvez alors définir pour chaque Rhythm Set l'adressage du son direct.

5 Tone Output Assign

Détermine l'affectation du son direct de chaque Tone.

Valeurs:

- MFX:** Affectation en stéréo au multi-effet. Vous pouvez aussi ajouter du chorus ou de la réverb au son traité par le multi-effet.
- A, B:** Sortie en stéréo au niveau des connecteurs OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effet.
- 1-4:** Sortie en mono au niveau des connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 sans passer par le multi-effet.

NOTE

Si « Patch Output Assign » (4) est réglé sur un autre choix que « TONE », ces réglages sont ignorés.

- Quand le paramètre « Structure Type » a une valeur de Type 2 à Type 10, les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées avec le Tone 2, et les sorties des Tones 3 et 4 sont combinées avec le Tone 4. Pour cette raison, le Tone 1 suit les réglages du Tone 2, et le Tone 3 suit les réglages du Tone 4 (p. 51).
- Quand les réglages font que le son est partagé entre les sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et qu'aucun connecteur n'est branché dans INDIVIDUAL 2, les sons affectés à INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et dirigés vers INDIVIDUAL 1.

MEMO

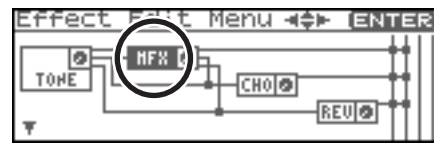
Si le paramètre « Mix/Parallel » (SYSTEM/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

TIP

Si est « Tone Out Assign » est réglé sur « MFX » réglez sa destination de sortie avec « MFX Output Assign » (10) pour définir le son traité par le multi-effet.

- Le Chorus et la Réverb sortent toujours en mono.
- La destination de sortie du signal traité par le chorus se règle avec les paramètres Chorus Output Select (13) et Chorus Output Assign (14).
- La destination de sortie du signal traité par la réverb se règle avec le paramètre Reverb Output Assign (17).

MFX

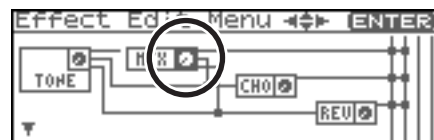


6 MFX Type (type de Multi-Effets)

Ce paramètre permet de choisir un type d'effet parmi les 78 types disponibles. Pour plus de détails, voir « Multi-Effects Parameter » (p. 193).

Valeurs: 0 (Through)-78

MFX Output



7 MFX Output Level (départ direct multi-effet)

Détermine le volume du son du multi-effet adressé aux sorties.

Valeurs: 0-127

8 MFX Chorus Send Level (envoi du multi-effet au chorus)

Détermine le niveau de chorus appliqué au son traité par le multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur « 0 »

Valeurs: 0-127

9 MFX Reverb Send Level (envoi du multi-effet à la reverb)

Détermine le niveau de reverb appliqué au son traité par le multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0-127

10 MFX Output Assign (affectation de sortie du multi-effet)

Détermine les sorties auxquelles est adressé le signal passé par le multi-effet.

Valeurs

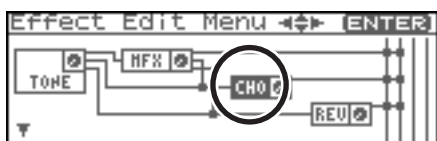
A: sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B: sorties OUTPUT B en stéréo.

MEMO

Si le paramètre « Mix/Parallel » (SYSTEM/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

Chorus



11 Chorus Type (types du chorus)

Sélectionne le fonctionnement en chorus ou en delay.

Valeurs

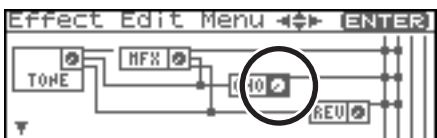
0 (Off): ni chorus ni delay.

1 (Chorus): Chorus

2 (Delay): Delay

3 (GM2 Chorus): chorus « General MIDI 2 »

Chorus Output



12 Chorus Output Level (niveau du chorus)

Détermine le niveau du son traité par le chorus.

Valeurs: 0–127

13 Chorus Output Select (sélection de sortie)

Détermine les sorties auxquelles est adressé le signal passé par le chorus.

Valeurs

MAIN: sorties OUTPUT en stéréo.

REV: adressé à la réverb en mono.

M+R: sorties OUTPUT en stéréo et réverb en mono.

TIP

Quand le réglage est « MAIN » ou « M+R », la sortie OUTPUT à laquelle est affecté le son est paramétrée par « Chorus Output

Assign » (14).

14 Chorus Output Assign (affectation de sortie)

Détermine la paire de sorties auxquelles est adressé le chorus

quand « Chorus Output Select » (13) est réglé sur « MAIN » ou « M+R ».

Valeurs

A: sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B: sorties OUTPUT B en stéréo.

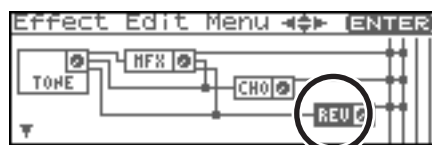
NOTE

Quand « Chorus Output Select » (13) est réglé sur « REV » ce paramètre est inactif.

MEMO

Si le paramètre « Mix/Parallel » (SYSTEM/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

Reverb



15 Reverb Type (type de réverb)

Sélectionne le type de réverb.

Valeurs

0 (Off): effet désactivé.

1 (Reverb): Réverbération normale

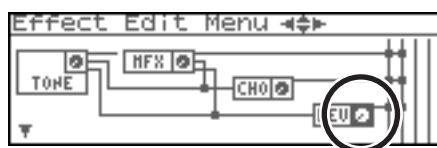
2 (SRV Room): simulation des réflexions d'une pièce aux caractéristiques acoustiques standards.

3 (SRV Hall): simulation des réflexions caractéristiques d'une salle de concert.

4 (SRV Plate): simulation des réverbérations à plaque, effets analogiques « historiques » utilisant le passage du son dans une plaque métallique. Cet effet permet également d'obtenir des sonorités métalliques inhabituelles.

5 (GM2 Reverb): Réverb « General MIDI 2 »

Reverb Output



16 Reverb Output Level (niveau de sortie)

Détermine le volume du son traité par la réverb.

Valeurs : 0–127

17 Reverb Output Assign (affectations de sortie)

Détermine l'affectation du son traité par la réverb.

Valeurs

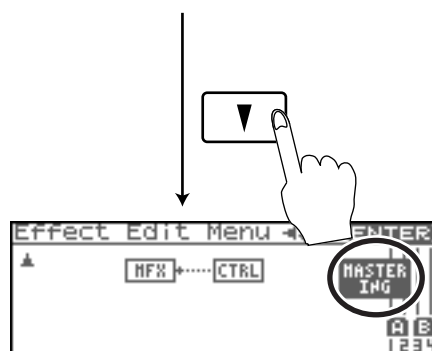
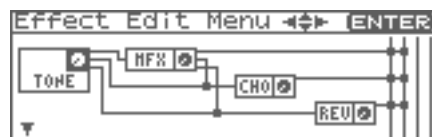
A : sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B : sorties OUTPUT B en stéréo.

MEMO

Si le paramètre « Mix/Parallel » (SYSTEM/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

Mastering Effect (Effet de Mastering)



L'effet de Mastering s'applique à l'ensemble du Fantom-XR. Il n'est pas applicable à des patches ou à des performances isolés.

Pour plus de détails, voir « Effet de Mastering » (p. 146).

MFX Control

Accès à la page « MFX Control »

1. En page « Effect Edit Menu », tournez la molette VALUE ou Utilisez [INC][DEC] pour sélectionner « CTRL ».



2. Appuyez sur [ENTER].

Control 1–4 Src (Source du contrôle multi-effet 1–4)

Détermine le message MIDI utilisé pour la modification des paramètres multi-effet à l'aide du contrôleur multi-effet.

Valeurs

OFF : contrôle du multi-effet désactivé.

CC01–31, 33–95 : n° de contrôles 1–31, 33–95

cf.

Pour plus d'informations sur les messages de contrôle, voir « MIDI Implementation » (p. 245).

PITCH BEND : Pitch Bend

AFTERTOUC : Aftersustain

SYS CTRL1–SYS CTRL4 : Messages MIDI utilisés comme contrôles communs du multi-effet.

TIP

Choisissez SYS-CTRL1 à 4 si vous voulez utiliser ces contrôles sur l'ensemble du Fantom-XR. Les messages MIDI utilisés comme contrôles systèmes 1 à 4 sont déterminés par les paramètres « Sys Ctrl 1-4 Source » (SYSTEM/Control) (p. 159).

NOTE

En mode Patch/Rhythm Set certains paramètres déterminent pour chaque Tone/Rhythm Tone si les messages de Pitch Bend, Contrôle n° 11 (Expression) et Contrôle n° 64 (Hold 1) sont reçus ou non (p. 66). Si leur réception est activée, à chaque fois que vous effectuerez une modification des paramètres du multi-effet, vous occasionnerez simultanément des modulations correspondant à la fonction initiale du contrôle. Pensez à désactiver cette réception (« OFF ») si vous ne voulez pas obtenir ces actions parasites.

Control 1-4 Dest (destination du contrôle multi-effet 1-4)

Détermine les paramètres du multi-effet gérés par le contrôleur multi-effet. La liste des paramètres accessibles dépend du type d'effet choisi. Pour plus de détails, voir **“Multi-Effects Parameter”** (p. 193).

Control 1-4 Sens (sensibilité du contrôle multi-effet 1-4)

Détermine l'amplitude d'action du contrôle multi-effets. Pour augmenter l'action (valeurs, déplacement, vitesse etc. plus importants), choisissez une valeur positive; pour diminuer l'action du contrôle (valeurs, déplacement, vitesse etc. moins importants), choisissez une valeur négative. Quand des valeurs à la fois positives et négatives sont sélectionnées, les modifications seront plus importantes pour les mêmes valeurs. Pour qu'aucun effet ne soit appliqué, sélectionnez 0.

Valeurs : -63+63

Multi-Effects Control

Pour pouvoir changer le niveau de sortie du multi-effet, son temps de retard ou n'importe quel autre paramètre à partir d'un contrôle MIDI externe, vous devriez adresser normalement au Fantom-XR des messages spécifiques dits « Système Exclusif ». La gestion de ces messages n'est toutefois pas très simple et la quantité de données à transmettre pour chaque modification assez grande.

Pour cette raison, un certain nombre de paramètres parmi les plus typiques des multi-effets du Fantom-XR ont été prévus pour pouvoir être contrôlés par des messages de type « Control Change ». Cela vous permet, par exemple, d'utiliser le levier de Pitch-bend pour modifier le niveau d'une distorsion ou l'aftertouch du clavier pour changer un temps de retard.

Les paramètres accessibles sont prédéterminés pour chaque type de multi-effet sont repérés par un # au sein des pages **“Multi-Effects Parameter”** (p. 193).

Dans la page « multi-effect setting », un symbole “c” apparaîtra à la gauche du paramètre.

La fonction permettant d'utiliser les messages MIDI pour modifier le paramétrage du multi-effet en temps réel s'appelle **MFx Control**. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contrôles de multi-effet dans chaque Patch/Rhythm Set/Multitimbre/Performance. Quand vous utilisez ce contrôle, vous pouvez régler son amplitude d'action (Sens) sa cible (Dest) et le message midi utilisé (Source).

TIP

En utilisant le contrôleur Matrix au lieu du contrôleur multi-effet, vous pouvez aussi modifier les paramètres d'un certain nombre d'éléments du multi-effet en temps réel (p. 66).

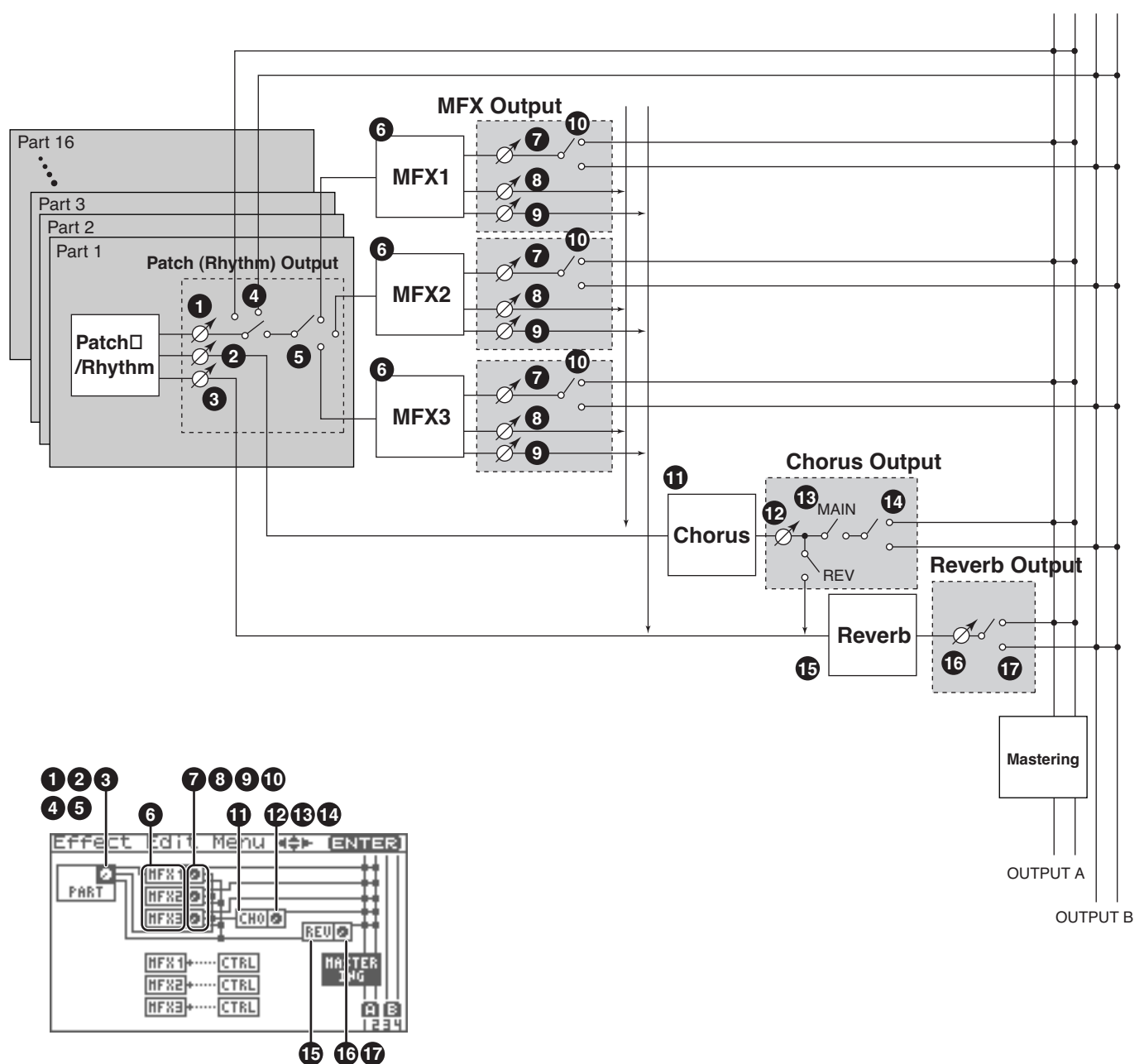
Ajout d'effets en mode Performance

En mode Performance vous pouvez utiliser trois multi-effets (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus, et une reverb. Pour chacun d'eux vous pouvez définir s'il fonctionne selon les paramétrages de la performance ou selon ceux du patch ou du rhythm set affecté à la part que vous définissez. Les trois multi-effets peuvent être utilisés de manière indépendante ou branchés en série.

Dans le "Schéma synoptique et ordre des paramètres (Routing)" ci-dessous, les nombres 1–17 correspondent aux pages Effect Edit Menu du Fantom-XR (p. 140).

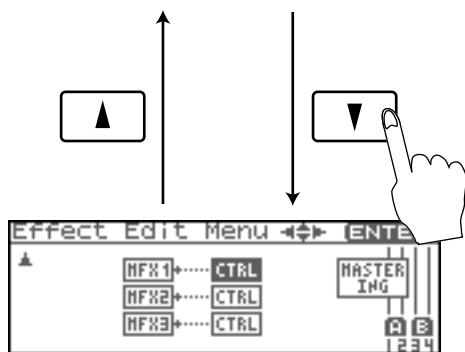
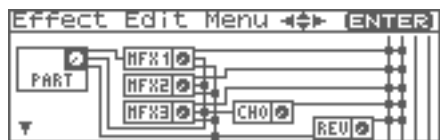
Pour plus de détail sur les paramètres 1–17, voir "Fonctions des Paramètres d'Effets" (p. 140). Pour la procédure d'édition, voir "Paramétrage des effets" (p. 140).

Schéma synoptique et ordre des paramètres (Routing)



Page « Effect Edit Menu »

La page « Effect Edit Menu » permet le paramétrage des effets.



Paramétrage des effets

NOTE

Vous ne pouvez pas éditer les patches du groupe GM2.

1. Sélectionnez la performance à laquelle vous voulez appliquer vos effets.
2. Appuyez sur [FX].
La page « Effect Switch » apparaît.
3. Appuyez sur [MENU].
La page « Effect Edit Menu » apparaît.
4. Reportez-vous à “Schéma synoptique et ordre des paramètres (Routing)” (p. 139), et tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner le groupe contenant les paramètres d’effet que vous désirez modifier.

5. Appuyez sur la molette VALUE ou sur [ENTER].
La page d’édition d’effet qui apparaît dépend du groupe de paramètres sélectionné.

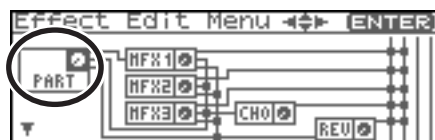
MEMO

Vous pouvez également accéder à la page de paramètres d’effets en appuyant sur [ENTER] dans la page « Effect Switch ».

6. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le paramètre.
7. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour obtenir la valeur désirée.
8. En fin de modification, pressez [EXIT] pour retourner à la page précédente.

Fonctions des Paramètres d’Effets

Part Output



détermine les réglages de sortie de Performance.

* Ces paramètres sont identiques aux paramètres de Performance correspondants. Pour plus de détails, voir “Output Level (Part Output Level)” (p. 89).

1 Part Output Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau du signal non traité adressé aux sorties définies par « Part Output Assign » (4).

Valeurs: 0–127

2 Part Chorus Send Level

Détermine le niveau du signal adressé au chorus pour chaque Part.

Valeurs: 0–127

3 Part Reverb Send Level

Détermine le niveau du signal adressé à la reverb pour chaque Part.

Valeurs: 0–127

4 Part Output Assign (affectation de sortie)

Détermine l’affectation du son direct de chaque Part.

Valeurs

MFx: Affectation en stéréo au multi-effet. Vous pouvez aussi ajouter du chorus ou de la réverb au son traité par le multi-effet.

A, B: Sortie en stéréo au niveau des connecteurs OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effet.

1–4: Sortie en mono au niveau des connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 sans passer par le multi-effet.

PAT: Sortie suivant le paramétrage de chaque Patch ou Rhythm Set affecté à la Part.

NOTE

Quand les réglages font que le son est partagé entre les sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 et qu’aucun connecteur n’est branché dans INDIVIDUAL 2 les sons affectés à INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et dirigés vers INDIVIDUAL 1.

MEMO

Si le paramètre « Mix/Parallel » est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

TIP

Si est « Tone Out Assign » est réglé sur « MFX » réglez sa destination de sortie avec « MFX Output Assign » (10) pour définir le son traité par le multi-effet.

- Le Chorus et la Réverb sortent toujours en mono.
- La destination de sortie du signal traité par le chorus se règle avec les paramètres Chorus Output Select (13) et Chorus Output Assign (14).
- La destination de sortie du signal traité par la réverb se règle avec le paramètre Reverb Output Assign (17).

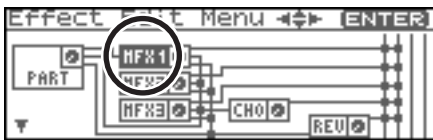
5 Part Output MFX Select (affectation de multi-effet en sortie de Part)

Détermine quel multi-effet sera utilisé parmi les trois autorisés.

Valeurs : 1-3(MFX-1-MFX-3)

MFX1-3

Pour les paramètres 6 – 10 suivants, le réglage individuel de trois multi-effets (MFX1 à MFX3) est possible.

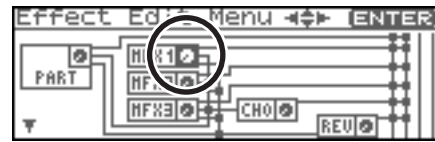


6 MFX Type (Multi-Effects Type)

Permet une sélection parmi les 78 possibles. Pour plus de détails, voir «Multi-Effects Parameter» (p. 193).

Valeurs : 0 (Through)-78

MFX1-3 Output (réglages de sorties des Multi-Effets 1-3)



7 MFX Output Level (départ direct multi-effet)

Détermine le volume du son du multi-effet adressé aux sorties.

Valeurs : 0-127

8 MFX Chorus Send Level (envoi du multi-effet au chorus)

Détermine le niveau de chorus appliqué au son traité par le multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur « 0 »

Valeurs : 0-127

9 MFX Reverb Send Level (envoi du multi-effet à la reverb)

Détermine le niveau de reverb appliqué au son traité par le multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs : 0-127

10 MFX Output Assign (affectation de sortie du multi-effet)

Détermine les sorties auxquelles est adressé le signal passé par le multi-effet.

Valeurs

A : sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B : sorties OUTPUT B en stéréo.

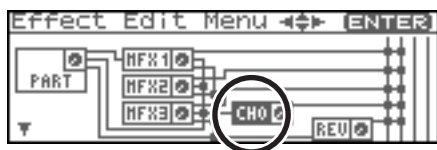
MEMO

Si le paramètre « Mix/Parallel » est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

MEMO

Pour certaines valeurs de MFX Structure, le son qui traverse le multi-effet peut être affecté à un multi-effet différent et le paramètre MFX Output Assign est alors ignoré.

Chorus



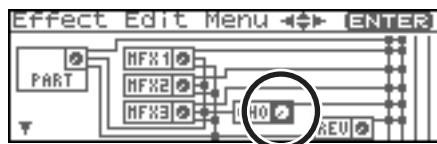
11 Chorus Type (type de chorus)

Sélectionne le fonctionnement en chorus ou en delay.

Valeurs

- 0 (Off): ni chorus ni delay.
- 1 (Chorus): Chorus
- 2 (Delay): Delay
- 3 (GM2 Chorus): chorus « General MIDI 2 »

Chorus Output



12 Chorus Output Level (niveau du chorus)

Détermine le niveau du son traité par le chorus.

Valeurs: 0–127

13 Chorus Output Select (sélection de sortie)

Détermine les sorties auxquelles est adressé le signal passé par le chorus.

Valeurs

- MAIN: sorties OUTPUT en stéréo.
- REV: adressé à la réverb en mono.
- M+R: sorties OUTPUT en stéréo et réverb en mono.

TIP

Quand le réglage est « MAIN » ou « M+R », la sortie OUTPUT à laquelle est affecté le son est paramétrée par « Chorus Output Assign » (14).

14 Chorus Output Assign (affectation de sortie)

Détermine la paire de sorties auxquelles est adressé le chorus

quand « Chorus Output Select » 13 (13) est réglé sur « MAIN » ou « M+R ».

Valeurs

- A: sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo.
- B: sorties OUTPUT B en stéréo.

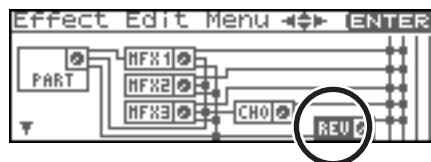
NOTE

Quand « Chorus Output Select » (13) est réglé sur « REV » ce paramètre est inactif.

MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

Reverb



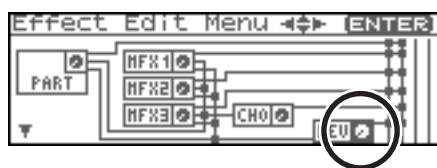
15 Reverb Type (type de réverb)

Sélectionne le type de réverb.

Valeurs

- 0 (Off): effet désactivé.
- 1 (Reverb): Réverbération normale
- 2 (SRV Room): simulation des réflexions d'une pièce aux caractéristiques acoustiques standards.
- 3 (SRV Hall): simulation des réflexions caractéristiques d'une salle de concert.
- 4 (SRV Plate): simulation des réverbérations à plaque, effets analogiques « historiques » utilisant le passage du son dans une plaque métallique. Cet effet permet également d'obtenir des sonorités métalliques inhabituelles.
- 5 (GM2 Reverb): Réverb « General MIDI 2 »

Reverb Output



16 Reverb Output Level (niveau de réverbération)

Détermine le niveau du son traité par la réverb.

Valeurs : 0–127

17 Reverb Output Assign (affectations de sortie)

Détermine l'affectation du son traité par la réverb.

Valeurs

A : sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo.

B : sorties OUTPUT B en stéréo.

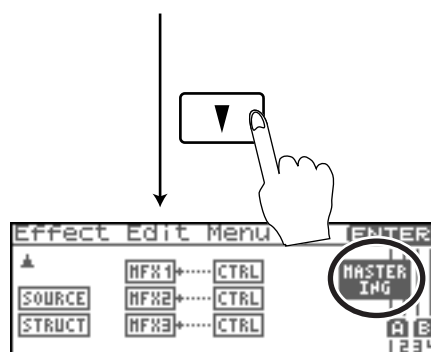
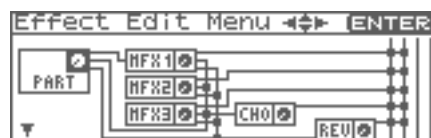
MEMO

Si le paramètre « Mix/Parallel » (SYSTEM/General) est réglé sur « MIX », tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 158).

Mastering Effect (Effet de Mastering)

L'effet de Mastering s'applique à l'ensemble du Fantom-XR. Il n'est pas applicable à des patches ou à des performances isolés.

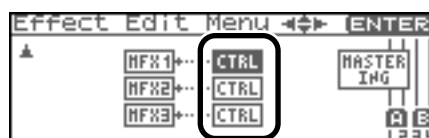
Pour plus de détails, voir « Effet de Mastering » (p. 146).



MFX Control

Accès à la page « MFX Control »

1. En page « Effect Edit Menu », tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour sélectionner « CTRL ».



2. Appuyez sur [ENTER].

Control 1–4 Src (Source du contrôle multi-effet 1–4)

Détermine le message MIDI utilisé pour la modification des paramètres multi-effet à l'aide du contrôleur multi-effet.

Valeurs

OFF : contrôle du multi-effet désactivé.

CC01–31, 33–95 : n° de contrôles 1–31, 33–95

cf. ➔

Pour plus d'informations sur les messages de contrôle, voir « MIDI Implementation » (p. 245).

PITCH BEND : Pitch Bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

SYS CTRL1–SYS CTRL4 : Messages MIDI utilisés comme contrôles communs du multi-effet.

TIP

Choisissez SYS-CTRL1 à 4 si vous voulez utiliser ces contrôles sur l'ensemble du Fantom-XR. Les messages MIDI utilisés comme contrôles systèmes 1 à 4 sont déterminés par les paramètres « Sys Ctrl 1-4 Source » (SYSTEM/Control) (p. 159).

NOTE

En mode Patch/Rhythm Set certains paramètres déterminent pour chaque Tone/Rhythm Tone si les messages de Pitch Bend, Contrôle n° 11 (Expression) et Contrôle n° 64 (Hold 1) sont reçus ou non (p. 66). Si leur réception est activée, à chaque fois que vous effectuerez une modification des paramètres du multi-effet, vous occasionnerez simultanément des modulations correspondant à la fonction initiale du contrôle. Pensez à désactiver cette réception (« OFF ») si vous ne voulez pas obtenir ces actions parasites.

- Certains paramètres déterminent si divers types de messages MIDI sont reçus ou non pour chaque canal MIDI (p. 66). Si vous voulez utiliser le contrôleur multi-effet, vérifiez que les messages MIDI que vous voulez utiliser pour le contrôle peuvent bien être reçus. Si le Fantom-XR est paramétré pour ne pas les recevoir, le contrôle multi-effet associé ne pourra pas fonctionner.

Control 1-4 Dest (Destination du contrôle multi-effet 1-4)

Détermine les paramètres du multi-effet gérés par le contrôleur multi-effet. La liste des paramètres accessibles dépend du type d'effet choisi. Pour plus de détails, voir «Multi-Effects Parameter» (p. 193).

Control 1-4 Sens (Sensibilité du contrôle multi-effet 1-4)

Détermine l'amplitude d'action du contrôle multi-effets. Pour augmenter l'action (valeurs, déplacement, vitesse etc. plus importants), choisissez une valeur positive; pour diminuer l'action du contrôle (valeurs, déplacement, vitesse etc. moins importants), choisissez une valeur négative. Quand des valeurs à la fois positives et négatives sont sélectionnées, les modifications seront plus importantes pour les mêmes valeurs. Pour qu'aucun effet ne soit appliqué, sélectionnez « 0 ».

Valeurs : -63- +63

MFx Control Channel (Canal de contrôle du multi-effet)

Détermine le canal utilisé pour la réception quand vous utilisez le MFx Control pour modifier des paramètres de multi-effet en temps réel alors que le paramètre « MFx Source » (p. 145) est réglé sur « PRF » ou « MLT ». Mettez-le sur « OFF » si vous n'utilisez pas le MFx Control.

Valeurs : 1-16, OFF

NOTE

Ce paramètre n'est pas accessible en mode Patch.

Multi-Effects Control

Pour pouvoir changer le niveau de sortie du multi-effet, son temps de retard ou n'importe quel autre paramètre à partir d'un contrôle MIDI externe, vous devriez adresser normalement au Fantom-XR des messages spécifiques dits « **Système Exclusif** ». La gestion de ces messages n'est toutefois pas très simple et la quantité de données à transmettre pour chaque modification assez grande.

Pour cette raison, un certain nombre de paramètres parmi les plus typiques des multi-effets du Fantom-XR ont été prévus pour pouvoir être contrôlés par des messages de type « Control Change ». Cela vous permet, par exemple, d'utiliser le levier de Pitch-bend pour modifier le niveau d'une distorsion ou l'aftertouch du clavier pour changer un temps de retard.

Les paramètres accessibles sont prédéterminés pour chaque type de multi-effet sont repérés par un # au sein des pages «**Multi-Effects Parameter**» (p. 193).

Dans la page « multi-effect setting », un symbole "c" apparaîtra à la gauche du paramètre.

La fonction permettant d'utiliser les messages MIDI pour modifier le paramétrage du multi-effet en temps réel s'appelle **MFx Control**. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contrôles de multi-effet dans chaque Patch/Rhythm Set/Multitimbre/Performance. Quand vous utilisez ce contrôle, vous pouvez régler son amplitude d'action (Sens) sa cible (Dest) et le message midi utilisé (Source).

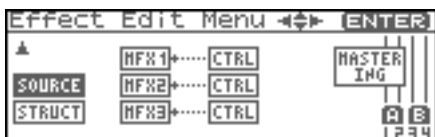
TIP

En utilisant le contrôleur Matrix au lieu du contrôleur multi-effet, vous pouvez aussi modifier les paramètres d'un certain nombre d'éléments du multi-effet en temps réel (p. 66).

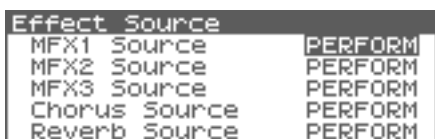
Choix de la source d'Effet

Pour chacun des trois multi-effets, du chorus, et de la reverb, vous déterminer leur application soit en fonction des réglages d'effet de la performance, soit en fonction des réglages d'effet du patch ou du rhythm set assigné à la part spécifiée.

1. De la page « Effect Edit Menu », tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour sélectionner «SOURCE.»



2. Appuyez sur la molette VALUE ou sur [ENTER]. La page « Effect Source » apparaît.



3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner le paramètre.
4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour obtenir la valeur désirée.
5. En fin de modification, pressez [EXIT] pour retourner à la page précédente.

MFX-1-3 Source (Source Multi-Effets 1-3)

Détermine les paramètres de multi-effet qui seront utilisés par la Performance. Si vous voulez utiliser ceux de la Performance elle-même, choisissez « PRF ». Si vous préférez utiliser ceux du Patch Rhythm Set affecté à une des Parts, sélectionnez le numéro de cette Part.

Valeurs : PRF, P1-P16

Si la sélection de source de paramètres concerne un Patch ou un Rhythm Set

Si vous avez choisi d'utiliser les paramètres de réverb d'un Patch ou d'un Rhythm Set, ces réglages apparaissent dans chacune des pages de réglage d'effet de la performance et peuvent y être modifiés. Ils seront perdus si vous changez de Patch ou de Rhythm Set. Sauvegardez systématiquement ces valeurs modifiées de Patch/Rhythm Set (p. 69, p. 83).

Chorus Source

Détermine les paramètres de chorus qui seront utilisés par la Performance. Si vous voulez utiliser ceux de la Performance elle-même, choisissez « PRF ». Si vous préférez utiliser ceux du Patch/Rhythm Set affecté à une des Parts, sélectionnez le numéro de cette Part.

Valeurs : PRF, P1-P16

Si la sélection de source de paramètres concerne un Patch ou un Rhythm Set

Si vous avez choisi d'utiliser les paramètres de réverb d'un Patch ou d'un Rhythm Set, ces réglages apparaissent dans chacune des pages de réglage d'effet de la performance et peuvent y être modifiés. Ils seront perdus si vous changez de Patch ou de Rhythm Set. Sauvegardez systématiquement ces valeurs modifiées de Patch/Rhythm Set (p. 69, p. 83).

Reverb Source

Détermine les paramètres de reverb qui seront utilisés par la Performance. Si vous voulez utiliser ceux de la Performance elle-même, choisissez « PRF ». Si vous préférez utiliser ceux du Patch/Rhythm Set affecté à une des Parts, sélectionnez le numéro de cette Part.

Valeurs : PRF, P1-P16

Si la sélection de source de paramètres concerne un Patch ou un Rhythm Set

Si vous avez choisi d'utiliser les paramètres de réverb d'un Patch ou d'un Rhythm Set, ces réglages apparaissent dans chacune des pages de réglage d'effet de la performance et peuvent y être modifiés. Ils seront perdus si vous changez de Patch ou de Rhythm Set. Sauvegardez systématiquement ces valeurs modifiées de Patch/Rhythm Set (p. 69, p. 83).

Choix de la structure du multi-effet (MFX Structure)

Nous donnons ici la manière dont les multi-effets MFX 1-3 peuvent être reliés entre eux.

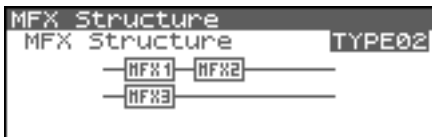
NOTE

Ce paramètre n'est pas accessible en mode Patch.

1. De la page « Effect Edit Menu », tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour sélectionner «STRUCT.»



2. Appuyez sur la molette VALUE ou sur [ENTER]. La page « MFX Structure » apparaît.



3. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour obtenir la valeur désirée.
4. En fin de modification, pressez [EXIT] pour retourner à la page précédente.

MFX Structure (type de structure MFX)

Détermine les options de branchement des MFX1-3.

Valeurs : Type 01-Type 16

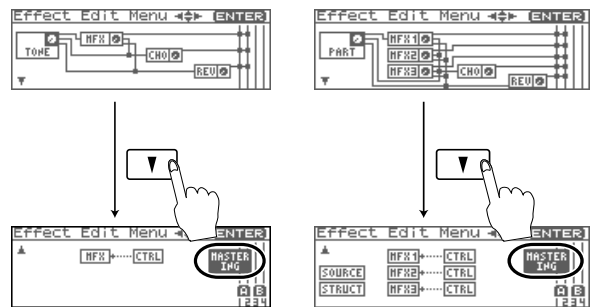
Effet de Mastering

Cet effet est un compresseur stéréo (limiteur) placé en sortie finale sur le Fantom-XR. Il dispose de réglages séparés pour les bandes de fréquences aigus, medium et graves et compresse tous les sons qui dépassent un certain niveau pour rendre le volume du morceau plus constant. Lors du mixage vers un MD, ou un DAT, ou si vous réalisez directement votre propre CD, vous pourrez ainsi obtenir des niveaux parfaitement optimisés.

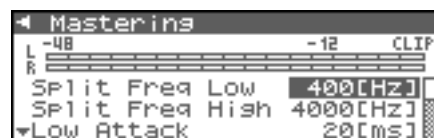
- * L'effet de Mastering s'applique à l'ensemble du Fantom-XR. Il n'est pas applicable à des patches ou à des performances isolés.
- * L'effet de mastering est appliqué au son présent sur la sortie OUTPUT A (MIX). Il ne s'applique pas au son de la sortie OUTPUT B.

Accès à la page « Mastering »

1. De la page « Effect Edit Menu », tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour sélectionner «MASTERING.»



2. Appuyez sur [ENTER]. La page « Mastering » apparaît.



Split Freq High (Split Frequency High)

Fréquence du partage entre les bandes des aigus (HI) et des mediums (MID)

Valeurs : 2000-8000 Hz

Split Freq Low (Split Frequency Low)

Fréquence du partage entre les bandes des graves (LO) et des mediums (MID)

Valeurs : 200-800 Hz

Low/Mid/High Attack

Temps de retard entre le passage du signal au-dessus du seuil et l'entrée en action du compresseur.

Valeurs : 0–100 ms

Low/Mid/High Release

Temps de retard entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de la compression

Valeurs : 50–5000 ms

Low/Mid/High Threshold

Seuil à partir duquel s'applique la compression

Valeurs : -36–0 dB

Low/Mid/High Ratio

Ratio de compression

Valeurs : 1.00:1–INF:1 (INF: infinity)

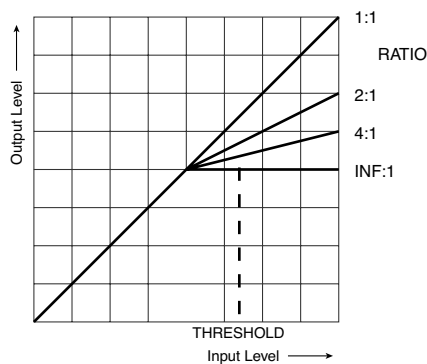
Low/Mid/High Level

Niveau de sortie

Valeurs : 0–24 dB

Les paramètres THRESHOLD et RATIO

Ce schéma montre la manière dont ces paramètres interviennent sur la compression.



Dans la page Mastering, [MENU] permet d'accéder aux fonctions ci-après.

Preset [Hard Comp] Preset [Soft Comp] Preset [Lo Boost] Preset [Mid Boost] Preset [Hi Boost]	Rappel des réglages Preset pour chaque type.
User	Rappel des paramètres utilisateur (User) sauvegardés.

Saving the Mastering settings

Sauvegarde les paramètres en cours comme paramètres «utilisateur» (User). Un seul groupe de paramètres peut être sauvegardé.

1. Dans la page Mastering appuyez sur[SHIFT] (il s'allume) puis sur ► .

Branchement sur votre ordinateur par USB (USB Mode)

À propos des fonctions USB

Le Fantom-XR dispose de deux modes d'utilisation USB: un mode de sauvegarde pour le transfert des fichiers et un mode MIDI pour l'émission et la réception de messages MIDI.

Vous ne pouvez pas les utiliser simultanément et devez choisir l'un ou l'autre sur le Fantom-XR.

NOTE

Le mode USB (transfert de fichier / communication MIDI) doit avoir été choisi avant tout branchement du Fantom-XR sur votre ordinateur.

La compatibilité des modes avec les différents systèmes se fait comme suit:

Système informatique	Sauvegarde	MIDI
Windows XP/2000/Me ou ultérieur	✓	✓
Windows 98/98SE	non compatible	✓
Mac OS 9 (9.04 ou ultérieur)	✓	✓
Mac OS X	✓	✓

* Peut ne pas s'appliquer correctement à certains types d'ordinateurs.

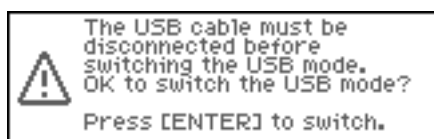
Sélection des modes MIDI et USB

Sélection du mode de stockage USB

NOTE

Vous devez avoir placé le Fantom-XR en mode « USB Storage » avant de le relier à votre ordinateur pour pouvoir utiliser ce mode correctement.

1. Dans la page « Patch Play » (p. 40) ou la page « Performance Play » (p. 84), appuyez sur [MENU]. La page « Top Menu » apparaît.
2. ▲ ou ▼ pour sélectionner «System.»
3. Appuyez sur [ENTER].
4. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour afficher la page « System USB ».
5. ▲ ou ▼ pour sélectionner «USB Mode».
6. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour sélectionner «STORAGE.»
Un message demande votre confirmation.



7. Appuyez sur [ENTER] pour procéder.

Le mode de sauvegarde « USB storage » sera sélectionné.



* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

8. Si vous voulez que votre Fantom-XR se mette automatiquement en mode « USB Storage » à la mise sous tension, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▶ pour sauvegarder cette option dans les paramètres systèmes.



Pour plus de détails sur les opérations possibles en mode USB Storage, voir «Transfert de fichier de/vers l'ordinateur (Storage Mode)» (p. 149).

Sélection du mode MIDI

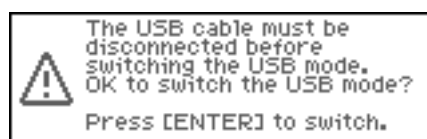
NOTE

Vous devez avoir placé le Fantom-XR en mode « MIDI » avant de le relier à votre ordinateur pour pouvoir utiliser ce mode correctement.

NOTE

Si vous choisissez le mode USB MIDI et que USB-MIDI Thru est réglé sur « ON », vous ne pourrez plus piloter le Fantom-XR par un clavier MIDI tant que votre logiciel de séquence ou que le Fantom-X editor sont actifs.

1. Dans la page « Patch Play » (p. 40) ou la page « Performance Play » (p. 84), appuyez sur [MENU]. La page « Top Menu » apparaît.
2. ▲ ou ▼ pour sélectionner «System.»
3. Appuyez sur [ENTER].
4. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour afficher la page « System USB ».
5. ▲ ou ▼ pour sélectionner «USB Mode.»
6. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC][DEC] pour sélectionner «MIDI.»
Un message demande votre confirmation.



Branchement sur votre ordinateur par USB (USB Mode)

7. Appuyez sur [ENTER] pour procéder.

Le mode « MIDI » sera sélectionné.



* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

8. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « USB-MIDI Thru ».

9. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC] [DEC] pour activer/désactiver « USB-MIDI Thru ».

Cette sélection permet de déterminer si les messages MIDI reçus sur le connecteur USB ou en MIDI IN sont retransmis par le connecteur MIDI OUT (ON) ou non (OFF).

10. Si vous voulez que votre Fantom-XR se mette automatiquement en mode « USB MIDI » à la mise sous tension, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ► pour sauvegarder cette option dans les paramètres systèmes.

11. Pour plus de détails sur les opérations possibles en mode USB MIDI, voir "Échange de messages MIDI avec l'ordinateur (MIDI Mode)" (p. 151).

Transfert de fichier de/vers l'ordinateur (Storage Mode)

En reliant le Fantom-XR à votre ordinateur par un câble USB vous pouvez transférer aux fins de sauvegarde des fichiers entre la mémoire utilisateur ou une carte mémoire et votre ordinateur. Vous pouvez également utiliser un logiciel sur votre ordinateur pour éditer les formes d'onde créées sur le Fantom-XR et inversement utiliser sur le Fantom-XR des formes d'ondes créées sur l'ordinateur. Le mode USB Storage sert à ce genre de transferts de fichiers (patches ou formes d'ondes) de/vers l'ordinateur.

NOTE

Ne branchez ou débranchez le câble USB que quand le Fantom-XR est hors-tension. Ne touchez pas aux connexions USB tant que vous êtes en mode USB ou pendant un transfert de données.

Connexions

1. Le Fantom-XR n'étant pas branché, démarrez votre ordinateur.
2. Utilisez un câble USB pour relier le Fantom-XR à l'ordinateur.
3. Mettez le Fantom-XR sous tension.

Choix de la destination de la connexion

Quand le Fantom-XR est relié à votre ordinateur, vous pouvez choisir l'espace mémoire du Fantom-XR avec lequel la connexion se fait : mémoire interne utilisateur ou carte mémoire.

1. Appuyez sur [MENU].
La page « Top Menu » apparaît.
2. ▲ ou ▼ pour sélectionner "USB Storage."
3. Appuyez sur [ENTER].
La page « USB Storage Menu » apparaît.



* Si vous n'êtes pas en « Storage mode », un message d'alerte « The USB is in MIDI Mode!! » apparaît quand vous appuyez sur [ENTER] à l'étape 2. Appuyez sur [F8 (Exec)] si vous voulez passer en « USB Storage mode » (l'écran de paramétrage correspondant apparaît alors), ou sur [F7 (Cancel)] pour annuler.

4. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir le type de connexion avec votre ordinateur.

Internal: Mémoire interne utilisateur

PC Card: Carte mémoire

* Pour annuler la connexion, appuyez sur [Exit].

Branchement sur votre ordinateur par USB (USB Mode)

- Appuyez sur [ENTER] pour établir la connexion entre votre ordinateur et le Fantom-XR.



- L'affichage sur écran varie en fonction du système informatique utilisé.

- Windows Me/2000**

Un volume appelé « Removable disk » apparaît dans « Mon ordinateur ».

Dans ce volume se trouvent les dossiers « ROLAND » et « TMP ».

- Macintosh, Windows XP**

Un icône de volume appelé « FANX USER » apparaît sur le bureau.

Si une carte mémoire est branchée, son nom est affiché.

Dans ce volume se trouvent les dossiers « ROLAND » et « TMP ».

Gestion des dossiers et des fichiers sur le Fantom-XR

Un certain nombre de précautions doivent être observées dans l'utilisation du Fantom-XR par liaison USB.

- N'utilisez pas votre ordinateur pour déplacer ou supprimer des dossiers dans le Fantom-XR.
- N'utilisez pas votre ordinateur pour formater ou optimiser la mémoire interne du Fantom-XR ou une carte mémoire branchée dessus. N'exécutez pas non plus d'opérations de type Scan Disk.
- Le Fantom-XR ne peut gérer que des noms de fichiers d'un octet.
- Seuls les types de fichiers ci-après peuvent être échangés entre le Fantom-XR et votre ordinateur.
Fichiers Standard MIDI Files
Fichiers Audio (.WAV / AIFF)
- Pour la gestion de ces fichiers, utilisez les méthodes ci-dessous.

Standard MIDI Files (SMF format 0, 1)	À placer dans le dossier. ROLAND/SEQ/SNG
Audio files	À placer dans le dossier d'import. TMP/AUDIO_IMPORT folder puis importez les fichiers audio. Pour lire des samples du Fantom-XR sur votre ordinateur, chargez-les depuis le dossier ROLAND/SMPL.

- N'utilisez pas le branchement USB pour supprimer ou renommer un des fichiers du dossier ROLAND/SND depuis votre ordinateur.

Sortie du mode Storage

Windows Me/2000/XP Users

- Dans Mon Ordinateur, effectuez un clic droit sur l'icône du disque amovible et choisissez l'option « Remove » (démonter)

Macintosh Users

- Faites glisser l'icône du volume du Fantom-XR dans la corbeille.

Suppression de la liaison USB

Pour éteindre le Fantom-XR alors qu'il est relié à votre ordinateur, vous devez d'abord annuler la liaison USB de la manière suivante.

Windows Me/2000/XP Users

- Utilisez le bouton d'éjection situé dans la barre des tâches à la partie inférieure droite de l'écran pour annuler la connexion avec le Fantom-XR.

Macintosh

- Vérifiez que l'icône du Fantom-XR n'apparaît plus sur votre bureau.

Exemples d'utilisation du mode Storage

Import de fichiers audio (Import Audio)

Pour importer un fichier WAV / AIFF procédez comme suit.

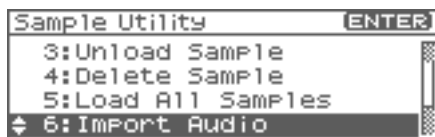
Pour qu'un fichier soit importable, il doit se trouver dans le dossier suivant:

- Windows Me/2000**
Disque amovible/TMP/AUDIO_IMPORT
- Macintosh/Windows XP**
FANS USER/TMP/AUDIO_IMPORT

* "/" indique un niveau de répertoire.

- Appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur [SAMPLING].
La page « Sample Edit » apparaît.
- Appuyez sur [MENU].
La page « Sample Utility » apparaît.

3. ▲ ou ▼ pour sélectionner "Import Audio."



4. Appuyez sur [ENTER].

La page «Import Audio» apparaît.

5. Appuyez sur [GROUP] pour choisir la destination de l'import.

User: mémoire utilisateur.

CARD: carte mémoire.

6. Utilisez ▲ et ▼, pour sélectionner le fichier à importer.

Pour effectuer une sélection multiple, sélectionnez un fichier et appuyez sur [INC]. Une marque de validation (✓) sera ajoutée au fichier sélectionné. Pour supprimer la marque de validation, appuyez sur [DEC].

MEMO

Pour ajouter une marque de validation à tous les fichiers du groupe, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume) puis appuyez sur [INC].

Pour supprimer les marques de validation à tous les fichiers du groupe, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume) puis appuyez sur [DEC].

7. Appuyez sur [ENTER].

Un message demande votre confirmation.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

8. Appuyez sur [ENTER].

Le fichier est importé et la page « Sample List » apparaît.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

MEMO

Le fichier importé est ajouté en tant que «sample» temporaire et serait effacé en cas de mise hors tension. Pour le conserver, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume) puis appuyez sur ► pour sauvegarder le fichier.

Échange de messages MIDI avec l'ordinateur (MIDI Mode)

Installation de pilotes (drivers) et paramètres

Pour utiliser le Fantom-XR en tant qu'unité USB MIDI vis-à-vis de votre ordinateur, vous devez d'abord installer le pilote USB MIDI. Celui-ci est inclus dans le CD-ROM « Fantom-X Driver ».

La nature du pilote et son installation dépendent du système et des programmes que vous utilisez. Lisez attentivement les fichiers « Read Me » présents sur le CD-ROM avant installation.

Windows XP/2000

\\Win2kXP\Readme_e.htm

Windows Me/98/98SE

\\Win98Me\Readme_e.htm

Mac OS 9 (9.04 ou ultérieur)

\\Fantom-X Driver OS9 (E)\Readme_e.htm

Mac OS X

\\Fantom-X Driver OSX (E)\Readme_e.htm



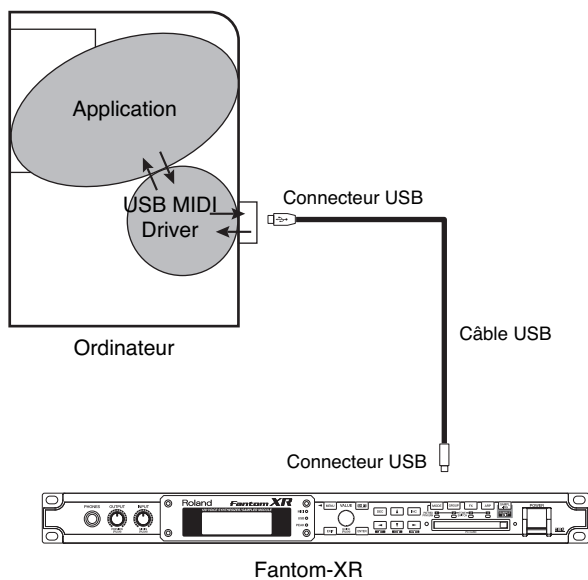
Précautions à prendre pour le débranchement du câble USB

Vous devez éteindre votre ordinateur avant de débrancher le câble USB. Vous pourriez sinon déstabiliser son fonctionnement.

Branchement sur votre ordinateur par USB (USB Mode)

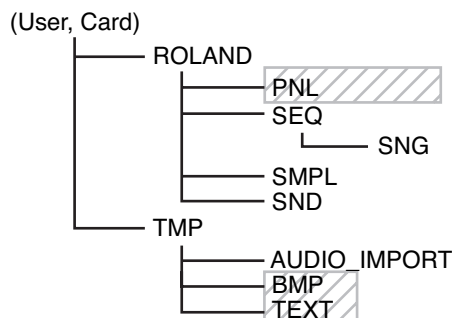
À propos du driver (pilote) USB MIDI


Le pilote USB MIDI est un élément logiciel permettant le transfert de données entre le Fantom-XR et une application (séquenceur par ex.) active sur l'ordinateur relié en USB, à la fois de l'application vers le Fantom-XR et du Fantom-XR vers l'application.



Fonctions de fichiers (File Utility)

Ce chapitre est consacré à un certain nombre d'opérations liées à la gestion des fichiers dans la mémoire utilisateur du Fantom-XR et sur ses cartes mémoires. Vous pouvez copier, supprimer ou déplacer ces fichiers et également formater de nouvelles cartes mémoires. La structure hiérarchique de la mémoire utilisateur et des cartes mémoires se présente comme suit:



 : Non utilisé dans le Fantom-XR

NOTE

Un certain nombre de points de précautions doivent être observés dans l'utilisation du Fantom-XR par liaison USB.

- N'utilisez pas votre ordinateur pour déplacer ou supprimer des dossiers dans le Fantom-XR.
- N'utilisez pas votre ordinateur pour formater ou optimiser la mémoire interne du Fantom-XR ou une carte mémoire branchée dessus. N'exécutez pas non plus d'opérations de type Scan Disk.
- Le Fantom-XR ne peut gérer que des noms de fichiers d'un octet.
- N'utilisez pas votre ordinateur pour supprimer ou remplacer les fichiers du dossier ROLAND/SND.

Pour copier des fichiers de votre ordinateur dans la mémoire utilisateur du Fantom-XR, placez-les dans les dossiers ci-après:

Ordinateur	Fantom-XR
Fichier Standard MIDI file (SMF format 0, 1)	ROLAND/SEQ/SNG
Audio file (WAV / AIFF)	TMP/AUDIO_IMPORT

Ne placez pas de fichier d'un quelconque autre format en mémoire utilisateur ou sur la carte mémoire.

Sélection de fichier

1. En page « Patch Play » (p. 40) ou « Performance Play » (p. 84), Appuyez sur [MENU].

La page « Top Menu » apparaît.

2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « File Utility ».

3. Appuyez sur [ENTER].

La page « File Utility » apparaît.



4. Appuyez sur [GROUP] pour sélectionner le groupe de fichiers.

- USER: Fichiers en mémoire utilisateur.
- CARD: Fichiers sur carte mémoire.

5. Appuyez sur [CURSOR] pour sélectionner un dossier ou un fichier.

Le chemin d'accès du dossier/fichier en cours s'affiche ici.



Sélection multiple de fichiers

Sélectionnez un fichier et appuyez sur [INC]. Une marque de validation (✓) lui est ajoutée. Pour la supprimer, appuyez sur [DEC].



MEMO

Pour ajouter une marque de validation à tous les fichiers du dossier, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur [INC]. Pour supprimer toutes les marques de validation des fichiers du dossier, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur [DEC].

Copie d'un fichier (File Copy)

Pour copier un fichier vers un autre dossier, procédez comme suit.

1. En page « File Utility », sélectionnez le fichier à copier.
2. Appuyez sur [MENU].
La page « File Utility Menu » apparaît.
3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « File Copy », et appuyez sur [ENTER].
Un écran apparaît permettant la sélection du dossier de destination de la copie.
Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le dossier.
4. Pour valider la copie, appuyez sur [ENTER].
* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Déplacement d'un fichier (File Move)

Pour déplacer un fichier vers un autre dossier, procédez comme suit.

1. En page « File Utility », sélectionnez le fichier à déplacer.
2. Appuyez sur [MENU].
La page « File Utility Menu » apparaît.
3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « File Move », et appuyez sur [ENTER].
Un écran apparaît permettant la sélection du dossier de destination du déplacement.
4. Pour valider le déplacement, appuyez sur [ENTER].
* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Suppression d'un fichier (File Delete)

Pour supprimer un ou plusieurs fichiers sélectionnés par une marque de validation, procédez comme suit.

1. En page « File Utility », sélectionnez le fichier à déplacer.
2. Appuyez sur [MENU].
La page « File Utility Menu » apparaît.
3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « File Delete », et appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation apparaît.
4. Pour valider la suppression, appuyez sur [EXIT].
* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Initialisation d'une carte mémoire (Card Format)

Pour initialiser une carte mémoire, procédez comme suit. Ce formatage efface toutes les données antérieurement présentes sur cette carte.

[F3 (Card Format)]:Formatage (initialisation) d'une carte mémoire.

1. En page « File Utility », appuyez sur [MENU].
La page « File Utility Menu » apparaît.
2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « Card Format », et appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation apparaît.
3. Pour lancer le formatage, appuyez sur [ENTER].
* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Paramètres communs à tous les modes (fonctions système)

Les paramètres qui affectent globalement le fonctionnement du Fantom-XR, comme la validation de la réception des messages MIDI par exemple, sont regroupés sous l'appellation de fonctions système. Ce chapitre explique le fonctionnement des différents paramètres.

Comment paramétrer les fonctions système

1. En page « Patch Play » (p. 40) ou « Performance Play » (p. 84), appuyez sur [MENU].

La page « Top Menu » apparaît.

2. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « System ».

3. Appuyez sur [ENTER].

La page « System Setup » apparaît.



4. Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes d'édition. Utilisez ◀ ou ▶ pour changer de groupe.
5. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur le paramètre à modifier.
6. Tournez la molette VALUE ou utilisez [INC][DEC] pour modifier la valeur selon vos besoins.
7. Répétez les étapes 4 à 6 si besoin.

Sauvegarde des paramètres système (Write)

Les modifications que vous faites dans les fonctions système sont temporaires et seraient définitivement perdues en cas de mise hors tension. Pour pouvoir conserver vos modifications, vous devez procéder à une sauvegarde en mémoire système interne.

NOTE

Quand vous lancez la sauvegarde, vous effacez (remplacez) les données présentes dans la mémoire de destination. Toutefois les réglages des sons d'usine peuvent être restitués par la procédure d'initialisation.

1. Après avoir modifié vos paramètres système, appuyez sur [SHIFT] (qui s'allume), puis appuyez sur ▶.

Un message de confirmation apparaît.

2. Pour lancer la sauvegarde de vos réglages, appuyez sur [ENTER].

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].



Le message « System Write Completed! » apparaît. Les données sont sauvegardées et vous revenez à la page « System Setup ».

Paramètres communs à tous les modes (fonctions système)

Actions des paramètres système

Cette section décrit l'organisation et le mode d'action des différents paramètres système.

cf. ➤

Pour plus de détails sur ces réglages, voir «**Comment paramétrer les fonctions système**» (p. 155).

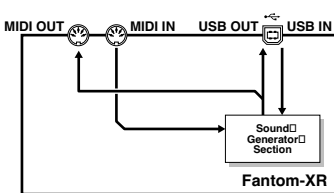
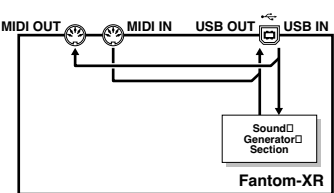
System Startup		
Paramètre	Valeur	Description
LCD Contrast	1–20	Ajuste la luminosité de l'écran. Les valeurs les plus élevées augmentent le contraste des caractères.
Startup w/PresetSamp (Load Preset Samples at Startup)	OFF, ON	Détermine si les samples preset sont chargés en mémoire à la mise sous tension (ON) ou non (OFF).
Startup w/User Samp (Load User Samples at Startup)	OFF, ON	Détermine si les samples utilisateurs et de carte mémoire sont chargés en mémoire à la mise sous tension (ON) ou non (OFF).
Power Up Mode	PATCH, PERFORM	Permet de choisir le mode actif à la mise sous tension du Fantom-XR. PATCH: Le Fantom-XR s'allume en mode Patch. PERFORM: Le Fantom-XR s'allume en mode Performance.

System Sync/Tempo		
Paramètre	Valeur	Description
Sync Mode	MASTER, SLAVE	Détermine les messages de synchronisation utilisés par le Fantom-XR pour son fonctionnement. MASTER: Le Fantom-XR est maître. Choisissez cette option si le Fantom-XR est autonome et n'est pas asservi à une autre unité. SLAVE: Le Fantom-XR est esclave. Choisissez cette option s'il se synchronise sur les messages MIDI Clock provenant d'un autre appareil.
Tempo (System Tempo)	5–300	Détermine le tempo système. * Quand « Sync Mode » est sur « SLAVE », le tempo se synchronise sur les messages d'horloge reçus depuis une unité MIDI externe et cette valeur de tempo est donc ignorée. * La valeur du tempo n'est pas sauvegardée, même avec les paramètres systèmes.
Tempo Override	OFF, ON	Détermine si le tempo du séquenceur change (ON) ou non (OFF) quand vous changez de Performance.

System MIDI		
Paramètre	Valeur	Description
Device ID (Device ID Number)	17–32	Pour transmettre ou recevoir des messages système exclusif, vous devez faire correspondre cette valeur avec celle de l'autre unité MIDI.
Performance Ctrl Ch (Performance Control Channel)	1–16, OFF	Le paramètre « Performance Ctrl Ch » sélectionne le canal de réception MIDI utilisé pour l'appel des Performances quand les messages MIDI (Program Change/Bank Select) sont adressés par une unité MIDI externe. Réglez-le sur « OFF » si vous ne voulez pas recevoir de changement de Performance externe. NOTE Si un message de changement de programme est reçu isolément et que le paramètre « Performance Ctrl Ch » coïncide avec le canal de réception d'une Part, l'appel de Performance est prioritaire.
Patch Mode Rx Ch (Patch Mode Receive Channel)	1–16	Détermine le canal utilisé pour la transmission et la réception de messages MIDI en mode Patch.

Paramètres communs à tous les modes (fonctions système)

System MIDI		
Paramètre	Valeur	Description
Tx Edit Data (Transmit Edit Data Switch)	OFF, ON	Détermine si les modifications que vous apportez à un patch ou à une performance sont transmises en externe sous forme de messages système exclusifs (ON), ou non (OFF).
Tx Note (Transmit Note Switch)	OFF, ON	Détermine si les données de notes générées par les fonctions Arpeggio, Rhythm Pattern, et Chord Memory sont transmises en MIDI OUT.
Rx Program Change (Receive Program Change Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages de type « Program Change » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Rx Bank Select (Receive Bank Select Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages de type « Bank Select » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Receive Exclusive (Receive System Exclusive Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages « System exclusive » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Rx GM System On (Receive GM System On Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages « General MIDI System On » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Rx GM2 System On (Receive GM2 System On Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages « General MIDI 2 System On » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
Rx GS Reset (Receive GS Reset Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages « GS Reset » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).

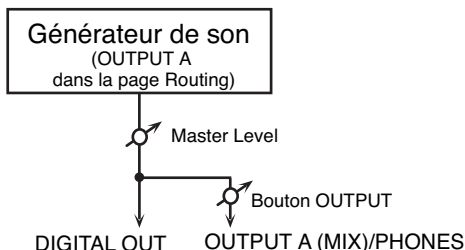
System USB		
Paramètre	Valeur	Description
USB Mode	STORAGE, MIDI	<p>Sélectionne le mode d'utilisation du connecteur USB.</p> <p>Storage: Mode destiné au transfert de fichiers.</p> <p>MIDI: Mode MIDI. Permet l'échange de messages MIDI avec un séquenceur ou un programme MIDI.</p> <p>NOTE</p> <p>La sélection doit être faite avant de brancher le Fantom-XR sur votre ordinateur par liaison USB. Un changement en cours de connexion pourrait faire perdre la reconnaissance de l'appareil par l'ordinateur.</p> <p>cf. ➔</p> <p>Pour plus de détails sur les connexions avec l'ordinateur dans chacun des modes USB, voir « Connexions » (p. 149)</p>
USB-MIDI Thru Sw (USB-MIDI Thru Switch)	OFF, ON	<p>Quand le mode USB est réglé sur « MIDI », ce sélecteur détermine si les messages MIDI reçus sur le connecteur MIDI sont retransmis en MIDI OUT (ON) ou non (OFF).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>USB-MIDI Thru Sw=OFF</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>USB-MIDI Thru Sw=ON</p> </div> </div>

Paramètres communs à tous les modes (fonctions système)

System Sound		
Paramètre	Valeur	Description
Master Tune	415.3–466,2 Hz	Accorde le Fantom-XR dans sa totalité. L'écran indique la fréquence associée au <i>la 4</i> (le <i>la</i> du milieu du clavier).
Master Level	0–127	Réglage du volume général du Fantom-XR. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">MEMO</div> La page permettant le réglage du paramètre « Master Level » est également accessible depuis l'écran « Top Menu ». Pour plus de détails, voir « Réglage du Master Level » (p. 159). <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">cf. ➔</div> “ Comment régler le volume ? ” (p. 159)
Output Gain	-12– +12	Détermine le gain des sorties Analog Out et Digital Out du Fantom-XR. Quand un faible nombre de voix est utilisé, le renforcement du gain de sortie peut fournir éventuellement un meilleur niveau pour l'enregistrement ou pour la diffusion.
Mix/Parallel	MIX, PARALLEL	Détermine l'affectation de sortie de l'ensemble de l'appareil. MIX: Choisissez cette option si vous voulez avoir l'ensemble des sons de l'appareil adressés aux sorties OUTPUT A (MIX). C'est une bonne solution pour vérifier le son global en sortie. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">MEMO</div> Les sons réglés au niveau de leur propre paramètre « Output Assign » pour être adressés à la sortie INDIVIDUAL 3 sont adressés à la sortie gauche de OUTPUT A (MIX); les sons paramétrés pour être adressés à la sortie INDIVIDUAL 4 sont adressés à la sortie droite de OUTPUT A (MIX). <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">TIP</div> Le son adressé à la sortie casque (PHONES) est le même que celui des sorties OUTPUT A (MIX). Les sons dont le paramètre « Output Assign » est réglé sur OUTPUT B ne sont donc pas entendus au casque. Pour entendre tous les sons de l'appareil au casque, veillez à bien sélectionner l'option « MIX ».
Master Key Shift	-24– +24	Transpose le Fantom-XR par pas d'un demi-ton.
Patch Remain (Patch Remain Switch)	OFF, ON	Détermine si les notes en cours continuent (ON) ou non (OFF) à jouer quand un autre Patch ou Rhythm Set est sélectionné. Quand ce paramètre est sur « ON », les modifications produites par les messages MIDI entrants comme Volume ou Pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71–74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) ainsi que les modifications produites par les divers contrôleurs du Fantom ne sont pas pris en compte. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">NOTE</div> Les paramètres d'effets changent dès que vous appelez un nouveau Patch ou Rhythm Set, sans être influencés par l'option Patch Remain. Des notes peuvent donc se trouver malgré tout interrompues, même avec la fonction Patch Remain activée.

Comment régler le volume?

Le paramètre MASTER LEVEL règle le volume à la fois de la sortie OUTPUT A et de la sortie DIGITAL OUT. Le bouton VOLUME de la face avant ne règle que le volume sur OUTPUT A. Il en résulte une « bonne » manière d'effectuer ce réglage selon les sorties que vous utilisez.



Si vous utilisez les sorties OUTPUT A: utilisez le bouton OUTPUT

Ce bouton OUTPUT contrôle uniquement le volume des sorties OUTPUT A. Si vous n'utilisez que ces sorties, la solution la plus simple consiste à garder le Master Level à 127 (par défaut), et de n'utiliser que ce bouton.

Si vous utilisez la sortie DIGITAL OUT jack: utilisez le paramètre MASTER LEVEL

Ce paramètre contrôle à la fois les sorties OUTPUT A et DIGITAL OUT. Si vous n'utilisez que les DIGITAL OUT, ce paramètre convient parfaitement.

Réglage de « Master Level » (niveau général)

1. En page « Patch Play » (p. 40) ou « Performance Play » (p. 84), appuyez sur [MENU].

La page « Top Menu » apparaît.

2. ▲ ou ▼ pour sélectionner « Master Level. »



3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [DEC][INC] pour régler le niveau général.

NOTE

Le réglage du Master Level est temporaire et disparaît à la mise hors tension de l'appareil. Pour le conserver, sauvegardez ce paramètre dans la mémoire interne. → « Sauvegarde des paramètres système (Write) » (p. 155)

System Control

Paramètre	Valeur	Description
Source 1-4	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND AFTERTOUCH	Ce paramétrage détermine les messages MIDI utilisés comme contrôles système. OFF: contrôles système inactifs. CC01-31, 33-95: numéros de contrôles 1-31, 33-95 cf. ➤ Pour plus de détails sur les messages « control change » voir « Implémentation MIDI » (p. 245). PITCH BEND: Pitch Bend AFTERTOUCH: Aftersustain

System Control

Cette fonction, qui se distingue des méthodes précédentes, permet d'utiliser des messages MIDI pour contrôler en temps réel des paramètres de fonctionnement des sons, est appelée **Matrix Control** (p. 66). Elle est similaire à la fonction Multieffects Control qui permet d'utiliser des messages MIDI pour modifier les multi-effets en temps réel (« **Multi-effects Control** », p. 138). Normalement, le « Matrix Control » est utilisé pour effectuer des réglages de Patches et le « Multi-effects Control » pour changer des paramètres de Performances, Multitimbres, Patches, et Rhythm Sets. Si les messages MIDI utilisés comme contrôles Matrix ou Multi-effets sont globaux et n'ont pas besoin d'être modifiés pour chaque Performance, Patch, ou Rhythm Set, effectuez vos réglages au niveau des contrôles systèmes: **System Control**. Vous pouvez en effet les considérer comme un contrôle global, associant Matrix Controllers et Multi-effects Controllers pour l'ensemble du Fantom-XR. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contrôles système.

Paramètres communs à tous les modes (fonctions système)

System Preview		
Paramètre	Valeur	Description
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	<p>SINGLE: Les notes définies par le paramètre Note Number 1–4 sont entendues les unes après les autres.</p> <p>CHORD: Les notes définies par le paramètre Note Number 1–4 sont entendues simultanément.</p> <p>PHRASE: La phrase associée au type/catégorie du patch est jouée.</p>
Preview 1–4 Note (Preview 1–4 Note Number)	C-1-G9	<p>Détermine la hauteur des quatre notes entendues quand le mode Preview est réglé sur « SINGLE » ou sur « CHORD ».</p> <p>NOTE Si le paramètre Preview Mode est réglé sur « PHRASE », ce choix est sans effet.</p>
Preview 1–4 Velo (Preview 1–4 Velocity)	OFF, 0–127	<p>Détermine la vitesse des quatre notes entendues quand le mode Preview est réglé sur « SINGLE » ou sur « CHORD ».</p> <p>NOTE Si le paramètre Preview Mode est réglé sur « PHRASE », ce choix est sans effet.</p>

System Scale Tune		
Paramètre	Valeurs	Description
Scale Tune Switch	OFF, ON	<p>Activez cette fonction si vous voulez utiliser un tempérament non égal. Vous pouvez créer un jeu de microtonalités en mode Patch. En modes Performance, vous pouvez les régler pour chaque Part de Performance (p. 93).</p> <p>Le Fantom-XR permet d'utiliser des tempéraments non égaux. La hauteur est réglée par pas de un « cent » par rapport au tempérament égal.</p> <p>MEMO un « cent » correspond à un centième de demi-ton</p> <ul style="list-style-type: none"> cette gamme est également active vis-à-vis des messages de note reçus depuis une unité MIDI externe.
Patch Scale Tune for C–B	-64– +63	Permet l'accordage microtonal en mode Patch. Pour plus de détails, voir « Comment paramétrer les fonctions système » (p. 155).

Tempérament égal

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

Tempérament juste (gamme de do)

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

Gamme arabe

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

<Exemple>

Nom de note	tempérament égal	tempérament juste (tonique C)	gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
E _b	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
B _b	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Paramètres communs à tous les modes (fonctions système)

System Sampling		
Paramètre	Valeur	Description
Default File Type	WAV, AIFF	Détermine le format de fichier par défaut.
Pre Sample Time	0–1000 ms	Durée précédant le lancement (manuel ou automatique) de l'échantillonnage et capturée dans le sample. Elle permet d'éviter toute omission d'une portion d'attaque essentielle.
Trigger Level	0–7	Niveau de déclenchement de l'échantillonnage quand la fonction Auto Trig est activée (ON) 0 correspond au minimum.
Gap Time	500, 1000, 1500, 2000 ms	Durée du silence provoquant la division automatique du sample. Face à un « blanc » supérieur à cette valeur, le sample est découpé et le numéro suivant est attribué au fragment suivant. Ce paramètre n'a d'intérêt que si la fonction Auto Divide Sampling est activée.
Input Select	DIGITAL IN, LINE-L /R, LINE-L, MICROPHONE	Détermine la nature de la source externe. DIGITAL IN: connecteur DIGITAL INPUT LINE-L/R: connecteurs INPUT L/R (stereo) LINE-L: connecteur INPUT L (mono) MICROPHONE: connecteur INPUT (mono, mic level)
Trimming Switch	OFF, ON	Quand ce paramètre est activé, les points de départ et de fin sont automatiquement ajustés après l'échantillonnage pour exclure tout silence de part et d'autre du sample.

System Memory Info

Affiche la taille mémoire installée.

System SRX Info

Affiche le nom d'une éventuelle carte d'extension installée.

System Version Info

Affiche la version système active du Fantom-XR.

Fonctions de gestion des données

Rappel des réglages par défaut (Factory Reset)

Procédure de base

1. Dans la page « Patch Play » (p. 40) ou « Performance Play » (p. 84), appuyez sur [MENU].

La page « Top Menu » apparaît.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Utility ».

3. Appuyez sur [ENTER].

La page « Utility Menu » apparaît.



4. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir l'opération à effectuer.

- **User Backup**

Sauvegarde les données utilisateur sur carte mémoire.

- **User Restore**

Recharge les données utilisateur depuis une carte mémoire.

- **Factory Reset**

Rappelle les paramètres d'usine.

Sauvegarde des données utilisateur (User Backup)

Cette section explique comment sauvegarder sur carte mémoire l'ensemble des données présentes dans la mémoire utilisateur.

Les données sauvegardées sont:

- Performances
- Patches
- Rhythm sets
- Rhythm Patterns
- Rhythm Groups
- Multisamples
- Samples
- Pattern sets
- RPS sets
- Arpeggio styles
- Chord forms
- System settings
- Standard MIDI files

* Pour pouvoir effectuer un « User Backup », votre carte mémoire doit disposer d'au moins 16 Mo ou plus d'espace libre.

1. Insérez une carte mémoire dans son logement.

2. Choisissez « User Backup » dans la page « Utility Menu », et appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

3. Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur [ENTER].

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Rappel de données sauvegardées (User Restore)

Voici comment recharger des données sauvegardées sur carte mémoire par la fonction « User Backup » dans la mémoire utilisateur du Fantom-XR.

Notez que cette opération efface toutes les données antérieurement présentes en mémoire utilisateur.

1. Insérez une carte mémoire contenant des données de sauvegarde dans son logement.

2. Choisissez « User Restore » dans la page « Utility Menu », et appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

3. Pour poursuivre le rappel, appuyez sur [ENTER].

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

4. Quand l'écran affiche « Power Off », éteignez l'appareil puis rallumez-le.

Réinitialisation

Cette opération ramène le Fantom-XR dans l'état dans lequel il se trouvait à la sortie d'usine (Factory Reset).

NOTE

La réinitialisation efface l'ensemble de la mémoire utilisateur du Fantom-XR (**ce qui veut dire que les données présentes en mémoire interne risquent d'être perdues**). Si ces données sont importantes et que vous désirez les conserver, sauvegardez-les préalablement sur carte mémoire (p. 162) ou par transfert USB vers votre ordinateur (p. 149).

1. Choisissez « Factory Reset » dans la page « Utility Menu », et appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.

2. Appuyez sur [ENTER] pour lancer la réinitialisation.

* Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

3. Quand l'écran affiche « Power Off », éteignez l'appareil puis rallumez-le.

Utilisation de l'éditeur du Fantom-X

Pour vous aider à tirer le meilleur parti du Fantom-X et de ses fonctionnalités, celui-ci est livré avec un logiciel de gestion et d'édition sur ordinateur qui reprend un certain nombre de contrôles de l'appareil et permet de travailler dans un environnement graphique.

Installation du « Fantom-X Editor » sur votre ordinateur

Des instructions d'installation détaillées peuvent être trouvées sur le CD-ROM livré avec l'appareil.

- **Windows**

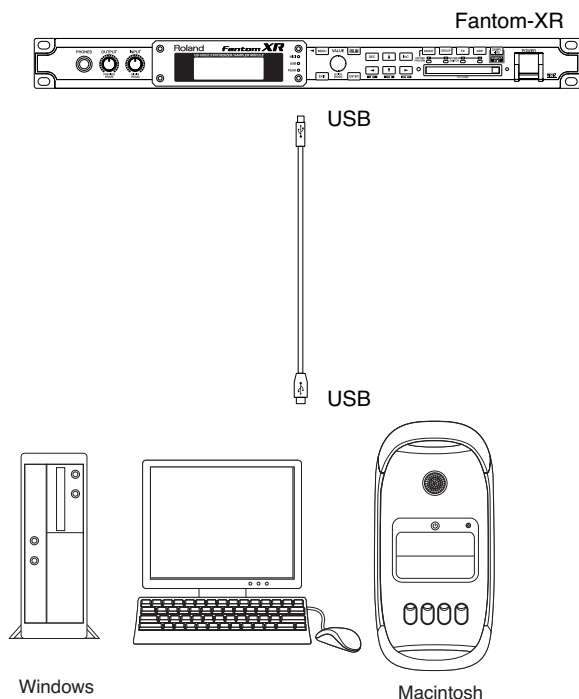
Sur le CD-ROM Fantom-X Editor ouvrez le fichier Readme_E.txt.

- **Macintosh**

Sur le CD-ROM Fantom-X Editor ouvrez le fichier Readme(English).txt.

Branchements

Pour pouvoir utiliser le Fantom-X Editor, utilisez un câble USB (vendu séparément) pour relier le Fantom-XR et votre ordinateur.



Utilisation du « Fantom-X Librarian »

Le « Fantom-X Librarian » est un logiciel qui permet de gérer des « bibliothèques » (ou « libraries ») de paramètres et de données du Fantom-XR sur ordinateur. Il constitue la manière la plus simple pour organiser vos patches, rhythm sets et performances.

Pour pouvoir utiliser ce logiciel, vous devez d'abord placer le Fantom-XR en mode Librarian.

* Cela est également vrai pour l'utilisation d'autres éditeurs du commerce.

1. Appuyez sur [MENU].

La page « Top Menu » apparaît.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour choisir « Librarian ».

3. Appuyez sur [ENTER].

Le mode Librarian est sélectionné. Dans ce mode les messages système exclusif adressés depuis une unité externe peuvent écraser les paramétrages en cours en mémoire utilisateur. Dans ce mode, il n'est pas possible d'utiliser musicalement les boutons de la face avant du Fantom-XR.

4. Appuyez sur [EXIT] pour sortir du mode Librarian mode et revenir au fonctionnement normal.

NOTE

Le message « Now Writing » indique qu'une procédure d'écriture sur la mémoire utilisateur est en cours. Ne pas agir sur le Fantom-XR tant que ce message apparaît.

Configurations systèmes

Windows

- Systèmes d'exploitation compatibles:
 - Microsoft® Windows® XP
 - Microsoft® Windows® Me
 - Microsoft® Windows® 2000 Professional
 - Microsoft® Windows® 98/98SE
- CPU/Fréquence d'horloge:
 - Pentium®/Celeron™ processor 400 MHz ou plus
 - Pentium® III 500 MHz ou plus (recommandé)
- Mémoire (RAM):
 - 128 Mo ou plus
 - 256 Mo ou plus (recommandé)
- Sortie vidéo:
 - 800 x 600 ou plus / 65 536 couleurs (16 bit High Color) ou plus
 - 1024 x 768 ou plus (recommandé)
- Hard Disk:
 - 120 Mo ou plus

* Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

* Windows® correspond officiellement à : "Microsoft® Windows® operating system."

* Pentium est une marque déposée de Intel Corporation.

Mac OS

- Systèmes d'exploitation compatibles:
 - Mac OS (Classic) 8.6 et 9.x
 - Mac OS (X) 10.2 ou plus
 - CPU/Fréquence d'horloge:
 - PowerPC G3 233 MHz ou plus (Classic)
 - PowerPC G3 500 MHz ou plus (X)
 - Mémoire (RAM):
 - 128 Mo ou plus
 - 256 Mo ou plus (recommandé)
 - Sortie vidéo:
 - 800 x 600 ou plus / 32,000 couleurs ou plus
 - 1024 x 768 ou plus (recommandé)
 - Disque dur:
 - 120 Mo ou plus
 - Autres:
 - OMS 2.0 ou plus (Classic)
- * Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- * MacOS est une marque déposée de Apple Computer, Inc.
- * OMS est une marque déposée de Opcode Systems, Inc.

Lecture de données SMF (Song Play)

Le Fantom-XR peut lire consécutivement une liste de « MIDI File » standards (SMF) (fichiers de type «.MID ») sauvegardés en mémoire « user » ou sur une carte mémoire.

TIP

Pour la lecture d'un fichier « MIDI file », nous vous conseillons d'utiliser le générateur de son en mode **Performance**. Dans ce mode, seize sons indépendants peuvent être pilotés par les seize Parts du séquenceur ce qui correspond bien à un contexte de morceau multitimbral comportant divers instruments comme batterie, basse, piano etc..

1. Dans « Performance Play » (p. 84), appuyez sur [MENU].

La page « Top Menu » apparaît.

2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner “Song Play.”

3. Appuyez sur [ENTER].

La page « Song Play » apparaît.

4. Appuyez sur [GROUP] pour sélectionner la mémoire de fichiers à lire.

- **USER:** Fichiers en mémoire « user »
- **CARD:** Fichiers sur une carte mémoire

5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour sélectionner le fichier que vous désirez lire.



TIP

En maintenant [SHIFT] enfoncé (allumé) et en appuyant sur [INC] ou [DEC], vous pouvez avancer directement au début ou à la fin de la liste des morceaux.

6. Appuyez sur [ENTER] pour démarrer la lecture.

Lorsque la lecture du fichier sélectionné est terminée, celle du fichier suivant dans la liste commencera automatiquement. À la fin du dernier fichier, la lecture recommencera à partir du premier fichier dans la liste. Si vous désirez arrêter la lecture, appuyez sur [EXIT].

NOTE

Lors de l'utilisation du mode « song playback », toute édition de patch ou de performance en cours sera perdue. Pensez à sauvegarder vos travaux en cours.

NOTE

Les données de lecture de morceau ne sont pas transmises au port MIDI OUT.

(p. 166 - 167: supprimées)

Installation de la carte d'expansion Wave

Un maximum de trois cartes d'expansion Wave (six cartes SRX) peuvent être installées dans le Fantom-XR.

Les cartes d'expansion Wave emmagasinent des données Wave, correctifs et rythmes, et en ajoutant ces cartes au Fantom-XR, il est possible d'élargir considérablement la palette de sons.

Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
- Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
- Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
- Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.

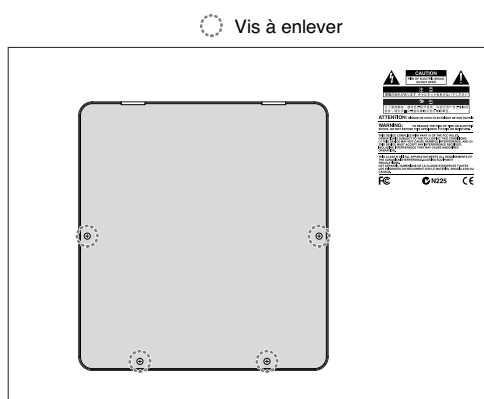


- Pour installer les cartes d'expansion Wave, retirer uniquement les vis mentionnées.
- Assurez-vous que les vis retirées ne tombent pas dans le Fantom-XR.
- Ne pas laisser le panneau de protection avant enlevé. S'assurer de l'avoir rattaché après avoir installé le disque dur.
- Faites attention de ne pas vous couper sur l'ouverture d'installation de la carte.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Toujours éteindre et débrancher l'appareil avant de commencer l'installation de la carte. (SRX series).
- N'installez que les cartes de circuits imprimés spécifiées (SRX series). Enlevez seulement les vis indiquées.

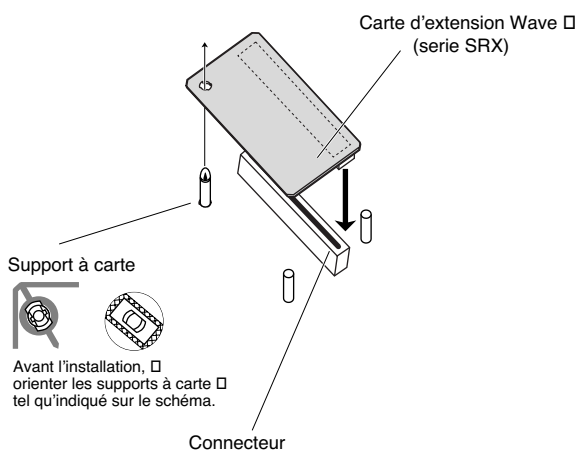
Installation d'une carte d'expansion Wave

Pour installer une carte d'expansion Wave, il faut retirer le couvercle supérieur. Les cartes peuvent être installées dans les emplacements SRX-A- SRX-F. Ces fentes correspondent aux groupes de cartes d'expansion Wave (XP-A- XP-F) lorsque l'expansion Wave, les correctifs et rythmes sont utilisés.

1. Avant d'installer la carte d'expansion Wave, coupez l'alimentation du Fantom-XR et de tous les appareils branchés, et débranchez tous les câbles du Fantom-XR, y compris le câble d'alimentation.
2. Retirer du Fantom-XR, uniquement les vis montrées dans le diagramme ci-dessous et détacher le couvercle supérieur.



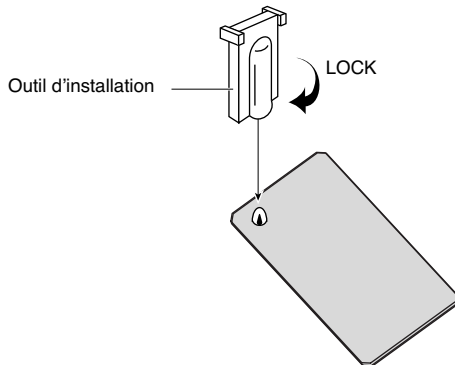
3. Il y a six emplacements à l'intérieur. Comme le montre l'illustration ci-dessous, branchez le connecteur de la carte d'expansion Wave dans la fente appropriée et, en même temps, insérez le support de carte de circuits imprimés dans l'ouverture de la carte d'expansion Wave.



NOTE

Si plusieurs cartes d'expansion du même type sont installées, une seule sera détectée.

- Utilisez l'outil d'installation fourni avec la carte d'expansion Wave pour tourner les supports en position LOCK (verrouillé) afin de retenir la carte en place.



- Remettez le couvercle en place à l'aide des vis retirées à l'étape 2.

Vérification des cartes d'extension audio après installation

Lorsque l'installation des cartes d'extension audio est terminée, procéder à une vérification pour s'assurer que l'ordinateur les identifie correctement.

- Mettre sous tension de la façon décrite sous "Turning On the Power" (p. 17).**
- Appuyer sur [MENU].**
Le menu principal s'affichera à l'écran.
- Appuyer sur ▲ ou sur ▼ pour sélectionner "System."**
- Appuyer sur [ENTER].**
- Appuyer sur ◀ ou sur ▶ pour afficher l'écran System SRX Info.**

L'écran System Edit s'affiche. Vérifiez que le nom de la carte d'expansion Wave installée s'est affiché.

System SRX Info	
A_05 SUPDance	D_-----
B_-----	E_-----
C_-----	F_-----

NOTE

Si "-----" est affiché à côté du nom de la fente dans laquelle la carte est installée, il est possible que la carte d'extension audio installée ne soit pas reconnue correctement. Réinstaller correctement la carte d'extension audio.

- Appuyer sur [EXIT] pour quitter la fenêtre du système.**

Ajouter de la mémoire

Le Fantom-XR est livré avec une mémoire de 16 Mo dans laquelle les échantillons audio peuvent être chargés. Toutefois, dans certains cas, une mémoire de 16 Mo sera insuffisante pour charger de grandes quantités de données. Il faudra alors ajouter des modules de mémoire vendus séparément (DIMM). La mémoire est extensible jusqu'à 64/128/256/512 Mo.

Avant d'ajouter de la mémoire, consulter le détaillant, le centre de service Roland le plus proche ou un distributeur autorisé Roland.

Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
- Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
- Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
- Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.

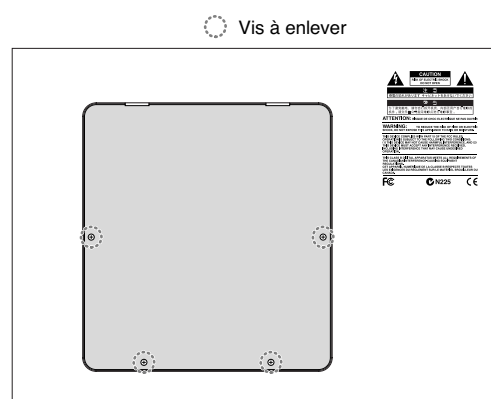


- Assurez-vous que les vis que vous retirez ne tombent pas à l'intérieur du Fantom-XR.
- Faites attention de ne pas vous couper sur le bord du couvercle ou de l'ouverture lorsque vous retirez le couvercle.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Avant de procéder à l'installation d'un module DIMM, il faut toujours mettre l'unité hors tension et débrancher le câble d'alimentation.
- Installez uniquement le module DIMM spécifié. Retirez uniquement les vis spécifiées.
- Une fois l'installation du module terminée, remettez le couvercle en place.

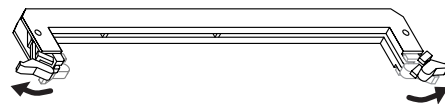
Installation du module de mémoire

Pour installer un module de mémoire, il faut retirer le couvercle supérieur

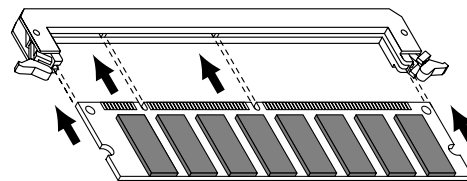
1. Avant d'installer la mémoire additionnelle, mettez hors tension le Fantom-XR et tous les périphériques connectés et débranchez tous les câbles, y compris le câble d'alimentation du Fantom-XR.
2. Retirer du Fantom-XR, uniquement les vis montrées dans le diagramme ci-dessous et détacher le couvercle supérieur.



3. Appuyez sur les clips blancs à l'extrémité de la prise qui devraient être orientés vers le bas.

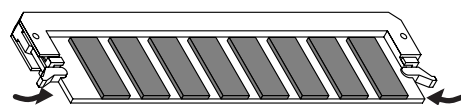


4. Prenez bien note de l'emplacement et de l'orientation de l'encoche du module de mémoire et insérez-le verticalement à l'intérieur des guides qui se trouvent de chaque côté de la prise.



* Si vous éprouvez de la difficulté à insérer le module de mémoire, inclinez-le légèrement et insérez une extrémité à la fois.

5. Ramenez les clips blancs vers le haut et appuyez dessus jusqu'à ce que le module de mémoire soit verrouillé en place.

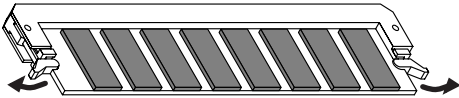


6. À l'aide des vis retirées à l'étape 2, remettez le couvercle en place.

Retrait du module de mémoire

Pour retirer le module de mémoire, procédez à l'inverse de la procédure d'installation.

1. Appuyez simultanément, vers l'extérieur, sur les clips blancs situés aux extrémités de la prise.



2. Retirez le module de mémoire de la prise.

Vérifier que la mémoire est installée correctement

1. Mettre sous tension de la façon décrite sous "Turning On the Power" (p. 17).
2. Appuyer sur [MENU].
Le menu principal s'affichera à l'écran.
3. Appuyer sur ▲ ou sur ▼ pour sélectionner "System."
4. Appuyer sur [ENTER].
5. Appuyer sur ◀ ou sur ▶ pour afficher l'écran System Memory Info.
S'assurer de lire dans la fenêtre la taille de la mémoire que vous avez installée.

```

◀ System Memory Info ▶
Sample 69MB 87.1% Free
(16 + 64(DIMM) = 80MB)
User 14.4MB 90.7% Free
Card 195.7MB 78.2% Free
  
```

6. Appuyer sur [EXIT] pour quitter la fenêtre du menu du système.

NOTE

Si la taille de la mémoire dans la fenêtre n'est pas exacte, il est possible que la mémoire n'ait pas été détectée correctement. Éteindre tel que décrit sous "Turning Off the Power" (p. 19), et réinstaller la mémoire conformément aux instructions.

Spécifications des modules de mémoire (DIMM) qui peuvent être utilisés

Nombre de broches:	168-pin
Vitesse:	100 MHz (PC100 CL=2) 133 MHz (PC133 CL=3)
Tension:	3.3 V
Capacité:	64/128/256/512 MB
Hauteur de la carte:	38 mm ou moins

NOTE

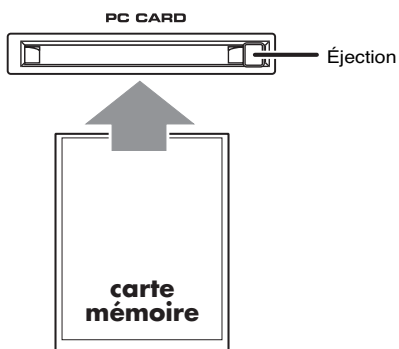
Il a été confirmé que le Fantom-XR fonctionne avec la mémoire standard possédant les spécifications ci-dessus. Nous ne pouvons toutefois pas certifier que toutes les mémoires possédant ces spécifications fonctionneront correctement. Il faut se rappeler que même si les spécifications sont identiques, des différences dans la conception du module de mémoire ou les conditions d'utilisation peuvent faire en sorte qu'il n'est pas possible d'utiliser le module de mémoire.

Utilisation d'une carte mémoire

Le Fantom-XR est doté d'un connecteur PC card permettant d'utiliser non seulement des cartes mémoires de type PC card mais également des cartes CompactFlash ou Smart Media, sous réserve d'utiliser l'adaptateur approprié.

Avant d'utiliser la carte mémoire

Vérifiez que vous la présentez bien dans le bon sens, face imprimée vers le haut et insérez la carte dans son connecteur. Pour la retirer, utilisez le bouton d'éjection situé à sa droite.



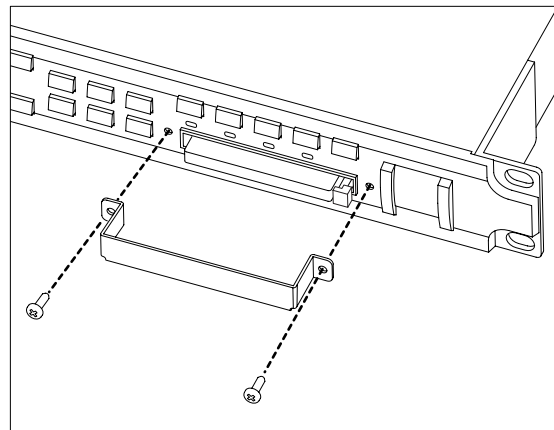
Écriture de données sur la carte

Vous pouvez enregistrer des données de Patches, rhythm sets, performances, et samples sur cette carte. Pour plus de détails sur la procédure de sauvegarde, reportez-vous aux explications concernant ces différents paramètres.

Installation de la protection PC Card

Le Fantom-XR permet la mise en place d'une protection pour la carte mémoire en place dans son connecteur. Pour l'installer, procédez comme suit.

1. Insérez la carte mémoire dans son connecteur.
2. Utilisez les vis fournies pour fixer la protection PC card comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Appendice

Dysfonctionnements

Si le Fantom-XR ne semble pas fonctionner normalement, vérifiez les points suivants. Si cela ne suffit pas, adressez-vous à votre revendeur ou au centre de maintenance agréé Roland le plus proche.

* Si l'appareil affiche un message d'erreur quel qu'il soit, commencez par vous reporter au chapitre « **Messages d'erreur** » (p. 218).

Problèmes concernant globalement l'appareil Fantom-XR

Q Mise sous tension impossible.

A Vérifiez que le cordon d'alimentation est correctement branché à ses deux extrémités (p. 16).

Problèmes liés aux sons

Q Le bouton OUTPUT n'agit pas sur le volume.

A Si vous utilisez la sortie DIGITAL OUT, ce bouton est sans effet. Utilisez le paramètre « Master Level » (p. 158).

Q Pas de son.

A Vérifiez les points suivants:

- Les appareils audio auxquels le Fantom-XR est relié sont-ils sous tension?
- Le VOLUME n'est-il pas au minimum?
- Les branchements sont-ils corrects?
Entendez-vous quelque chose au casque?
Si vous entendez du son au casque et pas dans le système d'amplification, votre câblage est peut-être défectueux, ou votre amplificateur (ou votre console) est en panne. Vérifiez vos appareils et vos connexions et essayez à nouveau.
- L'appareil est-il sur le bon canal de réception MIDI?
Vérifiez que le canal de transmission MIDI de l'appareil relié correspond bien au canal de réception du Fantom-XR (p. 156).
- Tous les tones du Patch n'ont-ils pas été désactivés?
Activez « Tone Switch ». (p. 47)
- Le paramètre Part level n'est-il pas trop bas.
Accédez aux paramètres Level et vérifiez le niveau de chaque Part (p. 88).
- Les paramètres d'effet sont-ils corrects?
Vérifiez les sélections ON et OFF des paramètres Balance ou Level des effets. (p. 132)
- Le paramétrage des sorties est-il correct?
Vérifiez les affectations de sorties (p. 89).
- La carte d'extension est-elle correctement installée?
Si vous sélectionnez des paramétrages faisant appel aux cartes XP-A à F (waves, Patches, ou Rhythm Sets), vérifiez que la carte d'extension correspondante est bien présente dans son connecteur (p. 166, p. 168).

- Le volume n'a-t-il pas été réduit au minimum par une pédale ou par MIDI (messages volume ou expression) depuis une unité externe?

TIP

En modes Performance la valeur des messages de volume et d'expression peut être visualisée dans la fenêtre « Part Information » (p. 87).

- Les samples ont-ils été chargés correctement? (p. 120)

Q Une Part reste muette

A Vérifiez les points suivants:

- Le volume de cette Part n'est-il pas au minimum?
Agissez sur le paramètre « Level » pour monter le niveau de la Part que vous n'entendez pas (p. 88).
- Cette Part est-elle mutée?
Réglez le sélecteur de Mute sur « OFF » (p. 89).

Q Une zone du clavier reste muette

A Des limites de tessitures ont-elles été définies?

Vérifiez le paramètre « Key Range » du Tone du Patch et de la Part de Performance.

- **Tone Key Range**

Paramètre « Key Range Lower/Upper » (p. 53)

- **Part Key Range**

Paramètre « Key Range Lower/Upper » (p. 91)

Q Le son est distordu

A Vérifiez les points suivants:

- Un effet de distorsion n'est-il pas utilisé?
Si le son d'un patch particulier ou d'une Part est distordu, commencez par réduire le volume de cette Part.
- Si tous les sons sont distordus, utilisez le bouton OUTPUT pour réduire le niveau général
- Dans « System », vérifiez le paramètre « Sound ».

Q Le son est désaccordé.

A Vérifiez les points suivants:

- Le Fantom-XR n'est-il pas désaccordé lui-même?
Vérifiez le paramètre « Master Tune » (p. 158).
- La hauteur du son n'a-t-elle pas été modifiée par une pédale ou des messages de Pitch-bend reçus depuis une unité MIDI externe?

TIP

En mode Performance la valeur des messages de Pitch Bend peut être visualisée dans la fenêtre « Part Information » (p. 87).

- Les paramètres « Coarse » et « Fine Tune » n'ont-ils pas été modifiés pour certaines Parts?
Vérifiez les paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune » (p. 89).

Q Les sons sont interrompus.

A Si vous tentez de jouer plus de 128 voix simultanément, il est normal que certains sons soient interrompus.

- Réduisez le nombre de Tones utilisés.
- Augmentez la valeur du paramètre « Voice Reserve » pour les Parts qui ne doivent pas être interrompus. (p. 92)

Q Le son se coupe quand on change de Patch en mode Patch...

A Bien que vous puissiez appliquer une grande variété de multi-effets au sein du Fantom-XR, le changement de Patch change également le type du multi-effet qui lui est associé.

Dans ce cas, des incohérences entre le son produit et le type de multi-effet appelé peuvent apparaître et se traduire éventuellement par une coupure du son. Dans certains cas, où le fait de ne pas utiliser le multi-effet peut avoir une grande influence sur la nature du son produit, ou quand vous changez des paires de Patches avec le même type de multi-effet, vous pouvez avoir à activer le paramètre Patch Remain (p. 158) de manière à ce que le changement de programme ne provoque pas de coupure du son.

Q Lors du changement de Patch en mode Patch, le volume et les autres paramètres liés aux contrôles sont réinitialisés brutalement.

A Réglez le paramètre Patch Remain (p. 158) sur "ON." Même après un changement de Patch, les messages Control Change reçus précédemment sont alors pris en compte, et l'appel d'un Patch dont le son a été mis au minimum par message Control Change gardera un niveau inchangé.

Q Si le temps de « Tone Delay » est réglé sur une valeur de note, le temps de retard arrête-t-il d'évoluer au-dessus d'une certaine valeur quand le tempo ralentit?

A Il existe des limites aux valeurs autorisées pour le paramètre Delay Time (p. 64). Si ces valeurs sont alignées sur des valeurs de notes et que le tempo est ralenti, la limite peut être atteinte et il n'y a donc plus d'évolution au-delà. La limite supérieure pour chacun est la valeur maximum pouvant être saisie de manière numérique.

Q Même en mettant le panoramique à fond d'un côté, le son persiste de l'autre côté...

A Les effets internes du Fantom-XR sont stéréo, et si des effets sont affectés à un Patch, vous pourrez diriger le son direct en totalité d'un côté, mais le son des effets continuera à être adressé aux deux canaux.

Q Il arrive, en jeu legato, que la hauteur du son ne suive pas la commande de pitch-bend. Pourquoi?

A Si le sélecteur « Legato Switch » (p. 50) est activé (ON) et que le paramètre « Legato Retrigger » (p. 50) est désactivé (OFF), et que vous maintenez des touches enfoncées dans les aigus pour jouer legato, la limite supérieure de lecture de la Wave peut être atteinte et le son n'évoluera alors plus au-delà de cette hauteur. D'autre part si différentes limites hautes sont utilisées dans les Waves d'un patch qui utilise des sons (tones) différents, il peut cesser d'être entendu en MONO. Lors de l'utilisation de grandes variations de hauteur, réglez le paramètre « Legato Retrigger » sur « ON ».

Q Les notes ont un timbre bizarre dans les parties les plus aiguës du clavier

A Il peut arriver, en jouant dans l'aigu, que le son s'arrête, ou que sa hauteur cesse d'évoluer, ou que, pour certaines notes, un bruit intermittent apparaisse. Cela arrive surtout quand la limite de hauteur des sons du Fantom-XR est atteinte et ne se produit donc pas dans les zones d'actions normales. Dans tous les cas, cela n'indique aucun dysfonctionnement de l'appareil.

Q Bien que le même Patch soit sélectionné, il a un son différent quand je l'écoute en mode Performance.

A Dans le mode Performance, les paramètres de chaque Part peuvent se surajouter aux paramètres de panoramique, transposition ou filtrage des Patches eux-mêmes. Il est donc possible et normal qu'un même Patch puisse avoir un son différent en mode Performance. Pour rappeler les conditions originales, sélectionnez le Patch après avoir exécuté la fonction « Factory Reset Temporary » pour la Performance. (p. 162) Par ailleurs le son des Patches dépend parfois de l'utilisation des multi-effets, et ceux des Performances peuvent être différents des effets originaux du Patch. Vérifiez le paramétrage du multi-effet pour la Performance, ainsi que des effets Chorus et Reverb.

Q Le niveau de l'instrument relié au Fantom-XR est trop faible.

A N'utilisez-vous pas un câble contenant une résistance? Veillez à n'utiliser que des câbles sans résistance.

Problèmes liés aux effets

Q Les effets ne marchent pas.

A Vérifiez les points suivants.

- Les boutons « MFX », « CHO », « MST » et « REV » peuvent avoir été désactivés.
Activez-les dans la page « Effect Switch ». (p. 132)
- Les effets sont-ils correctement paramétrés? (p. 132)
- Si les niveaux de départ (send) sont à 0, aucun effet n'est appliqué. Vérifiez aux différents niveaux.
- Même si le niveau de départ n'est pas à 0, il n'y a pas d'effet si les paramètres « Send Level » du multi-effet, du Chorus ou de la Reverb sont à 0. Vérifiez chacun d'eux.
- Si « Output Assign » n'est pas affecté à MFX, le son du multi-effet ne sort pas de l'appareil.
- Si « Output Assign » est réglé sur PATCH pour chaque Part de la Performance, le son sera affecté en fonction du paramètre « Output Assign » du Patch (pour chaque Tone) affecté à ces Parts. Si, donc, « Output Assign » du Patch (pour chaque Tone) a une affectation différente de MFX, le son du multi-effet ne sera pas entendu.

Q La modulation ou un autre contrôle est toujours activée.

A Vérifiez les paramètres « Matrix Controller ». (p. 66)

Le Fantom-XR permet d'utiliser le Matrix Control pour agir sur les Patches en temps réel. Le Matrix Control fonctionne alors comme source de contrôle pour les messages MIDI Control Change et autres reçus par le Fantom-XR et agit en conséquence sur les nombreux paramètres de Patches correspondants.

En fonction de ces paramétrages, le Fantom-XR peut répondre aux messages MIDI d'une unité externe et les Patches peuvent donc acquérir un son différent de celui initialement souhaité.

Q Le fait de monter le niveau de départ du chorus ou de la reverb pour chaque part d'une performance ne permet pas d'obtenir un niveau d'effet suffisant.

A Bien que vous puissiez régler le paramètre « Send level » du Chorus et de la Reverb pour chaque Part d'une Performance, ces valeurs définissent seulement la limite supérieure des niveaux de Chorus et Reverb pour le Patch utilisé. De ce fait, même si cette valeur est réglée au maximum (127), si le niveau de départ (Send level) est réduit dans ce Patch, cela n'aura aucun effet. Par ailleurs différents niveaux de départ pour le Chorus et la Réverb peuvent être utilisés en fonction de l'utilisation ou de la non-utilisation de multi-effets.

Q L'utilisation du Matrix Control ou d'autres moyens pour contrôler le LFO provoque du bruit quand il agit sur le panoramique.

A Réduisez la vitesse du changement (LFO Rate).

Du fait du traitement particulier utilisé pour le panoramique, qui agit en fait sur le volume respectif de chaque canal, des mouvements de panoramique rapides et provoquant des changements rapides et de grande amplitude des niveaux, susceptibles d'occasionner du bruit.

Q Quand le Multi-effet 43: TAP DELAY ou un autre delay est réglé sur une valeur de note, le temps de retard arrête-t-il d'évoluer au-dessus d'une certaine valeur quand le tempo ralentit?

A Il existe des limites aux valeurs autorisées pour le paramètre Delay Time. Si ces valeurs sont alignées sur des valeurs de notes et que le tempo est ralenti, la limite peut être atteinte et il n'y a donc plus d'évolution au-delà. La limite supérieure pour chacun est la valeur maximum pouvant être saisie de manière numérique.

Problèmes liés à la sauvegarde des données

Q Une Performance a un son différent de celui qui a été sauvegardé.

A Vérifiez les points suivants.

- Si vous avez modifié les réglages d'un Patch utilisé par une performance, ou si le Patch en mémoire temporaire utilisé par la performance a été modifié par une unité MIDI externe, vous devez procéder à une sauvegarde pour les entendre dans de bonnes conditions. En fait, quand les Patches utilisés par une performance ont été édités, au moment où vous voulez sauvegarder la performance le Fantom-XR affichera un message vous demandant si vous voulez sauvegarder ces Patches. Si c'est le cas, commencez par sauvegarder le patch (p. 69) ou le rhythm set (p. 83), puis recommencez la sauvegarde de la performance (p. 96).
- L'effet de Mastering peut avoir été modifié. (Ses réglages ne sont pas sauvegardés avec la Performance).

Q Les Patches ont un son différent de celui qui a été sauvegardé.

A Vérifiez le point suivant.

- La sauvegarde (Write) ne peut pas prendre en compte les modifications sonores appliquées à des Patches par les messages Control Change provenant d'unités MIDI externes.

cf.

Voir **MIDI Implementation** (p. 245) pour plus de détails sur la réception des messages Control Change.

- L'effet de Mastering peut avoir été modifié. (Ses réglages ne sont pas sauvegardés avec le Patch).

Q Les paramètres de l'arpégiateur en mode Performance sont différents de ceux du Patch.

A Comme le Fantom-XR mémorise les paramètres de l'arpégiateur et du D-Beam avec chaque Patch ou Performance, il fonctionnera selon les paramètres du Patch ou de la Performance sélectionnée.

Problèmes liés au MIDI et aux unités externes

- Q** Les exécutions de séquences externes sont ralenties ou présentent des interruptions.
- A** Les problèmes de ralentissements ou d'interruption peuvent apparaître facilement quand le séquenceur ou le générateur de son ont à gérer de trop grosses masses de données. Les principales causes et les solutions possibles sont détaillées ci-après.
 - Utilisez-vous plus de 128 voix simultanées?
Réduisez le nombre de voix. Le Fantom-XR est conçu de telle sorte que vous puissiez utiliser jusqu'à 8 Waves pour un Patch. Si vous utilisez de tels Patches, et même si vous n'entendez qu'un seul son, ce sont en fait 8 sons qui jouent simultanément. Par ailleurs, certains sons continus à long temps de relâchement peuvent sembler inaudibles mais persistent à occuper la polyphonie de l'instrument.
- TIP**
Dans la fenêtre « Part Information », vous pouvez vérifier le nombre de notes pour lesquelles un son est en cours d'utilisation (p. 87).
- Utilisez-vous un Patch exploitant fortement le LFO?
Essayez d'appeler un autre Patch. Le traitement du LFO crée systématiquement une charge de travail importante sur le processeur et ralentit souvent le travail du Fantom-XR, ce qui peut aller jusqu'à modifier l'expression des sons eux-mêmes.
- Les données de séquence ne sont-elles pas regroupées sur les temps principaux?
Évitez d'accumuler des données sur la même position temporelle et décalez-les plutôt d'un ou deux pas d'horloge. Elles ont en effet tendance à se retrouver regroupées sur les temps si, par exemple, vous avez effectué la saisie en pas à pas ou si vous les avez fortement quantifiées après une saisie en temps réel. Une trop grande quantité de données simultanées peut créer des difficultés de gestion au Fantom-XR.
- Existe-t-il une corrélation entre le ralentissement de l'exécution et un changement de programme?
Modifiez la position du changement de programme. Ces messages augmentent en effet le temps de traitement et peuvent, en conjonction avec d'autres demandes au processeur, provoquer des ralentissements.
- Existe-t-il une corrélation entre le ralentissement de l'exécution et un message Système Exclusif?
Déplacez la position de ce message. Les messages Système Exclusif peuvent contenir un grand nombre de données et créent une grosse demande au niveau des séquenceurs et des générateurs de son. Essayez de repositionner ce message ou de le remplacer par un message Control Change dans le cas où cette substitution serait possible.

- Existe-t-il une corrélation entre le ralentissement de l'exécution et un message d'after-touch ou autre contrôle MIDI à gros débit de données?
Déplacez ces messages. S'ils ne sont pas indispensables, supprimez-les. Dans certains cas, en effet, vous pouvez ne pas avoir filtré ou désactivé l'after-touch de votre clavier et vous retrouver avec de grosses quantités de données inutiles.
- Q** Les messages MIDI ne sont pas reçus correctement
- A** Vérifiez les points suivants:
 - Le Fantom-XR est-il paramétré pour la réception de messages MIDI?
 - **En mode Patch**
Paramètre « Patch Mode Rx Channel » (p. 156)
 - **En mode Performance**
Paramètre « Performance Part Receive Channel » (p. 91)
Paramètre « Performance Part Receive Switch » (p. 92)
- Q** Les messages système exclusif ne sont pas reçus.
- A** Vérifiez les points suivants:
 - L'instrument est-il paramétré pour la réception de messages système exclusif?
Mettez les paramètres « Rx Exclusive » sur ON (p. 157).
 - Le numéro d'ID de l'appareil émetteur correspond-il à celui du Fantom-XR?
Vérifiez le paramètre « Device ID » (p. 156).
 - Ne tentez-vous pas d'écrire dans la mémoire utilisateur?
L'écriture de données n'est possible dans cette mémoire qu'en mode Librarian.
- Q** Après avoir branché un séquenceur MIDI externe ou un clavier MIDI sur la prise MIDI IN, le pilotage d'un Rythm Set du Fantom-XR s'est révélé impossible. Pourquoi?
- A** Vérifiez que le canal de transmission MIDI de l'unité MIDI externe correspond bien au canal de réception MIDI du Fantom-XR. Le canal de réception MIDI utilisé par le Fantom en mode Patch se règle au niveau du paramètre « Patch Mode Rx Channel » (p. 156). Le pilotage des Rhythm Set s'effectue en général sur le canal 10.
- Q** Quand l'amplitude du pitch-bend d'un patch est augmentée (48) la hauteur du son n'évolue pas suffisamment vers le haut, même après réception d'un message MIDI Pitch Bend de valeur plus élevée.
- A** Bien que l'amplitude du Pitch-bend puisse être réglée sur n'importe quelle valeur comprise entre 0 et 48, si vous utilisez certaines Waves dont la variation de hauteur est limitée (vers le haut), il peut rester bloqué à un point donné et ne plus évoluer plus loin vers le haut. Une valeur de 12 est garantie pour la limite supérieure des variations de hauteur, mais au-delà les résultats d'un pitch-bend peuvent être variables.

Problèmes liés au Sampling

Q La source externe est inaudible ou trop faible.

A Vérifiez les points suivants:

- [MIX IN] est-il éteint?
Appuyez sur [INPUT] pour l'allumer.
- Le niveau de la source externe n'a-t-il pas été réduit?
Pour échantillonner, utilisez le bouton INPUT pour obtenir un niveau de travail correct.
- Vérifiez la valeur Level dans la page Sampling (p. 118).
- Le volume de l'appareil relié à l'entrée AUDIO INPUT n'a-t-il pas été réduit?
Choisissez un niveau approprié.
- Les câbles audio sont-ils branchés correctement?
Vérifiez les branchements.
- Un câble audio n'est-il pas rompu?
- N'utilisez-vous pas un câble comportant une résistance?
N'utilisez que des câbles sans résistance (série PCS Roland, par exemple).

Q La source externe n'est pas stéréo (ou n'est pas mono)

A Vérifiez les points suivants:

- Le paramètre Stereo Switch (p. 118) n'est-il pas sur mono (stereo).
- Le paramètre Input Select de la page Sampling (p. 118) n'est-il pas réglé sur « LINE IN L », ou « Microphone »?
Réglez-le sur « LINE IN L/R ».

Q Le son du micro est inaudible ou trop faible.

A Vérifiez les points suivants.

- Le câble micro est-il correctement branché?
Vérifiez le branchement.
- Le câble micro n'est-il pas rompu?
- La source sélectionnée n'est-elle pas différente de « mic ».
Réglez le paramètre « Input Select » de la page Sampling (p. 118) sur « MICROPHONE ».
- Le niveau « mic level » n'a-t-il pas été réduit?
Pour échantillonner, utilisez le bouton « INPUT » pour obtenir un niveau de travail convenable.

Q Échantillonnage impossible.

A Vérifiez les points suivants.

- Disposez-vous de suffisamment de mémoire libre?

Quand la mémoire est insuffisante, le message « Sample Memory Full! » apparaît. (p. 121)

Effacez les samples inutilisés pour augmenter l'espace libre.

S'il n'y a toujours pas assez de mémoire, vous devrez installer des barrettes DIMM supplémentaires. (p. 170, p. 172)

Q Le son échantillonné comporte trop de bruit ou de distorsion.

A Vérifiez les points suivants.

- Le niveau d'entrée est-il correctement réglé? S'il est trop élevé, vous obtiendrez de la distorsion et s'il est trop faible vous verrez apparaître le bruit de fond. Pour échantillonner, utilisez le bouton LEVEL dans la page Sampling Standby (p. 117) pour obtenir un niveau de travail convenable en surveillant le bargraphe situé dans la partie supérieure de l'écran. Faites en sorte que le témoin CLIP reste éteint.
- Les paramétrages d'effets sont-ils corrects?
Certains types d'effets peuvent créer des niveaux trop élevés ou peuvent créer volontairement de la distorsion. D'autres peuvent volontairement ou non renforcer un bruit de fond.
Désactivez temporairement les effets et vérifiez si l'échantillon lui-même comporte du bruit ou de la distorsion, puis reprenez éventuellement le paramétrage des effets.
- Plusieurs samples ne sont-ils pas lus simultanément?
Même avec un niveau correct pour chaque sample pris isolément, leur lecture simultanée peut créer un niveau global trop fort et générateur de distorsion. Réduisez éventuellement le niveau de chaque sample.

Problèmes liés à la carte mémoire

Q Impossible de sélectionner des données sur une carte mémoire.

A Vérifiez les points suivants.

- La carte est-elle insérée correctement dans son logement?
Éteignez l'appareil, retirez la carte et insérez-la à nouveau.
- Cette carte est-elle du modèle approprié?

Le Fantom-X peut utiliser soit des PC card standards soit d'autres types de cartes par le biais d'un adaptateur.

Q La carte mémoire est inutilisable

A Cette carte a-t-elle été formatée?

Une carte non formatée ne peut pas être utilisée. Procédez à son initialisation (procédure Format).

Liste des paramètres

Paramètres de Patches

Patch General (p. 49)

Paramètre		Valeurs
Patch Name	* personnalisé	espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { }
Patch Category		
Patch Level		0-127
Patch Pan		L64-0-63R
Patch Priority		LAST, LOUDEST
Octave Shift		-3- +3
Patch Coarse Tune		-48- +48
Patch Fine Tune		-50- +50
Stretch Tune Depth		OFF, 1-3
Analog Feel	Analog Feel Depth	0-127
Cutoff Offset		-63- +63
Resonance Offset		-63- +63
Attack Time Offset		-63- +63
Release Time Offset		-63- +63
Velocity Sens Offset		-63- +63
Mono/Poly		MONO, POLY
Legato Switch		OFF, ON
Legato Retrigger		OFF, ON
Portamento Switch		OFF, ON
Portamento Mode		NORMAL, LEGATO
Portamento Type		RATE, TIME
Portamento Start		PITCH, NOTE
Portamento Time		0-127

Patch TMT (p. 51)

Paramètre		Valeurs
Structure Type 1 & 2		1-10
Booster 1 & 2	Booster Gain 1 & 2	0, +6, +12, +18
Structure Type 3 & 4		1-10
Booster 3 & 4	Booster Gain 3 & 4	0, +6, +12, +18
Key Fade Lower	Keyboard Fade Width Lower	0-127
Key Range Lower	Keyboard Range Lower	C-1-UPPER
Key Range Upper	Keyboard Range Upper	LOWER-G9
Key Fade Upper	Keyboard Fade Width Upper	0-127
TMT Velocity Control	TMT Velocity Control Switch	OFF, ON, RANDOM, CYCLE
Velo Fade Lower	Velocity Fade Width Lower	0-127
Velo Range Lower	Velocity Range Lower	1-UPPER
Velo Range Upper	Velocity Range Upper	LOWER-127
Velo Fade Upper	Velocity Fade Width Upper	0-127
TMT Control Switch		OFF, ON

Liste des paramètres

Patch WG (p. 54)

Paramètre		Valeurs
Wave Group		INT, EXP, SAMP, MSAM
Wave Bank		Quand le wave group est INT: A ou B, Quand le groupe Wave estEXP: A-F, Quand le groupe Wave estSAMP: PRST, USER, CARD, Quand le groupe Wave estMSAM: USER, CARD
Wave No.L (Mono)	Wave Number L (Mono)	----, 1-1228 (La limite supérieure dépend du groupe Wave.)
Wave No.R	Wave Number R	----, 1-1228 (La limite supérieure dépend du groupe Wave.)
Wave Gain		-6, 0, +6, +12
Wave Tempo Sync		OFF, ON
FXM Switch		OFF, ON
FXM Color		1-4
FXM Depth		0-16
Tone Delay Mode		NORM, HOLD, OFFN, OFFD
Tone Delay Time		0-127, Note
Tone Coarse Tune		-48- +48
Tone Fine Tune		-50- +50
Random Pitch Depth		0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
Pitch Keyfollow		-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200
Pitch Bend Range Up	Pitch Bend Range Up	0- +48
Pitch Bend Range Down	Pitch Bend Range Down	-48-0

Patch Pitch Env (p. 57)

Paramètre		Valeurs
P-Env Depth	Pitch Envelope Depth	-12- +12
P-Env V-Sens	Pitch Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
P-Env T1 V-Sens	Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63- +63
P-Env T4 V-Sens	Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63- +63
P-Env Time KF	Pitch Envelope Time Keyfollow	-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100
P-Env Time 1 - 4	Pitch Envelope Time 1-4	0-127
P-Env Level 0 - 4	Pitch Envelope Level 0-4	-63- +63

Patch TVF (p. 58)

Paramètre		Valeurs
Filter Type		OFF, LPF BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
Cutoff Frequency		0-127
Resonance		0-127
Cutoff Keyfollow	Cutoff Frequency Keyfollow	-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200
Cutoff V-Curve	TVF Envelope Velocity Curve	FIXED, 1-7
Cutoff V-Sens	TVF Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
Resonance V-Sens	Resonance Velocity Sensitivity	-63- +63

Patch TVF Env (p. 59)

Paramètre		Valeurs
F-Env Depth	TVF Envelope Depth	-63- +63
F-Env V-Curve	TVF Envelope Velocity Curve	-63- +63
F-Env V-Sens	TVF Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
F-Env T1 V-Sens	TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63- +63
F-Env T4 V-Sens	TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63- +63
F-Env Time KF	TVF Envelope Time Keyfollow	-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100
F-Env Time 1 - 4	TVF Envelope Time 1-4	0-127
F-Env Level 0 - 4	TVF Envelope Level 0-4	0-127

Patch TVA (p. 60)

Paramètre		Valeurs
Tone Level		0-127
Level V-Curve	TVA Level Velocity Curve	FIXED, 1-7
Level V-Sens	TVA Level Velocity Sensitivity	-63- +63
Bias Level		-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100
Bias Position		C-1-C9
Bias Direction		LWR, UPR, L&U, ALL
Tone Pan		L64-0-63R
Pan Keyfollow		-100- +100
Random Pan Depth		0-63
Alter Pan Depth	Alternate Pan Depth	L63-0-63R

Patch TVA Env (p. 61)

Paramètre		Valeurs
A-Env T1 V-Sens	TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63- +63
A-Env T4 V-Sens	TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63- +63
A-Env Time KF	TVA Envelope Time Keyfollow	-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100
A-Env Time 1- 4	TVA Envelope Time 1-4	0-127
A-Env Level 1 -3	TVA Envelope Level 1-3	0-127

Patch Output (p. 62)

Paramètre		Valeurs
Patch Out Assign	Patch Output Assign	MFx, A, B, 1-4, TONE
Tone Out Assign	Tone Output Assign	MFx, A, B, 1-4
Tone Out Level	Tone Output Level	0-127
Tone Chorus Send (MFx)	Tone Chorus Send Level	0-127
Tone Reverb Send (MFx)	Tone Reverb Send Level	0-127
Tone Chorus Send (nonMFx)	Tone Chorus Send Level	0-127
Tone Reverb Send (nonMFx)	Tone Reverb Send Level	0-127

Patch LFO1/2 (p. 63)

Paramètre		Valeurs
Waveform	LFO1/LFO2 Waveform	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP S&H, CHS, VSIN, STEP
Rate	LFO1/LFO2 Rate	0-127, Note
Rate Detune	LFO1/LFO2 Rate Detune	0-127
Offset	LFO1/LFO2 Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Delay Time	LFO1/LFO2 Delay Time	0-127

Liste des paramètres

Paramètre		Valeurs
Delay Time KF	LFO1/LFO2 Delay Time Keyfollow	-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100
Fade Mode	LFO1/LFO2 Fade Mode	ON <, ON >, OFF <, OFF >
Fade Time	LFO1/LFO2 Fade Time	0-127
Key Trigger	LFO1/LFO2 Key Trigger	OFF, ON
Pitch Depth	LFO1/LFO2 Pitch Depth	-63- +63
TVF Depth	LFO1/LFO2 TVF Depth	-63- +63
TVA Depth	LFO1/LFO2 TVA Depth	-63- +63
Pan Depth	LFO1/LFO2 Pan Depth	-63- +63

Patch Step LFO (p. 65)

Paramètre		Valeurs
Step Type	LFO Step Type	TYP1, TYP2
Step 1 - 16	LFO Step1-16	-36- +36

Patch Ctrl (p. 66)

Paramètre		Valeurs
Tone Env Mode		NSUS, SUST
Tone Rx Bender		OFF, ON
Tone Rx Expression		OFF, ON
Tone Rx Hold-1		OFF, ON
Tone Rx Pan Mode		CONT, K-ON
Tone Redamper Sw		OFF, ON

Patch Mtrx Ctrl 1-4 (p. 67)

Paramètre		Valeurs
Ctrl 1 - 4 Source	Matrix Control 1-4 Source	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCHE, SYS CTRL1-SYS CTRL4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH ENV, TVF ENV, TVA ENV
Ctrl 1 - 4 Destination 1 - 4	Matrix Control 1 - 4 Destination 1-4	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, OUTPUT LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1 PCH DEPTH, LFO2 PCH DEPTH, LFO1 TVF DEPTH, LFO2 TVF DEPTH, LFO1 TVA DEPTH, LFO2 TVA DEPTH, LFO1 PAN DEPTH, LFO2 PAN DEPTH, LFO1 RATE, LFO2 RATE, PIT ENV A-TIME, PIT ENV D-TIME, PIT ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1, MFX CTRL2, MFX CTRL3, MFX CTRL4, TIME
Ctrl 1 - 4 Sens 1 - 4	Matrix Control 1 - 4 Sens 1-4	-63- +63
Ctrl 1 - 4 Switch 1 - 4	Tone Control 1 - 4 Switch 1-4	OFF, ON, REVERSE

Effects (p. 134)

Paramètre		Valeurs
MFX		
Type	Multi-Effects Type	00 THRU - 78 SYMPATHETIC RESONANCE
MFX Output		
Output Level	Multi-Effects Output Level	0-127
Output Assign	Multi-Effects Output Assign	A, B
Chorus Send Level	Multi-Effects Chorus Send Level	0-127
Reverb Send Level	Multi-Effects Reverb Send Level	0-127
MFX Control		
Control 1-4 Src	Multi-Effects Control Source 1-4	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCHE, SYS CTRL1-SYS CTRL4
Control 1-4 Dest	Multi-Effects Control Destination 1-4	OFF, DEPTH, DAMPER

Paramètre	Valeurs	
Control 1-4 Sens	Multi-Effects Control Sens 1-4	-63- +63
Chorus		
Type		0 (Off), 1 (Chorus), 2 (Delay), 3 (GM2 Chorus)
Chorus Output		
Output Level		0-127
Output Assign		A, B
Output Select		MAIN, REV, M+R
Reverb		
Type		0 (Off), 1 (Reverb), 2 (SRV Room), 3 (SRV Hall), 4 (SRV Plate), 5 (GM2 Reverb)
Reverb Output		
Output Level		0-127
Output Assign		A, B

Paramètres Rhythm Set

Rhythm General (p. 73)

Paramètre	Valeurs	
Rhythm Set Name	* Specify when writing	space, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { }
Rhythm Level	Rhythm Set Level	0-127
Rhythm Tone Name		space, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { }
Assign Type		MULTI, SINGLE
Mute Group		OFF, 1-31
Tone Env Mode	Rhythm Tone Envelope Mode	NO-SUS, SUSTAIN
Tone Pitch Bend Range	Rhythm Tone Pitch Bend Range	0-48
Tone Receive Expression	Rhythm Tone Receive Expression Switch	OFF, ON
Tone Receive Hold-1	Rhythm Tone Receive Hold-1 Switch	OFF, ON
Tone Receive Pan Mode	Rhythm Tone Receive Pan Mode	CONTINUOUS, KEY-ON
One Shot Mode		OFF, ON
Aft Time Ctrl Sens	Aftertouch Time Control Sensitivity	-63- +63

Rhythm Wave (p. 75)

Paramètre	Valeurs	
Wave Group		INT, EXP, SAMP, MSAM
Wave Bank		Quand le groupe Wave est INT: A or B, Quand le groupe Wave est EXP: A-F, Quand le groupe Wave est SAMP: PRST, USER, CARD, Quand le groupe Wave est MSAM: USER, CARD
Wave No.L (Mono)	Wave Number L (Mono)	----, 1-1228 (La limite supérieure dépend du groupe Wave.)
Wave No.R	Wave Number R	----, 1-1228 (La limite supérieure dépend du groupe Wave.)
Wave Gain		-6, 0, +6, +12
Wave Tempo Sync		OFF, ON
FXM Switch		OFF, ON
FXM Color		1-4
FXM Depth		0-16
Wave Coarse Tune		-48- +48
Wave Fine Tune		-50- +50
Wave Level		0-127
Wave Pan		L64-0-63R
Wave Rnd Pan Sw	Wave Random Pan Switch	OFF, ON
Wave Alter Pan Sw	Wave Alternate Pan Switch	OFF, ON, REVS

Liste des paramètres

Rhythm WMT (p. 76)

Paramètre		Valeurs
WMT Velocity Control	Velocity Control Switch	OFF, ON, RANDOM
Velo Fade Lower	Velocity Fade Width Lower	0-127
Velo Range Lower	Velocity Range Lower	1-UPPER
Velo Range Upper	Velocity Range Upper	LOWER-127
Velo Fade Upper	Velocity Fade Width Upper	0-127

Rhythm Pitch (p. 77)

Paramètre		Valeurs
Tone Coarse Tune	Rhythm Tone Coarse Tune	C-1-G9
Tone Fine Tune	Rhythm Tone Fine Tune	-50- +50
Tone Random Pitch Depth		0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Rhythm Pitch Env (p. 77)

Paramètre		Valeurs
P-Env Depth	Pitch Envelope Depth	-12- +12
P-Env V-Sens	Pitch Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
P-Env T1 V-Sens	Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63- +63
P-Env T4 V-Sens	Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63- +63
P-Env Time 1 - 4	Pitch Envelope Time 1-4	0-127
P-Env Level 0 - 4	Pitch Envelope Level 0-4	-63- +63

Rhythm TVF (p. 78)

Paramètre		Valeurs
Filter Type		OFF, LPF BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
Cutoff Frequency		0-127
Resonance		0-127
Cutoff V-Curve	Cutoff Frequency Velocity Curve	FIXED, 1-7
Cutoff V-Sens	Cutoff Velocity Sensitivity	-63- +63
Resonance V-Sens	Resonance Velocity Sensitivity	-63- +63

Rhythm TVF Env (p. 79)

Paramètre		Valeurs
F-Env Depth	TVF Envelope Depth	-63- +63
F-Env V-Curve	TVF Envelope Velocity Curve	FIX, 1-7
F-Env V-Sens	TVF Envelope Velocity Sensitivity	-63- +63
F-Env T1 V-Sens	TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63- +63
F-Env T4 V-Sens	TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63- +63
F-Env Time 1 - 4	TVF Envelope Time 1-4	0-127
F-Env Level 0 - 4	TVF Envelope Level 0-4	0-127

Rhythm TVA (p. 80)

Paramètre		Valeurs
Tone Level	Rhythm Tone level	0–127
Level V-Curve	Level Velocity Curve	FIXED, 1–7
Level V-Sens	Level Velocity Sensitivity	-63– +63
Tone Pan	Rhythm Tone Pan	L64–0–63R
Random Pan Depth		0–63
Alternate Pan Depth		L63–0–63R

Rhythm TVA Env (p. 80)

Paramètre		Valeurs
A-Env T1 V-Sens	TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity	-63– +63
A-Env T4 V-Sens	TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity	-63– +63
A-Env Time 1 - 4	TVA Envelope Time 1–4	0–127
A-Env Level 1 - 3	TVA Envelope Level 1–3	0–127

Rhythm Output (p. 81)

Paramètre		Valeurs
Rhythm Out Assign	Rhythm Output Assign	MFx, A, B, 1–4, TONE
Tone Out Assign	Tone Output Assign	MFx, A, B, 1–4
Tone Out Level	Tone Output Level	0–127
Tone Chorus Send (MFx)	Tone Chorus Send Level	0–127
Tone Reverb Send (MFx)	Tone Reverb Send Level	0–127
Tone Chorus Send (nonMFx)	Tone Chorus Send Level	0–127
Tone Reverb Send (nonMFx)	Tone Reverb Send Level	0–127

Effects (p. 134)

Paramètre		Valeurs
MFx Group		
Type	Multi-Effects Type	00 THROUGH–78 SYMPATHETIC RESONANCE
MFx Output		
Output Level	Multi-Effects Output Level	0–127
Output Assign	Multi-Effects Output Assign	A, B
Chorus Send Level	Multi-Effects Chorus Send Level	0–127
Reverb Send Level	Multi-Effects Reverb Send Level	0–127
MFx Control		
Control 1–4 Src	Multi-Effects Control Source 1–4	OFF, CC01–31, 33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCHE, SYS CTRL1–SYS CTRL4
Control 1–4 Dest	Multi-Effects Control Destination 1–4	OFF, LOW GAIN, HIGH GAIN, LEVEL
Control 1–4 Sens	Multi-Effects Control Sens 1–4	-63– +63
Chorus Group		
Type		0 (Off), 1 (Chorus), 2 (Delay), 3 (GM2 Chorus),
Chorus Output		
Output Level		0–127
Output Assign		A, B
Output Select		MAIN, REV, M+R
Reverb Group		
Type		0 (Off), 1 (Reverb), 2 (SRV Room), 3 (SRV Hall), 4 (SRV Plate), 5 (GM2 Reverb)
Reverb Output		
Output Level		0–127
Output Assign		A, B

Liste des paramètres

Paramètres Performances

General (p. 94)

Paramètre	Valeurs	
Performance Name	* Specify when writing.	space, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { }
Recommended Tempo		20-250

Part (p. 88)

Paramètre	Valeurs	
Patch Type		_ , R
Patch Group		USR, PRA-H, GM, CRD, XPA-XPf
Patch Number		001-
Level		0-127
Pan		L64-0-63R
Solo Switch		- , SOLO
Mute Switch		OFF, MUTE
Octave Shift		-3- +3
Coarse Tune		-48- +48
Fine Tune		-50- +50
Output Assign		MFx, A, B, 1-4, PAT
Output MFx Select		1-3 (MFx-1-MFx-3)
Output Level		0-127
Chorus Send Level		0-127
Reverb Send Level		0-127
Cutoff Offset		-64- +63
Resonance Offset		-64- +63
Attack Time Offset		-64- +63
Release Time Offset		-64- +63
Decay Time Offset		-64- +63
Mono/Poly		MONO, POLY, PAT
Legato Switch		OFF, ON, PAT
Portamento Switch		OFF, ON, PAT
Portamento Time		0-127, PATCH
Vibrato Rate		-64- +63
Vibrato Depth		-64- +63
Vibrato Delay		-64- +63
Key Fade Lower	Keyboard Fade Lower	0-127
Key Range Lower		C-1-UPPER
Key Range Upper		LOWER-G9
Key Fade Upper	Keyboard Fade Upper	0-127
Receive Channel		1-16
Voice Reserve		0-63, FUL
Velocity Sens Offset		-63- +63
Pitch Bend Range		0- 24, PAT
Receive Switch		OFF, ON

Scale Tune (p. 92)

Paramètre	Valeurs	
Part Scale Tune for C - B		-64- +63

MIDI (p. 93)

Paramètre	Valeurs
Rx Program Change	OFF, ON
Rx Bank Select	OFF, ON
Rx Pitch Bend	OFF, ON
Rx Poly Key Pressure	OFF, ON
Rx Channel Pressure	OFF, ON
Rx Modulation	OFF, ON
Rx Volume	OFF, ON
Rx Pan	OFF, ON
Rx Expression	OFF, ON
Rx Hold-1	OFF, ON
Phase Lock	OFF, ON
Velocity Curve Type	OFF, 1-4

Arpeggio (p. 97)

Paramètre	Valeurs
Switch	Arpeggio Switch
Style	U001–U128, P001–P128
Accent Rate	0–100
Octave Range	-3– +3
Grid	1/4 (♩), 1/8 (♪), 1/8 (♪) L, 1/8 (♪) H, 1/12 (♩ ₃), 1/16 (♩ ₄), 1/16 (♩ ₄) L, 1/16 (♩ ₄) H, 1/24 (♩ ₆)
Duration	30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FULL
Motif	UP (L), UP (L&H), UP (), DOWN (L), DOWN (L&H), DOWN (), UP&DOWN (L), UP&DOWN (L&H), UP&DOWN (), RANDOM (L), RANDOM (), PHRASE
Velocity	REAL, 1–127
Arpeggio Channel	1–16

Chord Memory (p. 104)

Paramètre	Valeurs
Chord Switch	OFF, ON
Chord Form	U01–U64, P01–P64
Rolled Chord	OFF, UP, DOWN, ALT

Rhythm Group (p. 109)

Paramètre	Valeurs
Rhythm Group No.	Rhythm Group Number
Note	U01–32, P01–32
Mode	C–B
Rhythm Pattern Number	PTN START, PTN STOP
Velocity	Rhythm Pattern Number
	U001–U256, P001–P256
	REAL, 1–127

Rhythm Pattern (p. 111)

Paramètre	Valeurs
Switch	OFF, ON
Pattern	U001–256, P001–P256
Accent Rate	0–100
Grid	1/4 (♩), 1/8 (♪), 1/8 (♪) L, 1/8 (♪) H, 1/12 (♩ ₃), 1/16 (♩ ₄), 1/16 (♩ ₄) L, 1/16 (♩ ₄) H, 1/24 (♩ ₆)
Duration	30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FULL
Velocity	REAL, 1–127
Rhy Ptn Channel	Rhythm Pattern Channel
	1–16

Liste des paramètres

Effect (p. 140)

Paramètre	Valeurs	
Effect Source		
MFx1 Source	Multi-Effects 1 Source	PERFORM, PART1-P16
MFx2 Source	Multi-Effects 2 Source	PERFORM, PART1-P16
MFx3 Source	Multi-Effects 3 Source	PERFORM, PART1-P16
Chorus Source		PERFORM, PART1-P16
Reverb Source		PERFORM, PART1-P16
MFx Structure		
MFx Structure	Multi-Effects Structure	TYPE01-16
MFx1-3 Group		
Type		0-78
MFx1-3 Output		
Output Level	Multi-Effects Output Level	0-127
Output Assign	Multi-Effects Output Assign	A, B
Chorus Send Level	Multi-Effects Chorus Send Level	0-127
Reverb Send Level	Multi-Effects Reverb Send Level	0-127
MFx1-3 Control		
Control 1-4 Src	Multi-Effects Control Source 1-4	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCHE, SYS CTRL1-SYS CTRL4
Control 1-4 Dest	Multi-Effects Control Destination 1-4	OFF, DEPTH, DAMPER
Control 1-4 Sens	Multi-Effects Control Sens 1-4	-63- +63
Control Channel	Multi-Effects Control Channel	1-16, OFF
Chorus		
Type		0 (Off), 1 (Chorus), 2 (Delay), 3 (GM2 Chorus)
Chorus Output		
Output Level		0-127
Output Assign		A, B
Output Select		MAIN, REV, MAIN+REV
Reverb		
Type		0 (Off), 1 (Reverb) 2 (SRV Room), 3 (SRV Hall), 4 (SRV Plate), 5 (GM2 Reverb)
Reverb Output		
Output Level		0-127
Output Assign		A, B

Paramètres Samples

Sample (p. 122)

Paramètre	Valeurs	
Sample Name		space, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { }
Start Point		
Loop Start Point		
End Point		
Loop Mode		FWD, ONE-SHOT, REV, REV-ONE
Loop Tune		-50- +50
Original Key		0 (C-1) -127 (G9)
BPM	tempo	5.00-300.00
Time Stretch Type		TYPE01-TYPE10
Start Fine		0-255
Loop Start Fine		0-255
Loop End Fine		0-255

Paramètres Systèmes

System Startup (p. 156)

Paramètre		Valeurs
LCD Contrast		1-20
Startup w/ Preset Samp	Load Preset Samples at Startup	OFF, ON
Startup w/ User Samp	Load User Samples at Startup	OFF, ON
Power Up Mode		PATCH, PERFORM

System Sync/Tempo (p. 156)

Paramètre		Valeurs
Sync Mode		MASTER, SLAVE
Tempo		5-300
Tempo Override		OFF, ON

System MIDI (p. 156)

Paramètre		Valeurs
Device ID	Device ID Number	17-32
Performance Ctrl Ch	Performance Control Channel	1-16, OFF
Patch Mode Rx Ch	Patch Mode Receive Channel	1-16
Tx Edit Data	Transmit Edit Data Switch	OFF, ON
Tx Note	Transmit Note Switch	OFF, ON
Rx Program Change	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Rx Bank Select	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Receive Exclusive	Receive System Exclusive Switch	OFF, ON
Rx GM System On	Receive GM System On Switch	OFF, ON
Rx GN2 System On	Receive GM2 System On Switch	OFF, ON
Rx GS Reset	Receive GS Reset Switch	OFF, ON

System USB (p. 157)

Paramètre		Valeurs
USB Mode		STORAGE, MIDI,
USB-MIDI Thru	USB-MIDI Thru Switch	OFF, ON

System Sound (p. 158)

Paramètre		Valeurs
Master Tune		415.3-466.2 Hz
Master Level		0-127
Output Gain		-12- +12 dB
Mix/Parallel		MIX, PARALLEL
Master Key Shift		-24- +24
Patch Remain	Patch Remain Switch	OFF, ON

System Control (p. 159)

Paramètre		Valeurs
Source 1 - 4	System Control 1-4 Source	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH

Liste des paramètres

System Preview (p. 160)

Paramètre	Valeurs
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE
Preview 1 - 4 Note	C- -G9
Preview 1 - 4 Velo	OFF, 1-127

System Scale Tune (p. 160)

Paramètre	Valeurs
Scale Tune Switch	OFF, ON
Patch Scale Tune C - B	-64- +63

System Sampling (p. 161)

Paramètre	Valeurs
Default File Type	WAV, AIFF
Pre Sample Time	0, 20, 40, 80, 160, 320, 640, 1000 ms
Trigger Level	0-7
Gsp Time	500, 1000, 1500, 2000 ms
Input Select	DIGITAL IN LINE IN L/R, LINE IN L, MICROPHONE
Trimming Switch	OFF, ON

System Mastering Effect (p. 146)

Paramètre	Valeurs
Split Freq Low	2000-8000 Hz
Split Freq High	200-800 Hz
Low /Mid /High Attack	0-100 ms
Low /Mid /High Release	50-5000 ms
Low /Mid /High Threshold	-36-0 dB
Low /Mid /High Ratio	1.00:1-INF:1 (INF: Infinity)
Low /Mid /High Level	0-24 dB

Input Setting (p. 115)

Paramètre	Valeurs
Mix In	
Input Select	LINE IN L/R, LINE IN L, MICROPHONE
Digital Input Level	0-127
Input Effect	
Type	EQ, ENHANCER, COMP, LIMITER, NOISE SUP, C CANCELER
Mix In Output	
Output Assign	MFx, DRY
Output MFx Select	1-3
Output Level	0-127
Chorus Send Level	0-127
Reverb Send Level	0-127

Liste des effets

Paramètres des multi-effets

Le multi-effet dispose de 78 types d'effets différents. Certains d'entre eux consistent eux-mêmes en plusieurs effets branchés en série ou en parallèle. Les paramètres repérés par un # peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques (contrôleur multi-effet). (Quand ils sont repérés par #1 et #2, les paramètres changent simultanément.)

FILTER (10 types)		
01	EQUALIZER	P.194
02	SPECTRUM	P.194
03	ISOLATOR	P.194
04	LOW BOOST	P.194
05	SUPER FILTER	P.195
06	STEP FILTER	P.195
07	ENHANCER	P.195
08	AUTO WAH	P.195
09	HUMANIZER	P.196
10	SPEAKER SIMULATOR	P.196
MODULATION (12 types)		
11	PHASER	P.196
12	STEP PHASER	P.197
13	MLT STAGE PHASER	P.197
14	INFINITE PHASER	P.197
15	RING MODULATOR	P.197
16	STEP RING MOD	P.198
17	TREMOLO	P.198
18	AUTO PAN	P.198
19	STEP PAN	P.198
20	SLICER	P.199
21	ROTARY	P.199
22	VK ROTARY	P.199
CHORUS (12 types)		
23	CHORUS	P.200
24	FLANGER	P.200
25	STEP FLANGER	P.200
26	HEXA-CHORUS	P.200
27	TREMOLO CHORUS	P.201
28	SPACE-D	P.201
29	3D CHORUS	P.201
30	3D FLANGER	P.201
31	3D STEP FLANGER	P.202
32	2BAND CHORUS	P.202
33	2BAND FLANGER	P.202
34	2BAND STEP FLNGR	P.203
DYNAMICS (8 types)		
35	OVERDRIVE	P.203
36	DISTORTION	P.203
37	VS OVERDRIVE	P.203
38	VS DISTORTION	P.204
39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.204
40	COMPRESSOR	P.204
41	LIMITER	P.204
42	GATE	P.205
DELAY (13 types)		
43	DELAY	P.205
44	LONG DELAY	P.205
45	SERIAL DELAY	P.205
46	MODULATION DELAY	P.206
47	3TAP PAN DELAY	P.206
48	4TAP PAN DELAY	P.206
49	MULTI TAP DELAY	P.207
50	REVERSE DELAY	P.207
51	SHUFFLE DELAY	P.207
52	3D DELAY	P.208
53	TIME CTRL DELAY	P.208
54	LONG T CTL DELAY	P.208

55	TAPE ECHO	P.208
LO-FI (5 types)		
56	LOFI NOISE	P.209
57	LOFI COMPRESS	P.209
58	LOFI RADIO	P.209
59	TELEPHONE	P.210
60	PHONOGRAPH	P.210
PITCH (3 types)		
61	PITCH SHIFTER	P.210
62	2VOI PCH SHIFTER	P.210
63	STEP PCH SHIFTER	P.211
REVERB (2 types)		
64	REVERB	P.211
65	GATED REVERB	P.211
COMBINATION (12 types)		
66	OD → CHORUS	P.211
67	OD → FLANGER	P.212
68	OD → DELAY	P.212
69	DST → CHORUS	P.212
70	DST → FLANGER	P.212
71	DST → DELAY	P.212
72	ENH → CHORUS	P.213
73	ENH → FLANGER	P.213
74	ENH → DELAY	P.213
75	CHORUS → DELAY	P.213
76	FLANGER → DELAY	P.214
77	CHORUS → FLANGER	P.214
PIANO (1 type)		
78	SYMPATHETIC RESO	P.214

À propos des valeurs de notes

Certains paramètres (Rate ou Delay Time par exemple) peuvent être réglés en valeurs de notes.

Ces paramètres disposent d'une sélection num/note permettant de choisir entre valeurs numériques ou solfégiques.

Si vous voulez régler le paramètre Rate (Delay Time) sous forme numérique, mettez le sélecteur num/note sur «Hz» («msec»). Si vous voulez le régler de manière solfégique, mettez le sélecteur num/note sur «NOTE»



NOTE

Si un paramètre dont le sélecteur num/note est réglé sur note est affecté comme destination pour le contrôle du multi-effet, vous ne pourrez pas utiliser le contrôle de multi-effet pour contrôler ce paramètre.

TIP

Quand cette page est affichée, vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (il s'allume), puis sur ◀ pour accéder à une visualisation en liste des types d'effets MFX.

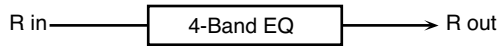
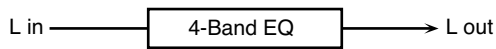
TIP

Quand cette page est affichée, vous pouvez appuyer sur [SHIFT] (il s'allume), puis sur ▲ pour amener le curseur sur le type MFX.

Liste des effets

01: EQUALIZER

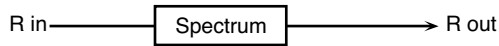
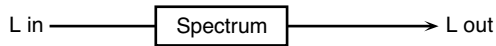
Égaliseur 4-bandes stéréo (graves, medium x 2, aigus).



Paramètre	Valeurs	Description
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence des graves
Low Gain #	-15- +15 dB	Gain des graves
Mid1 Freq	200-8000 Hz	Fréquence des medium 1
Mid1 Gain	-15- +15 dB	Gain des medium 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande medium 1 Les valeurs de Q élevées correspondent à une bande plus étroite.
Mid2 Freq	200-8000 Hz	Fréquence des medium 2
Mid2 Gain	-15- +15 dB	Gain des medium 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande medium 2 Les valeurs de Q élevées correspondent à une bande plus étroite.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence des aigus
High Gain #	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level #	0-127	Niveau de sortie

02: SPECTRUM

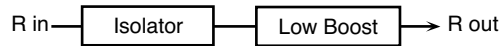
fréquences spécifiques. Il est pré-réglé sur 8 fréquences fixes choisies pour leurs modifications de caractère particulières.



Paramètre	Valeurs	Description
Band1 (250Hz)	-15- +15 dB	Gain de chaque bande de fréquence
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Réglage simultané de la largeur d'action pour toutes les bandes de fréquences.
Level #	0-127	Niveau de sortie

03: ISOLATOR

Cet effet est un égaliseur très puissant, capable de couper le son totalement pour des bandes de fréquences spécifiques et créant des timbres particuliers.



Paramètre	Valeurs	Description
Boost/ Cut Low #	-60- +4 dB	Renforce ou coupe les bandes de fréquences aiguës, medium ou graves. À -60 dB, le son est inaudible. 0 dB correspond à un niveau équivalent au son source.
Boost/ Cut Mid #		
Boost/ Cut High #		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Active/désactive la fonction antiphase pour les graves. Quand elle est activée, les phases des canaux stéréo opposés sont inversées et additionnées.
Anti Phase Low Level	0-127	Règle le niveau de la fonction antiphase pour les graves. Le réglage de ces niveaux pour certaines fréquences vous permet d'affecter le renforcement à certaines parties spécifiques (ne fonctionne que pour des sources stéréo)
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Paramètres de la fonction antiphase pour les medium. identiques à ceux des fréquences graves.
Anti Phase Mid Level	0-127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Détermine si le Booster des graves est activé (ON) ou non (OFF). Il renforce les graves pour donner une assise solide au son.
Low Boost Level	0-127	Les valeurs élevées donnent plus de graves. * selon les réglages d'isolator et de filtrage utilisés, il peut ne pas être évident à entendre.
Level	0-127	Niveau de sortie

04: LOW BOOST

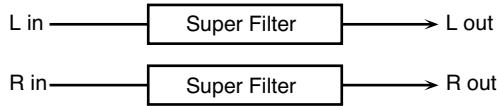
Permet de renforcer sélectivement les extrêmes graves.



Paramètre	Valeurs	Description
Boost Frequency #	50-125 Hz	Fréquence centrale du renforcement de fréquence
Boost Gain #	0- +12 dB	Niveau du renforcement de fréquences
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Largeur de la bande de fréquences renforcée
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

05: SUPER FILTER

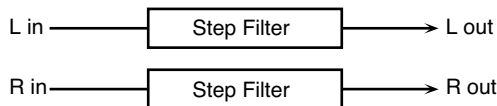
Filtre à pente très forte. Permet une modulation cyclique de la fréquence de coupure.



Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Plage de fréquence passant par chaque filtre LPF : fréquences inférieures au cutoff BPF : fréquences autour du cutoff HPF : fréquences au-dessus du cutoff NOTCH : fréquences autres que dans la région du cutoff
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave -36 dB : pente très forte -24 dB : pente forte -12 dB : pente douce
Filter Cutoff #	0-127	Fréquence de coupure du filtre Des valeurs élevées augmentent la fréquence de coupure.
Filter Resonance #	0-127	Niveau de résonance du filtre Augmente les fréquences situées autour de la fréquence de coupure.
Filter Gain	0+ +12 dB	Niveau de renforcement en sortie du filtre
Modulation Sw	OFF, ON	Activation/désactivation de la modulation cyclique
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Source de la modulation TRI : onde triangulaire SQR : onde carrée SIN : onde sinusoïdale SAW1 : dents de scie montantes SAW2 : dents de scie descendantes
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Vitesse de la modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Attack #	0-127	Vitesse du changement de la fréquence de coupure Valable pour des formes d'ondes SQR, SAW1, ou SAW2.
Level	0-127	Niveau de sortie

06: STEP FILTER

Filtre dont la fréquence de coupure évolue par paliers. Vous pouvez choisir la forme de ce changement.



Paramètre	Valeurs	Description
Step 01-16	0-127	Fréquence de coupure pour chaque pas
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Vitesse de la modulation
Attack #	0-127	Vitesse du changement de la fréquence de coupure
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Plage de fréquence passant par chaque filtre LPF : fréquences inférieures au cutoff BPF : fréquences autour du cutoff HPF : fréquences au-dessus du cutoff NOTCH : fréquences autres que dans la région du cutoff

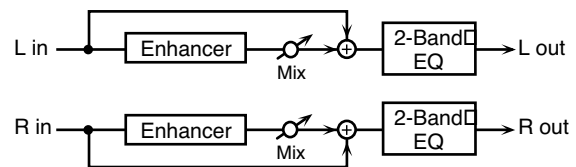
Paramètre	Valeurs	Description
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave -12 dB : pente douce -24 dB : pente forte -36 dB : pente très forte
Filter Resonance #	0-127	Niveau de résonance du filtre Augmente les fréquences situées autour de la fréquence de coupure.
Filter Gain	0+ +12 dB	Niveau de renforcement en sortie du filtre
Level	0-127	Niveau de sortie

MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 215).

07: ENHANCER

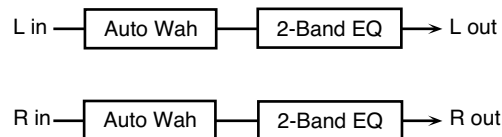
Contrôle la structure des harmoniques dans les fréquences aiguës, ajoutant du caractère et de la présence au son.



Paramètre	Valeurs	Description
Sens #	0-127	Sensibilité de l'enhancer
Mix #	0-127	Niveau d'harmoniques généré par l'enhancer
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

08: AUTO WAH

Modifie de manière cyclique l'action d'un filtre dans le temps.

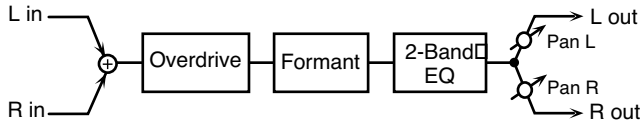


Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	LPF, BPF	Type de filtre LPF : L'effet de wah s'applique à une large bande de fréquences. BPF : L'effet de wah s'applique à une bande de fréquences étroite.
Manual #	0-127	Fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.
Peak	0-127	Détermine la quantité d'effet appliquée dans la zone de la fréquence centrale de l'effet. Choisissez une valeur de Q élevée pour réduire la zone.
Sens #	0-127	Réglage de la sensibilité du contrôle du filtre.
Polarity	UP, DOWN	Détermine le sens de la modulation du filtrage. UP : Le filtrage évolue vers les aigus. DOWN : Le filtrage évolue vers les graves.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth #	0-127	Amplitude de modulation
Phase #	0-180 deg	Décalage de phase entre les sons gauche et droit.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

Liste des effets

09: HUMANIZER

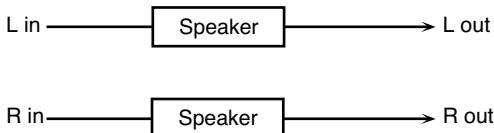
Ajoute des caractéristiques de voyelles à un son, lui donnant des inflexions de voix humaine.



Paramètre	Valeurs	Description
Drive Sw	OFF, ON	Activation/désactivation de l'effet.
Drive #	0-127	Degré de distortion Agit également sur le volume.
Vowel1	a, e, i, o, u	Sélection de la voyelle.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence d'alternance des voyelles
Depth #	0-127	Amplitude de l'effet
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si le changement de voyelle par le LFO est réinitialisé par le signal entrant (ON) ou non (OFF).
Input Sync Threshold	0-127	Niveau de réinitialisation
Manual #	0-100	Point d'alternances des voyelles 1/2 49 ou moins: La voyelle 1 a une durée plus grande. 50: les voyelles 1 et 2 ont une même durée. 51 ou plus : La voyelle 2 a une durée plus grande.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Pan #	L64-63R	Position stéréo en sortie
Level	0-127	Niveau de sortie

10: SPEAKER SIMULATOR

Le simulateur d'enceintes permet de simuler à la fois le type de haut-parleur et le micro utilisé pour en capter le son.



Paramètre	Valeurs	Description
Speaker Type	(See the table right.)	Type d'enceinte
Mic Setting	1, 2, 3	Détermine la position du micro par rapport au haut-parleur. Trois réglages sont possibles, de plus en plus éloigné de 1 à 3.
Mic Level #	0-127	Volume du micro
Direct Level #	0-127	Volume du son direct
Level #	0-127	Niveau de sortie

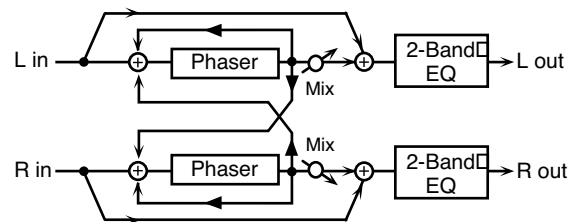
Caractéristiques des différents types d'enceintes

La colonne HP indique le diamètre (en pouces anglo-saxons) et le nombre des haut-parleurs.

Type	Cabinet	HP	Microphone
SMALL 1	petite à dos ouvert	10	dynamique
SMALL 2	petite à dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 1	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 2	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 3	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 4	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 5	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BG STACK 1	close	12 x 2	condensateur
BG STACK 2	grande close	12 x 2	condensateur
MS STACK 1	grande close	12 x 4	condensateur
MS STACK 2	grande close	12 x 4	condensateur
METAL STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
2-STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
3-STACK	grande triple corps	12 x 4	condensateur

11: PHASER

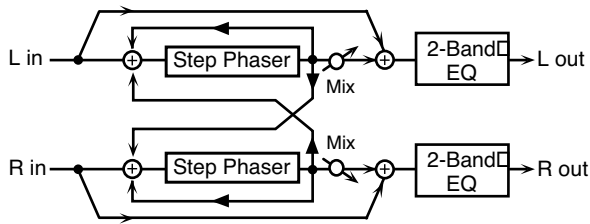
Ajoute un son décalé en phase au son original pour créer une modulation évoluant dans le temps.



Paramètre	Valeurs	Description
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	nombre de niveaux au sein du circuit de phasing
Manual #	0-127	Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases droite et gauche de la modulation agissent en parallèle ou en opposition. INVERSE: Les phases droite et gauche sont en opposition. Si la source est mono, le son se trouve élargi. SYNCHRO: Les phases droite et gauche sont en concordance. Mieux adapté aux sources stéréo.
Resonance #	0-127	Niveau du feedback
Cross Feedback	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Mix #	0-127	Règle le niveau du son décalé en phase
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

12: STEP PHASER

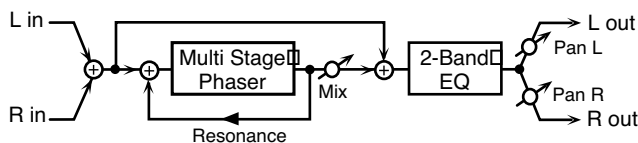
La variation du phaser se fait par paliers.



Paramètre	Valeurs	Description
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Nombre de niveaux au sein du circuit de phasing
Manual #	0-127	Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases droite et gauche de la modulation agissent en parallèle ou en opposition. INVERSE: Les phases droite et gauche sont en opposition. Si la source est mono, le son se trouve élargi. SYNCHRO: Les phases droite et gauche sont en concordance. Mieux adapté aux sources stéréo.
Resonance #	0-127	Niveau du feedback
Cross Feedback	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Fréquence du changement par palier
Mix #	0-127	Règle le niveau du son décalé en phase
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

13: MLT STAGE PHASER (MULTI STAGE PHASER)

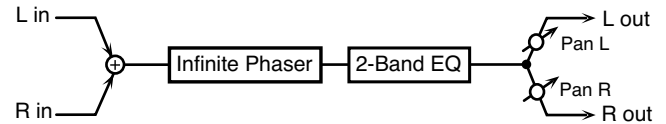
Les valeurs élevées de différences de phase créent un effet de phaser très profond.



Paramètre	Valeurs	Description
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Nombre de niveaux au sein du circuit de phasing
Manual #	0-127	Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Resonance #	0-127	Niveau du feedback
Mix #	0-127	Niveau du son traité
Pan #	L64-63R	Position stéréo du signal en sortie
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

14: INFINITE PHASER

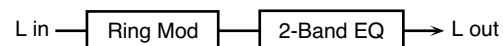
Effet de phaser qui augmente ou diminue en continu la fréquence à laquelle le son est modulé.



Paramètre	Range	Commentaire
Mode	1, 2, 3, 4	Des valeurs élevées créent un effet de phase profond.
Speed #	-100- +100	Vitesse d'élévation ou de réduction de la fréquence de modulation du son (+: vers le haut / -: vers le bas)
Resonance #	0-127	Niveau du feedback
Mix #	0-127	Niveau du son traité
Pan #	L64-63R	Position stéréo du signal en sortie
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

15: RING MODULATOR

La modulation en anneau est un effet qui applique une modulation d'amplitude (AM) au signal source, créant des sons de type « cloche ». Pour l'effet représenté ici, le volume du signal entrant peut agir sur la fréquence de la modulation.

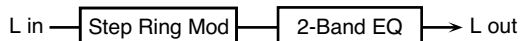


Paramètre	Valeurs	Description
Frequency #	0-127	Détermine la fréquence à laquelle la modulation est appliquée.
Sens #	0-127	Règle l'amplitude de la modulation de fréquence appliquée.
Polarity	UP, DOWN	Détermine si la modulation de fréquence se déplace vers le haut (UP) ou vers le bas (DOWN) dans la bande de fréquences.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Liste des effets

16: STEP RING MOD (STEP RING MODULATOR)

Modulation en anneau utilisant une variation sur 16 paliers de fréquence.



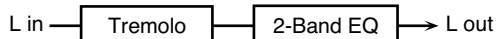
Paramètre	Range	Commentaire
Step 01-16	0-127	Fréquence de la modulation en anneau à chaque étape
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence du cycle de changement de modulation
Attack #	0-127	Vitesse de passage de la modulation d'un palier à l'autre
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie


MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 215).

17: TREMOLO

Le Tremolo crée une variation cyclique du volume du son.

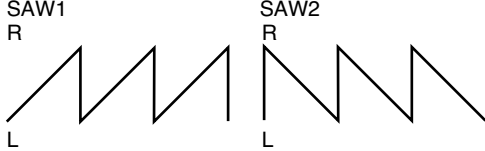


Paramètre	Valeurs	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Forme d'onde TRI: triangulaire SQR: carrée SIN: sinusoïdale SAW1/2: dents de scie
		
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet
Depth #	0-127	Amplitude d'action de l'effet
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

18: AUTO PAN

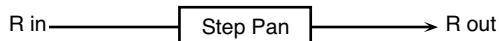
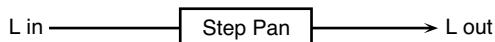
L'Auto Pan déplace de manière cyclique le son dans le champ stéréo.



Paramètre	Valeurs	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Forme d'onde TRI: triangulaire SQR: carrée SIN: sinusoïdale SAW1/2: dents de scie
		
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet
Depth #	0-127	Amplitude d'action de l'effet
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

19: STEP PAN

Fait varier l'auto-pan sur 16 paliers fixes.



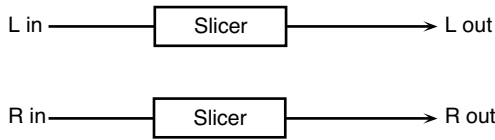
Paramètre	Range	Commentaire
Step 01-16	L64-63R	Panoramique pour chaque étape
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence du cycle de changement de panoramique
Attack #	0-127	Vitesse de passage d'un palier à l'autre
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si une note provoque la réinitialisation du cycle (ON) ou non (OFF)
Input Sync Threshold	0-127	Volume à partir de laquelle la note est détectée
Level	0-127	Niveau de sortie

MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 215).

20: SLICER

Cet effet provoque une interruption cyclique du son et crée l'impression qu'un rythme se superpose en arrière plan. Adapté aux sons tenus.



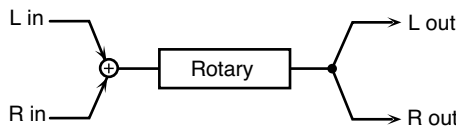
Paramètre	Valeurs	Description
Step 01-16	L64-63R	Niveau de chaque étape
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Détermine le cycle de l'effet pour une mesure
Attack #	0-127	Vitesse du changement de volume entre les temps
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si une note provoque la réinitialisation du cycle (ON) ou non (OFF)
Input Sync Threshold	0-127	Volume à partir de laquelle la note est détectée
Mode	LEGATO, SLASH	Détermine la manière dont le volume évolue en passant d'un temps au suivant dans la mesure. LEGATO: La modification de volume d'un battement au suivant reste inchangée. Si le niveau du battement suivant est le même que le précédent, il n'y a pas de variation de volume. SLASH: Le niveau est momentanément mis à 0 avant de passer au battement suivant. Ce changement intervient même si le niveau du battement suivant est le même que le précédent.
Shuffle #	0-127	Règle la mise en place des changements de niveaux pour les temps pairs (Temps 1-2/ Temps 1-4/ Temps 2-2/...). Plus la valeur est haute et plus le décalage est grand.
Level	0-127	Niveau de sortie

MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 215).

21: ROTARY

Cet effet simule le son des cabines à haut-parleur rotatif d'antan. La possibilité de régler séparément la vitesse de rotation des trompes d'aigus et des woofers lui donne un caractère très réaliste. Il est évidemment très adapté aux sons d'orgues et assimilés.



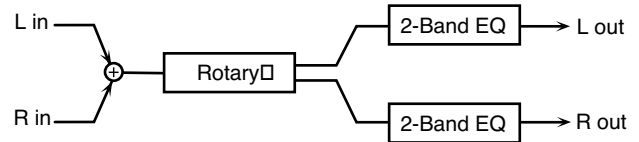
Paramètre	Valeurs	Description
Speed #	SLOW, FAST	Modifie simultanément les vitesses de rotation des rotors grave et aigu. SLOW: Réduit la vitesse spécifiée. FAST: Accélère la vitesse spécifiée.
Wf Slow Speed	0.05-10.00 Hz	Réglage de la vitesse lente (SLOW) du rotor grave.
Wf Fast Speed	0.05-10.00 Hz	Réglage de la vitesse rapide (FAST) du rotor grave.

Paramètre	Valeurs	Description
Wf Acceleration	0-15	Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse lente à la vitesse rapide (ou inverse). Les valeurs les plus faibles correspondent à un temps plus long.
Wf Level	0-127	Détermine le volume du rotor des graves
Tw Slow Speed	0.05-10.00 Hz	Réglage du rotor des aigus
Tw Fast Speed	0.05-10.00 Hz	Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor des graves
Tw Acceleration	0-15	
Tw Level	0-127	
Separation	0-127	Dispersion spatiale du son
Level #	0-127	Niveau de sortie

22: VK ROTARY

Cet effet fournit une version modifiée de l'effet rotary avec une extension plus large dans les extrêmes graves.

Il présente les mêmes caractéristiques que le haut-parleur rotatif incorporé du VK-7.

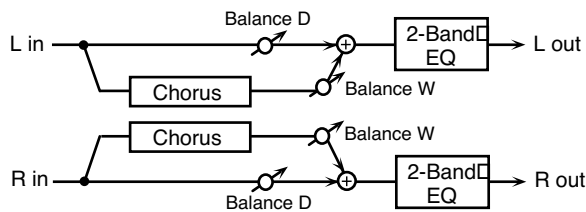


Paramètre	Valeurs	Description
Speed #	SLOW, FAST	Sélection de la vitesse de rotation
Brake #	OFF, ON	Interrompt la rotation du haut-parleur. En position «off», la vitesse se réduit progressivement. En position «on», elle revient progressivement à la vitesse choisie.
Wf Slow Speed	0.05-10.00 Hz	Réglage de la vitesse lente du rotor grave.
Wf Fast Speed	0.05-10.00 Hz	Réglage de la vitesse rapide du rotor grave
Wf Trans Up	0-127	Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse lente à la vitesse rapide.
Wf Trans Down	0-127	Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse rapide à la vitesse lente.
Wf Level	0-127	Volume du rotor des graves
Tw Slow Speed	0.05-10.00 Hz	Réglage du rotor des aigus Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor des graves.
Tw Fast Speed	0.05-10.00 Hz	
Tw Trans Up	0-127	
Tw Trans Down	0-127	
Tw Level	0-127	
Spread	0-10	Dispersion
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level #	0-127	Niveau de sortie

Liste des effets

23: CHORUS

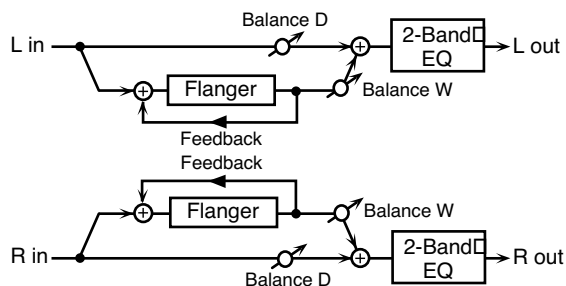
Chorus stéréo et doté d'un filtre permettant d'ajuster le timbre du son traité.



Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtre LPF: coupe les fréquence supérieures à la fréquence de coupure HPF: coupe les fréquence inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

24: FLANGER

Effet de flanger stéréo (le LFO présente la même phase pour le canal gauche et le canal droit) Il ajoute une modulation métallique particulière au son d'origine à la manière d'un avion qui décolle puis atterrit. Un filtre permet d'ajuster le timbre du son traité.

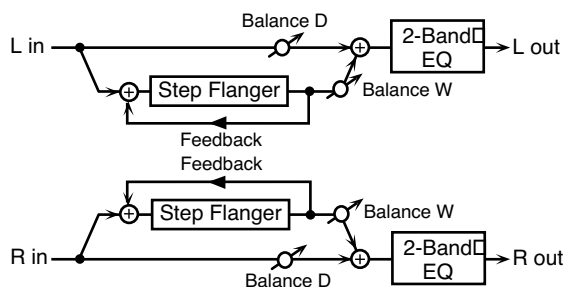


Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtre LPF: coupe les fréquence supérieures à la fréquence de coupure HPF: coupe les fréquence inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Répartition spatiale de l'effet
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves

Paramètre	Valeurs	Description
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

25: STEP FLANGER

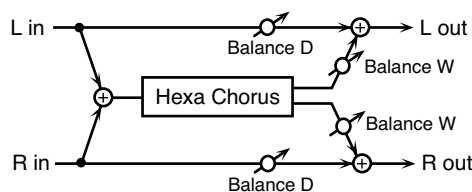
Le Step Flanger (flanger par paliers) est un effet de flanger dans lequel le son effectue des sauts par paliers successifs. La vitesse des changements peut être définie en valeurs de notes ou en valeurs de tempo.



Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtre LPF: coupe les fréquence supérieures à la fréquence de coupure HPF: coupe les fréquence inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Répartition spatiale de l'effet
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

26: HEXA-CHORUS

Utilise un chorus à six phases (six niveaux de son traité par chorus) pour donner une richesse et une dispersion spatiale particulière.

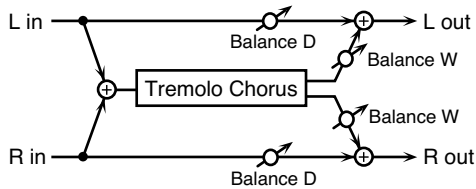


Paramètre	Valeurs	Description
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation

Paramètre	Valeurs	Description
Pre Delay Deviation	0-20	Détermine les différences dans les temps de pré-délay entre les différents étages du chorus.
Depth Deviation	-20- +20	Ajuste les différences d'amplitude de modulation entre les différents étages du chorus.
Pan Deviation	0-20	Règle les différences entre les positions stéréo des différents étages du son de chorus. 0: tous les sons sont au centre. 20: chaque son sera à 60° par rapport à l'axe.
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

27: TREMOLO CHORUS

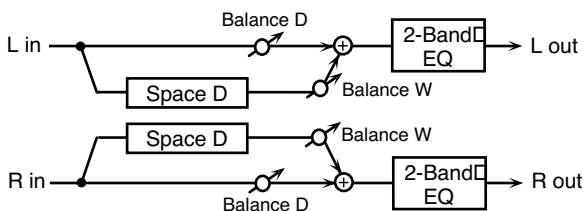
Chorus associé à un Tremolo (modulation cyclique du volume).



Paramètre	Valeurs	Description
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Chorus Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet
Chorus Depth	0-127	Amplitude de la modulation du chorus
Tremolo Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Vitesse de modulation de l'effet tremolo
Tremolo Separation	0-127	Dispersion de l'effet tremolo
Tremolo Phase	0-180 deg	Dispersion de l'effet tremolo
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

28: SPACE-D

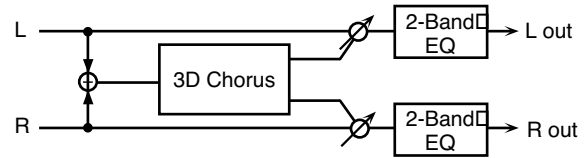
Chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne pas une impression de modulation mais un effet de dispersion transparent.



Paramètre	Valeurs	Description
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

29: 3D CHORUS

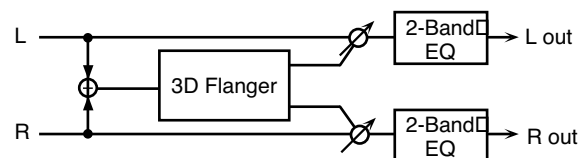
Applique un effet 3D au son de chorus. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation du chorus
Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

30: 3D FLANGER

Applique un effet 3D au son de flanger. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



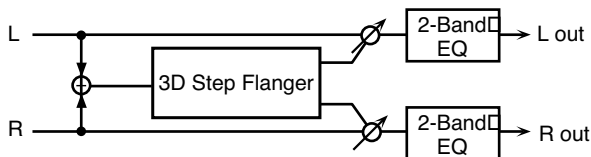
Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.

Liste des effets

Paramètre	Valeurs	Description
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

31: 3D STEP FLANGER

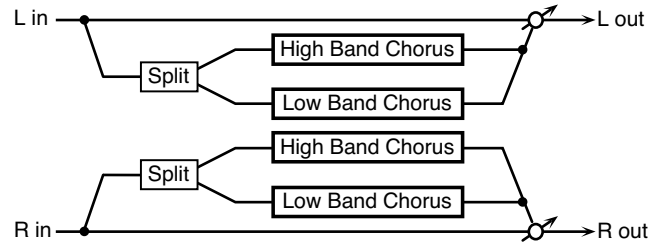
Applique un effet 3D au son de flanger. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retourent en inversion de phase.
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

32: 2BAND CHORUS

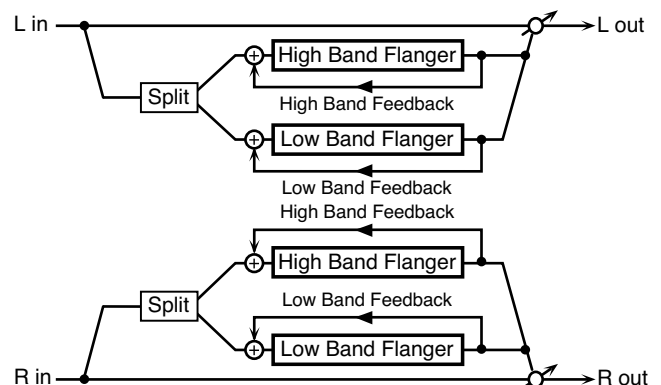
Effet de chorus permettant de traiter séparément les aigus et les graves.



Paramètre	Range	Commentaire
Split Freq	200-8000 Hz	Fréquence de partage entre les graves et les aigus
Low Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves
Low Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les graves
Low Depth	0-127	Amplitude de la modulation pour les graves
Low Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son pour les graves
High Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus
High Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les aigus
High Depth	0-127	Amplitude de la modulation pour les aigus
High Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son pour les aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

33: 2BAND FLANGER

Effet de flanger permettant de traiter séparément les aigus et les graves.

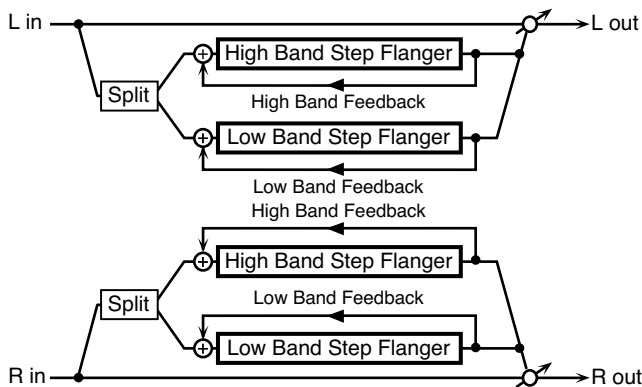


Paramètre	Range	Commentaire
Split Freq	200-8000 Hz	Fréquence de partage entre les graves et les aigus
Low Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves
Low Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les graves
Low Depth	0-127	Amplitude de la modulation pour les graves
Low Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son pour les graves

Paramètre	Range	Commentaire
Low Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les graves. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
High Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus
High Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les aigus
High Depth	0-127	Amplitude de la modulation pour les aigus
High Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son pour les aigus
High Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les aigus. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

34: 2BAND STEP FLNGR (2BAND STEP FLANGER)

Effet de step-flanger permettant de traiter séparément les aigus et les graves.

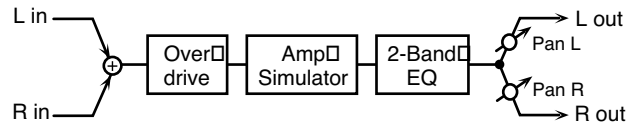


Paramètre	Range	Commentaire
Split Freq	200-8000 Hz	Fréquence de partage entre les graves et les aigus
Low Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves
Low Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les graves
Low Depth	0-127	Amplitude de la modulation pour les graves
Low Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son pour les graves
Low Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les graves. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
Low Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur pour les graves
High Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus
High Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les aigus
High Depth	0-127	Amplitude de la modulation pour les aigus
High Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son pour les aigus

Paramètre	Range	Commentaire
High Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les aigus. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
High Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur pour les aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

35: OVERDRIVE

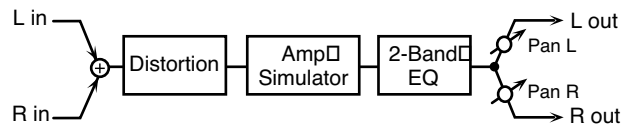
La saturation stéréo produit un effet de distorsion naturelle similaire à celle produite par un ampli à lampe.



Paramètre	Valeurs	Description
Drive #	0-127	Degré de distorsion Agit aussi sur le volume.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL: petit ampli BUILT-IN: petit ampli combo 2-STACK: gros ampli double corps 3-STACK: gros ampli triple corps
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Pan #	L64-63R	Niveau de sortie
Level	0-127	Position stéréo du son en sortie

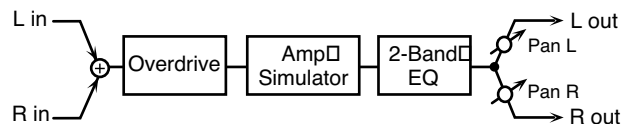
36: DISTORTION

La distorsion donne un effet plus prononcé que la saturation (overdrive). Les paramètres sont identiques à "35: OVERDRIVE."



37: VS OVERDRIVE

Effet overdrive procurant une forte distorsion.



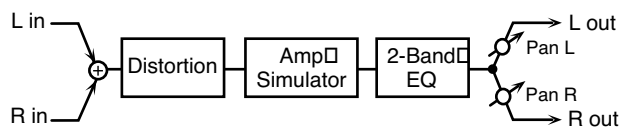
Paramètre	Valeurs	Description
Drive #	0-127	Réglage de l'amplitude de la distorsion. Le volume change en proportion.
Tone #	0-127	Qualité de son de l'overdrive
Amp Sw	OFF, ON	Activation du simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL: petit ampli BUILT-IN: combo 2-STACK: double corps 3-STACK: triple corps
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Pan #	L64-63R	Position stéréo du son en sortie

Liste des effets

Paramètre	Valeurs	Description
Level	0-127	Niveau de sortie

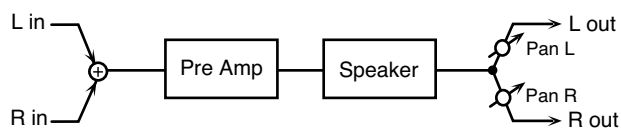
38: VS DISTORTION

Effet de distorsion plus accentué. Les paramètres sont les mêmes que pour «37: VS OVERDRIVE »



39: GUITAR AMP SIMULATOR

Simulation d'un ampli guitare.



Paramètre	Valeurs	Description
Pre Amp Sw	OFF, ON	Activation de l'ampli.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Type d'ampli guitare
Pre Amp Volume #	0-127	Volume et degré de la distorsion de l'ampli
Pre Amp Master #	0-127	Volume général du préampli
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Degré de distorsion pré-ampli
Pre Amp Bass	0-127	Timbre des fréquences basses, medium ou aigues * Les medium ne peuvent pas être sélectionnés pour l'option préampli "MATCH DRIVE".
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0-127 (MATCH DRIVE: -127 - 0)	Timbre des très hautes fréquences
Pre Amp Bright	OFF, ON	La position «ON» donne un son plus clair et incisif. * Ce paramètre n'est réglable que pour les préamp "JC-120," "CLEAN TWIN," ou "BG LEAD".
Speaker Sw	OFF, ON	Passage du signal dans les haut-parleurs (ON), ou non (OFF).
Speaker Type	(See the table below.)	Type de haut-parleur
Mic Setting	1, 2, 3	Détermine la position du micro par rapport au haut-parleur. Trois réglages sont possibles, de plus en plus éloigné de 1 à 3.
Mic Level	0-127	Volume du micro
Direct Level	0-127	Volume du son direct
Pan #	L64-63R	Position stéréo du son en sortie
Level #	0-127	Niveau de sortie

Caractéristiques des différents types de haut-parleurs

La colonne HP indique le diamètre (en pouces anglo-saxons) et le nombre des haut-parleurs.

Type	Cabinet	HP	Microphone
SMALL 1	petite à dos ouvert	10	dynamique
SMALL 2	petite à dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 1	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 2	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 3	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 4	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 5	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BG STACK 1	close	12 x 2	condensateur
BG STACK 2	grande close	12 x 2	condensateur
MS STACK 1	grande close	12 x 4	condensateur
MS STACK 2	grande close	12 x 4	condensateur
METAL STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
2-STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
3-STACK	grande triple corps	12 x 4	condensateur

40: COMPRESSOR

Corrige les variations excessives de niveau en réduisant les niveaux élevés et en renforçant les niveaux plus faibles.



Paramètre	Valeurs	Description
Attack #	0-127	temps d'attaque du son source
Threshold #	0-127	Seuil de début d'action de la compression
Post Gain	0- +18 dB	Réglage du gain de sortie.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level #	0-127	Niveau de sortie

41: LIMITER

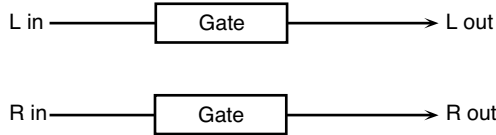
Comprime le signal dépassant un certain seuil et lui évite ainsi de créer de la distorsion.



Paramètre	Valeurs	Description
Release #	0-127	Détermine le temps entre le passage du signal au-dessous du seuil et l'arrêt de la compression.
Threshold #	0-127	Seuil de début d'action de la compression
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ration de compression
Post Gain	0- +18 dB	Réglage du gain de sortie.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level #	0-127	Niveau de sortie

42: GATE

Cet effet de «porte» coupe le delay de la réverb en fonction du volume du son source. Utilisez-le si vous voulez forcer une décroissance rapide de l'effet.

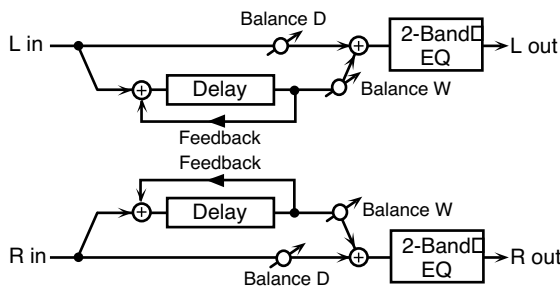


Paramètre	Valeurs	Description
Threshold #	0-127	Seuil de fermeture de la porte
Mode	GATE, DUCK	Type de «gate» GATE (Gated Reverb): Quand le niveau de la source descend en dessous d'un certain seuil, la porte se referme, donnant l'impression que la réverbération est coupée. DUCK (Ducking Reverb): Quand le volume de la source est suffisamment haut, la porte se ferme, donnant un effet de type «ducking reverb». La suppression de la réverbération sur les sons de haut niveau augmente la clarté du signal.
Attack	0-127	Réglage du temps nécessaire à l'ouverture complète de la porte après son déclenchement.
Hold	0-127	Réglage du retard à la fermeture de la porte après que le signal soit repassé en dessous du seuil.
Release	0-127	Réglage du temps nécessaire à la fermeture complète de la porte après la fin du temps de maintien.
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

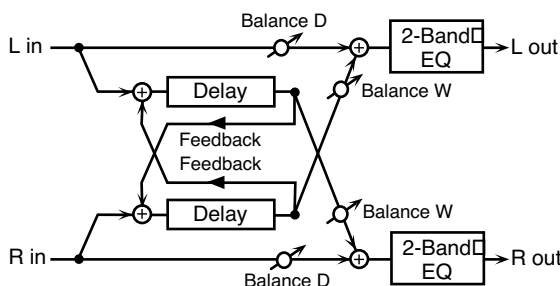
43: DELAY

Delay (retard) stéréo.

Avec Feedback Mode = NORMAL:



Avec Feedback Mode = CROSS:

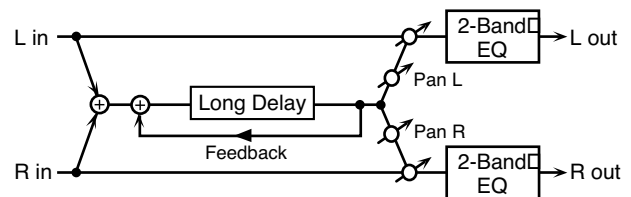


Paramètre	Valeurs	Description
Delay Left	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Delay Right	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Détermine la phase du signal retardé
Phase Right	NORMAL, INVERSE	Détermine la phase du signal retardé

Paramètre	Valeurs	Description
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la manière dont le son retardé est réinjecté en entrée dans l'effet
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

44: LONG DELAY

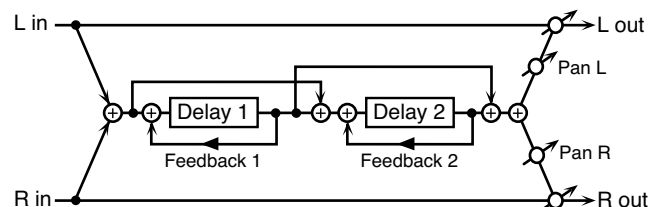
Delay offrant des temps de retard allongés.



Paramètre	Range	Commentaire
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé
Phase	NORMAL, INVERSE	Détermine la phase du signal retardé(NORMAL: non-inversé, INVERT: inversé)
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Pan #	L64-63R	Position du son retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

45: SERIAL DELAY

Associe deux delay en série. Le Feedback peut être appliqué indépendamment à chaque unité permettant la réalisation de retards multiples et complexes.



Paramètre	Range	Commentaire
Delay1 Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé du delay 1
Delay1 Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son delay 1 qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase

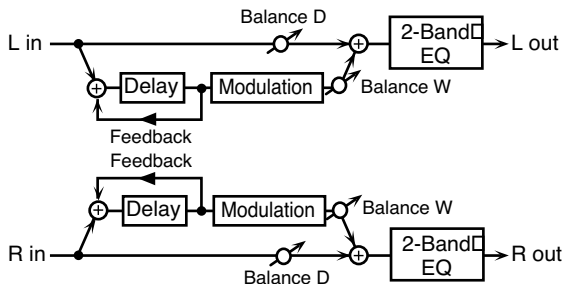
Liste des effets

Paramètre	Range	Commentaire
Delay1 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay 1 est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Delay2 Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé du delay 2
Delay2 Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son delay 2 qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
Delay2 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay 2 est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Pan #	L64-63R	Position du son retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

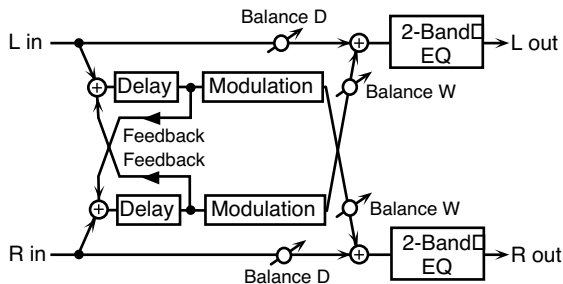
46: MODULATION DELAY

Cet effet ajoute une modulation au son retardé.

Avec Feedback Mode = NORMAL:



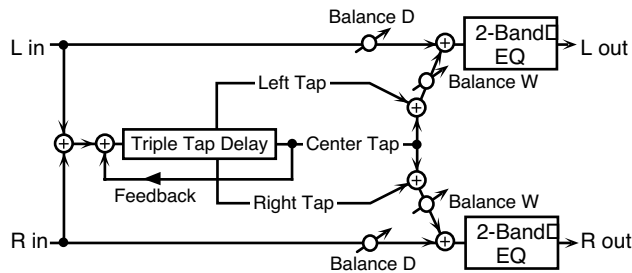
Avec Feedback Mode = CROSS:



Paramètre	Valeurs	Description
Delay Left	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Delay Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la manière dont le son retardé est réinjecté en entrée dans l'effet
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Répartition spatiale du son
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct et le son traité
Level	0-127	Niveau de sortie

47: 3TAP PAN DELAY

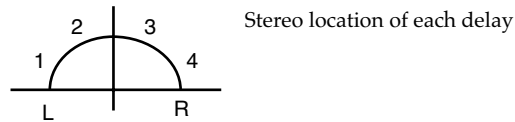
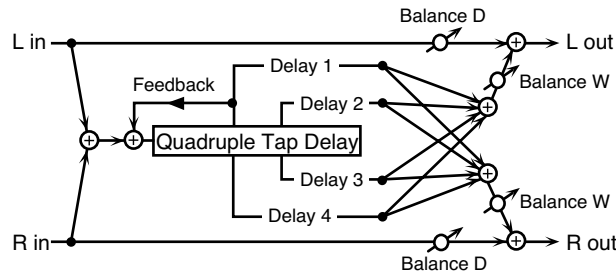
Propose 3 retards distincts : centre, gauche et droit.



Paramètre	Valeurs	Description
Delay Left/Right/Center	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Center Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left/Right/Center Level	0-127	Volume de chaque signal retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

48: 4TAP PAN DELAY

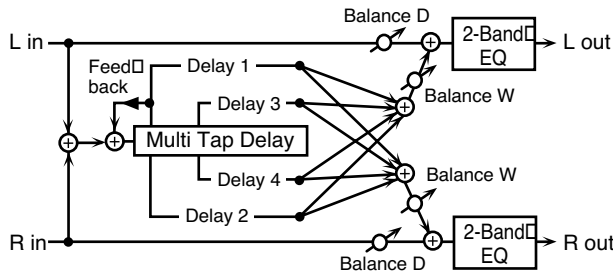
Cet effet propose 4 retards distincts.



Paramètre	Valeurs	Description
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Delay 1 Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay 1-4 Level	0-127	Volume de chaque signal retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

49: MULTI TAP DELAY

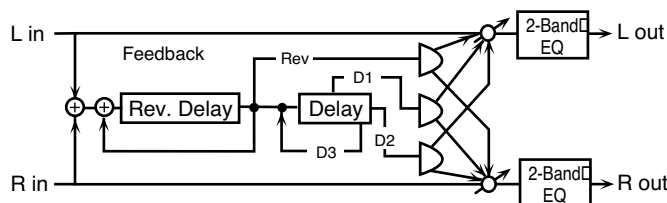
Le Multi Tap Delay présente 4 temps de retard. Chacun peut être réglé sur une valeur de note ou sur un tempo sélectionné. Vous pouvez aussi régler individuellement leur panoramique et leur niveau de sortie.



Paramètre	Valeurs	Description
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay 1 à 4.
Delay 1 Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay 1-4 Pan	L64-63R	Position stéréo des delay 1 à 4
Delay 1-4 Level	0-127	Niveau de sortie des delay 1 à 4
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

50: REVERSE DELAY

Ajoute avec retard une réplique inversée du son source. Un tap delay est branché immédiatement après le reverse delay.

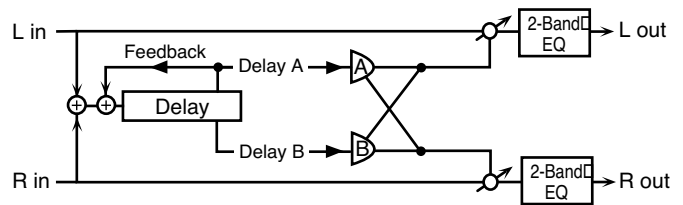


Paramètre	Range	Commentaire
Threshold	0-127	Détermine le niveau du signal à partir duquel le «reverse delay» est appliqué.
Rev Dly Time	0-1300 ms, note	Retard entre l'entrée du son dans le reverse delay et l'apparition du son retardé
Rev Dly Feed-back #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase
Rev Dly HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Rev Dly Pan	L64-63R	Panoramique du son retardé
Rev Dly Level	0-127	Volume du son retardé
Delay 1 - 3 Time	0-1300 ms, note	Retard entre l'entrée du son dans le the tap delay et l'apparition du son retardé

Paramètre	Range	Commentaire
Delay 3 Feed-back #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Delay 1 Pan', 'Delay 2 Pan	L64-63R	Position stéréo des tap delay
Delay 1 Level', 'Delay 2 Level	0-127	Volume des tap delay
Low Gain	-15- +15 dB	Niveau de renforcement/coupeure des graves
High Gain	-15- +15 dB	Niveau de renforcement/coupeure des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

51: SHUFFLE DELAY

Le Shuffle Delay ajoute un décalage rythmique au son retardé, et lui donne un certain «swing».

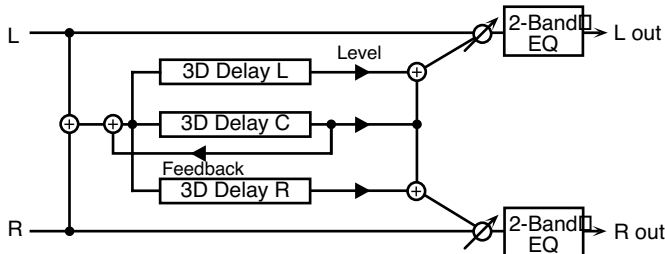


Paramètre	Valeurs	Description
Delay Time #	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay
Shuffle Rate #	0-100 %	Détermine le ratio (en pourcentage) entre le retard du delay B et celui du delay A. Pour une valeur de 100%, les deux retards sont identiques.
Acceleration	0-15	Ce paramètre détermine le temps mis par le paramètre Delay Time pour passer de la valeur en cours à une nouvelle valeur.
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan A/B	0-127	Règle le panoramique des delay A/B
Level A/B	0-127	Règle le volume des delay A/B
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Liste des effets

52: 3D DELAY

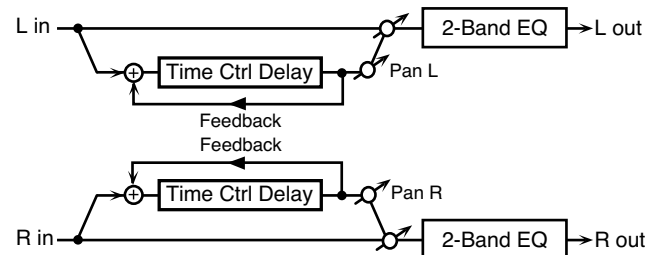
Applique un effet 3D au son retardé. Les retards seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



Paramètre	Valeurs	Description
Delay Left	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left Level	0-127	Niveau de sortie du son retardé
Right Level		
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

53: TIME CTRL DELAY

Delay stéréo à temps de retard évoluant en continu.

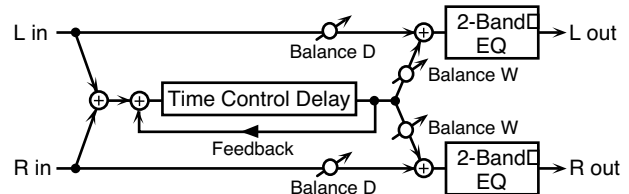


Paramètre	Valeurs	Description
Delay Time #	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Acceleration	0-15	Règle la période sur laquelle évolue la variation de retard entre la valeur initiale et la valeur nouvellement définie. Cette vitesse affecte directement la fréquence de la modulation de hauteur.
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Paramètre	Valeurs	Description
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

54: LONG T CTL DELAY (LONG TIME CONTROL DELAY)

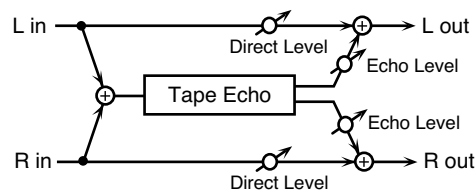
Delay stéréo à temps de retard évoluant en continu et doté d'une plage de réglages étendue.



Paramètre	Valeurs	Description
Delay Time #	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Acceleration	0-15	Règle la période sur laquelle évolue la variation de retard entre la valeur initiale et la valeur nouvellement définie. Cette vitesse affecte directement la fréquence de la modulation de hauteur.
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan #	L64-63R	Position stéréo du son retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

55: TAPE ECHO

Écho à bande virtuel donnant un résultat très réaliste. Simule exactement la section écho du Space Echo RE-201 Roland.

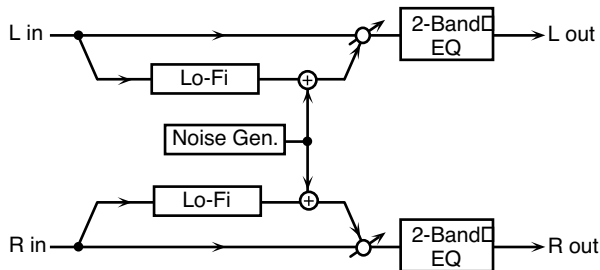


Paramètre	Valeurs	Description
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Choix des combinaisons de têtes de lectures créant le retard : S : short M : middle L : long
Repeat Rate #	0-127	Vitesse de la bande Les valeurs élevées réduisent l'écart entre les «rebonds» du son.
Intensity #	0-127	Nombre de répétition du delay
Bass	-15- +15 dB	Renforce/coupe la partie grave du son retardé
Treble	-15- +15 dB	Renforce/coupe la partie aiguë du son retardé
Head S Pan	L64-63R	Panoramique indépendant pour les têtes short, middle, et long
Head M Pan		
Head L Pan		

Paramètre	Valeurs	Description
Tape Distortion	0-5	Niveau de distorsion de bande spécifique ajoutée Simule la variation timbrale pouvant être détectée par des appareils d'analyse du signal. Des valeurs élevées augmentent le niveau de la distorsion.
Wow/Flutter Rate	0-127	Vitesse du pleurage de bande (variation de hauteur causée par les irrégularités de rotation du cabestan)
Wow/Flutter Depth	0-127	Amplitude du pleurage
Echo Level #	0-127	Volume du son en écho
Direct Level #	0-127	Volume du son original
Level	0-127	niveau de sortie

56: LOFI NOISE

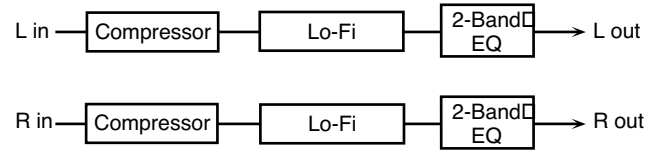
En plus du Lo-fi, cet effet génère différents types de bruits : recherche de station radio, disques vinyles etc.



Paramètre	Valeurs	Description
LoFi Type	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Filter Cutoff	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Sélectionne bruit blanc ou bruit rose.
W/P Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre pas bas appliqué au bruit blanc/rose (BYPASS: no cut)
W/P Noise Level #	0-127	Volume du bruit blanc/rose
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	détermine le type de disque La fréquence à laquelle le bruit est entendu dépend du type sélectionné.
Disc Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de disque. Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Disc Noise Level #	0-127	Volume du bruit de disque
Hum Noise Type	50 Hz, 60 Hz	Fréquence du souffle/ronflement
Hum Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au ronflement (BYPASS: no cut)
Hum Noise Level #	0-127	Volume du ronflement
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

57: LOFI COMPRESS

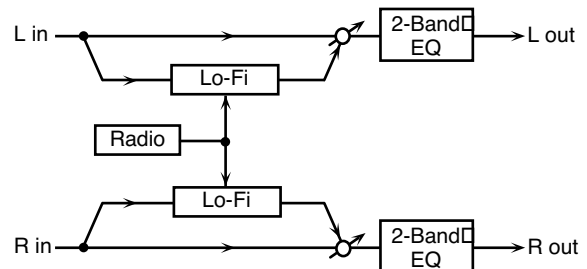
Cet effet est destiné à dégrader intentionnellement la qualité du son.



Paramètre	Valeurs	Description
Pre Fil Type	1-6	Détermine le type de filtre utilisé avant que le son ne passe dans le processeur Lo-Fi.
LoFi Type	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.
Post Fil Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Post Fil Cutoff	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level #	0-127	Niveau de sortie

58: LOFI RADIO

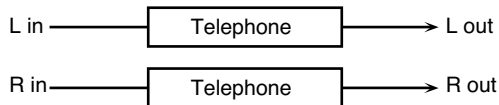
En plus du Lo-fi, cet effet génère la recherche de station radio.



Paramètre	Valeurs	Description
LoFi Type	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Filter Cutoff	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Radio Detune #	0-127	Simule la recherche de stations radio. Plus la valeur est élevée et plus l'accord est décalé.
Radio Noise Level #	0-127	Volume de la recherche de station
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

Liste des effets

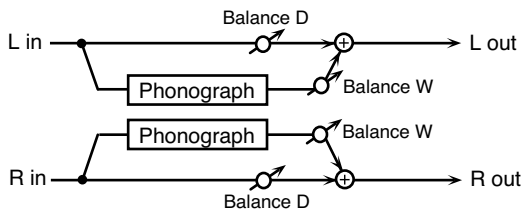
59: TELEPHONE



Paramètre	Valeurs	Description
Voice Quality #	0-15	Qualité audio de la voix «téléphone»
Treble	-15- +15 dB	Bande passante de la voix téléphone
Balance #	D100:0-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

60: PHONOGRAPH

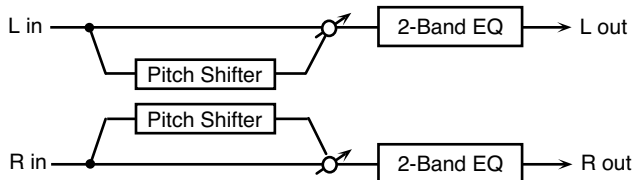
Simule un son enregistré sur un disque vinyl et lu sur une platine-disques traditionnelle. Ajoute également les différents bruits caractéristiques de ces disques ainsi que les irrégularités de rotation du plateau.



Paramètre	Valeurs	Description
Signal Distortion	0-127	Amplitude de la distorsion
Frequency Range	0-127	Bande passante du système de lecture Des valeurs faibles donnent l'impression d'un système plus ancien avec une faible bande passante.
Disc Type	LP, EP, SP	Vitesse de rotation de la platine Joue sur la fréquence des craquements.
Scratch Noise Level	0-127	Niveau des craquements et rayures du disque.
Dust Noise Level	0-127	Niveau d'empoussièrement du disque
Hiss Noise Level	0-127	Niveau du souffle
Total Noise Level #	0-127	Niveau de bruit général
Wow	0-127	Amplitude des irrégularités de rotation à long terme
Flutter	0-127	Amplitude des irrégularités de rotation à court terme
Random	0-127	Amplitude des irrégularités de rotation aléatoires
Total Wow / Flutter #	0-127	Amplitude globale du pleurage
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

61: PITCH SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

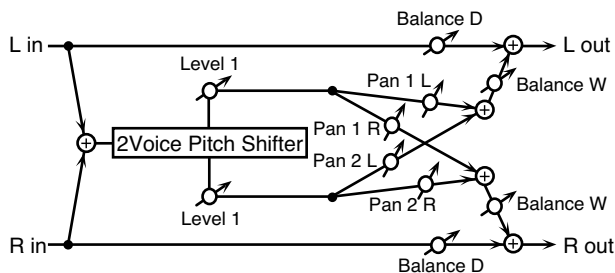
Transpositeur stéréo.



Paramètre	Valeurs	Description
Coarse #1	-24- +12 semi	Transposition par pas d'un demiton pour le son Pitch Shift 1.
Fine #1	-100- +100 cent	Réalise un accordage fin de la hauteur du son Pitch Shift 1 par pas de 2 cents.
Delay Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift 1.
Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

62: 2VOI PCH SHIFTER (2VOICE PITCH SHIFTER)

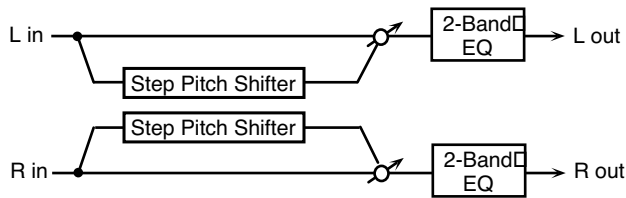
Transpose le son original. Cet effet deux voies dispose de deux transpositions et peut donc ajouter deux sons transposés au son original.



Paramètre	Valeurs	Description
Pitch 1: Coarse #1	-24- +12 semi	Transposition par pas d'un demiton pour le son Pitch Shift 1.
Pitch 1: Fine #1	-100- +100 cent	Réalise un accordage fin de la hauteur du son Pitch Shift 1 par pas de 2 cents.
Pitch 1: Delay	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift 1.
Pitch 1: Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Pitch 1: Pan #	L64-63R	Position stéréo du son Pitch Shift 1.
Pitch 1: Level	0-127	Volume du son Pitch Shift1
Pitch 2: Coarse #2	-24- +12 semi	Paramétrages du son Pitch Shift 2.
Pitch 2: Fine #2	-100- +100 cent	Les paramètres sont identiques à ceux du Pitch Shift 1.
Pitch 2: Delay	0-1300 ms, note	
Pitch 2: Feedback #	-98- +98 %	
Pitch 2: Pan #	L64-63R	
Pitch 2: Level	0-127	
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level Balance	A100:0B-A0:100B	Balance entre les sons Pitch Shift 1 et Pitch Shift 2
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

63: STEP PCH SHIFTER (STEP PITCH SHIFTER)

Transpositeur dans lequel les écarts varient en séquence de 16 pas.



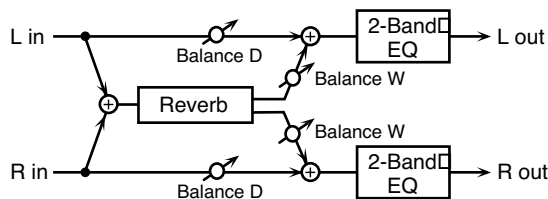
Paramètre	Range	Commentaire
Step 01-16	-24+12 semi	Niveau de transposition de chaque pas (en demi-tons)
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Rapidité du cycle des 16 pas
Attack #	0-127	Vitesse de passage d'une hauteur à l'autre entre deux étapes
Gate Time #	0-127	Durée du son transposé pour chaque étape
Fine	-100- +100 cent	Accordage fin de la transposition pour tous les paliers (par pas de 2 «cent»)
Delay Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son transposé
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 215).

64: REVERB

Ajoute de la réverbération au son, simulant un espace de diffusion de grande taille.

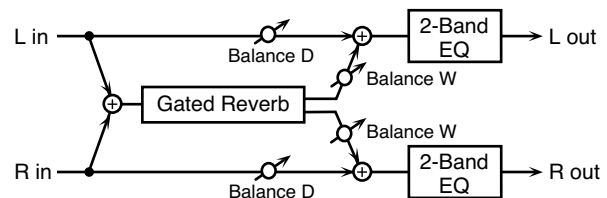


Paramètre	Valeurs	Description
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Type de reverb ROOM1: réverbération dense à décroissance rapide ROOM2: réverbération plus légère à décroissance rapide STAGE1: réverbération avec beaucoup de réflexions tardives STAGE2: reverb avec de nombreuses réflexions précoces HALL1: réverbération à réflexions claires HALL2: réverbération à réflexions riches
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
Time #	0-127	Durée de la réverbération

Paramètre	Valeurs	Description
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle le son réverbéré est coupé. Plus la fréquence est basse et plus les hautes fréquences seront coupées, donnant une réverbération plus douce et plus étouffée. Si vous ne voulez pas de cette atténuation, mettez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

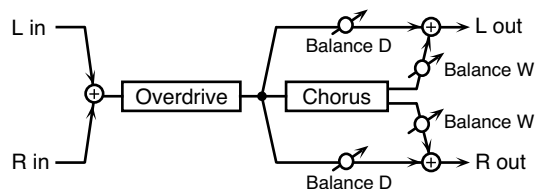
65: GATED REVERB

Réverbération spéciale où le son réverbéré est coupé brutalement avant la fin de sa décroissance naturelle.



Paramètre	Valeurs	Description
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Type de reverb NORMAL: gated reverb conventionnelle REVERSE: réverbération rétrograde SWEEP1: le son réverbéré se déplace de droite à gauche SWEEP2: le son réverbéré se déplace de gauche à droite
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
Gate Time	5-500 ms	Règle le temps d'ouverture de l'effet entre l'apparition de la réverbération et sa coupure.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level #	0-127	Niveau de sortie

66: OD → CHORUS (OVERDRIVE → CHORUS)

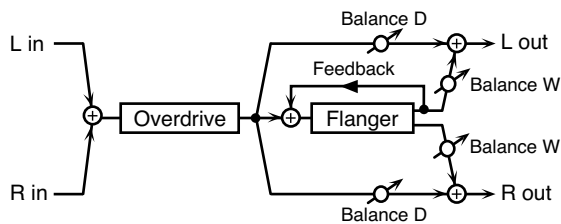


Paramètre	Valeurs	Description
Od Drive #	0-127	Règle le niveau de la distorsion. Le volume change en conséquence.
Od Pan #	L64-63R	Détermine la position stéréo du son en sortie
Cho Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Cho Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Cho Depth	0-127	Amplitude de la modulation

Liste des effets

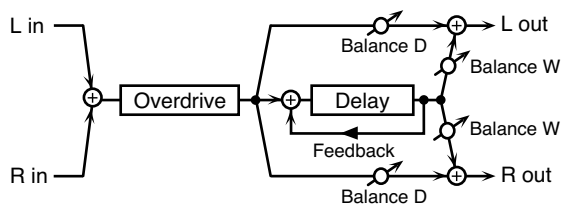
Paramètre	Valeurs	Description
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son de la distortion envoyé vers le chorus (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

67: OD → FLANGER (OVERDRIVE → FLANGER)



Paramètre	Valeurs	Description
Od Drive #	0-127	Règle le niveau de la distortion. Le volume change en conséquence.
Od Pan #	L64-63R	Détermine la position stéréo du son en sortie
Fln Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le Flanger.
Fln Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Fln Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Fln Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion (%) de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Fln Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son de la distortion envoyé vers le Flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

68: OD → DELAY (OVERDRIVE → DELAY)



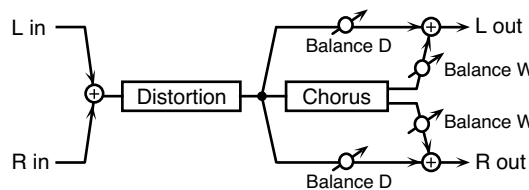
Paramètre	Valeurs	Description
Od Drive #	0-127	Règle le niveau de la distortion. Le volume change en conséquence.
Od Pan #	L64-63R	Détermine la position stéréo du son en sortie
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son retardé.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Paramètre	Valeurs	Description
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son de la distortion envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

69: DST → CHORUS (DISTORTION → CHORUS)

Les paramètres sont les mêmes que dans «66: OVERDRIVE → CHORUS», sauf :

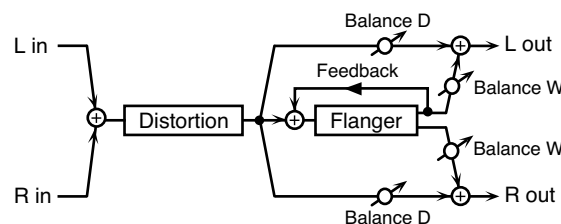
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



70: DST → FLANGER (DISTORTION → FLANGER)

Les paramètres sont les mêmes que dans «67: OVERDRIVE → FLANGER», sauf :

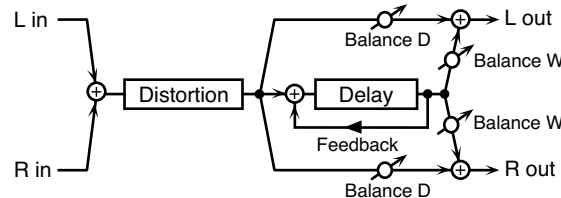
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



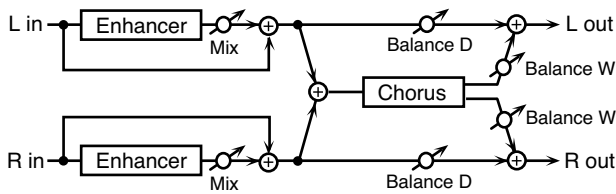
71: DST → DELAY (DISTORTION → DELAY)

Les paramètres sont les mêmes que dans «68: OVERDRIVE → DELAY», sauf :

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan

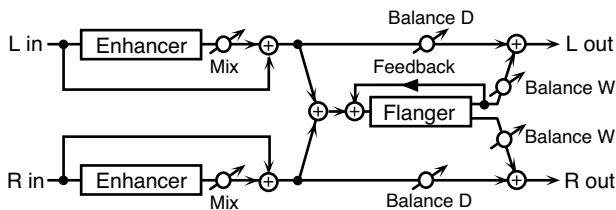


72: ENH → CHORUS (ENHANCER → CHORUS)



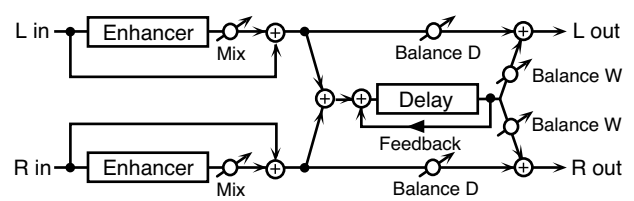
Paramètre	Valeurs	Description
Enh Sens #	0-127	sensibilité de l'enhancer
Enh Mix #	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Cho Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Cho Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Cho Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le chorus (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

73: ENHANCER → FLANGER (ENH → FLANGER)



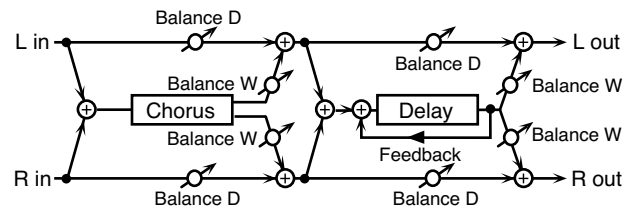
Paramètre	Valeurs	Description
Enh Sens #	0-127	sensibilité de l'enhancer
Enh Mix #	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Fln Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Fln Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Fln Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Fln Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Fln Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

74: ENH → DELAY (ENHANCER → DELAY)



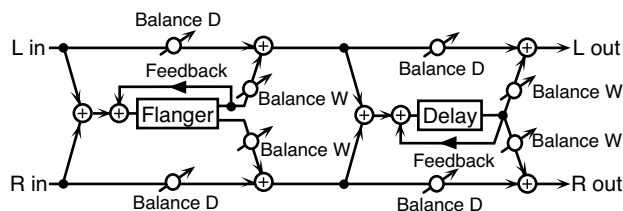
Paramètre	Valeurs	Description
Enh Sens #	0-127	sensibilité de l'enhancer
Enh Mix #	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

75: CHORUS → DELAY



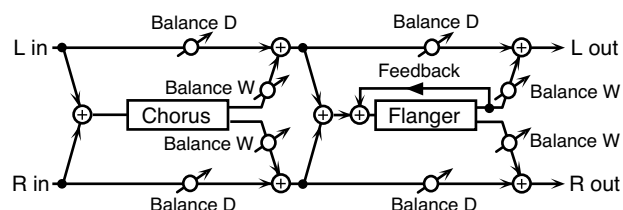
Paramètre	Valeurs	Description
Cho Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Cho Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Cho Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

76: FLANGER → DELAY



Paramètre	Valeurs	Description
Fln Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Fln Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Fln Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Fln Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Fln Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de flanger (W)
Delay Time	0–2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.
Delay Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

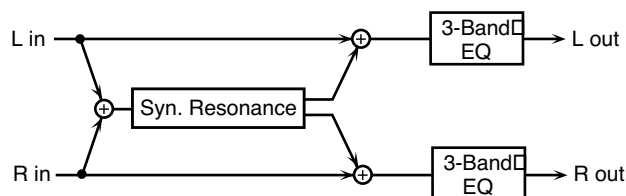
77: CHORUS → FLANGER



Paramètre	Valeurs	Description
Cho Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Cho Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Modulation de fréquence de l'effet de chorus
Cho Depth	0–127	Amplitude de modulation de l'effet de chorus
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Fln Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Fln Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Modulation de fréquence de l'effet de flanger
Fln Depth	0–127	Amplitude de modulation de l'effet de flanger
Fln Feedback #	-98– +98 %	Détermine la proportion de son de flanger réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase
Fln Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son du chorus envoyé vers le flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

78: SYMPATHETIC RESO (SYMPATHETIC RESONANCE)

Sur un piano acoustique, le maintien de la pédale forte enfoncée provoque par «sympathie» la résonance harmonique de cordes non «jouées», ce qui crée des ambiances riches et larges. Cet effet simule ces résonances.



Paramètre	Range	Commentaire
Depth #	0–127	Amplitude de l'effet
Damper #	0–127	Niveau d'enfoncement de la pédale (contrôle la résonance du son)
Pre LPF	16–15000 Hz, BYPASS	Fréquence de coupure des aigus du son original (BYPASS: no cut)
Pre HPF	BYPASS, 16–15000 Hz	Fréquence de coupure des graves du son original (BYPASS: no cut)
Peaking Freq	200–8000 Hz	Fréquence de renforcement du filtre sélectif du son original
Peaking Gain	-15– +15 dB	Niveau de renforcement du filtre sélectif appliqué au son original
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la zone traitée par le filtre sélectif (les valeurs élevées correspondent à la sélectivité la plus grande)
HF Damp	16–15000 Hz, BYPASS	Fréquence de l'atténuation des aigus du son résonant (BYPASS: no cut)
LF Damp	BYPASS, 16–15000 Hz	Fréquence de l'atténuation des graves du son résonant (BYPASS: no cut)
Lid	1–6	Simule les modifications de timbre créées par l'ouverture plus ou moins grande du couvercle du piano.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence centrale de l'égalisation des graves
EQ Low Gain	-15– +15 dB	Amplitude de l'égalisation des graves
EQ Mid Freq	200–8000 Hz	Fréquence centrale de l'égalisation des medium
EQ Mid Gain	-15– +15 dB	Amplitude de l'égalisation des medium
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la bande d'égalisation des mediums (plus étroite pour des valeurs élevées)
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence centrale de l'égalisation des aigus
EQ High Gain	-15–+15 dB	Amplitude de l'égalisation des aigus
Level	0–127	Niveau de sortie

À propos de l'utilisation des effets 3D

Les effets 3D ci-après utilisent la technologie RSS (Roland Sound Space) pour procurer une sensation d'espace inaccessible avec les effets traditionnels.

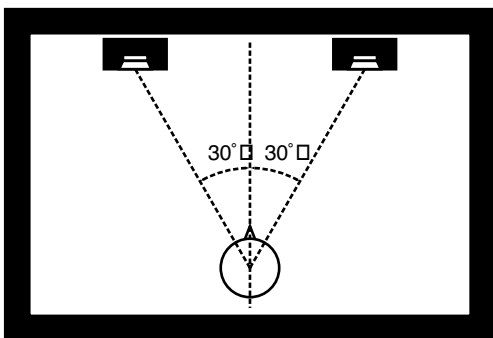
52: 3D DELAY

29: 3D CHORUS

30: 3D FLANGER

31: 3D STEP FLANGER

Quand vous les utilisez, nous vous conseillons de vous positionner par rapport aux enceintes selon le schéma ci-dessous. Veillez également à ce que ces enceintes soient à une distance suffisante des murs.



Si les enceintes gauche et droite sont trop éloignées l'une de l'autre ou si la pièce est trop réverbérante, l'effet 3D peut ne pas être possible.

Chacun de ces effets possède un paramètre Out (Output Mode). Si le son des connecteurs OUTPUT doit être adressé à des enceintes, sélectionnez SPEAKER. S'il doit être écouté au casque, sélectionnez PHONES. En cas de mauvaise sélection, vous ne pourrez pas entendre l'effet 3D. Dans le cas contraire, vous en profiterez pleinement

À propos de la fonction STEP RESET

06: STEP FILTER

16: STEP RING MODULATOR

19: STEP PAN

20: SLICER

63: STEP PITCH SHIFTER

Les cinq types ci-dessus comportent un séquenceur à 16 pas. Pour chacun d'eux vous pouvez utiliser un contrôle multi-effet pour réinitialiser la séquence au premier pas. Pour cela, réglez le paramètre Destination du contrôle multi-effet sur «Step Reset».

Par exemple, si vous voulez utiliser le levier de modulation à cet effet :

Source: CC01: MODULATION

Destination: Step Reset

Sens: +63

La séquence reprendra alors au premier pas à chaque fois que vous agirez sur le levier de modulation.

note:

(Triplet de quadruple croche), (Quadruple-croche), (Triplet de triple-croches),
 (Triple croche), (Triplet de double-croche), (Triplet croche pointée),
 (Double croche), (Triplet de croches), (Double-croche pointée),
 (Croche), (Triplet de noires), (Croche pointée),
 (Noire), (Triplet de blanches), (Noire pointée), (Blanche),
 (Triplet de ronde), (Blanche pointée), (Ronde),

Paramètres du chorus

L'effet Chorus du Fantom-XR peut aussi être utilisé comme delay stéréo.

Ces réglages permettent de sélectionner l'un ou l'autre et les caractéristiques de l'effet sélectionné type.

Paramètre	Valeurs	Description
Chorus Type	0 (OFF), 1 (CHORUS), 2 (DELAY), 3 (GM2 CHORUS)	Choix entre Chorus et Delay. 0 (OFF): aucun des deux. 1 (CHORUS): Chorus. 2 (DELAY): . 3 (GM2 CHORUS): chorus GM2.
Type: 1 (CHORUS)		
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Feedback	0–127	Détermine la proportion de son traité qui est réinjecté au niveau de l'entrée.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupe les fréquence supérieures à la fréquence de coupure HPF: coupe les fréquence inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure
Phase	0–180°	Dispersion spatiale du son
Type: 2 (DELAY)		
Delay Left	0–1000 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback	-98–+98 %	Détermine la proportion de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée, assurant un contrôle du nombre des répétitions.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée ou atténuée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BY-PASS.
Left Level	0–127	Volume de chacun des retards
Right Level		
Center Level		
Type: 3 (GM2 CHORUS)		
Pre-LPF	0–7	Coupe les hautes fréquences avant injection dans le chorus les valeurs élevées correspondent à plus de coupure.
Level	0–127	Volume du son de chorus
Feedback	0–127	Détermine la proportion de son traité qui est réinjecté au niveau de l'entrée..
Delay	0–127	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du chorus.
Rate	0–127	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Send Level To Reverb	0–127	Détermine le niveau du son de chorus envoyé vers la réverb.

NOTE

Si vous définissez le delay en tant que valeur de note, la réduction du tempo ne pourra pas modifier la valeur du delay au-delà d'une certaine durée. Il y a en effet une limite supérieure aux variations du temps de retard. Quand cette limite est atteinte, aucune variation n'est plus possible. Cette limite correspond à la valeur maximale susceptible d'être saisie de manière numérique.

note:

Paramètres de la réverb

Ces paramètres permettent de choisir le type de réverbération et ses caractéristiques.

Paramètre	Valeurs	Description
Reverb Type	0 (OFF), 1 (REVERB), 2 (SRV ROOM), 3 (SRV HALL), 4 (SRV PLATE), 5 (GM2 REVERB)	Type de réverbération 0 (OFF): pas d'effet. 1 (REVERB): réverbération normale 2 (SRV ROOM): simulation de la résonance d'une pièce normale. 3 (SRV HALL): simulation de l'ambiance d'une salle de concert. 4 (SRV PLATE): simule une réverbération à plaque. 5 (GM2 REVERB): réverb GM2
Type: 1 (REVERB)		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Type de reverb/delay ROOM1: réverbération dense ROOM2: réverbération plus légère STAGE1: réflexions tardives STAGE2: réflexions précoces HALL1: réflexions claires HALL2: réflexions riches DELAY: delay conventionnel PAN-DELAY: delay effect with echoes that pan left and right
Time	0-127	Temps de réverbération (Type: ROOM1-HALL2) temps de delay (Type: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle le son réverbéré est coupé. Si vous ne voulez pas annuler la réverbération des hautes fréquences, mettez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Feedback	0-127	Règle le nombre de rebonds du delay quand le type est DELAY ou PAN-DELAY.
Type: 2 (SRV ROOM)/3 (SRV HALL)/4 (SRV PLATE)		
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
Time	0-127	Durée de la réverbération
Size	1-8	Taille de la salle simulée
High Cut	160 Hz-12.5 kHz, BYPASS	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les composantes les plus aiguës du son réverbéré sont atténuées. Si vous ne voulez pas appliquer d'atténuation, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Density	0-127	Densité de la reverb
Diffusion	0-127	Ajuste les variations dans la densité de la réverbération au cours du temps. Plus la valeur est élevée et plus la densité augmente. Cet effet est plus prononcé pour les longs temps de réverbération
LF Damp Freq	50-4000 Hz	Détermine la fréquence en-dessous de laquelle le contenu de la reverb est réduit ou atténué. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
LF Damp Gain	-36-0 dB	Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par «LF Damp». Une valeur de 0 correspond à une absence de réduction.
HF Damp Freq	4000 Hz-12.5 kHz	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le contenu de la reverb est réduit ou atténué. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
HF Damp Gain	-36-0 dB	Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par «HF Damp». Une valeur de 0 correspond à une absence de réduction.
Type: 5 (GM2 REVERB)		
Character	0-7	Niveau de sortie de la réverbération
Pre-LPF	0-7	Type de reverb 0-5: reverb 6, 7: delay
Level	0-127	Coupe les hautes fréquences du son source. Les valeurs élevées correspondent à plus de coupure.
Time	0-127	Temps de réverbération
Delay Feedback	0-127	Détermine la proportion de son retardé réinjecté dans l'effet quand le paramètre Character est sur 6 ou 7.

Paramètres Input Effect

Sélectionne le type d'effet qui sera appliqué à la source externe.

01: EQUALIZER

Agit sur le timbre des fréquences graves et aiguës.

Paramètre	Range	Commentaire
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence centrale des graves
Low Gain	-15+15 dB	Niveau de renforcement / coupure des graves
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence centrale des aigus
High Gain	-15+15 dB	Niveau de renforcement / coupure des aigus

02: ENHANCER

Modifie le contenu harmonique des hautes fréquences et ajoute de la présence.

Paramètre	Range	Commentaire
Sens	0-127	Amplitude de l'effet enhancer
Mix	0-127	Volume des harmoniques générées par l'effet

03: COMPRESSOR

Atténue les niveaux élevés et renforce les niveaux faibles pour fournir un volume général plus constant.

Paramètre	Range	Commentaire
Attack	0-127	Retard entre le dépassement du seuil par le signal et le début d'action de la compression
Threshold	0-127	Seuil de déclenchement de la compression
Post Gain	0+18 dB	Niveau de sortie

04: LIMITER

Comprime le son dépassant un certain niveau pour éviter l'apparition de distorsion.

Paramètre	Range	Commentaire
Release	0-127	Retard entre le retour du niveau en dessous du seuil et l'arrêt de la compression
Threshold	0-127	Niveau de déclenchement de la compression
Post Gain	0+18 dB	Niveau de sortie

05: NOISE SUPPRESSOR

Supprime le bruit de fond pendant les périodes de silence.

Paramètre	Range	Commentaire
Threshold	0-127	Niveau à partir duquel la suppression de bruit agit
Release	0-127	Temps mis par le signal pour atteindre zéro après le début de la suppression de bruit.

06: CENTER CANCELER

Annule les sons localisés au centre de l'espace stéréo. Permet dans certains cas de supprimer efficacement le chant.

Paramètre	Range	Commentaire
Ch Balance	-50+50	Balance entre les canaux gauche et droit pour supprimer le son
Range Low	16-15000 Hz	Limite basse des fréquences à supprimer
Range High	16-15000 Hz1	Limite haute des fréquences à supprimer

Messages d'erreur

Quand une opération incorrecte est engagée ou si un traitement ne peut pas être effectué comme vous l'avez demandé, un message d'erreur apparaît. Reportez-vous aux commentaires ci-dessous et prenez les mesures appropriées pour chaque cas.

Message	Signification	Action
Cannot Edit Preset Sample!	Ce sample est preset et ne peut pas être édité.	—
Cannot Edit GM Patch	Patch GM, non éditable.	—
Cannot Write GM Patch	Patch GM, non sauvegardable.	—
Card Not Ready!	Pas de carte dans le connecteur.	Insérez une carte mémoire dans son logement.
Empty Sample!	Ce sample ne contient aucune donnée.	Choisissez un sample non vide.
File Name Duplicate	Ce song est vierge et ne peut donc être joué.	Choisissez un Song contenant des données.
Illegal File!	Un fichier de même nom existe déjà.	Supprimez le fichier portant le même nom, ou choisissez un autre nom pour la sauvegarde, ou encore sauvegardez-le sur un autre disque.
Memory Damaged!	Le Fantom-X ne peut pas utiliser ce fichier.	—
Memory Full!	La mémoire est endommagée.	Effectuez un Factory Reset (réinitialisation) Si cela ne résout pas le problème, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de maintenance agréé.
MIDI Offline!	Mémoire interne ou sur carte insuffisante pour effectuer la sauvegarde.	Supprimez les données inutiles.
No More Sample Numbers!	Le sample ne peut pas être divisé plus avant. Comme il y a moins de 256 numéros de sample libres, aucun échantillonnage n'est plus possible.	Supprimez les samples inutilisés pour récupérer 256 numéros de sample consécutifs ou plus.
Permission Denied!	Fichier protégé.	—
Sample Length Too Short!	Le sample est trop court et ne peut pas être édité.	Sur des samples très courts, l'édition peut ne pas donner les résultats escomptés.
Sample Memory Full!	La mémoire d'échantillonnage est trop faible et aucun enregistrement n'est plus possible.	Supprimez les samples inutiles.
Too Many Sample Selected!	L'opération n'a pas pu être exécutée car des markers sont affectés à plus d'un sample.	Annulez les markers ou ne leur attribuez qu'un seul sample.
Unformatted!	La carte mémoire n'est pas au bon format.	Formatez la carte mémoire.

Liste des Performances

Groupe USER

No.	Nom	No.	Nom
001	Seq:Template	033	GM2 Template
002	Seq:Pop 1	034	Piano+Str X
003	Seq:Pop 2	035	Arctic Zone
004	Seq:Pop 3	036	FrozenRhodes
005	Seq:Pop 4	037	Strings Orch
006	Seq:Pop 5	038	PopBrsStack
007	Seq:Pop 6	039	IcebergGroov
008	Seq:Pop 7	040	Sad Tale
009	Seq:Rock 1	041	ChillyPlanes
010	Seq:Rock 2	042	TwilightSong
011	Seq:Fusion	043	Anonymous
012	Seq:Funk	044	Ancient Wind
013	Seq:Jazz	045	AutoSequence
014	Seq:HipHop 1	046	PhaseRhodes1
015	Seq:HipHop 2	047	PhaseRhodes2
016	Seq:R&B 1	048	EP Multi
017	Seq:R&B 2	049	Rotary Multi
018	Seq:BrkBeats	050	Bass Multi
019	Seq:Big Beat	051	Dist Gt Mult
020	Seq:DnB	052	Burning Lead
021	Seq:2 Step	053	Highland
022	Seq:Trance	054	Marshland
023	Seq:Techno	055	Rv Piano Pad
024	Seq:Electro	056	Old EP Vinyl
025	Seq:Hardcore	057	Delay Santur
026	Seq:House	058	EpicTrncySyn
027	Seq:Disco	059	Multi Mod Ld
028	Seq:Reggae	060	Robot Bass
029	Seq:Bossa	061	Slice Rv Hit
030	Seq:Latin	062	AutoNoiseOSC
031	Seq:EL Samba	063	*Eurodance
032	Gated Drums	064	*SlapBs Trig

Groupe PRESET

No.	Nom	No.	Nom
001	Seq:Template	033	Seq:Perc Phr
002	Seq:Pop 1	034	Piano+Str X
003	Seq:Pop 2	035	Arctic Zone
004	Seq:Pop 3	036	FrozenRhodes
005	Seq:Pop 4	037	Strings Orch
006	Seq:Pop 5	038	PopBrsStack
007	Seq:Pop 6	039	IcebergGroov
008	Seq:Pop 7	040	Sad Tale
009	Seq:Rock 1	041	ChillyPlanes
010	Seq:Rock 2	042	TwilightSong
011	Seq:Fusion	043	Anonymous
012	Seq:Funk	044	Ancient Wind
013	Seq:Jazz	045	AutoSequence
014	Seq:HipHop 1	046	PhaseRhodes1
015	Seq:HipHop 2	047	PhaseRhodes2
016	Seq:R&B 1	048	EP Multi
017	Seq:R&B 2	049	Rotary Multi
018	Seq:BrkBeats	050	Bass Multi
019	Seq:Big Beat	051	Dist Gt Mult
020	Seq:DnB	052	Burning Lead
021	Seq:2 Step	053	Highland
022	Seq:Trance	054	Marshland
023	Seq:Techno	055	Rv Piano Pad
024	Seq:Electro	056	Old EP Vinyl
025	Seq:Hardcore	057	Delay Santur
026	Seq:House	058	EpicTrncySyn
027	Seq:Disco	059	Multi Mod Ld
028	Seq:Reggae	060	Robot Bass
029	Seq:Bossa	061	Slice Rv Hit
030	Seq:Latin	062	AutoNoiseOSC
031	Seq:EL Samba	063	Gated Drums
032	Seq:TabraPhr	064	GM2 Template

Les sons (Performances, Patches, Rhythm Sets, et Rhythm Groups, Rhythm Patterns) portant une astérisque * attachée à leur nom utilisent les Samples Presets. Pour pouvoir jouer ces sons, ces Samples Presets doivent avoir été chargés préalablement dans le Fantom-XR.

Liste des patches

USER (Groupe User)

No.	Nom	Voix	Catégorie	No.	Nom	Voice	Catégorie	No.	Nom	Voice	Catégorie	No.	Nom	Voice	Catégorie
001	UltimatGrand	2	AC.PIANO	071	So true...	2	AC.PIANO	141	Ooh La La	5	BRIGHT PAD	211	Reso SynBass	3	SYNTH BASS
002	Strobot	2	PULSATING	072	Are U ready?	4	PULSATING	142	Solo Tb	1	AC.BRASS	212	South Pole	2	SYNTH FX
003	Full Strings	4	STRINGS	073	Mellow Tron	3	STRINGS	143	Psycho EP	4	EL.PIANO	213	Studio Grand	2	AC.PIANO
004	The VorteX	2	SYNTH FX	074	Shangri-La	5	SYNTH FX	144	SBF Lead	4	HARD LEAD	214	VirtualHuman	4	PULSATING
005	Purple Organ	5	ORGAN	075	BluesHrp V/S	1	HARMONICA	145	Flange Dream	4	SOFT PAD	215	Darmstrat X	5	DIST.GUITAR
006	X Brs Sect 1	6	AC.BRASS	076	EuronalSynth	2	SOFT LEAD	146	X Picked Bs	2	BASS	216	Ending Scene	4	ORCHESTRA
007	FlamencoGt X	3	AC.GUITAR	077	Alto Sax	1	SAX	147	Classic Lead	4	HARD LEAD	217	Distro FXM	3	HARD LEAD
008	* EuroPhrSeq	6	BEAT&GROOVE	078	SBF Nozer	2	TECHNO SYNTH	148	LongDistance	1	ETHNIC	218	FullDraw Org	3	ORGAN
009	SquareSphere	2	PULSATING	079	Nu Romance	4	OTHER SYNTH	149	X Pure Grand	2	AC.PIANO	219	Alien Voice	2	SYNTH FX
010	HimalayaThaw	4	BELL	080	Ring Worldz	2	BRIGHT PAD	150	Da Chronic	2	SYNTH BASS	220	Stadium SBF	1	OTHER SYNTH
011	Nu RnB Bass	1	SYNTH BASS	081	Rezo Sync	3	HARD LEAD	151	Tenor Sax	2	SAX	221	Good Old Day	3	WIND
012	Killerbeez	4	TECHNO SYNTH	082	Over-D6	3	KEYBOARDS	152	Dancefloor	4	PULSATING	222	FS Slap Bass	2	BASS
013	Angel Pipes	2	OTHER SYNTH	083	Orange Skin	4	HIT&STAB	153	Shroomy	3	TECHNO SYNTH	223	Skydiver	2	PLUCKED
014	GTR Heroes	5	DIST.GUITAR	084	Atk Flute	2	FLUTE	154	Ethno Keys	2	MALLET	224	Harmon Mute	1	AC.BRASS
015	Symphonika	8	ORCHESTRA	085	* FiestaBeat	4	BEAT&GROOVE	155	Simply Nasty	4	HARD LEAD	225	PeakArpSine	1	SOFT LEAD
016	Cut Thru Wah	2	EL.GUITAR	086	Lounge Kit	2	COMBINATION	156	Beat Vox	1	VOX	226	Alien Bubble	1	TECHNO SYNTH
017	Mr. Nasty	2	SYNTH BASS	087	Galaxadin	2	PULSATING	157	AMP Rhodes	5	EL.PIANO	227	Twin StratsB	2	EL.GUITAR
018	ParisRomance	4	ACCORDION	088	Tornrubber	2	SYNTH BASS	158	Contrabass	4	STRINGS	228	Orbiting	3	PULSATING
019	Spr SideBand	6	BRIGHT PAD	089	Comp Stil Gtr	2	AC.GUITAR	159	Bend SynBrs	4	SYNTH BRASS	229	Sahara Str	4	STRINGS
020	Tre Rhodes	5	EL.PIANO	090	Pop Brs Stac	2	AC.BRASS	160	Modular	2	OTHER SYNTH	230	Fundamental	3	SYNTH BASS
021	Epic Lead	2	HARD LEAD	091	Sweet House	4	TECHNO SYNTH	161	Dirty D/A	3	SOFT LEAD	231	SA Dance Pno	2	AC.PIANO
022	Motion Pad	4	SOFT PAD	092	Celebrated	4	SYNTH FX	162	Tekno Tone	1	PULSATING	232	Dirty Saw	2	HARD LEAD
023	VKHold4Speed	4	ORGAN	093	Digitvox	2	BRIGHT PAD	163	Nu Bace	2	SYNTH BASS	233	X-panda	2	OTHER SYNTH
024	Double Track	2	EL.GUITAR	094	Viola	3	STRINGS	164	Mod Scanner	2	SYNTH FX	234	Saturn Siren	5	BRIGHT PAD
025	Nylon Gtr VS	2	AC.GUITAR	095	Optik'Synth	2	HARD LEAD	165	Fantomas Pad	5	PULSATING	235	Orch & Horns	5	ORCHESTRA
026	AirPluck	4	MALLET	096	Crystal Rhd	2	EL.PIANO	166	FS Fretnot 1	2	BASS	236	Amore Story	4	AC.GUITAR
027	Nu RnB Saw 1	4	SYNTH BASS	097	xccultural	3	COMBINATION	167	Solo Tp	2	AC.BRASS	237	Raven Chord	4	TECHNO SYNTH
028	X Finger Bs2	2	BASS	098	Control Room	4	SYNTH FX	168	Farewell	6	ORCHESTRA	238	Soulfinger	2	BASS
029	SolarPleXus	2	SYNTH FX	099	Pearly Harp	4	PLUCKED	169	Wezcoast	2	HARD LEAD	239	Landing Pad	3	SYNTH FX
030	Arie Piano	4	AC.PIANO	100	Machine Str	2	STRINGS	170	FS Flute	2	FLUTE	240	Virtual RnBs	2	SYNTH BASS
031	StellarTreck	4	PULSATING	101	X Mute Bass	2	BASS	171	Theramax	1	SOFT LEAD	241	Clarence.net	2	WIND
032	Larsen /Aft	2	DIST.GUITAR	102	Bass Drive	3	SYNTH BASS	172	Mojo Man	2	HIT&STAB	242	PanningFrmnt	2	PULSATING
033	Moody Tron	3	STRINGS	103	Dance Steam	2	HIT&STAB	173	Solo Sop Sax	1	SAX	243	Quiet River	4	PLUCKED
034	Magic Wave	2	SYNTH FX	104	Riven Pad	5	SOFT PAD	174	Timeline	4	BRIGHT PAD	244	OB Slow Str	2	SOFT PAD
035	DigimaX	2	OTHER SYNTH	105	Vint Clavier	3	OTHER SYNTH	175	Wet TC	1	EL.GUITAR	245	FS Loud Gtr	3	DIST.GUITAR
036	X Perc Organ	3	ORGAN	106	Jazz Guitar	1	EL.GUITAR	176	Underneath	4	SYNTH BASS	246	X Finger Bs1	2	BASS
037	Mini Growl	2	SOFT LEAD	107	When I'm 64	2	COMBINATION	177	Lazer Points	2	SYNTH FX	247	VelPanWurly	2	EL.PIANO
038	Snappy Clav	2	KEYBOARDS	108	SideBandBell	4	BELL	178	Wire Sync	3	HARD LEAD	248	Syn Opera	4	VOX
039	Staccato VS	4	STRINGS	109	D n' Bass	1	SYNTH BASS	179	JD-800 Piano	1	AC.PIANO	249	Modular Lead	3	SOFT LEAD
040	Life-on	4	BRIGHT PAD	110	La Seine	4	ACCORDION	180	Cross Talk	1	PULSATING	250	With Love	4	AC.GUITAR
041	Powerline	2	SYNTH BASS	111	InfinitePhsr	6	BRIGHT PAD	181	Nu Pad	2	PULSATING	251	JP-8 Phase	4	SOFT PAD
042	Disto Stab !	5	HIT&STAB	112	Wired Synth	8	OTHER SYNTH	182	Phase Clavi	2	KEYBOARDS	252	Pop Brs wAtk	4	AC.BRASS
043	Piano Oz	4	AC.PIANO	113	5th Pad X	5	SOFT PAD	183	Anadroid	1	TECHNO SYNTH	253	Cicada Piano	4	AC.PIANO
044	Space & Time	4	PULSATING	114	FS SoapOpera	1	ORGAN	184	Phono Organ	2	ORGAN	254	X StrSection	4	STRINGS
045	Cello	1	STRINGS	115	NylonGt /HO	1	AC.GUITAR	185	Dirt & Grime	3	SYNTH BASS	255	Jupiter-X	5	SOFT PAD
046	CerealKiller	1	SYNTH FX	116	Dark Grand	4	AC.PIANO	186	Rockin' Dly	3	DIST.GUITAR	256	Bending Logo	8	SYNTH FX
047	EP Belle	3	EL.PIANO	117	Auto Sync	2	PULSATING	187	Mr. Fourier	3	PULSATING				
048	Trancy X	4	OTHER SYNTH	118	Film Cue	4	VOX	188	NewAge Frtls	3	BASS				
049	HimalayaPipe	4	FLUTE	119	Violin	1	STRINGS	189	Evolution X	2	SOFT PAD				
050	JP8000 Brass	7	SYNTH BRASS	120	Minty Fresh	3	PULSATING	190	Baritone Sax	1	SAX				
051	WithALiHelp	5	AC.GUITAR	121	StakDraw Org	4	ORGAN	191	Hall Oboe	1	WIND				
052	Strobe X	5	PULSATING	122	F.Horns Sect	3	AC.BRASS	192	TB-Sequence	1	OTHER SYNTH				
053	Trancepire	1	TECHNO SYNTH	123	Wind & Str 1	7	ORCHESTRA	193	GuitaratiuG	3	EL.GUITAR				
054	TubyRuesday	2	BELL	124	FS 12str Gtr	3	AC.GUITAR	194	Alpha Hoover	1	TECHNO SYNTH				
055	Exhale	2	OTHER SYNTH	125	Comp Picker	2	BASS	195	ChoruSE ONE	1	SYNTH BASS				
056	Searing COSM	2	DIST.GUITAR	126	eXisDance	4	PULSATING	196	Sineticfic	2	SOFT LEAD				
057	Follow	2	SOFT PAD	127	Dreaming Box	4	BELL	197	Wired Rez	3	TECHNO SYNTH				
058	Grand Pipe	3	ORGAN	128	Andes Mood	1	FLUTE	198	FS Marimba	1	MALLET				
059	Sad ceremony	8	VOX	129	Dust Bass	4	SYNTH BASS	199	SlippingSaws	3	HARD LEAD				
060	BodyElectric	3	HARD LEAD	130	Survivoz	4	BRIGHT PAD	200	Choral Sweep	3	VOX				
061	Doubled Bass	3	BASS	131	Backing PhEP	2	EL.PIANO	201	Flugel Horn	1	AC.BRASS				
062	Xtrem Sine	1	SOFT LEAD	132	Tutti	8	HIT&STAB	202	TDreamTouch	3	OTHER SYNTH				
063	Mod Chord	2	HIT&STAB	133	ActualAnalog	2	HARD LEAD	203	Polar Morn	4	BRIGHT PAD				
064	Filament	5	SYNTH BASS	134	TrnsSweepPad	6	SOFT PAD	204	Drop Bass	3	SYNTH BASS				
065	SuperSawSlow	2	OTHER SYNTH	135	Ivan's	4	TECHNO SYNTH	205	Pop Orch	7	ORCHESTRA				
066	FS Wurly	2	EL.PIANO	136	Triple X	2	OTHER SYNTH	206	Nyl-Intro	2	AC.GUITAR				
067	Mash Pad	5	BRIGHT PAD	137	DelicatePizz	4	STRINGS	207	Morph Filter	3	SOFT PAD				
068	Vocastic	8	PULSATING	138	SubOscar	3	SYNTH BASS	208	Kinda Kurt	2	EL.GUITAR				
069	Bon Voyage	3	HARD LEAD	139	FS Sitar 1	4	PLUCKED	209	Downright Bs	3	BASS				
070	Visionary	4	BRIGHT PAD	140	Punker 1	2	DIST.GUITAR	210	50'SteelDrms	4	MALLET				

PR-A (Groupe Preset A)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	So true...	2	AC.PIANO
002	ConcertPiano	3	AC.PIANO
003	Warm Piano	2	AC.PIANO
004	Warm Pad Pno	4	AC.PIANO
005	Warm Str Pno	6	AC.PIANO
006	BealeSt Walk	4	AC.PIANO
007	Rapsody	7	AC.PIANO
008	JD-800 Piano	1	AC.PIANO
009	SA Dance Pno	2	AC.PIANO
010	FS E-Grand	4	AC.PIANO
011	FS Blend Pno	5	AC.PIANO
012	LA Piano	3	AC.PIANO
013	FS Rhodes	5	EL.PIANO
014	StageRhdTrem	2	EL.PIANO
015	Back2the60s	2	EL.PIANO
016	Tine Rhodes	1	EL.PIANO
017	LEO Rhodes	4	EL.PIANO
018	LonesomeRoad	2	EL.PIANO
019	Age'n Tines	2	EL.PIANO
020	Brill TremEP	2	EL.PIANO
021	Crystal Rhd	2	EL.PIANO
022	Celestial EP	4	EL.PIANO
023	Spirit Tines	3	EL.PIANO
024	Psycho EP	4	EL.PIANO
025	Mk2 Stg phsr	3	EL.PIANO
026	SA Stacks	5	EL.PIANO
027	Backing PhEP	2	EL.PIANO
028	Balladeer	3	EL.PIANO
029	Remember	2	EL.PIANO
030	FS Wurlly	2	EL.PIANO
031	Wurlly Trem	3	EL.PIANO
032	Super Wurlly	3	EL.PIANO
033	Pulse EPno	3	EL.PIANO
034	Fonky Fonky	2	EL.PIANO
035	FM Rhodes	5	EL.PIANO
036	FM-777	5	EL.PIANO
037	FM EPad	3	EL.PIANO
038	D6 Clavi	3	KEYBOARDS
039	Cutter Clavi	2	KEYBOARDS
040	FS Clavi	2	KEYBOARDS
041	Funky D	2	KEYBOARDS
042	Phase Clavi	2	KEYBOARDS
043	BPF Clavi Ph	2	KEYBOARDS
044	Pulse Clavi	2	KEYBOARDS
045	Analog Clavi	1	KEYBOARDS
046	Reso Clavi	2	KEYBOARDS
047	Harpsy Clavi	2	KEYBOARDS
048	FS Harpsi	4	KEYBOARDS
049	Amadeus	8	KEYBOARDS
050	FS Celesta	1	KEYBOARDS
051	FS Glocken	1	BELL
052	Music Bells	2	BELL
053	FS Musicbox	1	BELL
054	MuBox Pad	4	BELL
055	Kalimbells	2	BELL
056	Himalaya Ice	2	BELL
057	Dreaming Box	4	BELL
058	Step Ice	4	BELL
059	FS Bell 1	4	BELL
060	FS Bell 2	2	BELL
061	Candy Bell	2	BELL
062	FS Chime	1	BELL
063	Bell Ring	4	BELL
064	Tubular Bell	1	BELL
065	5th Key	2	BELL
066	Vibrations	2	MALLET
067	FS Vibe	1	MALLET
068	FS Marimba	1	MALLET
069	FS Xylo	1	MALLET
070	Ethno Keys	2	MALLET

PR-B (Groupe Preset B)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	GK Dubguitar	4	EL.GUITAR
002	& Scratchee	4	EL.GUITAR
003	Touch Drive	1	DIST.GUITAR
004	FS Chunk	4	DIST.GUITAR
005	Trem-o-Vibe	2	DIST.GUITAR
006	Nice Dist Gt	1	DIST.GUITAR
007	LP Dist	2	DIST.GUITAR
008	Hurlting Gtr	3	DIST.GUITAR
009	Searing COSM	2	DIST.GUITAR
010	FS Loud Gtr	3	DIST.GUITAR
011	FS Plugged!!	1	DIST.GUITAR
012	Punker 1	2	DIST.GUITAR
013	FS PowerChd	2	DIST.GUITAR
014	Punker 2	2	DIST.GUITAR
015	Ulti Ac Bass	2	BASS
016	Downright Bs	3	BASS
017	Ultimo Bass	3	BASS
018	Roomy Bass	2	BASS
019	Comp'd JBass	2	BASS
020	FingerMaster	2	BASS
021	CompressBass	2	BASS
022	All Round Bs	2	BASS
023	R&B Bs/Slide	2	BASS
024	Thumb Up!	1	BASS
025	Tubby Mute	2	BASS
026	Chicken Bass	3	BASS
027	Snug Bass	2	BASS
028	Return2Base!	1	BASS
029	A Big Pick	3	BASS
030	Basement	1	BASS
031	FS Fretnot 1	2	BASS
032	FS Fretnot 2	3	BASS
033	RichFretless	2	BASS
034	Got Pop?	1	BASS
035	JBass v/Thmb	2	BASS
036	FS Slap Bass	2	BASS
037	LEO Bass	1	BASS
038	Smooth Bass	2	SYNTH BASS
039	MC-404 Bass	2	SYNTH BASS
040	SH-101 Bs 1	2	SYNTH BASS
041	FS Syn Bass1	3	SYNTH BASS
042	Electro Rubb	2	SYNTH BASS
043	R&B Bass 1	2	SYNTH BASS
044	Enorjizor	2	SYNTH BASS
045	LowFat Bass	3	SYNTH BASS
046	Doze Bass	1	SYNTH BASS
047	FS Flat Bs	3	SYNTH BASS
048	Saw&MG Bass	4	SYNTH BASS
049	R&B Bass 2	1	SYNTH BASS
050	Foundation	2	SYNTH BASS
051	R&B Bass 3	2	SYNTH BASS
052	HipHop Bs 1	2	SYNTH BASS
053	HipHop Bs 2	3	SYNTH BASS
054	Solid Goa	1	SYNTH BASS
055	ResoSyn Bs 1	2	SYNTH BASS
056	SH-1 Bass	2	SYNTH BASS
057	SH-101 Bs 2	2	SYNTH BASS
058	FS Syn Bass2	2	SYNTH BASS
059	Poly Bass	1	SYNTH BASS
060	Punch MG 1	2	SYNTH BASS
061	Gashed Bass	2	SYNTH BASS
062	Q Bass	3	SYNTH BASS
063	FS Rubber Bs	3	SYNTH BASS
064	ResoSyn Bs 2	2	SYNTH BASS
065	Super-G DX	3	SYNTH BASS
066	Punch MG 2	2	SYNTH BASS
067	Kickin' Bass	2	SYNTH BASS
068	OilDrum Bass	3	SYNTH BASS
069	Glide-iator	2	SYNTH BASS
070	MG+SubOsc Bs	2	SYNTH BASS

No.	Nom	Voix	Catégorie
071	FS Unison Bs	2	SYNTH BASS
072	TexturedBusy	3	SYNTH BASS
073	Detune Bass	2	SYNTH BASS
074	Lo Bass	3	SYNTH BASS
075	SQ Pan	2	SYNTH BASS
076	FS GarageBs1	3	SYNTH BASS
077	FS GarageBs2	2	SYNTH BASS
078	Sub Sonic	4	SYNTH BASS
079	FS Jungle Bs	2	SYNTH BASS
080	R&B Bass 4	1	SYNTH BASS
081	Beepin Bass	2	SYNTH BASS
082	MC-TB Bass	2	SYNTH BASS
083	Acdg Bass	2	SYNTH BASS
084	Loco Voco	2	SYNTH BASS
085	TBasic	1	SYNTH BASS
086	Unplug it!	1	SYNTH BASS
087	V.Form Bass	1	SYNTH BASS
088	S&H Bass	3	SYNTH BASS
089	Destroyed Bs	2	SYNTH BASS
090	FS Acid Bs	2	SYNTH BASS
091	Lo-Fi TB	1	SYNTH BASS
092	Violin	1	STRINGS
093	Viola	3	STRINGS
094	Cello	1	STRINGS
095	Contrabass	4	STRINGS
096	Dolce Qrt	2	STRINGS
097	Chamber Str	3	STRINGS
098	Small Str	7	STRINGS
099	Studio Sect.	4	STRINGS
100	Stringz 101	2	STRINGS
101	Crossed Bows	5	STRINGS
102	FS Strings	8	STRINGS
103	2-way Sect.	2	STRINGS
104	Warm Strings	5	STRINGS
105	Stacc mp Str	4	STRINGS
106	Magnolia Str	3	STRINGS
107	Movie Scene	4	STRINGS
108	Gang Strangs	6	STRINGS
109	Clustered!?!	8	STRINGS
110	DramaSect/sw	4	STRINGS
111	DelicatePizz	4	STRINGS
112	Vls PizzHall	4	STRINGS
113	Orch Pizz	4	STRINGS
114	Wind & Str 1	7	ORCHESTRA
115	Wind & Str 2	5	ORCHESTRA
116	Farewell	6	ORCHESTRA
117	Orch & Horns	5	ORCHESTRA
118	Soft Orch 1	4	ORCHESTRA
119	Soft Orch 2	7	ORCHESTRA
120	Henry IX	4	ORCHESTRA
121	Ending Scene	4	ORCHESTRA
122	Good Old Day	3	WIND
123	FS WindWood	3	WIND
124	Clarence.net	2	WIND
125	FS Oboe	1	WIND
126	Hall Oboe	1	WIND
127	English Horn	1	WIND
128	Bassoon	1	WIND

Liste des patchs

PR-C (Groupe Preset C)

No.	Nom	Voix	Catégorie	No.	Nom	Voix	Catégorie
001	FS Flute	2	FLUTE	071	Mod Lead	4	SOFT LEAD
002	Atk Flute	2	FLUTE	072	Digital Ld 1	3	SOFT LEAD
003	Piccolo	2	FLUTE	073	Chubby Lead	2	SOFT LEAD
004	Andes Mood	1	FLUTE	074	Sneaky Leady	2	SOFT LEAD
005	Pan Pipes	2	FLUTE	075	SoloNzPeaker	1	SOFT LEAD
006	Solo Tp	2	AC.BRASS	076	Clone Zone	2	SOFT LEAD
007	Horn Chops	2	AC.BRASS	077	Legato Tkno	1	SOFT LEAD
008	Flugel Horn	1	AC.BRASS	078	DC Triangle	2	HARD LEAD
009	Spit Flugel	3	AC.BRASS	079	Sqr-Sequence	1	HARD LEAD
010	Mute Tp /Mod	3	AC.BRASS	080	Griggley	2	HARD LEAD
011	Harmon Mute	1	AC.BRASS	081	Pure Square	2	HARD LEAD
012	Soft Tb	2	AC.BRASS	082	Legato Saw	2	HARD LEAD
013	Solo Tb	1	AC.BRASS	083	Lone Prophat	1	HARD LEAD
014	Solo Bone	2	AC.BRASS	084	Porta SoloLd	2	HARD LEAD
015	Grande Tuba	2	AC.BRASS	085	FS Saw Ld 1	2	HARD LEAD
016	FS Tuba	1	AC.BRASS	086	FS Saw Ld 2	2	HARD LEAD
017	StackTp Sect	4	AC.BRASS	087	Wind Syn Ld	2	HARD LEAD
018	Tb Section	5	AC.BRASS	088	Dual Profs	2	HARD LEAD
019	TpTb Sect.	2	AC.BRASS	089	Gwyo Press	2	HARD LEAD
020	FS Brass	7	AC.BRASS	090	Q DualSaws	2	HARD LEAD
021	DynamicBrass	8	AC.BRASS	091	Mogulator Ld	2	HARD LEAD
022	Tpts & Tmbs	2	AC.BRASS	092	DirtyVoltage	2	HARD LEAD
023	Brass & Sax	5	AC.BRASS	093	Clean?	2	HARD LEAD
024	BrassPartOut	6	AC.BRASS	094	Distortion	4	HARD LEAD
025	Simple Tutti	2	AC.BRASS	095	FS Syn Ld	2	HARD LEAD
026	Full sForza	4	AC.BRASS	096	SynLead 0322	2	HARD LEAD
027	F.Horns Sect	3	AC.BRASS	097	Digital Ld 2	3	HARD LEAD
028	Stereo Brass	4	AC.BRASS	098	X-Sink Delay	3	HARD LEAD
029	Brass Fall	2	AC.BRASS	099	Noized Lead	3	HARD LEAD
030	FS Saw Brass	4	SYNTH BRASS	100	Space Lead	3	HARD LEAD
031	Wide SynBrss	2	SYNTH BRASS	101	Destroyed Ld	2	HARD LEAD
032	DetuneSawBrS	2	SYNTH BRASS	102	SyncModulate	3	HARD LEAD
033	J-Pop Brass	6	SYNTH BRASS	103	Sync Tank	2	HARD LEAD
034	Brash!	4	SYNTH BRASS	104	Squareheads	2	HARD LEAD
035	Jump For KY	3	SYNTH BRASS	105	Distorted MG	1	HARD LEAD
036	Neo SuperBrS	4	SYNTH BRASS	106	SonicVampire	2	HARD LEAD
037	SoftSynBrass	2	SYNTH BRASS	107	Blue Meanie	2	HARD LEAD
038	Silky JP	2	SYNTH BRASS	108	Defcon	2	HARD LEAD
039	Silk Brs Pad	1	SYNTH BRASS	109	Stimulation	4	HARD LEAD
040	FatSynBrass	4	SYNTH BRASS	110	Sub Hit	3	HIT&STAB
041	Soprano Sax	1	SAX	111	Blue Ice	2	HIT&STAB
042	Solo Sop Sax	1	SAX	112	.16 Orch	2	HIT&STAB
043	Alto mp	1	SAX	113	In da Cave	2	HIT&STAB
044	Alto Sax	1	SAX	114	BlastfrmPast	2	HIT&STAB
045	Solo AltoSax	1	SAX	115	Smear Hit 1	2	HIT&STAB
046	AltoLead Sax	1	SAX	116	Smear Hit 2	2	HIT&STAB
047	Tenor Sax	2	SAX	117	Good Old Hit	4	HIT&STAB
048	Fat TenorSax	3	SAX	118	Mix Hit 1	4	HIT&STAB
049	Baritone Sax	1	SAX	119	Philly Hit	1	HIT&STAB
050	Sax Sect. 1	3	SAX	120	Mojo Man	2	HIT&STAB
051	Sax Sect. 2	4	SAX	121	Cheezy Movie	4	HIT&STAB
052	Horny Sax	2	SAX	122	Mix Hit 2	4	HIT&STAB
053	R&B TriLead	1	SOFT LEAD	123	Lo-Fi Hit	4	HIT&STAB
054	PeakArpSine	1	SOFT LEAD	124	2ble Action	2	HIT&STAB
055	Theramax	1	SOFT LEAD	125	Funk Chank	2	HIT&STAB
056	FS Sqr Lead	2	SOFT LEAD	126	Venus	2	HIT&STAB
057	Dawn Of Pan	4	SOFT LEAD	127	AluminmWires	3	TECHNO SYNTH
058	Sqr Diamond	2	SOFT LEAD	128	Raven Chord	4	TECHNO SYNTH
059	FS SoftLead	2	SOFT LEAD				
060	Mid Saw Ld	4	SOFT LEAD				
061	FS ResoLead	3	SOFT LEAD				
062	Dig-n-Duke	2	SOFT LEAD				
063	Modulated Ld	1	SOFT LEAD				
064	Waspy Lead	1	SOFT LEAD				
065	Mew Lead	1	SOFT LEAD				
066	Violin Lead	2	SOFT LEAD				
067	Oscillo Lead	2	SOFT LEAD				
068	JP Saw Lead	2	SOFT LEAD				
069	MG Sqr Lead	2	SOFT LEAD				
070	Tristar	2	SOFT LEAD				

PR-D (Groupe Preset D)

No.	Nom	Voix	Catégorie	No.	Nom	Voix	Catégorie
001	HPF Sweep	2	TECHNO SYNTH	071	TB Booster	2	OTHER SYNTH
002	Moon Synth	2	TECHNO SYNTH	072	Syn-Orch/Mod	6	OTHER SYNTH
003	DelyResoSaws	2	TECHNO SYNTH	073	Pressyn	2	OTHER SYNTH
004	R-Trance	7	TECHNO SYNTH	074	High Five	2	OTHER SYNTH
005	Alfa Retro	3	TECHNO SYNTH	075	4DaCommonMan	4	OTHER SYNTH
006	Nu Hoover	4	TECHNO SYNTH	076	Orgaenia	5	OTHER SYNTH
007	Hoovercraft	4	TECHNO SYNTH	077	Sleeper	4	OTHER SYNTH
008	Braatz...	6	TECHNO SYNTH	078	Sugar Synth	5	OTHER SYNTH
009	AllinOneRiff	7	TECHNO SYNTH	079	Ice Palace	4	OTHER SYNTH
010	YZ Again	7	TECHNO SYNTH	080	Story Harp	7	OTHER SYNTH
011	Flazyz Lead	8	TECHNO SYNTH	081	LostParadise	5	OTHER SYNTH
012	Coffee Bee	2	TECHNO SYNTH	082	Magnetic 5th	2	OTHER SYNTH
013	Sweet House	4	TECHNO SYNTH	083	Jazz Doos	4	VOX
014	Alien Bubble	1	TECHNO SYNTH	084	Beat Vox	1	VOX
015	LowFreqHit	3	TECHNO SYNTH	085	Scat Beats	1	VOX
016	Fred&Barney	6	TECHNO SYNTH	086	Choir Aahs 1	4	VOX
017	Periscope	4	TECHNO SYNTH	087	Choir Aahs 2	4	VOX
018	Electrostars	4	TECHNO SYNTH	088	ChoirOoh/Aft	4	VOX
019	Going Mad!	4	TECHNO SYNTH	089	Angels Choir	4	VOX
020	LoFiSequence	2	TECHNO SYNTH	090	Angelique	4	VOX
021	DreamInColor	3	TECHNO SYNTH	091	Gospel Oohs	2	VOX
022	MelodicDrums	2	TECHNO SYNTH	092	Uhhmm	8	VOX
023	Techno Snips	2	TECHNO SYNTH	093	Aah Vox	2	VOX
024	TB Wah	1	TECHNO SYNTH	094	Morning Star	3	VOX
025	Waving TB303	3	TECHNO SYNTH	095	Syn Opera	4	VOX
026	Digi Seq	3	TECHNO SYNTH	096	BeautifulOne	4	VOX
027	Seq Saw	1	TECHNO SYNTH	097	Ooze	2	VOX
028	Reso Seq Saw	1	TECHNO SYNTH	098	Aerial Choir	4	VOX
029	DetuneSeqSaw	2	TECHNO SYNTH	099	3D Vox	3	VOX
030	Technotribe	2	TECHNO SYNTH	100	FS Sqr Pad	4	SOFT PAD
031	MetalVoxBox	4	TECHNO SYNTH	101	FS Hollow	4	SOFT PAD
032	Teethy Grit	3	TECHNO SYNTH	102	Silk Pad	3	SOFT PAD
033	Reperition	4	TECHNO SYNTH	103	WarmReso Pad	2	SOFT PAD
034	Jucy Saw	3	OTHER SYNTH	104	FS Soft Pad	3	SOFT PAD
035	Cue Tip	1	OTHER SYNTH	105	Soft Breeze	2	SOFT PAD
036	TB-Sequence	1	OTHER SYNTH	106	JP Strings 1	3	SOFT PAD
037	Europe Xpres	2	OTHER SYNTH	107	JP Strings 2	5	SOFT PAD
038	Squeepy	1	OTHER SYNTH	108	FS Syn Str	5	SOFT PAD
039	Atmorave	4	OTHER SYNTH	109	Syn Strings	2	SOFT PAD
040	DOC Stack	2	OTHER SYNTH	110	OB Slow Str	2	SOFT PAD
041	Sweep Lead	2	OTHER SYNTH	111	Super SynStr	2	SOFT PAD
042	Digitaless	2	OTHER SYNTH	112	Strings Pad	2	SOFT PAD
043	Flip Pad	3	OTHER SYNTH	113	R&B SoftPad	2	SOFT PAD
044	Short Detune	2	OTHER SYNTH	114	Reso Pad	3	SOFT PAD
045	forSequence	2	OTHER SYNTH	115	Phat Pad	2	SOFT PAD
046	Memory Pluck	2	OTHER SYNTH	116	FS PhaserPad	2	SOFT PAD
047	Metalic Bass	2	OTHER SYNTH	117	Mystic Str	5	SOFT PAD
048	Aqua	2	OTHER SYNTH	118	Glass Organ	3	SOFT PAD
049	Big Planet	2	OTHER SYNTH	119	Wind Pad	4	SOFT PAD
050	Wet Atax	2	OTHER SYNTH	120	Combination	4	SOFT PAD
051	Houze Clavi	2	OTHER SYNTH	121	HumanKindnes	4	SOFT PAD
052	SuperSawSlow	2	OTHER SYNTH	122	Atmospherics	2	SOFT PAD
053	TranceSaws	4	OTHER SYNTH	123	Terra Nostra	8	SOFT PAD
054	Trancy Synth	2	OTHER SYNTH	124	OB Aaahs	4	SOFT PAD
055	Saw Stack	2	OTHER SYNTH	125	Vulcano Pad	8	SOFT PAD
056	Frgile Saws	2	OTHER SYNTH	126	Cloud #9	3	SOFT PAD
057	Steamed Sawz	2	OTHER SYNTH	127	Lostscapes	2	SOFT PAD
058	RAVtune	2	OTHER SYNTH	128	Organic Pad	3	SOFT PAD
059	Bustranza	2	OTHER SYNTH				
060	AftTch Ji-n	2	OTHER SYNTH				
061	JP OctAttack	2	OTHER SYNTH				
062	Oct Unison	6	OTHER SYNTH				
063	Xtatic	4	OTHER SYNTH				
064	Dirty Combo	2	OTHER SYNTH				
065	FM's Attack	3	OTHER SYNTH				
066	Impression	4	OTHER SYNTH				
067	Digi-vox Syn	1	OTHER SYNTH				
068	Fairy Factor	6	OTHER SYNTH				
069	Tempest	2	OTHER SYNTH				
070	X-Racer	2	OTHER SYNTH				

PR-E (Groupe Preset E)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	Digital Aahs	3	SOFT PAD
002	FreezinNight	5	SOFT PAD
003	FS MovinPad	8	SOFT PAD
004	Seq-Pad 1	8	SOFT PAD
005	Digi-Swell	3	BRIGHT PAD
006	Stringship	4	BRIGHT PAD
007	SaturnHolid	2	BRIGHT PAD
008	India Garden	6	BRIGHT PAD
009	OB Rezo Pad	3	BRIGHT PAD
010	Sonic Surfer	2	BRIGHT PAD
011	2 Point 2	7	BRIGHT PAD
012	2.2 Pad	7	BRIGHT PAD
013	New Year Day	4	BRIGHT PAD
014	Mod Dare	4	BRIGHT PAD
015	Neuro-Drone	7	BRIGHT PAD
016	In The Pass	3	BRIGHT PAD
017	Polar Night	4	BRIGHT PAD
018	Electric Pad	3	BRIGHT PAD
019	MistOver5ths	4	BRIGHT PAD
020	Voyager	4	BRIGHT PAD
021	Cosmic Rays	4	BRIGHT PAD
022	Gritty Pad	1	BRIGHT PAD
023	Distant Sun	4	BRIGHT PAD
024	Filmscape	5	BRIGHT PAD
025	BillionStars	4	BRIGHT PAD
026	Sand Pad	2	BRIGHT PAD
027	Fat Stacks	4	BRIGHT PAD
028	ReverseSweep	2	BRIGHT PAD
029	HugeSoundMod	4	BRIGHT PAD
030	Metal Swell	5	BRIGHT PAD
031	ShapeURMusic	5	PULSATING
032	Synth Force	4	PULSATING
033	Trance Split	2	PULSATING
034	Step Trance	1	PULSATING
035	Chop Synth	2	PULSATING
036	Euro Teuro	6	PULSATING
037	Auto Trance	2	PULSATING
038	Eureggae	1	PULSATING
039	Sorry4theDLY	1	PULSATING
040	Beat Pad	3	PULSATING
041	FS ResoStep	5	PULSATING
042	TMT Seq Pad	4	PULSATING
043	ZipDoggyDoDa	7	PULSATING
044	ForYourBreak	4	PULSATING
045	HPF Slicer	3	PULSATING
046	DarknessSide	6	PULSATING
047	Sliced Choir	6	PULSATING
048	Digi-Doo	2	PULSATING
049	PanningFrmnt	2	PULSATING
050	Dirty Beat	7	PULSATING
051	Hellrazor	3	PULSATING
052	Electrons	1	PULSATING
053	Protons	2	PULSATING
054	FS Alfa Rave	5	PULSATING
055	Brisk Vortex	3	PULSATING
056	FS Throbulax	2	PULSATING
057	FS Lonizer	4	PULSATING
058	FS Strobe	4	PULSATING
059	VirtualHuman	4	PULSATING
060	FS Line	1	PULSATING
061	StepPitShift	2	PULSATING
062	Sever	7	PULSATING
063	Pad Pulses	3	PULSATING
064	Dub Tales	2	PULSATING
065	Seq-Pad 2	8	PULSATING
066	Nice Kalimba	1	PLUCKED
067	Quiet River	4	PLUCKED
068	Teky Drop	4	PLUCKED
069	Pat is away	5	PLUCKED
070	FS Sitar 1	4	PLUCKED

PR-F (Groupe Preset F)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	ConcertGrand	2	AC.PIANO
002	Hall Concert	2	AC.PIANO
003	Bright Tune	2	AC.PIANO
004	Mellow Tune	2	AC.PIANO
005	Back E-Grand	2	EL.PIANO
006	Rhodes mkl	3	EL.PIANO
007	Stage Rhodes	4	EL.PIANO
008	MKS20EnsemEP	4	EL.PIANO
009	UltimatGrand	2	AC.PIANO
010	X Pure Grand	2	AC.PIANO
011	Studio Grand	2	AC.PIANO
012	88ConcertPno	2	AC.PIANO
013	DryStudio88	4	AC.PIANO
014	First Choice	2	AC.PIANO
015	Rokkin' pF	2	AC.PIANO
016	Dark Grand	4	AC.PIANO
017	Piano Oz	4	AC.PIANO
018	Grand Hall	5	AC.PIANO
019	X Piano +Str	4	AC.PIANO
020	Arie Piano	4	AC.PIANO
021	Cicada Piano	4	AC.PIANO
022	Clare Voyent	5	AC.PIANO
023	X Piano +Pad	4	AC.PIANO
024	X Piano +Vox	4	AC.PIANO
025	FX Piano	4	AC.PIANO
026	AmbientPiano	4	AC.PIANO
027	Tre Rhodes	5	EL.PIANO
028	Stage Phazer	2	EL.PIANO
029	StageCabinet	2	EL.PIANO
030	AMP Rhodes	5	EL.PIANO
031	VelPanWurly	2	EL.PIANO
032	Mr.AXXE	3	EL.PIANO
033	1983 EP	4	EL.PIANO
034	EP Stack	4	EL.PIANO
035	EP Belle	3	EL.PIANO
036	Chocolate EP	6	EL.PIANO
037	Abstract EP	3	EL.PIANO
038	Ringy EP	2	EL.PIANO
039	Hipchord	4	EL.PIANO
040	Snappy Clav	2	KEYBOARDS
041	Over-D6	3	KEYBOARDS
042	CoupleHarpsi	7	KEYBOARDS
043	HimalayaThaw	4	BELL
044	Ballad Bells	4	BELL
045	Bell Monitor	2	BELL
046	SideBandBell	4	BELL
047	SBF Saw Bell	4	BELL
048	TubyRuesday	2	BELL
049	Music Box 2	2	BELL
050	AirPluck	4	MALLET
051	Airie Vibez	4	MALLET
052	Ringy Vibes	2	MALLET
053	50' SteelDrms	4	MALLET
054	VKHold4Speed	4	ORGAN
055	X Perc Organ	3	ORGAN
056	Rocky Organ	2	ORGAN
057	Purple Organ	5	ORGAN
058	Phono Organ	2	ORGAN
059	Mid Pipe Org	4	ORGAN
060	ParisRomance	4	ACCORDION
061	La Seine	4	ACCORDION
062	VntgAccrdion	3	ACCORDION
063	Oktoberfest	3	ACCORDION
064	NaturalNylon	2	AC.GUITAR
065	Nylon Gtr VS	2	AC.GUITAR
066	Double Nylon	4	AC.GUITAR
067	Mellow Nylon	2	AC.GUITAR
068	FlamencoGt X	3	AC.GUITAR
069	El Toro Gtr	2	AC.GUITAR
070	Dyna Nylon	2	AC.GUITAR

No.	Nom	Voix	Catégorie
071	NylonGt /HO	1	AC.GUITAR
072	Nylon 4way	1	AC.GUITAR
073	Nyl-Intro	2	AC.GUITAR
074	Nylon Dreams	4	AC.GUITAR
075	With Love	4	AC.GUITAR
076	Amore Story	4	AC.GUITAR
077	Interlude	5	AC.GUITAR
078	Sweet Tears	4	AC.GUITAR
079	WithALtlHelp	5	AC.GUITAR
080	Double Track	2	EL.GUITAR
081	Mystic Gtr	2	EL.GUITAR
082	Cut Thru Wah	2	EL.GUITAR
083	GuitaratiuG	3	EL.GUITAR
084	WahGt Riff	1	EL.GUITAR
085	Larsen /Aft	2	DIST.GUITAR
086	Darmstrat X	5	DIST.GUITAR
087	Rockin' Dly	3	DIST.GUITAR
088	DistGt Mt	2	DIST.GUITAR
089	GTR Heroes	5	DIST.GUITAR
090	X Mute Bass	2	BASS
091	Nu Finger Bs	1	BASS
092	Soulfinger	2	BASS
093	X Finger Bs1	2	BASS
094	StickyOctave	3	BASS
095	Bass & Amp	2	BASS
096	Chorus Bass	2	BASS
097	X 5String Bs	2	BASS
098	6-Pack Stick	2	BASS
099	Nu Pick Bass	2	BASS
100	Comp Picker	2	BASS
101	X Finger Bs2	2	BASS
102	X Picked Bs	2	BASS
103	Mutation	2	BASS
104	X Slap Bass	3	BASS
105	Fuzz Mute	2	BASS
106	Doubled Bass	3	BASS
107	NewAge Frlts	3	BASS
108	Powerline	2	SYNTH BASS
109	Reso SynBass	3	SYNTH BASS
110	Synth Bassic	2	SYNTH BASS
111	Down 4 It	1	SYNTH BASS
112	Glider Bass	1	SYNTH BASS
113	Fundamental	3	SYNTH BASS
114	Artus Bass	3	SYNTH BASS
115	Sweet & Low	2	SYNTH BASS
116	Change It	3	SYNTH BASS
117	the ONE	1	SYNTH BASS
118	ChoruSE ONE	1	SYNTH BASS
119	Eyes Bass	2	SYNTH BASS
120	Secret Bass	3	SYNTH BASS
121	Base BoX	2	SYNTH BASS
122	Nu RnB Bass	1	SYNTH BASS
123	D n' Bass	1	SYNTH BASS
124	DnB Bass 1	2	SYNTH BASS
125	Fat Bottom	4	SYNTH BASS
126	Deep S-E	1	SYNTH BASS
127	Nu Bace	2	SYNTH BASS
128	Mini Like!	2	SYNTH BASS

Liste des patchs

PR-G (Groupe Preset G)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	Da Chronic	2	SYNTH BASS
002	Virtual RnBs	2	SYNTH BASS
003	Not a Bass	2	SYNTH BASS
004	Nu RnB Saw 1	4	SYNTH BASS
005	Nu RnB Saw 2	4	SYNTH BASS
006	Buzzy Bs	2	SYNTH BASS
007	SBF Saw Bs	3	SYNTH BASS
008	Party Bass	3	SYNTH BASS
009	Tornrubber	2	SYNTH BASS
010	Drop Bass	3	SYNTH BASS
011	Filament	5	SYNTH BASS
012	Dust Bass	4	SYNTH BASS
013	Mr. Nasty	2	SYNTH BASS
014	Bass Drive	3	SYNTH BASS
015	Underneath	4	SYNTH BASS
016	Dirt & Grime	3	SYNTH BASS
017	Down & Dirty	2	SYNTH BASS
018	SubOscar	3	SYNTH BASS
019	Full Strings	4	STRINGS
020	X StrSection	4	STRINGS
021	Oct Strings	6	STRINGS
022	Sahara Str	4	STRINGS
023	Random Mood	6	STRINGS
024	X Hall Str	8	STRINGS
025	Strings Flow	4	STRINGS
026	Biggie Bows	6	STRINGS
027	Staccato VS	4	STRINGS
028	So Staccato	4	STRINGS
029	Pizz'Stac VS	6	STRINGS
030	Mellow Tron	3	STRINGS
031	Moody Tron	3	STRINGS
032	Tronic Str	2	STRINGS
033	Machine Str	2	STRINGS
034	Symphonika	8	ORCHESTRA
035	Pop Orch	7	ORCHESTRA
036	Contemp'Orch	8	ORCHESTRA
037	Orange Skin	4	HIT&STAB
038	Tutti	8	HIT&STAB
039	Brass Ditt	2	HIT&STAB
040	Housechord	3	HIT&STAB
041	Mod Chord	2	HIT&STAB
042	Dance Steam	2	HIT&STAB
043	Disto Stab !	5	HIT&STAB
044	Fairy Flute	3	FLUTE
045	Chiffed Toot	1	FLUTE
046	Hop Flute	2	FLUTE
047	HimalayaPipe	4	FLUTE
048	X Brs Sect 1	6	AC.BRASS
049	Pop Stak Brs	8	AC.BRASS
050	X Brs Sect 2	4	AC.BRASS
051	Pop Brs wAtk	4	AC.BRASS
052	Hybrid Brass	8	AC.BRASS
053	Nu Stab Brs	5	AC.BRASS
054	Heavy Brs 1	3	AC.BRASS
055	Heavy Brs 2	4	AC.BRASS
056	Wonder Brass	6	AC.BRASS
057	Pop Brs Sfz	4	AC.BRASS
058	Pop Brs Stac	2	AC.BRASS
059	Brass Fall /	2	AC.BRASS
060	X-Saw Brass1	2	SYNTH BRASS
061	JP8000 Brass	7	SYNTH BRASS
062	X-Saw Brass2	4	SYNTH BRASS
063	Bend SynBrs	4	SYNTH BRASS
064	Sax Heavy	6	SAX
065	FXM Alto Sax	1	SAX
066	Simply Nasty	4	HARD LEAD
067	Deep Wine	3	HARD LEAD
068	Bon Voyage	3	HARD LEAD
069	Xpress Lead	2	HARD LEAD
070	BodyElectric	3	HARD LEAD

No.	Nom	Voix	Catégorie
071	Classic Lead	4	HARD LEAD
072	Optik'Synth	2	HARD LEAD
073	Feat Lead	2	HARD LEAD
074	X Sync Mod	2	HARD LEAD
075	SBF Lead	4	HARD LEAD
076	Hard Sync	4	HARD LEAD
077	Rezo Sync	3	HARD LEAD
078	Wire Sync	3	HARD LEAD
079	Distro FXM	3	HARD LEAD
080	Epic Lead	2	HARD LEAD
081	Crumble Syn	2	HARD LEAD
082	SlippingSaws	3	HARD LEAD
083	Bag Lead	3	HARD LEAD
084	2 Dirty Saw	2	HARD LEAD
085	Wezcoast	2	HARD LEAD
086	X-Saw Lead	2	HARD LEAD
087	ActualAnalog	2	HARD LEAD
088	SBF Reso	4	HARD LEAD
089	SilCed Lead	2	SOFT LEAD
090	Synthi Fizz	2	SOFT LEAD
091	Mini Growl	2	SOFT LEAD
092	Jupiter Lead	1	SOFT LEAD
093	X-Pulse Lead	2	SOFT LEAD
094	Jupi Square	2	SOFT LEAD
095	TriStac Lead	2	SOFT LEAD
096	Modular Lead	3	SOFT LEAD
097	Sinetific	2	SOFT LEAD
098	Dirty D/A	3	SOFT LEAD
099	EuronalSynth	2	SOFT LEAD
100	Xtrem Sine	1	SOFT LEAD
101	Killerbeez	4	TECHNO SYNTH
102	Freeze Synth	5	TECHNO SYNTH
103	JamPacked!	4	TECHNO SYNTH
104	SawStac Chd	3	TECHNO SYNTH
105	Trancepire	1	TECHNO SYNTH
106	Acid Lead	2	TECHNO SYNTH
107	Tranceformer	1	TECHNO SYNTH
108	Anadroid	1	TECHNO SYNTH
109	Shroomy	3	TECHNO SYNTH
110	SBF Nozer	2	TECHNO SYNTH
111	Voxulizer	2	TECHNO SYNTH
112	Wired Rez	3	TECHNO SYNTH
113	Noize R us	2	TECHNO SYNTH
114	Inner Voix	4	TECHNO SYNTH
115	Beep Melodie	4	TECHNO SYNTH
116	Alpha Hoover	1	TECHNO SYNTH
117	Steel Wire	2	TECHNO SYNTH
118	Rav-i-Toid	3	TECHNO SYNTH
119	Rez Therapy	4	TECHNO SYNTH
120	Ivan's	4	TECHNO SYNTH
121	Morpher	8	TECHNO SYNTH
122	StellarTreck	4	PULSATING
123	Tekno Tone	1	PULSATING
124	Generator	2	PULSATING
125	ARP x Race	1	PULSATING
126	DSP Chaos	1	PULSATING
127	Phraserblade	2	PULSATING
128	Dancefloor	4	PULSATING

PR-H (Groupe Preset H)

No.	Nom	Voix	Catégorie
001	Minor Thirds	2	PULSATING
002	Strobe X	5	PULSATING
003	Orbiting	3	PULSATING
004	FX World	2	PULSATING
005	Mr. Fourier	3	PULSATING
006	Nu Trance X	2	PULSATING
007	eXisDance	4	PULSATING
008	Are U ready?	4	PULSATING
009	Minty Fresh	3	PULSATING
010	Spectrums	4	PULSATING
011	Shape of X	5	PULSATING
012	Auto 5thSaws	4	PULSATING
013	Strobot	2	PULSATING
014	Dreamswirl	3	PULSATING
015	Galaxadin	2	PULSATING
016	Welcome2X	1	PULSATING
017	Space & Time	4	PULSATING
018	Cross Talk	1	PULSATING
019	Lava Flows	6	PULSATING
020	Steppin Faze	2	PULSATING
021	Reanimation	2	PULSATING
022	VoX Chopper	2	PULSATING
023	SquareSphere	2	PULSATING
024	Auto Sync	2	PULSATING
025	Vocastic	8	PULSATING
026	Bending Logo	8	SYNTH FX
027	SolarPleXus	2	SYNTH FX
028	Scare	7	SYNTH FX
029	Chaoism	3	SYNTH FX
030	Hillside	1	SYNTH FX
031	Alien Voice	2	SYNTH FX
032	What What?	4	SYNTH FX
033	Beyond Here	3	SYNTH FX
034	Mod Scanner	2	SYNTH FX
035	Gasp	8	SYNTH FX
036	Neversville	6	SYNTH FX
037	Landing Pad	3	SYNTH FX
038	Celebrated	4	SYNTH FX
039	ResoSweep Up	1	SYNTH FX
040	The Vortex	2	SYNTH FX
041	Magic Wave	2	SYNTH FX
042	Shangri-La	5	SYNTH FX
043	CerealKiller	1	SYNTH FX
044	DigimaX	2	OTHER SYNTH
045	Trancy X	4	OTHER SYNTH
046	X Sweep Saws	3	OTHER SYNTH
047	X-Trance	3	OTHER SYNTH
048	JP-8000 Saws	2	OTHER SYNTH
049	X Super Saws	3	OTHER SYNTH
050	Exhale	2	OTHER SYNTH
051	SBF Voices	2	OTHER SYNTH
052	Stadium SBF	1	OTHER SYNTH
053	Master X	4	OTHER SYNTH
054	X-panda	2	OTHER SYNTH
055	TDreamTouch	3	OTHER SYNTH
056	Smooth Synth	3	OTHER SYNTH
057	Stereotype	2	OTHER SYNTH
058	Saw Keystep	2	OTHER SYNTH
059	4mant Cycle	1	OTHER SYNTH
060	Trance Sweep	3	OTHER SYNTH
061	Modular	2	OTHER SYNTH
062	Triple X	2	OTHER SYNTH
063	Angel Pipes	2	OTHER SYNTH
064	Vint Clavier	3	OTHER SYNTH
065	Wired Synth	8	OTHER SYNTH
066	Nu Romance	4	OTHER SYNTH
067	Survivoz	4	BRIGHT PAD
068	Ring Worldz	2	BRIGHT PAD
069	Mashed!?! :0)	4	BRIGHT PAD
070	Saturn Siren	5	BRIGHT PAD

No.	Nom	Voix	Catégorie
071	Side Band X	5	BRIGHT PAD
072	Mashy Scene	4	BRIGHT PAD
073	Spr SideBand	6	BRIGHT PAD
074	Digitvox	2	BRIGHT PAD
075	Oral eXam	4	BRIGHT PAD
076	Timeline	4	BRIGHT PAD
077	Whisper Pad	3	BRIGHT PAD
078	Orchipad	5	BRIGHT PAD
079	Visionary	4	BRIGHT PAD
080	Rave Stringy	4	BRIGHT PAD
081	InfinitePhsr	6	BRIGHT PAD
082	Jupiter 2004	4	BRIGHT PAD
083	Light Phaser	5	BRIGHT PAD
084	Life-on	4	BRIGHT PAD
085	Polar Morn	4	BRIGHT PAD
086	Saturn Rings	4	BRIGHT PAD
087	Ooh La La	5	BRIGHT PAD
088	Flying X	5	BRIGHT PAD
089	Motion Pad	4	SOFT PAD
090	Mash Pad	5	BRIGHT PAD
091	Xtragalactic	4	SOFT PAD
092	Morph Filter	3	SOFT PAD
093	TrnsSweepPad	6	SOFT PAD
094	Follow	2	SOFT PAD
095	Jupiter-X	5	SOFT PAD
096	Riven Pad	5	SOFT PAD
097	Consolament	3	SOFT PAD
098	Spacious Pad	4	SOFT PAD
099	JD Pop Pad	3	SOFT PAD
100	Silhouette	3	SOFT PAD
101	JP-8 Phase	4	SOFT PAD
102	Nu Epic Pad	2	SOFT PAD
103	Forever	5	SOFT PAD
104	Flange Dream	4	SOFT PAD
105	Guild Vox	3	SOFT PAD
106	5th Pad X	5	SOFT PAD
107	Evolution X	2	SOFT PAD
108	Chariots	4	SOFT PAD
109	Trevor's Pad	4	PULSATING
110	Nu Pad	2	PULSATING
111	Fantomas Pad	5	PULSATING
112	Film Cue	4	VOX
113	Choral Sweep	3	VOX
114	Paradise	4	VOX
115	Sad ceremony	8	VOX
116	Lost Voices	4	VOX
117	Talk 2 Me	2	VOX
118	Pearly Harp	4	PLUCKED
119	Nylon Harp	3	PLUCKED
120	Skydiver	2	PLUCKED
121	Unpluck'd	3	PLUCKED
122	Ethno Plucks	3	PLUCKED
123	SaraswatiRvr	3	PLUCKED
124	Drone X	4	PLUCKED
125	Lounge Kit	2	COMBINATION
126	Gospel Trio	3	COMBINATION
127	xcultural	3	COMBINATION
128	When I'm 64	2	COMBINATION

GM (Groupe GM2)

No.	Nom	Voix	LSB	PC	No.	Nom	Voix	LSB	PC	No.	Nom	Voix	LSB	PC	No.	Nom	Voix	LSB	PC
001	Piano 1	4	0	1	065	Chorus Gt.	2	1	28	129	French Horns	2	0	61	193	Sitar	1	0	105
002	Piano 1w	4	1	1	066	Mid Tone GTR	1	2	28	130	Fr.Horn 2	1	1	61	194	Sitar 2	2	1	105
003	European Pf	4	2	1	067	Muted Gt.	1	0	29	131	Brass 1	4	0	62	195	Banjo	1	0	106
004	Piano 2	4	0	2	068	Funk Pop	1	1	29	132	Brass 2	4	1	62	196	Shamisen	2	0	107
005	Piano 2w	4	1	2	069	Funk Gt.2	2	2	29	133	Synth Brass1	3	0	63	197	Koto	2	0	108
006	Piano 3	2	0	3	070	Jazz Man	1	3	29	134	Pro Brass	3	1	63	198	Taisho Koto	2	1	108
007	Piano 3w	2	1	3	071	Overdrive Gt	2	0	30	135	Oct SynBrass	3	2	63	199	Kalimba	1	0	109
008	Honky-tonk	2	0	4	072	Guitar Pinch	2	1	30	136	Jump Brass	3	3	63	200	Bagpipe	3	0	110
009	Honky-tonk 2	2	1	4	073	DistortionGt	2	0	31	137	Synth Brass2	3	0	64	201	Fiddle	2	0	111
010	E.Piano 1	3	0	5	074	Feedback Gt.	2	1	31	138	SynBrass sfz	2	1	64	202	Shanai	1	0	112
011	St.Soft EP	3	1	5	075	Dist Rtm GTR	2	2	31	139	Velo Brass 1	2	2	64	203	Tinkle Bell	3	0	113
012	FM+SA EP	2	2	5	076	Gt.Harmonics	1	0	32	140	Soprano Sax	1	0	65	204	Agogo	1	0	114
013	60's Rhodes	2	3	5	077	Gt. Feedback	1	1	32	141	Alto Sax	1	0	66	205	Steel Drums	1	0	115
014	E.Piano 2	2	0	6	078	Acoustic Bs.	2	0	33	142	Tenor Sax	2	0	67	206	Woodblock	1	0	116
015	Detuned EP 2	2	1	6	079	Fingered Bs.	1	0	34	143	Baritone Sax	2	0	68	207	Castanets	1	1	116
016	St.FM EP	3	2	6	080	Finger Slap	2	1	34	144	Oboe	2	0	69	208	Taiko	3	0	117
017	EP Legend	2	3	6	081	Picked Bass	2	0	35	145	English Horn	1	0	70	209	Concert BD	4	1	117
018	EP Phase	2	4	6	082	Fretless Bs.	2	0	36	146	Bassoon	1	0	71	210	Melo. Tom 1	1	0	118
019	Harpischord	1	0	7	083	Slap Bass 1	2	0	37	147	Clarinet	1	0	72	211	Melo. Tom 2	1	1	118
020	Coupled Hps.	2	1	7	084	Slap Bass 2	3	0	38	148	Piccolo	1	0	73	212	Synth Drum	2	0	119
021	Harpsi.w	1	2	7	085	Synth Bass 1	2	0	39	149	Flute	1	0	74	213	808 Tom	2	1	119
022	Harpsi.o	2	3	7	086	SynthBass101	1	1	39	150	Recorder	1	0	75	214	Elec Perc	1	1	119
023	Clav.	1	0	8	087	Acid Bass	1	2	39	151	Pan Flute	1	0	76	215	Reverse Cym.	1	0	120
024	Pulse Clav	1	1	8	088	Clavi Bass	2	3	39	152	Bottle Blow	2	0	77	216	Gt.FretNoise	1	0	121
025	Celesta	1	0	9	089	Hammer	2	4	39	153	Shakuhachi	2	0	78	217	Gt.Cut Noise	1	1	121
026	Glockenspiel	1	0	10	090	Synth Bass 2	3	0	40	154	Whistle	1	0	79	218	String Slap	1	2	121
027	Music Box	1	0	11	091	Beef FM Bass	2	1	40	155	Ocarina	2	0	80	219	Breath Noise	1	0	122
028	Vibraphone	2	0	12	092	RubberBass 2	2	2	40	156	Square Wave	2	0	81	220	Fl.Key Click	1	1	122
029	Vibraphone w	2	1	12	093	Attack Pulse	1	3	40	157	MG Square	1	1	81	221	Seashore	2	0	123
030	Marimba	1	0	13	094	Violin	1	0	41	158	2600 Sine	1	2	81	222	Rain	2	1	123
031	Marimba w	1	1	13	095	Slow Violin	1	1	41	159	Saw Wave	2	0	82	223	Thunder	1	2	123
032	Xylophone	1	0	14	096	Viola	1	0	42	160	OB2 Saw	1	1	82	224	Wind	2	3	123
033	Tubular-bell	1	0	15	097	Cello	1	0	43	161	Doctor Solo	2	2	82	225	Stream	2	4	123
034	Church Bell	1	1	15	098	Contrabass	1	0	44	162	Natural Lead	2	3	82	226	Bubble	2	5	123
035	Carillon	1	2	15	099	Tremolo Str	3	0	45	163	SequencedSaw	2	4	82	227	Bird	2	0	124
036	Santur	1	0	16	100	PizzicatoStr	2	0	46	164	Syn.Calliope	2	0	83	228	Dog	1	1	124
037	Organ 1	2	0	17	101	Harp	1	0	47	165	Chiffer Lead	2	0	84	229	Horse-Gallop	1	2	124
038	Trem. Organ	2	1	17	102	Yang Qin	2	1	47	166	Charang	2	0	85	230	Bird 2	1	3	124
039	60's Organ 1	1	2	17	103	Timpani	3	0	48	167	Wire Lead	2	1	85	231	Telephone 1	1	0	125
040	70's E.Organ	2	3	17	104	Orche str	2	0	49	168	Solo Vox	2	0	86	232	Telephone 2	1	1	125
041	Organ 2	2	0	18	105	Orchestra	4	1	49	169	5th Saw Wave	2	0	87	233	DoorCreaking	1	2	125
042	Chorus Or.2	2	1	18	106	60s Strings	4	2	49	170	Bass & Lead	2	0	88	234	Door	1	3	125
043	Perc. Organ	2	2	18	107	Slow Strings	2	0	50	171	Delayed Lead	2	1	88	235	Scratch	2	4	125
044	Organ 3	3	0	19	108	Syn.Strings1	3	0	51	172	Fantasia	2	0	89	236	Wind Chimes	2	5	125
045	Church Org.1	1	0	20	109	Syn.Strings3	3	1	51	173	Warm Pad	1	0	90	237	Helicopter	2	0	126
046	Church Org.2	2	1	20	110	Syn.Strings2	3	0	52	174	Sine Pad	2	1	90	238	Car-Engine	1	1	126
047	Church Org.3	2	2	20	111	Choir Aahs	2	0	53	175	Polysynth	2	0	91	239	Car-Stop	1	2	126
048	Reed Organ	2	0	21	112	Chorus Aahs	2	1	53	176	Space Voice	4	0	92	240	Car-Pass	1	3	126
049	Puff Organ	1	1	21	113	Voice Oohs	3	0	54	177	ltopia	3	1	92	241	Car-Crash	2	4	126
050	Accordion Fr	1	0	22	114	Humming	2	1	54	178	Bowed Glass	3	0	93	242	Siren	1	5	126
051	Accordion It	2	1	22	115	SynVox	3	0	55	179	Metal Pad	3	0	94	243	Train	1	6	126
052	Harmonica	1	0	23	116	Analog Voice	1	1	55	180	Halo Pad	3	0	95	244	Jetplane	2	7	126
053	Bandoneon	2	0	24	117	OrchestraHit	2	0	56	181	Sweep Pad	2	0	96	245	Starship	2	8	126
054	Nylon-str.Gt	1	0	25	118	Bass Hit	2	1	56	182	Ice Rain	2	0	97	246	Burst Noise	2	9	126
055	Ukulele	2	1	25	119	6th Hit	2	2	56	183	Soundtrack	2	0	98	247	Applause	2	0	127
056	Nylon Gt.o	2	2	25	120	Euro Hit	2	3	56	184	Crystal	2	0	99	248	Laughing	1	1	127
057	Nylon Gt.2	2	3	25	121	Trumpet	1	0	57	185	Syn Mallet	1	1	99	249	Screaming	1	2	127
058	Steel-str.Gt	1	0	26	122	Dark Trumpet	1	1	57	186	Atmosphere	2	0	100	250	Punch	1	3	127
059	12-str.Gt	2	1	26	123	Trombone	1	0	58	187	Brightness	3	0	101	251	Heart Beat	1	4	127
060	Mandolin	2	2	26	124	Trombone 2	1	1	58	188	Goblin	2	0	102	252	Footsteps	1	5	127
061	Steel + Body	2	3	26	125	Bright Tb	1	2	58	189	Echo Drops	2	0	103	253	Gun Shot	1	0	128
062	Jazz Gt.	1	0	27	126	Tuba	1	0	59	190	Echo Bell	3	1	103	254	Machine Gun	1	1	128
063	Pedal Steel	1	1	27	127	MutedTrumpet	1	0	60	191	Echo Pan	2	2	103	255	Lasergun	1	2	128
064	Clean Gt.	1	0	28	128	MuteTrumpet2	1	1	60	192	Star Theme	2	0	104	256	Explosion	2	3	128

Voix : nombre de voix

LSB: Bank Select LSB, MSB est égal à 121 pour tous

PC: Numéro de changement de programme

Liste des Rhythm Sets

USER (Groupe User)

No.	Nom
001	StudioX Kit1
002	StudioX Kit2
003	X Euro Kit
004	X Hybrid Kit
005	Neo-Wrld Kit
006	PassionDrums
007	Organic Kit
008	Arpeggiate!
009	StandardKit1
010	StandardKit2
011	StandardKit3
012	Rock Kit 1
013	Rock Kit 2
014	Brush Jz Kit
015	Orch Kit
016	909 808 Kit
017	Limiter Kit
018	HipHop Kit 1
019	HipHop Kit 2
020	HipHop&Latin
021	Machine&Hip
022	R&B Kit
023	HiFi R&B Kit
024	Machine Kit1
025	4 Kit MIX
026	Kit-Euro:POP
027	House Kit
028	Nu Technica
029	Machine Kit2
030	ArtificalKit
031	*Eurodance
032	*Smpl Trig

PRSET (Groupe Preset)

No.	Nom
001	StandardKit1
002	StandardKit2
003	StandardKit3
004	Rock Kit 1
005	Rock Kit 2
006	Brush Jz Kit
007	Orch Kit
008	909 808 Kit
009	Limiter Kit
010	HipHop Kit 1
011	HipHop Kit 2
012	HipHop&Latin
013	Machine&Hip
014	R&B Kit
015	HiFi R&B Kit
016	Machine Kit1
017	4 Kit MIX
018	Kit-Euro:POP
019	House Kit
020	Nu Technica
021	Machine Kit2
022	ArtificalKit
023	Noise Kit
024	Kick Menu
025	Snare Menu 1
026	Snare Menu 2
027	HiHat Menu
028	Rim&Tom Menu
029	Clp&Cym&Hit
030	FX/SFX Menu
031	Percussion
032	ScrH&Voi&Wld
033	StudioX Kit1
034	StudioX Kit2
035	X Euro Kit
036	X Hybrid Kit
037	Neo-Wrld Kit
038	PassionDrums
039	Organic Kit
040	Arpeggiate!

GM2 (Groupe GM2)

No.	Nom
001	GM2 STANDARD
002	GM2 ROOM
003	GM2 POWER
004	GM2 ELECTRIC
005	GM2 ANALOG
006	GM2 JAZZ
007	GM2 BRUSH
008	GM2 ORCHESTRA
009	GM2 SFX

Liste des Rhythm Sets

Prst: <input type="checkbox"/>	001	002	003	004	005	006	007
User: <input type="checkbox"/>	009	010	011	012	013	014	015
Note No.	StandardKit1	StandardKit2	StandardKit3	Rock Kit 1	Rock Kit 2	Brush Jz Kit	Orch Kit
28	MaxLow Kick3	Dance Kick	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 1	Timpani Roll
29	Rk CmpKick	Dry Kick 1	Frenzy Kick	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick	ConcertBD
30	Gospel Clap	Snr Roll	Low Down Snr	Snr Roll	Pop Snr Rim	Jz Brsh Slap	Shaker 2
31	Boys Kick	Power Kick	TR707 Kick	Bright Kick	Power Kick	Old Kick	Jngl pkt Snr
32	Snr Roll	Amb.Snr 2	Frenzy Snr 1	Snr Roll Lp	Med Snare	Soft Jz Roll	Reverse Cym
33	HipHop Kick2	Power Kick	TR606DstKick	SH32 Kick	Bright Kick	R&B Kick	Snr Roll Lp
34	Reg.PHH mf	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH 2	Reg.PHH	Jazz Ride
35	Reg.Kick	Reg.Kick	Low Kick 1	Reg.Kick	Rock Kick	Jazz Kick	Timpani Roll
C2	Reg.Kick	Reg.Kick	Old Kick	Reg.Kick	Rk CmpKick	Jazz Kick	ConcertBD
36	Reg.Stick	Wild Stick	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Rock Stick	Reg.Stick	Hard Stick
38	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1	Reg.Snr 1	Reg.Snr 2	Maple Snr	Jazz Rim	Amb.Snr 2
39	Reg.SnrGst	Reg.SnrGst	Amb Clap	Reg.SnrGst	Sft Snr Gst	Jz Brsh Swsh	Gospel Clap
40	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2	Med Snare	Reg.Snr 1	Rock Snr	Rock Snr	Snr Roll
41	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom	Jazz Lo Tom	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom6	Reg.F.Tom	Timpani
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Rock CHH 1	Reg.CHH 1	Timpani
43	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom	Jazz Lo Tom	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom5	Reg.L.Tom	Timpani
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Rock PHH	Reg.CHH 2	Timpani
45	Reg.M.Tom	Reg.M.Tom	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom4	Reg.M.Tom	Timpani
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH	Timpani
47	Reg.M.Tom	Reg.M.TomFlm	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.M.Tom	Timpani
48	Reg.H.Tom	Reg.H.Tom	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom	Timpani
49	Crash Cym 1	Crash Cym 1	Crash Cym1	Crash Cym 1	Crash Cym 1	Jazz Crash	Timpani
50	Reg.H.Tom	Reg.H.TomFlm	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom1	Sharp H.Tom	Timpani
51	Rock Ride	Rock Ride	Rock Rd Edge	Rock Ride	Ride Cymbal	Jazz Ride	Timpani
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	Timpani
53	Ride Edge	Splash Cym	Rock Rd Cup	China Cymbal	Ride Edge	Ride Edge	Timpani
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine	Tamborine 3
55	Crash Cym	Rock Crash 1	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym	Concert Cym
56	Cowbell Low	Cowbell Hi	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low	Cowbell Mute
57	Crash Cym 2	Crash Cym 1	Rock Crash 2	Crash Cym 1	Splash Cym	Crash Cym	Crash Cym 1
58	Cowbell Hi	Cowbell Low	CR78 Guiro	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi	Ride Cymbal
59	Ride Bell	Rock Ride	Jazz Ride	Rock Ride	Rock Rd Cup	Ride Bell	Crash Cym 1
C4	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi Op
60	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo Op
62	Conga Lo	Conga Hi Slp	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Slp Op	Conga Lo Slp	Conga Hi Mt
63	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo Bell H	Mild Agogo H	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H
68	Agogo Bell L	Mild Agogo L	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L
69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Urban CHH	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick	Whistle Shrt
C5	Whistle Long	Whistle Long	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick	Whistle Long
72	Guiro Short	Guiro Short	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Reg.Stick	Guiro Short
74	Guiro Long	Guiro Long	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim	Guiro Long
75	Claves	Claves	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Claves
76	Wood Block H	Wood Block H	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr	Wood Block H
77	Wood Block L	Wood Block L	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom	Wood Block L
78	Cuica Mute	Cuica Mute	Vox Hihat 2	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1	Cuica Mute
79	Cuica Open	Cuica Open	Vox Hihat 3	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom	Cuica Open
80	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2	Triangle Mt
81	Triangle Op	Triangle Op	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom	Triangle Op
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cajon	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH	Cabasa Cut
83	Castanet	DigiSpectrum	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm	Finger Snap
C6	Bongo Hi Mt	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Dst Gtr Riff	Reg.H.Tom p	Wind Chime
84	Bongo Hi Slp	Wood Block	SprgDrm Hit	Gtr Cut 1	Gtr Trill	Jazz Cymbal	Slight Bell
86	Bongo Lo Slp	Cajon 2	Crotale	Gtr Cut 2	Gtr Cut 1	Reg.H.TomFlm	Vibraslap
87	Bongo Hi Op	ConcertBD	R8 Click	Gtr Cut 3	Gtr Cut 2	Jazz Ride	Crotale
88	Bongo Lo Op	R&B Kick	Metro Bell	Gtr Cut 4	Gtr Cut 3	China Cymbal	Applause
89	Cajon 1	Dry Kick 2	DR202 Beep	Rock PHH	Gtr Cut 4	Cajon 1	Tubular Bell
90	Cajon 2	Old Kick	Reverse Cym	Rock CHH 2	Dist Mute	Cajon 2	Tubular Bell
91	Cajon 3	Jazz Doos	Xylo Seq.	TablaBayam 1	Dist Chord	Cajon 3	Tubular Bell
92	Udo	Agogo Noise	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Udo	Tubular Bell
93	Udu Pot Hi	Rock OHH	Mobile Phone	TablaBayam 2	DistGtr Nz 2	Udu Pot Hi	Tubular Bell
94	Udu Pot Slp	JD Anklungs	Group Snap	Rock OHH	DistGtr Nz 3	Udu Pot Slp	Tubular Bell
95	TablaBayam 1	Rock OHH	Laser	TablaBayam 5	JD Switch	TablaBayam 1	Tubular Bell
C7	TablaBayam 2	Udo	Siren	Cajon 3	Cajon 3	TablaBayam 2	Tubular Bell
96	TablaBayam 3	Cajon 1	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	TablaBayam 3	Tubular Bell
98	TablaBayam 4	Udu Pot Hi	TR909 Kick 1	Cajon 1	Cajon 1	TablaBayam 4	Tubular Bell
99	TablaBayam 5	Gospel Clap	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	TablaBayam 5	Tubular Bell
100	TablaBayam 6	Bright Clap	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Gospel Clap	TablaBayam 6	Tubular Bell
101	Wind Chime	Rock Rd Cup	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime	Tubular Bell
102	Tibet Cymbal	Cowbell	Artful Snr	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal	Church Bell
103	Slight Bell	Crash Cym 2	Cross Snr	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Slight Bell	Church Bell

Liste des Rhythm Sets

Prst: <input type="checkbox"/>	008	009	010	011	012	013	014
User: <input type="checkbox"/>	016	017	018	019	020	021	022
Note No.	909 808 Kit	Limiter Kit	HipHop Kit 1	HipHop Kit 2	HipHop&Latin	Machine&Hip	R&B Kit
28	TR909 Kick 2	Skool Kick	PlasticKick2	HipHop Kick1	Syn Low Atk1	TR909 Kick 2	70's Kick
29	TR909 Kick 4	HipHop Kick1	Low Kick 2	HipHop Kick2	Rk CmpKick	TR909 Kick 4	Skool Kick
30	Urbn Sn Roll	Dry Stick 1	Snr Roll Lp	Grit Snr 1	Grit Snr 1	Chemical Snr	Urbn Sn Roll
31	TR909 Kick 5	Low Kick 3	AnalogKick 3	FB Kick	HipHop Kick2	AnalogKick 6	HipHop Kick2
32	TR909 Snr 3	Dry Stick 4	GoodOld Snr5	Boys Snr 2	Jz Brsh Swsh	TR808 Snr 1	Slap Snr 2
33	TR909 Kick 3	Boys Kick	Dist Kick	Low Kick 2	Pin Kick	70's Kick	Old Kick
34	TR909 PHH 2	Swallow PHH	Bang CHH	Lo-Bit PHH	Lo-Bit CHH 1	TR808 PHH	HipHop CHH 2
35	TR909 Kick 6	Rough Kick 3	TR707 Kick	Skool Kick	Back Kick	SH32 Kick	Filtered Hit
C2	TR909 Kick 1	R&B Kick	Skool Kick	Low Kick 1	Back Kick	Low Kick 2	Vinyl Kick
36	TR909 Rim	Lo-Bit Stk 4	Lo-Bit Stk 4	Swag Rim	R&B Rim 4	TR808 Rim	Dry Stick 4
38	TR909 Snr 1	Grit Snr 2	Ballad Snr	Back Snr	Pocket Snr	Lite Snare	Dirty Snr 3
39	TR909 Clap 1	Dist Clap	Old Clap	Planet Clap	Old Clap	Short Clap	Frenzy Snr 1
40	TR909 Snr 2	Lo-Bit Snr 3	Lo-Bit Snr 2	R&B Snare 1	Grit Snr 1	CR78 Snare	Boys Snr 2
41	TR909 Tom L	Reg.F.Tom	TR909 Tom L	TR808 Tom L	CR78 Guiro	CR78 Tamb	VoxKickSweepL
42	TR909 CHH 1	Lo-Bit CHH 2	Urban CHH	Bang CHH	LowDwn CHH	Lite CHH	Club CHH 1
43	TR909 Tom L	Reg.F.Tom	Deep Tom L	TR808 Tom L	7th Hit	CR78 Tamb	Reg.F.Tom
44	TR909 PHH 1	Lo-Bit CHH 4	Swallow PHH	TR808 CHH 1	Swallow PHH	Lite OHH	Neck CHH
45	TR909 Tom M	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom M	DistGtr Nz 1	CR78 Beat	VoxKickSweepM
46	TR909 OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH ff	Reg.OHH	Lite OHH	Lo-Bit OHH 2
47	TR909 Tom M	Reg.L.TomFlm	Deep Tom M	TR808 Tom M	Pick Kick	CR78 Beat	Reg.M.Tom
C3	TR909 Tom H	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom H	Skool Kick	CR78 Guiro	VoxKickSweepH
48	TR909 Crash	Crash Cym 1	Crash Cym 1	TR909 Crash	Regular Rim	TR606 Cym	Rock Crash 1
50	TR909 Tom H	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	TR808 Tom H	Keen Snr 2	CR78 Guiro	Reg.H.Tom
51	TR909 Ride	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Jazz Ride	Hip Clap	Lo-Bit OHH 1	Splash Cym
52	TR909 Crash	TR606 Cym	Rock Rd Edge	Crash Cym 1	Boys Snr 1	TR606 Cym	Rock Rd Edge
53	TR909 Ride	Jazz Ride	China Cymbal	Ride Cymbal	Funk Clap	Lo-Bit OHH 1	Concert Cym
54	CR78 Tamb	Tamborine 1	Snap	Lo-Bit Snr	Bang CHH	CR78 Tamb	Cheap Clap
55	TR909 Crash	TR606 OHH	Udo	Lo-Bit PHH	Real Clap	TR606 Cym	Snap
56	JD Sm Metal	Vibraslap	Op Pandeiro	HipHop OHH	Street PHH	JD Sm Metal	Low Down Snr
57	TR909 Ride	Neck Kick	Mt Pandeiro	TR808 PHH	Gospel Clap	Lo-Bit OHH 1	Wood Block
58	Syn Swt Atk3	Hip PHH	Guiro Long	Euro Hit	Bang OHH	Syn Swt Atk3	Shaku Noise
59	TR808 Kick	TR808 Kick	Guiro Short2	Low Kick 3	Boys Kick	Boys Kick 3	Syn Hrd Atk1
C4	TR808 Kick	Neck Kick	Guiro Short1	HipHop Kick1	Low Kick 1	Low Kick 2	Digi Loop 2
60	TR808 Rim	Neck Rim	Shaker 2	R&B Rim 2	Lo-Bit Stk 1	R&B Rim 2	Maracas
62	TR808 Snr 2	Neck Snr	Shaker 1	Jngl pkt Snr	GoodOld Snr1	Keen Snr 2	Cabasa Up
63	TR808 Clap 2	R8 Clap	Bone Shake	Claptail	LoBit SnrFlm	TR808 Clap 2	Cabasa Down
64	TR808 Snr 4	Boys Snr 1	Vibraslap	Dirty Snr 6	Dirty Snr 6	Back Snr	Cabasa Cut
65	TR808 Tom L	TR808 Tom	Vox Kick 1	Scratch 1	Grit Snr 2	TR606 Tom L	Tamborine 1
66	TR808 CHH 1	Shaky CHH	Vox Snare 1	HipHop CHH 1	Lo-Bit CHH 1	HipHop CHH 2	Tamborine 2
67	TR808 Tom L	TR808 Tom	VoxKickSweep	Scratch 1	Dirty Snr 8	TR606 Tom L	Tamborine 1
68	TR808 CHH 2	Shaky CHH	Vox Snare 2	Urban CHH	Lo-Bit CHH 1	TR808 PHH	Triangle Mt
69	TR808 Tom M	TR606 Tom L	Vox Hihat 2	Scratch 4	Dirty Snr 2	TR606 Tom M	Triangle Op
70	TR808 OHH 1	Lo-Bit OHH 2	Vox Hihat 3	Neck OHH	Lo-Bit OHH 3	TR808 OHH 2	Xylo Seq.
71	TR808 Tom M	TR606 Tom L	Vox Hihat 1	Scratch 5	Lo-Bit Snr 2	TR606 Tom M	7th Hit
C5	TR808 Tom H	TR606 Tom H	Vox Cymbal	Syn Mtl Atk1	Cajon 3	TR606 Tom H	Mild Hit
72	TR606 Cym	Crash Cym 2	Slight Bell	Crash Cym 1	TablaBayam 6	Lo-Bit OHH 3	Vinyl Noise
74	TR808 Tom H	TR606 Tom H	Tibet Cymbal	Syn Mtl Atk2	Cajon 1	TR606 Tom H	Cajon 1
75	TR606 Cym	Jazz Ride	Wind Chime	TR909 Ride	Shaker 2	Lo-Bit OHH 1	Cajon 2
76	TR606 OHH	Splash Cym	Scratch 2	DistGtr Nz 1	Cajon 2	TR909 Crash	Cajon 3
77	TR606 OHH	Rock Rd Edge	Scratch 1	Rough Kick 3	Timbale Hi	Lite OHH	Conga Hi Mt
78	CR78 Tamb	Tamborine 3	Scratch 10	Reg.Snr1	Conga Lo Mt	CR78 Tamb	Conga Lo Mt
79	CR78 OHH	Guiro Long	Scratch 9	Funk Clap	Timbale Hi	TR909 Crash	Conga Hi Slp
80	CR78 Mute	Gospel Clap	OrangeHit 2	Real Clap	Conga Lo Op	JD Sm Metal	Conga Lo Slp
81	CR78 OHH	Tibet Cymbal	LoFi Min Hit	Happy Clap	Timbale Low	Lite OHH	Conga Hi Op
82	Syn Swt Atk5	Wind Chime	Thin Beef	Gospel Clap	Conga Slp Op	Syn Swt Atk1	Conga Lo Op
83	TR808 OHH 2	VoxKickSweep	Dist Hit	SBF Hrd Ld 1	Timbale Low	TR808 OHH 2	Conga Slp Op
C6	808 Maracas	Vox Kick 2	Narrow Hit 2	MG Zap 4	Cowbell Low	808 Maracas	Conga Efx
84	TR808 Claves	Vox Kick 1	MG Attack	Scratch 9	Triangle Mt	TR808 Claves	Conga Thumb
86	Triangle Mt	Vox Snare 1	MG Zap 9	Crotale	Cowbell Hi	Triangle Mt	Vox Cymbal
87	Triangle Op	Pa!	Pa!	HipHop OHH	Triangle Op	Triangle Op	Chiki!
88	Narrow Hit 2	Vox Snare 2	R8 Shaker 1	OrangeHit 3	Claves	OrangeHit 1	Castanet
89	Easy Gtr	Chiki!	Cabasa Down	DistGtr Nz 3	Castanet	Punch	CR78 Beat
90	MG Zap	Vox Hihat 2	Cabasa Cut	Drive Hit	Club Clap	MG Zap 1	CR78 OHH
91	Scratch 1	Vox Hihat 1	MaxLow Kick1	JD ScrapeGut	Guiro 2	Scratch 1	CR78 CHH
92	MG Zap 1	Vox Hihat 2	MaxLow Kick2	Office Phone	Cabasa Down	MG Zap 1	Lite OHH
93	TR606 Snr 2	Vox Cymbal	Lo-Bit Snr 1	Bird Song	Crash Cym 1	TR606 Snr 2	CR78 Tamb
94	Synth Saw	Vox Hihat 3	LowDwn CHH	Polishing Nz	TR707 Ride	Synth Saw	JD Vox Noise
95	Digi Breath	Heartbeat	Wild Stick	Dentist Nz	TR606 Cym	Digi Breath	CR78 Guiro
C7	Polishing Nz	Scratch 2	MC500 Beep 1	Vinyl Noise	CR78 OHH	Polishing Nz	Metro Click
96	TablaBayam 7	Scratch 5	MC500 Beep 2	Lo-Bit CHH 2	Agogo Bell H	Vibraslap	Metro Bell
98	TablaBayam 6	Scratch 1	Gospel Clap	Dirty Snr 7	Agogo Bell L	Door Creak	Wind Chime
99	Cajon 1	Scratch 4	TR606 Cym	Lo-Bit CHH 2	Wood Block H	Filtered Hit	Slight Bell
100	Filtered Hit	Scratch 6	China Cymbal	Dirty Snr 9	Wood Block L	TR909 Ride	Crash Cym 1
101	Door Creak	Mobile Phone	Rock Crash 2	Lo-Bit Snr 1	Tamborine 2	EP Release	TR909 Crash
102	Vint.Phone	Wah Gtr Riff	CR78 OHH	Neck OHH	Whistle	Syn Low Atk1	CR78 OHH
103	AnalogKick	Wah Gtr Riff	Concert Cym	Lo-Bit Snr 2	Conga Thumb	AnalogKick 6	Lite OHH

Liste des Rhythm Sets

Prst: <input type="checkbox"/>	015	016	017	018	019	020	021
User: <input type="checkbox"/>	023	024	025	026	027	028	029
Note No.	HiFi R&B Kit	Machine Kit1	4 Kit MIX	Kit-Euro:POP	House Kit	Nu Technica	Machine Kit2
28	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	FB Kick	TR707 Kick	TR909 Kick 3	SH32 Kick	AnalogKick 5
29	FB Kick	TR909 Kick 4	Pick Kick	AnalogKick 1	SH32 Kick	JD EML 5th	AnalogKick 6
30	Rough Kick1	Light Snr	Tiny Snare	Dirty Snr 6	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1
31	MaxLow Kick1	Back Kick	TR606DstKick	FB Kick	TR909 Kick 2	Low Kick 2	AnalogKick 1
32	Rough Kick3	DR660 Snr	TR808 Snr 7	Artful Snr	TR909 Snr 6	PlasticKick3	TR808 Snr 4
33	Rk CmpKick	Pick Kick	Hippie Kick	PlasticKick2	TR909 Kick 5	Low Kick 1	FB Kick
34	Swallow Kick	TR808 PHH	TR606 PHH 2	Shaky CHH	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH
35	Low Kick 1	AnalogKick 6	SH32 Kick	Swallow Kick	TR909 Kick 4	PlasticKick3	AnalogKick 6
C2	Boys Kick	Pick Kick	TR707 Kick	TR909 Kick 6	TR909 Kick 4	SH32 Kick	AnalogKick 6
36	Hard Stick	TR808 Rim	R&B Rim 4	R&B Rim 4	TR909 Rim	TR909 Snr 5	Swag Rim
38	GoodOld Snr3	Jngl pkt Snr	Dirty Snr 6	TR909 Snr 3	TR909 Snr 4	TR909 Snr 2	TR909 Snr 1
39	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR808 Clap 2	TR909 Clap 1	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap
40	GoodOld Snr2	Jngl pkt Snr	Keen Snr 1	TR909 Snr 4	TR909 Snr 5	Disc Clap	Frenzy Snr 1
41	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	TablaBayam 7	Sharp L.Tom2	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L
42	Shaky CHH	TR808 CHH 1	Lo-Bit CHH 3	TR909 CHH 1	TR909 CHH 2	TR606 DstCHH	TR606 CHH 1
43	Slap Snr 3	MG Attack	TablaBayam 7	Sharp L.Tom1	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L
44	Club CHH 2	TR808 PHH	TR606 PHH 1	Urban CHH	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2	TR606 PHH 1
45	Keen Snr 1	MG Blip	TR909 DstTom	Sharp M.Tom	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M
46	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR606 OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2
47	Keen Snr 1	MG Blip	Skool Kick	Sharp M.Tom	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M
C3	BmbCmp Snr	Beam HiQ	Low Kick 1	Sharp H.Tom	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H
48	TR606 Cym	TR606 Cym	R&B Rim 4	TR909 Crash	TR909 Crash	MG Zap 7	Lite OHH
50	GoodOld Snr6	Beam HiQ	TR909 Snr 3	Sharp H.Tom	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H
51	TR606 Cym	Lo-Bit OHH 1	R8 Clap	TR909 Ride	TR909 Ride	MG Zap 8	TR808 OHH 1
52	White Noise	TR606 Cym	Boys Snr 1	China Cymbal	TR909 Crash	MG Zap 10	TR606 Cym
53	SBF Cym Lp	Lo-Bit OHH 1	Bongo Hi Mt	TR707 Ride	TR909 Ride	HipHop CHH 2	TR909 Ride
54	CR78 Tamb	CR78 Tamb	Reg.OHH	Tamborine 3	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb
55	SBF Bell Lp	TR606 Cym	Bongo Hi Mt	Crash Cym 1	MG Zap 4	Street PHH	TR606 Cym
56	JD Sm Metal	JD Sm Metal	TR606 PHH 1	Cowbell	JD Sm Metal	JD Sm Metal	JD Sm Metal
57	TR606 Cym	Lo-Bit OHH 1	Bongo Lo Op	Rock Crash 2	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride
58	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Reg.OHH ff	Vibraslap	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3
59	TR909 Kick 4	AnalogKick 6	TR909 Kick 3	TR606 Cym	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick 1
C4	TR909 Kick 4	Back Kick	Click Kick	Bongo Lo	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4
60	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Swag Rim	Bongo Hi	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn Sn Roll
62	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Cross Snr	Conga Hi Mt	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2
63	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Snap	Conga Hi	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap
64	TR808 Snr 4	Boys Snr 3	R&B Snare 1	Conga Lo	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3
65	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Vox Snare 1	Conga Efx	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker 1
66	TR808 CHH 1	Neck CHH	Reg.CHH 2	Vox Hihat 2	TR909 CHH 1	JD Wood Crak	TR909 CHH 2
67	TR808 Tom 3	TR606 Tom	Vox Snare 2	Vox Hihat 3	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker 1
68	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	Hip PHH	CR78 Beat	TR808 CHH 2	JD Wood Crak	TR909 PHH 2
69	TR808 Tom 2	TR606 Tom L	Triangle 1	Cabasa Cut	TR909 D.TomM	DR202 Beep	SBF Bell Lp1
70	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Reg.OHH	Shaker 1	TR909 OHH 1	JD Wood Crak	TR909 OHH 2
71	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	AnalogKick 5	Street PHH	TR909 D.TomM	Saw Sync B	SBF Bell Lp2
C5	Scratch 3	TR606 Tom H	TR808 Kick	Scratch 7	TR909 D.TomH	DR202 Beep	SBF Bell Lp3
72	Scratch 4	TR909 Crash	Scratch 5	Syn Low Atk2	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
74	Scratch 5	TR606 Tom H	Grit Snr 3	MG Zap 7	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SBF Bell Lp4
75	Scratch 6	Lite OHH	Happy Clap	Syn Swt Atk1	TR909 Ride	Filtered Hit	TR909 Ride
76	Short Clap	TR909 Crash	Grit Snr 3	Syn Swt Atk4	TR909 Crash	Euro Hit	TR909 Crash
77	Hand Clap	Lite OHH	Snap	Conga Thumb	TR909 Ride	Jazz Tom L	TR909 Ride
78	R8 Clap	CR78 Tamb	CR78 CHH	Triangle 1	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb
79	Cabasa Cut	TR909 Crash	Snap	Triangle 2	MG Zap 2	Jazz Tom M	MG Zap 2
80	R8 Shaker 2	JD Sm Metal	CR78 OHH	Drive Hit	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal
81	Tamborine 2	Lite OHH	TablaBayam 3	Tao Hit	MG Zap 6	Jazz Tom H	MG Zap 6
82	Shaker 1	Syn Swt Atk1	CR78 OHH	Filtered Hit	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1
83	Bone Shake	TR808 OHH 2	TablaBayam 3	Euro Hit	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7
C6	Tibet Cymbal	808 Maracas	Udu Pot Hi	Wind Chime	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas
84	Crotale	TR808 Claves	TR606 Cym	Timpani Roll	Conga Lo Mt	Happy Clap	TR808 Claves
86	Slight Bell	Triangle Mt	Udu Pot Hi	Crotale	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt
87	Wind Chime	Triangle Op	Lo-Bit OHH 1	R8 Click	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op
88	Triangle 1	Narrow Hit 2	Crash Cym 1	Metro Bell	Conga Lo Op	TR909 Snr 6	Euro Hit
89	Mild CanWave	OrangeHit 1	TR707 Ride	MC500 Beep 1	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4
90	JDStrikePole	MG Zap 4	Maracas	MC500 Beep 2	Timbale Low	TR606 DstCHH	Easy Gtr
91	JD Plunk	Scratch 1	TR707 Ride	Atmosphere	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale
92	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Scratch 6	Polishing Nz	Agogo Bell L	TR606 PHH 2	MG Zap 4
93	GtrStroke Nz	TR606 Snr 2	TR606 Cym	Car Slip	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn Sn Roll
94	River	Synth Saw	SBF Nz Lp	Group Snap	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw
95	Bubble	Digi Breath	SBF Cym Lp	Laser	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise
C7	Train Pass	Polishing Nz	Agogo Noise	ConcertBD Lp	Guiro Long	106SubOsc HD	Polishing Nz
96	Dentist Nz	TablaBayam 7	TablaBayam 7	AnalogKick 3	Claves	TR909 Snr 6	TablaBayam 7
98	Org Leakage	TablaBayam 6	TablaBayam 6	Old Kick	Wood Block L	MG Blip	TablaBayam 6
99	Agogo Noise	Cajon 1	Cajon 1	Reg.Kick	Wood Block H	JD EML 5th	Cajon 1
100	SBF Vox Lp	Filtered Hit	Filtered Hit	TR909 Snr 4	Triangle Mt	TR707 Clap	Filtered Hit
101	SynVox Noise	Door Creak	Laugh	TR808 Snr 2	Triangle Op	Dist Clap	Laugh
102	R8 Click	Vint.Phone	JD Triangle	Artful Snr	Castanet	MG Zap 5	Office Phone
103	Syn Swt Atk1	AnalogKick 6	AnalogKick 6	Cross Snr	Whistle	MG Zap 7	AnalogKick 6

Liste des Rhythm Sets

Prst: <input type="checkbox"/>	022	023	024	025	026	027	028
User: <input type="checkbox"/>	030	---	---	---	---	---	---
Note No.	ArtificialKit	Noise Kit	Kick Menu	Snare Menu 1	Snare Menu 2	HiHat Menu	Rim&Tom Menu
28	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	----	Reg.Snr1 p	----	----	----
29	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	----	Reg.Snr1 mf	----	----	----
30	TR808 Snr 5	Urbn Sn Roll	----	Reg.Snr1 f	----	----	----
31	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	----	Reg.Snr1 ff	----	Reg.CHH 1 p	----
32	Boys Snr 3	SBF Nz Lp	----	Reg.Snr1	----	Reg.CHH 1 mf	----
33	FB Kick	TR909 Kick 1	----	Reg.Snr2 p	----	Reg.CHH 1 f	----
34	TR606 Cym	Syn Swt Atk7	----	Reg.Snr2 f	----	Reg.CHH 1 ff	----
35	AnalogKick 3	SBF Vox Kick	Reg.Kick p	Reg.Snr2 ff	Grit Snr 1	Reg.CHH 1	Reg.Stick
C2 36	TVF Trigger	SBF Vox Kick	Reg.Kick f	Reg.Snr2	Grit Snr 2	Reg.CHH 2 mf	Soft Stick
37	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff	Reg.Kick Flm	Grit Snr 3	Reg.CHH 2 f	Hard Stick
38	TR909 Snr 1	SBF Nz Lp	Reg.Kick	Amb.Snr1 p	Grit Snr 4	Reg.CHH 2 ff	Wild Stick
39	Claptail	Train Pass	Rock Kick p	Amb.Snr1 f	LoBit SnrFlm	Reg.CHH 2	Rock Stick
40	TR909 Snr 3	SBF Nz Lp	Rock Kick mf	Amb.Snr1	Lo-Bit Snr 1	Rock CHH1 mf	Lo-Bit Stk 1
41	TR909 Tom L2	Syn Swt AtkL	Rock Kick	Amb.Snr2 p	Lo-Bit Snr 2	Rock CHH1 f	Lo-Bit Stk 2
42	TR909 CHH 1	Syn Swt Atk7	Jazz Kick p	Amb.Snr2 f	Lo-Bit Snr 3	Rock CHH1	Lo-Bit Stk 3
43	TR909 Tom L1	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf	Piccolo Snr	BmbCmp Snr	Rock CHH2 mf	Lo-Bit Stk 4
44	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Jazz Kick f	Maple Snr	MrchCmp Snr	Rock CHH2 f	Dry Stick 1
45	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Jazz Kick	Natural Snr1	Frenzy Snr 1	Rock CHH2	Dry Stick 2
46	TR909 OHH 2	SBF Nz Lp	Dry Kick 1	Natural Snr2	Frenzy Snr 2	Rock PHH	Dry Stick 3
47	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Tight Kick 1	Dry Snr p	Slap Snr 1	Lo-Bit CHH 1	Click Snr p
C3 48	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Tight Kick 2	Dry Snr f	Keen Snr 1	Lo-Bit CHH 2	Click Snr f
49	TR909 Crash	Digi Loop 1	Old Kick	Ballad Snr	Reggae Snr	Lo-Bit CHH 3	Click Snr ff
50	TR909 Tom H1	TR909 Tom AtkH	Jz Dry Kick	Rock Rim f	DR660 Snr	Lo-Bit CHH 4	Dry Stick 4
51	TR909 Ride	Calc.Saw	Bright Kick	Light Snr f	Pop Snr p	Lo-Bit CHH 5	Dry Stick 5
52	White Noise	Crotale	Dry Kick 2	Light Snr ff	Pop Snr f	Modern CHH	R8 Comp Rim
53	CR78 Beat	Laser	Dry Kick 3	Light SnrRim	Pop Snr Rim	HipHop CHH 1	R&B Rim 1
54	Tamborine 3	MG Zap 11	Power Kick	Rock Snr p	Pop Snr	Urban CHH	R&B Rim 2
55	Atmosphere	Laser	R&B Kick	Rock Snr mf	Med Snare	Bang CHH	R&B Rim 3
56	Cowbell Mute	MG Zap 4	Rk CmpKick	Rock Snr f	Jngl pkt Snr	LowDwn CHH	Neck Rim
57	Digi Loop 2	Digi Loop 1	MaxLow Kick1	Rock Snr	Pocket Snr	Disc CHH	Swag Rim
58	Cowbell	MG Zap 6	MaxLow Kick2	Rock Rim p	Flange Snr	Club CHH 1	Step Rim
59	Reverse Cym	Syn Low AtkL	MaxLow Kick3	Rock Rim mf	Slap Snr 2	HipHop CHH 2	R&B Rim 4
C4 60	AnalogKick 5	Syn Low AtkH	Dist Kick	Rock Rim f	Analog Snr 1	TR909 CHH 1	Street Rim
61	Metal Vox W1	MG Attack	FB Kick	Rock Rim	Analog Snr 2	TR909 CHH 2	Regular Rim
62	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	Rough Kick1	Reg.SnrGst	Analog Snr 3	Shaky CHH	TR909 Rim
63	Metal Vox W3	Train Pass	Rough Kick2	Rock Snr Gst	Jam Snr	Club CHH 2	TR808 Rim
64	White Noise1	Syn Mtl Atk1	Rough Kick3	Sft Snr Gst	Back Snr	TR808 CHH 1	Reg.F.Tom p
65	White Noise2	Syn Swt AtkL	Click Kick	Jazz Snr p	Keen Snr 2	TR808 CHH 2	Reg.F.Tom f
66	TR606 Cym	Syn Swt Atk7	Pick Kick	Jazz Snr mf	Boys Snr 1	TR606 CHH 1	Reg.F.Tom p
67	MG Blip	Syn Swt AtkL	Back Kick	Jazz Snr f	Slap Snr 3	TR606 CHH 2	Reg.L.Tom p
68	MG Blip Rev.	Syn Mtl Atk2	Vinyl Kick	Jazz Snr ff	Neck Snr	TR606 DstCHH	Reg.L.Tom f
69	Polishing Nz	Syn Swt AtkM	Low Kick 1	Jazz Snr	Artful Snr	Lite CHH	Reg.L.Tom
70	Ice Crash	SBF Nz Lp	Boys Kick	Jazz Rim p	Pin Snr	CR78 CHH	Reg.M.Tom p
71	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Hippie Kick	Jazz Rim mf	Chemical Snr	DR55 CHH	Reg.M.Tom f
C5 72	Thin Beef	Syn Swt AtkH	Frenzy Kick	Jazz Rim f	Sizzle Snr	Neck CHH	Reg.M.Tom
73	7th Hit	Digi Loop 1	PlasticKick1	Jazz Rim ff	Tiny Snare	Dance CHH	Reg.H.Tom p
74	Alpha Rave	Syn Swt AtkH	Swallow Kick	Jazz Rim	R&B Snare 1	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f
75	DistTB Sqr	Calc.Saw	Neck Kick	Jz Brsh Slap	R&B Snare 2	Reg.PHH f	Reg.H.Tom
76	Finger Snap	Crotale	70's Kick	Jz Brsh Swsh	Cross Snr	Reg.PHH	Reg.L.TomFlm
77	Conga Slp Op	Laser	Skool Kick	Swish&Turn p	Grave Snr	Street PHH	Reg.M.TomFlm
78	Conga Lo Op	MG Zap 11	Dance Kick	Swish&Turn f	Boys Snr 2	Swallow PHH	Reg.H.TomFlm
79	Conga Hi Op	Laser	HipHop Kick1	Swish&Turn	Boys Snr 3	Hip PHH	Jazz Lo Tom
80	Triangle Mt	MG Zap 4	HipHop Kick2	Snr Roll	Low Down Snr	TR909 PHH 1	Jazz Mid Tom
81	Triangle Op	Crotale	Pin Kick	Snr Roll Lp	TR909 Snr 1	TR909 PHH 2	Jazz Hi Tom
82	Cabasa Cut	MG Zap 6	Low Kick 2	Soft Jz Roll	TR909 Snr 2	TR808 PHH	Jazz Lo Flm
83	R8 Shaker 1	Syn Low Atk2	Low Kick 3	BrushRoll Lp	TR909 Snr 3	TR606 PHH 1	Jazz Mid Flm
C6 84	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 1	GoodOld Snr1	TR909 Snr 4	TR606 PHH 2	Jazz Hi Flm
85	PlasticKick2	TR808 Claves	PlasticKick2	GoodOld Snr2	TR909 Snr 5	Lo-Bit PHH	Sharp Lo Tom
86	PlasticKick3	Triangle Mt	PlasticKick3	GoodOld Snr3	TR909 Snr 6	Lo-Bit OHH 1	Sharp Hi Tom
87	TR909 Kick 1	Triangle Op	TR909 Kick 1	GoodOld Snr4	TR808 Snr 1	Rock OHH	Dry Lo Tom
88	AnalogKick 4	Udo	TR909 Kick 2	GoodOld Snr5	TR808 Snr 2	Reg.OHH mf	Dry Hi Tom
89	AnalogKick 6	Conga Thumb	AnalogKick 2	GoodOld Snr6	TR808 Snr 3	Reg.OHH f	TR909 Tom
90	TR909 Snr 2	Easy Gtr A	TR909 Kick 3	Dirty Snr 1	TR808 Snr 4	Reg.OHH ff	TR909 DstTom
91	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	AnalogKick 3	Dirty Snr 2	Lite Snare	Reg.OHH	TR808 Tom
92	TR909 Snr 5	MG Zap 4	AnalogKick 4	Dirty Snr 3	TR808 Snr 5	Lo-Bit OHH 2	TR606 Tom
93	TR909 Snr 6	Urbn Sn Roll	AnalogKick 5	Dirty Snr 4	TR808 Snr 6	Lo-Bit OHH 3	Deep Tom
94	TR808 Snr 1	Calc.Saw	AnalogKick 6	Dirty Snr 5	TR808 Snr 7	Neck OHH	----
95	TR808 Snr 2	White Noise	TR606DstKick	Dirty Snr 6	TR606 Snr 1	Bang OHH	----
C7 96	TR808 CHH 1	Polishing Nz	TR808 Kick	Dirty Snr 7	TR606 Snr 2	HipHop OHH	----
97	TR808 OHH 1	TablaBayam 7	TR909 Kick 4	Dirty Snr 8	CR78 Snare	TR909 OHH 1	----
98	TR909 CHH 2	Scream	TR909 Kick 5	Dirty Snr 9	Urbn Sn Roll	TR909 OHH 2	----
99	TR909 OHH 2	Cajon 1	SH32 Kick	Dirty Snr 10	Jngl SnrRoll	TR808 OHH 1	----
100	Lite CHH	Filtered Hit	TR707 Kick	----	----	TR808 OHH 2	----
101	Lite OHH	Laugh	TR909 Kick 6	----	----	TR606 OHH	----
102	TR606 Cym	ConcertBD Lp	Roll Kick	----	----	Lite OHH	----
103	China Cymbal	Timpani Lp	----	----	----	CR78 OHH	----

Liste des Rhythm Sets

Prst:□	029	030	031	032	033	034	035
User:□	---	---	---	---	---	---	---
Note No.	Clp&Cym&Hit	FX/SFX Menu	Percussion	Scr&Voi&Wld	StudioX Kit1	StudioX Kit2	X Euro Kit
28	----	----	----	----	Dry Kick 3	Dry Kick 3	TR909 Kick 1
29	----	----	----	----	Hush Kick2	Hush Kick2	TR909 Kick
30	----	----	----	----	Br.Snr RS	WoodSnr Gst	Jz Brsh Slap
31	----	----	----	----	Wide Kick2	Wide Kick2	Old Kick
32	----	----	----	----	WoodSnr	IronSnr	TitanSnr
33	----	----	----	----	Wide Kick1	Wide Kick1	R&B Kick
34	----	----	----	----	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH
35	Hand Clap	MG Zap 1	Finger Snap	Scratch 1	Warm Kick	Reg.Kick	Wide Kick2
36	Club Clap	MG Zap 2	Club FinSnap	Scratch 2	Hush Kick	Hush Kick	Hush Kick
37	Short Clap	MG Zap 3	Single Snap	Scratch 3	WoodSideStk	Br.SideStk	Br.SideStk
38	Real Clap	MG Zap 4	Snap	Scratch 4	TitanSnr	Br.Snr	WoodSnr
39	Bright Clap	MG Zap 5	Group Snap	Scratch 5	T.Snr Ghst	IronSnrGst	Hand Clap
40	R8 Clap	MG Zap 6	Cowbell	Scratch 6	T.Snr RS	Br.Snr	TitanSnr
41	Gospel Clap	MG Zap 7	Cowbell Mute	Scratch 7	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom
42	Amb Clap	MG Zap 8	Wood Block	Scratch 8	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1
43	Hip Clap	MG Zap 9	Claves	Scratch 9	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom
44	Funk Clap	MG Zap 10	TR808 Claves	Scratch 10	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2
45	Group Clap	MG Zap 11	CR78 Beat	Vox Kick 1	Reg.M.Tom	Reg.M.Tom	Reg.M.Tom
46	Claptail	MG Blip	Castanet	Vox Kick 2	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH
47	Planet Clap	Beam HIQ	Whistle	VoxKickSweep	Reg.M.TomFlm	Reg.M.TomFlm	Reg.M.Tom
48	Royal Clap	MG Attack	Bongo Hi Mt	Vox Snare 1	Reg.H.Tom	Reg.H.Tom	Reg.H.Tom
49	Happy Clap	Syn Low Atk1	Bongo Hi Slp	Vox Snare 2	Crash Cym 1	Crash Cym 1	Jazz Crash
50	TR808 Clap 1	Syn Low Atk2	Bongo Lo Slp	Vox Hihat 1	Reg.H.TomFlm	Reg.H.TomFlm	Reg.H.Tom
51	Disc Clap	Syn Hrd Atk1	Bongo Hi Op	Vox Hihat 2	Rock Ride	Rock Ride	Jazz Ride
52	Dist Clap	Syn Hrd Atk2	Bongo Lo Op	Vox Hihat 3	China Cymbal	China Cymbal	Concert Cym
53	Old Clap	Syn Hrd Atk3	Conga Hi Mt	Vox Cymbal	Splash Cym	Splash Cym	Ride Edge
54	TR909 Clap 1	Syn Hrd Atk4	Conga Lo Mt	Pa!	Tamborine	Tamborine	Tamborine
55	TR909 Clap 2	Syn Mtl Atk1	Conga Hi Slp	Chiki!	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Shaker 2
56	TR808 Clap 2	Syn Mtl Atk2	Conga Lo Slp	Aah Formant	Cowbell Hi	Cowbell Hi	Cowbell Mute
57	TR707 Clap	Syn Swt Atk1	Conga Hi Op	Eeh Formant	Crash Cym 1	Crash Cym 1	Cowbell Mute
58	Cheap Clap	Syn Swt Atk2	Conga Lo Op	Iih Formant	Cowbell Low	Cowbell Low	Cowbell Hi
59	Crash Cym1 p	Syn Swt Atk3	Conga Slp Op	Ooh Formant	Rock Ride	Rock Ride	Vox Cymbal
60	Crash Cym1 f	Syn Swt Atk4	Conga Ffx	Uuh Formant	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Crash Cym 1	Syn Swt Atk5	Conga Thumb	Metal Vox W1	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Crash Cym 2	Syn Swt Atk6	Timbale 1	Metal Vox W2	Conga Hi Slp	Conga Hi Slp	Conga Lo Slp
63	Rock Crash 1	Syn Swt Atk7	Timbale 2	Metal Vox W3	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Rock Crash 2	R8 Click	Cabasa Up	JD Gamelan	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Splash Cym	MC500 Beep 1	Cabasa Down	JD Gamelan	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Jazz Crash	MC500 Beep 2	Cabasa Cut	JD Gamelan	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low
67	TR909 Crash	DR202 Beep	Maracas	JD Gamelan	Mild Agogo H	Mild Agogo H	Agogo Bell H
68	TR606 Cym	JD Switch	808 Maracas	JD Gamelan	Mild Agogo L	Mild Agogo L	Agogo Bell L
69	Ride Cymbal	Cutting Nz	R8 Shaker 1	JD Gamelan	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Ride Bell	Vinyl Noise	R8 Shaker 2	JD Gamelan	Maracas	Maracas	Maracas
71	Rock Rd Cup	Applause	Shaker 1	JD Gamelan	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Dry Kick 3
72	Rock Rd Edge	River	Shaker 2	JD Gamelan	Whistle Long	Whistle Long	Dry Kick 2
73	Jazz Ride p	Thunder	Bone Shake	JD Gamelan	Guiro Short	Guiro Short	WoodSideStk
74	Jazz Ride mf	Monsoon	CR78 Guiro	JD Gamelan	Guiro Long	Guiro Long	Reg.Snr2
75	TR909 Ride	Stream	Guiro 1	JD Gamelan	Claves	Claves	Lo-Bit Snr 2
76	TR707 Ride	Bubble	Guiro 2	TablaBayam 1	Wood Block H	Wood Block H	Dirty Snr 6
77	China Cymbal	Bird Song	Guiro Long	TablaBayam 2	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom
78	Concert Cym	Dog Bark	TR727Quijada	TablaBayam 3	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1
79	ClassicHseHt	Gallop	Vibraslap	TablaBayam 4	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom
80	OrangeHit 1	Vint.Phone	Tamborine 1	TablaBayam 5	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2
81	OrangeHit 2	Office Phone	Tamborine 2	TablaBayam 6	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom
82	OrangeHit 3	Mobile Phone	Tamborine 3	TablaBayam 7	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH
83	7th Hit	Door Creak	CR78 Tamb	Cajon 1	DigiSpectrum	DigiSpectrum	Reg.M.TomFlm
84	Brassy Hit	Door Slam	Timpani p	Cajon 2	Wind Chime	Wind Chime	Reg.H.Tom
85	Drive Hit	Car Engine	Timpani f	Cajon 3	WoodSnr Op	WoodSnr Op	Jazz Cymbal
86	Filtered Hit	Car Slip	Timpani Roll	Udo	WoodSnr RS	WoodSnr RS	Reg.H.TomFlm
87	Mild Hit	Car Pass	Timpani Lp	Udu Pot Hi	Br.Snr Gst	Br.Snr Gst	Tibet Cymbal
88	Narrow Hit 1	Crash Seq.	ConcertBD p	Udu Pot Slp	Br.Snr	Br.Snr	Crotale
89	Narrow Hit 2	Gun Shot	ConcertBD f	SprgDrm Hit	Dry Kick 3	Dry Kick 2	Slight Bell
90	Euro Hit	Siren	ConcertBD ff	Op Pandeiro	Jazz Kick	Old Kick	Wind Chime
91	Dist Hit	Train Pass	ConcertBD Lp	Mt Pandeiro	Dry Kick 3	Tight Kick 2	Low White Nz
92	Thin Beef	Airplane	ConcertBD	Cuica	Reg.SnrFlm	Reg.SnrFlm	ConcertBD Lp
93	Tao Hit	Laugh	Triangle1 Mt	JD Anklungs	Power Kick	Tight Kick 1	ConcertBD
94	Smear Hit 1	Scream	Triangle1 Op	----	Med Snare	Med Snare	VoxKickSweep
95	Philly Hit	Punch	Triangle2 Mt	----	Vinyl Kick	Dry Kick 1	MaxLow Kick2
96	Smear Hit 2	Heartbeat	Triangle2 Op	----	TR707 Kick	70's Kick	Vox Kick 1
97	LoFi Min Hit	Footsteps	Tibet Cymbal	----	Cajon 1	Cajon 1	Vox Snare 1
98	Orch. Hit	Machine Gun	Slight Bell	----	Udu Pot Hi	Udu Pot Hi	VoxKickSweep
99	Punch Hit	Laser	Wind Chime	----	Gospel Clap	Gospel Clap	Hip Clap
100	----	Thunder Lp	Crotale	----	Bright Clap	Bright Clap	Vox Snare 2
101	----	Metro Bell	Agogo Bell H	----	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Vox Hihat 1
102	----	Metro Click	Agogo Bell L	----	Cowbell	Cowbell	Vox Hihat 2
103	----	----	----	----	Crash Cym 2	Crash Cym 2	R8 Click

Liste des Rhythm Sets

Prst:□	036	037	038	039	040	---	---
User:□	004	005	006	007	008	031	032
Note No.	X Hybrid Kit	Neo-Wrld Kit	PassionDrums	Organic Kit	Arpeggiate!	*Eurodance	*Smpl Trig
28	Dist Kick	Dist Kick	SH32 Kick	MaxLow Kick3	MaxLow Kick3	----	----
29	R&B Kick	R&B Kick	JD EML 5th	Rk CmpKick	Rk CmpKick	----	----
30	R&B Rim 2	R&B Rim 2	AnalogKick 6	Gospel Clap	Gospel Clap	----	----
31	TR808 Kick	TR808 Kick	Low Kick 2	Boys Kick	Boys Kick	----	----
32	R&B Rim 1	R&B Rim 1	Low Kick 3	Snr Roll	Snr Roll	----	----
33	TR808 Kick	TR808 Kick	Back Kick	HipHop Kick2	HipHop Kick2	----	----
34	TR606 PHH 2	Hip PHH	Car Pass	Reg.PHH	Reg.PHH	----	----
35	AnalogKick 1	Rough Kick3	PlasticKick3	Reg.Kick	Reg.Kick	----	----
C2	Hush Kick	Hush Kick	TR909 Kick 4	Heartbeat	Frenzy Kick	Synth Kick	Bs Phr 01/16
36	WoodSideStk	WoodSideStk	R&B Rim 2	Lo-Bit Stk 1	Vinyl Kick	Open HiHat	Bs Phr 02/16
38	Grit Snr 2	Grit Snr 2	TR909 Snr 5	Pin Snr	Boys Kick	Lo-Bit Stk 2	Bs Phr 03/16
39	Royal Clap	Royal Clap	Back Snr	Urbn Sn Roll	Reg.Kick	Impact Perc	Bs Phr 04/16
40	Grit Snr 2	Grit Snr 2	Boys Snr 2	TitanSnr	Reg.Kick	DeepWah Rhd	Bs Phr 05/16
41	MG Blip	TablaBayam 1	Reg.L.Tom	MG Noise Fx	Low Kick 2	Brass Hit	Bs Phr 06/16
42	CR78 CHH	Shaky CHH	TR606 CHH 2	White Noise	TR909 Kick 3	Sweep Up	Bs Phr 07/16
43	Beam HiQ	TablaBayam 4	Reg.M.Tom	Scratch 7	Conga Hi Mt	Sync Sweep	Bs Phr 08/16
44	CR78 CHH	Shaky CHH	Lo-Bit PHH	TR606 PHH 2	Jz Slap Bass	Rhythm Loop	Bs Phr 09/16
45	MG Zap 5	Cajon 3	Reg.F.Tom	LowDwn CHH	Gtr Cut 3	Synth Bs Lp	Bs Phr 10/16
46	CR78 OHH	Lo-Bit OHH 2	Lite OHH	CR78 OHH	Scratch 1	Synth Riff	Bs Phr 11/16
47	MG Zap 6	Cajon 1	Reg.M.Tom	DR202 Beep	Scratch 7	Seq Phrase 1	Bs Phr 12/16
C3	MG Zap 6	Cajon 1	ConcertBD	MC500 Beep 1	Syn Swt Atk1	Seq Phrase 2	Bs Phr 13/16
48	TR909 Crash	Tibet Cymbal	Crash Cym 2	Group Snap	TablaBayam 1	Seq Phrase 3	Bs Phr 14/16
50	MG Zap 2	Cajon 2	Reg.H.Tom	Skool Kick	Udo	Seq Phrase 4	Bs Phr 15/16
51	TR606 PHH 1	Sitar Drn	Jazz Ride	Funk Clap	VoxKickSweep	Seq Phrase 5	Bs Phr 16/16
52	TR606 Cym	Guiro 2	TR909 Kick 3	China Cymbal	Vox Hihat 1	----	----
53	TR909 Ride	Guiro Long	Disc CHH	TR909 Ride	Cowbell	----	----
54	CR78 Tamb	TablaBayam 7	CR78 Tamb	Tamborine 1	Bongo Hi Mt	----	----
55	TR606 OHH	China Cymbal	Bang CHH	Splash Cym	ClassicHseHt	----	----
56	TR727Quijada	Bone Shake	ConcertBD Lp	JD Cowbell	Reg.CHH 1	----	----
57	JD EML 5th	Hush Kick	TR909 OHH 2	Church Bell	Org Click 1	----	----
58	TR606 PHH 1	TR606 PHH 1	Cowbell	DigiSpectrum	Digi Breath	----	----
59	JD EML 5th	Warm Kick	TR606 Cym	TR707 Ride	SynVox Noise	----	Reg.Kick 1
C4	JD EML 5th	Hush Kick2	TR909 Crash	Conga Efx	JP8 Pls 3 HD	----	Reg.Kick 3
60	Br.SideStk	Br.SideStk	Jazz Ride	Conga Thumb	Metal Vox W1	----	Wild Stick
62	MG Attack	Keen Snr 1	Filtered Hit	Conga Slp Op	Harmonica	----	Rock Snr
63	Amb Clap	Short Clap	P5 Sqr HD	Bongo Hi Slp	Shamisen	----	Reg.SnrGst
64	Analog Snr 1	Vox Snare 1	Custm Sqr HD	Bongo Lo Slp	Flute	----	Pop Snr Rim
65	TR808 Tom	SprgDrm Hit	TR808 Snr 3	TablaBayam 1	Dyno Rhd mp	----	Reg.F.Tom
66	TR808 CHH 1	Vox Hihat 1	Alpha Rave	TablaBayam 2	SlwPick70s	----	Reg.CHH 1
67	TR808 Tom	SprgDrm Hit	Jazz Crash	TablaBayam 3	Cln Gtr Cut	----	Reg.L.Tom
68	TR808 CHH 1	Vox Hihat 2	Funk Clap	TablaBayam 4	Hard Clav	----	Reg.CHH 2
69	TR606 Tom L	SprgDrm Hit	TR909 CHH 2	TablaBayam 5	TVF Trigger	----	Reg.M.Tom
70	TR808 OHH 1	Vox Hihat 3	TR909 OHH 2	TablaBayam 6	Applause	----	Reg.OHH
71	TR606 Tom L	SprgDrm Hit	Mute Tp	Wind Chime	Euro Hit	----	Reg.M.Tom
C5	TR606 Tom H	SprgDrm Hit	Ride Cymbal	Tibet Cymbal	MG Zap 1	----	Reg.H.Tom
72	Crash Cym 2	Crash Cym 2	MrchCmp Snr	CR78 Tamb	Syn Swt Atk2	----	Crash Cym 1
74	TR606 Tom H	SprgDrm Hit	Pick Kick	Guiro Long	Syn Hrd Atk2	----	Reg.H.Tom
75	Ride Cymbal	Jazz Ride	Lo-Bit Stk 1	MG Attack	GtrStroke Nz	----	Rock Ride
76	Splash Cym	Splash Cym	TR909 Snr 3	MG Zap 5	JDStrikePole	----	China Cymbal
77	TR707 Ride	Rock Rd Edge	Claptail	Org Leakage	Vint.Phone	----	----
78	CR78 Tamb	Mt Pandeiro	Siren	EP Release	DistGtr Nz 1	----	----
79	808 Maracas	Op Pandeiro	TR808 OHH 1	Eeh Formant	Reg.M.Tom	----	----
80	TR808 Clap 1	Gospel Clap	Rk CmpKick	Syn Swt Atk3	Jazz Lo Tom	----	----
81	Metro Bell	Crotale	TR606 CHH 2	Vinyl Noise	Reg.L.TomFlm	----	----
82	MC500 Beep 1	Wind Chime	Syn Low Atk1	Polishing Nz	TR909 Clap 2	----	----
83	JD Plunk	Conga Thumb	Low White Nz	VoxKickSweep	Vox Snare 1	----	----
C6	SBF Cym Lp	Conga Lo Op	MG Zap 9	Scratch 8	Cabasa Down	----	----
84	White Noise	Conga Lo Slp	Happy Clap	MG Zap 9	SprgDrm Hit	----	----
86	MG Zap 2	Conga Hi Op	TR808 Snr 7	Scream	Digital Vox	----	----
87	MG Zap 1	Conga Hi Slp	TR808 Snr 3	Gun Shot	JD Nasty	----	----
88	MG Zap 10	Conga Efx	TR808 Snr 2	Syn Low Atk1	Vib Wave	----	----
89	Syn Hrd Atk4	Bongo Lo Op	Club CHH 2	Syn Mtl Atk1	Kalimba	----	----
90	SBF Nz Lp	Bongo Lo Slp	CR78 OHH	TR727Quijada	JD Tabla	----	----
91	Metal Vox L2	Bongo Hi Op	LowDwn CHH	Vibraslap	JD Log Drum	----	----
92	Vox Hihat 2	Bongo Hi Mt	Lo-Bit OHH 1	Gtr Fret Nz3	Bell Organ	----	----
93	Vox Cymbal	Vox Cymbal	TR909 OHH 2	Bird Song	Gtr Cut 1	----	----
94	Vox Hihat 3	Vox Hihat 3	TR606 OHH	SBF Vox Lp	Eeh Formant	----	----
95	VoxKickSweep	VoxKickSweep	CR78 OHH	Door Slam	Xylo Seq.	----	----
C7	Vox Kick 2	Vox Kick 2	106SubOsc HD	JD Anklungs	Gun Shot	----	----
96	Vox Kick 1	Vox Kick 1	TR909 Snr 6	TablaBayam 3	TablaBayam 3	----	----
98	Vox Snare 1	Vox Snare 1	AnalogKick 3	TablaBayam 4	TablaBayam 4	----	----
99	Pa!	Pa!	MG Bass 2	TablaBayam 5	TablaBayam 5	----	----
100	Vox Snare 2	Vox Snare 2	TR808 Clap 1	TablaBayam 6	TablaBayam 6	----	----
101	Chiki!	Chiki!	Dist Clap	Wind Chime	Wind Chime	----	----
102	Vox Hihat 2	Vox Hihat 2	Super Saw	Tibet Cymbal	Tibet Cymbal	----	----
103	Vox Hihat 1	Vox Hihat 1	MG Zap 7	Slight Bell	Slight Bell	----	----

Liste des Rhythm Sets

GM (GM2 Group)

Note No.	001 (PC: 1) GM2 STANDARD	002 (PC: 9) GM2 ROOM	003 (PC: 17) GM2 POWER	004 (PC: 25) GM2 ELECTRIC	005 (PC: 26) GM2 ANALOG	006 (PC: 33) GM2 JAZZ
27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
35	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Jazz Kick 2
C2 36	Standard KK1	Standard KK1	Power Kick1	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
38	Standard SN1	Standard SN1	Dance Snare1	Elec. Snare	808 Snare 1	Standard SN1
39	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap
40	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
41	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
42	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
43	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 4	Real Tom 6
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808_chh	Pedal HiHat2
45	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
46	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
47	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
C3 48	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
50	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ReverseCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4 60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	----	----	----	----	----	----

PC: n° de changement de programme Bank Select MSB fixé à 120, et LSB fixé à 0

Liste des Rhythm Sets

GM (GM2 Group)

Note No.	007 (PC: 41) GM2 BRUSH	008 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	009 (PC: 57) GM2 SFX
27	High-Q	Close HiHat2	----
28	Slap	Pedal HiHat2	----
29	ScratchPush	Open HiHat2	----
30	ScratchPull	Ride Cymbal	----
31	Sticks	Sticks	----
32	SquareClick	SquareClick	----
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	----
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	----
35	Jazz Kick 2	Concert BD	----
C2 36	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	----
37	Side Stick	Side Stick	----
38	Brush Swirl	Concert Snr	----
39	Brush Slap1	Castanets	High-Q
40	Brush Swirl	Concert Snr	Slap
41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush
42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull
43	Real Tom 6	Timpani	Sticks
44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick
45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click
46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell
47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz
C3 48	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise
49	Crash Cym. 1	Timpani	Gt.CutNoise
50	Real Tom 1	Timpani	String Slap
51	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick
52	ChinaCymbal	Timpani	Laughing
53	Ride Bell	Timpani	Screaming
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps
57	Crash Cym.2	Con.Cymbal2	Footsteps
58	Vibraslap	Vibraslap	Applause
59	Ride Cymbal	Concert Cym.	Creaking
C4 60	Bongo High	Bongo High	Door
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Scratch
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Wind Chimes
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Car-Engine
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	Agogo	Agogo	Siren
68	Agogo	Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Starship
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Woodblock	Woodblock	Dog
77	Woodblock	Woodblock	HorseGallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Bird
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangl	MuteTriangl	Thunder
81	OpenTriangl	OpenTriangl	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	----
87	Open Surdo	Open Surdo	----
88	----	Applause	----

Liste des Waveforms

1. Wave Bank A

No.	Wave	No.	Wave	No.	Wave	No.	Wave	No.	Wave
0001	Ac.Pno p A L	0091	3rd Perc Org	0181	Clean TC C	0271	MG Bass 1 B	0361	Wide Tp C
0002	Ac.Pno p A R	0092	Lo-Fi Organ	0182	Overdrive A	0272	MG Bass 1 C	0362	Mute Tp A
0003	Ac.Pno p B L	0093	Perc Organ 1	0183	Overdrive C	0273	DistTB Sqr	0363	Mute Tp B
0004	Ac.Pno p B R	0094	Perc Organ 2	0184	Distortion A	0274	DistTBSqr Lp	0364	Mute Tp C
0005	Ac.Pno p C L	0095	Rock Organ A	0185	Distortion B	0275	Solid Bass	0365	Trombone A
0006	Ac.Pno p C R	0096	Rock Organ B	0186	Distortion C	0276	MG Big Bass	0366	Trombone B
0007	Ac.Pno f A L	0097	Rock Organ C	0187	Dist Mute A	0277	Jungle Bass	0367	Trombone C
0008	Ac.Pno f A R	0098	RtryOrg1 A L	0188	Dist Mute B	0278	Garage Bass	0368	Tbn mf A
0009	Ac.Pno f B L	0099	RtryOrg1 A R	0189	Dist Mute C	0279	SH-101 Bs A	0369	Tbn mf B
0010	Ac.Pno f B R	0100	RtryOrg1 B L	0190	Dist Chord A	0280	SH-101 Bs B	0370	Tbn mf C
0011	Ac.Pno f C L	0101	RtryOrg1 B R	0191	Dist Chord B	0281	SH-101 Bs C	0371	Tuba A
0012	Ac.Pno f C R	0102	RtryOrg1 C L	0192	Dist Chord C	0282	TB Natural	0372	Tuba B
0013	JD Piano A	0103	RtryOrg1 C R	0193	Dist Gtr Riff	0283	Poly Bass	0373	Tuba C
0014	JD Piano B	0104	RtryOrg2 A L	0194	Gtr Trill	0284	Organ Bass	0374	Sft F.Horn A
0015	JD Piano C	0105	RtryOrg2 A R	0195	Cin Gtr Cut	0285	Voco Bass	0375	Sft F.Horn B
0016	Piano Atk Nz	0106	RtryOrg2 B L	0196	Gtr Cut 1	0286	MG Bass 2 A	0376	Sft F.Horn C
0017	MKS Piano A	0107	RtryOrg2 B R	0197	Gtr Cut 2	0287	MG Bass 2 B	0377	French Hrn A
0018	MKS Piano B	0108	RtryOrg2 C L	0198	Gtr Cut 3	0288	MG Bass 2 C	0378	French Hrn C
0019	MKS Piano C	0109	RtryOrg2 C R	0199	Gtr Cut 4	0289	MG Bass 3	0379	F.HornSect A
0020	StageRhd p A	0110	LoFi RtryOrg	0200	Wah Gtr Riff	0290	MG Bass 4	0380	F.HornSect B
0021	StageRhd p B	0111	Vint.Org 1	0201	E. Gtr Harm	0291	MC Bass A	0381	F.HornSect C
0022	StageRhd p C	0112	Vint.Org 2	0202	JD ScrapeGut	0292	MC Bass B	0382	Tp Section A
0023	StageRhd f A	0113	Vint.Org 3	0203	Harp A	0293	MC Bass C	0383	Tp Section B
0024	StageRhd f B	0114	Vint.Org 4	0204	Harp B	0294	Atk Syn Bass	0384	Tp Section C
0025	StageRhd f C	0115	Lite Dst Org	0205	Harp C	0295	Atk Flute A	0385	OctBrs p A L
0026	Tine Rhd p A	0116	Positive '8	0206	Banjo A	0296	Atk Flute B	0386	OctBrs p A R
0027	Tine Rhd p B	0117	Pipe Organ	0207	Banjo B	0297	Atk Flute C	0387	OctBrs p B L
0028	Tine Rhd p C	0118	Cathedr Org	0208	Banjo C	0298	Flute A	0388	OctBrs p B R
0029	Tine Rhd mfA	0119	Nylon Gtr1 A	0209	Sitar A	0299	Flute B	0389	OctBrs p C L
0030	Tine Rhd mfB	0120	Nylon Gtr1 B	0210	Sitar B	0300	Flute C	0390	OctBrs p C R
0031	Tine Rhd mfC	0121	Nylon Gtr1 C	0211	Sitar C	0301	Piccolo A	0391	OctBrs f A L
0032	Tine Rhd fA	0122	Nylon Gtr2 A	0212	Sitar Drn A	0302	Piccolo B	0392	OctBrs f A R
0033	Tine Rhd fB	0123	Nylon Gtr2 B	0213	Sitar Drn B	0303	Piccolo C	0393	OctBrs f B L
0034	Tine Rhd fC	0124	Nylon Gtr2 C	0214	Sitar Drn C	0304	Pan Flute	0394	OctBrs f B R
0035	Dyno Rhd mpA	0125	Bright Gtr A	0215	E.Sitar A	0305	JD Rad Hose	0395	OctBrs f C L
0036	Dyno Rhd mpB	0126	Bright Gtr B	0216	E.Sitar B	0306	Shakuhachi	0396	OctBrs f C R
0037	Dyno Rhd mpC	0127	Bright Gtr C	0217	E.Sitar C	0307	JD Fl Push	0397	Brs Fall 1 L
0038	Dyno Rhd mfA	0128	Ac.Gtr mp A	0218	Santur A	0308	Clarinet A	0398	Brs Fall 1 R
0039	Dyno Rhd mfB	0129	Ac.Gtr mp B	0219	Santur B	0309	Clarinet B	0399	Brs Fall 2 L
0040	Dyno Rhd mfC	0130	Ac.Gtr mp C	0220	Santur C	0310	Clarinet C	0400	Brs Fall 2 R
0041	Dyno Rhd fA	0131	Ac.Gtr mf A	0221	Dulcimer A	0311	Oboe Mezzo A	0401	OrchUnis A L
0042	Dyno Rhd fB	0132	Ac.Gtr mf B	0222	Dulcimer B	0312	Oboe Mezzo B	0402	OrchUnis A R
0043	Dyno Rhd fC	0133	Ac.Gtr mf C	0223	Dulcimer C	0313	Oboe Mezzo C	0403	OrchUnis B L
0044	Wurly mp A	0134	Ac.Gtr ff A	0224	Shamisen A	0314	Oboe Forte A	0404	OrchUnis B R
0045	Wurly mp B	0135	Ac.Gtr ff B	0225	Shamisen B	0315	Oboe Forte B	0405	OrchUnis C L
0046	Wurly mp C	0136	Ac.Gtr ff C	0226	Shamisen C	0316	Oboe Forte C	0406	OrchUnis C R
0047	Wurly mf A	0137	Ac.Gtr Sld A	0227	Koto A	0317	E.Horn A	0407	Violin Vib A
0048	Wurly mf B	0138	Ac.Gtr Sld B	0228	Koto B	0318	E.Horn B	0408	Violin Vib B
0049	Wurly mf C	0139	Ac.Gtr Sld C	0229	Koto C	0319	E.Horn C	0409	Violin Vib C
0050	Wurly ff A	0140	Ac.Gtr Hrm A	0230	Ac.Bass A	0320	Bassoon A	0410	Violin A
0051	Wurly ff B	0141	Ac.Gtr Hrm B	0231	Ac.Bass B	0321	Bassoon B	0411	Violin B
0052	Wurly ff C	0142	Ac.Gtr Hrm C	0232	Ac.Bass C	0322	Bassoon C	0412	Violin C
0053	Lo-Fi Wurly	0143	Jazz Gtr A	0233	FngrCmp Bs A	0323	Recorder A	0413	Cello Vib A
0054	Sft SA Rhd A	0144	Jazz Gtr B	0234	FngrCmp Bs B	0324	Recorder B	0414	Cello Vib B
0055	Sft SA Rhd B	0145	Jazz Gtr C	0235	FngrCmp Bs C	0325	Recorder C	0415	Cello Vib C
0056	Sft SA Rhd C	0146	Clean Gtr A	0236	Finger Bs A	0326	SopranoSax A	0416	Cello A
0057	Hrd SA Rhd A	0147	Clean Gtr B	0237	Finger Bs B	0327	SopranoSax B	0417	Cello B
0058	Hrd SA Rhd B	0148	Clean Gtr C	0238	Finger Bs C	0328	SopranoSax C	0418	Cello C
0059	Hrd SA Rhd C	0149	Clr Mt Gtr A	0239	Precision Bs	0329	Alto Sax Vib	0419	VI Sect. A L
0060	SA Rhd Ens A	0150	Clr Mt Gtr B	0240	Jz Bs Soft A	0330	Soft Alto A	0420	VI Sect. A R
0061	SA Rhd Ens B	0151	Clr Mt Gtr C	0241	Jz Bs Soft B	0331	Soft Alto B	0421	VI Sect. B L
0062	SA Rhd Ens C	0152	E.Gtr Ld 1	0242	Jz Bs Soft C	0332	Soft Alto C	0422	VI Sect. B R
0063	SA E.Piano A	0153	E.Gtr Ld 2	0243	6-FngBsSft A	0333	Wide Sax A	0423	VI Sect. C L
0064	SA E.Piano B	0154	Brt Strat A	0244	6-FngBsSft B	0334	Wide Sax B	0424	VI Sect. C R
0065	SA E.Piano C	0155	Brt Strat B	0245	6-FngBsSft C	0335	Wide Sax C	0425	Vc Sect. A L
0066	80's E.Pno 1	0156	Brt Strat C	0246	ThumbMTBs pA	0336	BreathySax A	0426	Vc Sect. A R
0067	80's E.Pno 2	0157	SlwPick70s A	0247	ThumbMTBs pB	0337	BreathySax B	0427	Vc Sect. B L
0068	Hard E.Pno	0158	SlwPick70s B	0248	ThumbMTBs pC	0338	BreathySax C	0428	Vc Sect. B R
0069	Celesta	0159	SlwPick70s C	0249	ThumbMTBs fA	0339	Tenor Sax A	0429	Vc Sect. C L
0070	Music Box	0160	FstPick70s A	0250	ThumbMTBs fB	0340	Tenor Sax B	0430	Vc Sect. C R
0071	Reg.Clav A	0161	FstPick70s B	0251	ThumbMTBs fC	0341	Tenor Sax C	0431	Full Str A L
0072	Reg.Clav B	0162	FstPick70s C	0252	Fretlss Bs A	0342	Bari.Sax 1 A	0432	Full Str A R
0073	Reg.Clav C	0163	Plk Strat A	0253	Fretlss Bs B	0343	Bari.Sax 1 B	0433	Full Str B L
0074	Retro Clav A	0164	Plk Strat B	0254	Fretlss Bs C	0344	Bari.Sax 1 C	0434	Full Str B R
0075	Retro Clav B	0165	Plk Strat C	0255	Fretlss SftA	0345	Bari.Sax 2 A	0435	Full Str C L
0076	Retro Clav C	0166	Strat Mute A	0256	Fretlss SftB	0346	Bari.Sax 2 B	0436	Full Str C R
0077	Tight Clav A	0167	Strat Mute B	0257	Fretlss SftC	0347	Bari.Sax 2 C	0437	ChmbrStrAtkA
0078	Tight Clav B	0168	Strat Mute C	0258	Pick Bass 1A	0348	Musette	0438	ChmbrStrAtkB
0079	Tight Clav C	0169	Funk Gtr A	0259	Pick Bass 1B	0349	Harmonica A	0439	ChmbrStrAtkC
0080	Hard Clav A	0170	Funk Gtr B	0260	Pick Bass 1C	0350	Harmonica B	0440	ChmbrStrRevA
0081	Hard Clav B	0171	Funk Gtr C	0261	Pick Bass 2	0351	Harmonica C	0441	ChmbrStrRevB
0082	Hard Clav C	0172	Funk MtGtr A	0262	Slap Bass	0352	Blues G-harp	0442	ChmbrStrRevC
0083	JD Clav	0173	Funk MtGtr B	0263	Slap +Pull 1	0353	Flugel A	0443	Vis Pizz A
0084	Harpsi A	0174	Funk MtGtr C	0264	Slap +Pull 2	0354	Flugel B	0444	Vis Pizz B
0085	Harpsi B	0175	Easy Gtr A	0265	Slap +Pull 3	0355	Flugel C	0445	Vis Pizz C
0086	Harpsi C	0176	Easy Gtr B	0266	Jz Slap Bass	0356	Trumpet A	0446	VisPizzRev A
0087	JD Full Draw	0177	Easy Gtr C	0267	Jz Slp+Pull1	0357	Trumpet B	0447	VisPizzRev B
0088	Org Basic 1	0178	Nasty Gtr	0268	Jz Slp+Pull2	0358	Trumpet C	0448	VisPizzRev C
0089	Org Basic 2	0179	Clean TC A	0269	Jz Slp+Pull3	0359	Wide Tp A	0449	Vcs Pizz A
0090	Ballad Org	0180	Clean TC B	0270	MG Bass 1 A	0360	Wide Tp B	0450	Vcs Pizz B

Liste des Waveforms

No.	Wave	No.	Wave	No.	Wave	No.	Wave	No.	Wave
0451	Vcs Pizz C	0541	JD Spark Vox	0631	JD Tuba Slap	0721	MG Zap 8	0811	TR909 Kick 6
0452	VcsPizzRev A	0542	JD Cutters	0632	JD Plink	0722	MG Zap 9	0812	Roll Kick
0453	VcsPizzRev B	0543	SBF Hrd Ld 1	0633	JD Plunk	0723	MG Zap 10	0813	Reg.Snr1 p L
0454	VcsPizzRev C	0544	SBF Hrd Ld 2	0634	TVF Trigger	0724	MG Zap 11	0814	Reg.Snr1 p R
0455	Unison Saw A	0545	JD EML 5th	0635	Cutting Nz	0725	MG Blip	0815	Reg.Snr1mf L
0456	Unison Saw B	0546	TB303 Saw HD	0636	Ac.Bass Body	0726	Beam HiQ	0816	Reg.Snr1mf R
0457	Unison Saw C	0547	Custm Saw HD	0637	Flute Pad Nz	0727	MG Attack	0817	Reg.Snr1 f L
0458	Super Saw A	0548	MG Saw HD	0638	Applause	0728	Syn Low Atk1	0818	Reg.Snr1 f R
0459	Super Saw B	0549	OB2 Saw HD	0639	River	0729	Syn Low Atk2	0819	Reg.Snr1ff L
0460	Super Saw C	0550	DigitalSawHD	0640	Thunder	0730	Syn Hrd Atk1	0820	Reg.Snr1ff R
0461	Trance Saw A	0551	Calc.Saw	0641	Monsoon	0731	Syn Hrd Atk2	0821	Reg.Snr2 p L
0462	Trance Saw B	0552	Calc.Saw inv	0642	Stream	0732	Syn Hrd Atk3	0822	Reg.Snr2 p R
0463	Trance Saw C	0553	Synth Saw	0643	Bubble	0733	Syn Hrd Atk4	0823	Reg.Snr2 f L
0464	Alpha Rave	0554	JD Syn Saw	0644	Bird Song	0734	Syn Mtl Atk1	0824	Reg.Snr2 f R
0465	Saw Sync A	0555	JD Fat Saw	0645	Dog Bark	0735	Syn Mtl Atk2	0825	Reg.Snr2ff L
0466	Saw Sync B	0556	JP-8 Saw	0646	Gallop	0736	Syn Swt Atk1	0826	Reg.Snr2ff R
0467	Saw Sync C	0557	P5 Saw HD	0647	Vint.Phone	0737	Syn Swt Atk2	0827	Reg.SnrFim L
0468	Warm Pad A	0558	D-50 Saw	0648	Office Phone	0738	Syn Swt Atk3	0828	Reg.SnrFim R
0469	Warm Pad B	0559	Air Wave	0649	Mobile Phone	0739	Syn Swt Atk4	0829	Amb.Snr1 p L
0470	Warm Pad C	0560	MG Sqr HD	0650	Door Creak	0740	Syn Swt Atk5	0830	Amb.Snr1 p R
0471	OB2 Pad 1 A	0561	P5 Sqr HD	0651	Door Slam	0741	Syn Swt Atk6	0831	Amb.Snr1 f L
0472	OB2 Pad 1 B	0562	OB2 Sqr HD	0652	Car Engine	0742	Syn Swt Atk7	0832	Amb.Snr1 f R
0473	OB2 Pad 1 C	0563	Custm Sqr HD	0653	Car Slip	0743	Reg.Kick p L	0833	Amb.Snr2 p L
0474	OB2 Pad 2 A	0564	106SubOsc HD	0654	Car Pass	0744	Reg.Kick p R	0834	Amb.Snr2 p R
0475	OB2 Pad 2 B	0565	TB303 Sqr HD	0655	Crash Seq.	0745	Reg.Kick f L	0835	Amb.Snr2 f L
0476	OB2 Pad 2 C	0566	Fat Square	0656	Gun Shot	0746	Reg.Kick f R	0836	Amb.Snr2 f R
0477	SBF Vox A	0567	JP-8 Square	0657	Siren	0747	Reg.Kick fL	0837	Piccolo Snr
0478	SBF Vox B	0568	JP8 Pls 1 HD	0658	Train Pass	0748	Reg.Kick fR	0838	Maple Snr
0479	SBF Vox C	0569	JP8 Pls 2 HD	0659	Airplane	0749	Rock Kick p	0839	Natural Snr1
0480	Female Ahs A	0570	JP8 Pls 3 HD	0660	Space Voyage	0750	Rock Kick f	0840	Natural Snr2
0481	Female Ahs B	0571	JP8 Pls 4 HD	0661	Blow Loop	0751	Jazz Kick p	0841	Dry Snr p
0482	Female Ahs C	0572	Syn Pulse 1	0662	Laugh	0752	Jazz Kick mf	0842	Dry Snr f
0483	Female Oos A	0573	Syn Pulse 2	0663	Scream	0753	Jazz Kick f	0843	Ballad Snr
0484	Female Oos B	0574	MG Tri HD	0664	Punch	0754	Dry Kick 1	0844	Light Snr p
0485	Female Oos C	0575	700 Triangle	0665	Heartbeat	0755	Tight Kick 1	0845	Light Snr f
0486	Male Aahs A	0576	Syn Triangle	0666	Footsteps	0756	Tight Kick 2	0846	Light Snr ff
0487	Male Aahs B	0577	JD Triangle	0667	Machine Gun	0757	Old Kick	0847	Light SnrRim
0488	Male Aahs C	0578	ARP Sine HD	0668	Laser	0758	Jz Dry Kick	0848	Click Snr p
0489	Jazz Doos A	0579	Sine	0669	Thunder Lp	0759	Bright Kick	0849	Click Snr f
0490	Jazz Doos B	0580	Digi Attack	0670	Ac.Bass Nz 1	0760	Dry Kick 2	0850	Click Snr ff
0491	Jazz Doos C	0581	JD Fine Wine	0671	Ac.Bass Nz 2	0761	Dry Kick 3	0851	Rock Snr p
0492	Jz Doos Lp A	0582	Digi Loop 1	0672	E.Bass Nz 1	0762	Power Kick	0852	Rock Snr mf
0493	Jz Doos Lp B	0583	Digi Loop 2	0673	E.Bass Nz 2	0763	R&B Kick L	0853	Rock Snr f
0494	Jz Doos Lp C	0584	JD MetalWind	0674	E.Bass Slide	0764	R&B Kick R	0854	Rock Rim p
0495	Gospel Hum A	0585	Atmosphere	0675	DistGtr Nz 1	0765	Rk CmpKick L	0855	Rock Rim mf
0496	Gospel Hum B	0586	DigiSpectrum	0676	DistGtr Nz 2	0766	Rk CmpKick R	0856	Rock Rim f
0497	Gospel Hum C	0587	JD Vox Noise	0677	DistGtr Nz 3	0767	MaxLow Kick1	0857	Reg.SnrGst L
0498	Soprano Vox	0588	SynVox Noise	0678	GtrStroke Nz	0768	MaxLow Kick2	0858	Reg.SnrGst R
0499	Kalimba	0589	Shaku Noise	0679	Gtr Fret Nz1	0769	MaxLow Kick3	0859	Rock Snr Gst
0500	JD Kimba Atk	0590	Digi Breath	0680	Gtr Fret Nz2	0770	Dist Kick	0860	Sft Snr Gst
0501	JD Wood Crak	0591	Agogo Noise	0681	Gtr Fret Nz3	0771	FB Kick	0861	Jazz Snr p
0502	JD Gamelan 1	0592	Polishing Nz	0682	ClassicHseHt	0772	Rough Kick1	0862	Jazz Snr mf
0503	JD Gamelan 2	0593	Dentist Nz	0683	OrangeHit 1	0773	Rough Kick2	0863	Jazz Snr f
0504	JD Gamelan 3	0594	Vinyl Noise	0684	OrangeHit 2	0774	Rough Kick3	0864	Jazz Snr ff
0505	JD Log Drum	0595	White Noise	0685	OrangeHit 3	0775	Click Kick	0865	Jazz Rim p
0506	JD Hooky	0596	Pink Noise	0686	7th Hit	0776	Pick Kick	0866	Jazz Rim mf
0507	JD Tabla	0597	SBF Cym Lp	0687	Brassy Hit	0777	Back Kick	0867	Jazz Rim f
0508	JD Xylo	0598	SBF Bell Lp	0688	Drive Hit	0778	Vinyl Kick	0868	Jazz Rim ff
0509	Marimba	0599	SBF Nz Lp	0689	Filtered Hit	0779	Low Kick 1	0869	Jz Brsh Slap
0510	Vibraphone	0600	SBF Vox Lp	0690	Mild Hit	0780	Boys Kick	0870	Jz Brsh Swsh
0511	Glocken	0601	Aah Formant	0691	Narrow Hit 1	0781	Hippie Kick	0871	Swish&Turn p
0512	Steel Drums	0602	Eeh Formant	0692	Narrow Hit 2	0782	Frenzy Kick	0872	Swish&Turn f
0513	JD Pole Lp	0603	Iih Formant	0693	Euro Hit	0783	PlasticKick1	0873	Snr Roll
0514	JD BottleHit	0604	Ooh Formant	0694	Dist Hit	0784	Swallow Kick	0874	Snr Roll Lp
0515	D-50 Bell A	0605	Uuh Formant	0695	Thin Beef	0785	Neck Kick	0875	Soft Jz Roll
0516	D-50 Bell B	0606	Metal Vox W1	0696	Tao Hit	0786	70's Kick	0876	BrushRoll Lp
0517	D-50 Bell C	0607	Metal Vox L1	0697	Smear Hit 1	0787	Skool Kick	0877	GoodOld Snr1
0518	D-50 Bell Lp	0608	Metal Vox W2	0698	Smear Hit 2	0788	Dance Kick	0878	GoodOld Snr2
0519	Agogo Bell	0609	Metal Vox L2	0699	LoFi Min Hit	0789	HipHop Kick1	0879	GoodOld Snr3
0520	Finger Bell	0610	Metal Vox W3	0700	Orch. Hit	0790	HipHop Kick2	0880	GoodOld Snr4
0521	JD Cowbell	0611	Metal Vox L3	0701	Punch Hit	0791	Pin Kick	0881	GoodOld Snr5
0522	Tubular Bell	0612	JD Rattles	0702	O'Skool Hit	0792	Low Kick 2	0882	GoodOld Snr6
0523	Church Bell	0613	Xylo Seq.	0703	Philly Hit	0793	Low Kick 3	0883	Dirty Snr 1
0524	Mild CanWave	0614	JD Tin Wave	0704	Scratch 1	0794	AnalogKick 1	0884	Dirty Snr 2
0525	JD Crystal	0615	JD Anklungs	0705	Scratch 2	0795	PlasticKick2	0885	Dirty Snr 3
0526	Bell Organ	0616	JD Shami	0706	Scratch 3	0796	PlasticKick3	0886	Dirty Snr 4
0527	Old DigiBell	0617	SynBassClick	0707	Scratch 4	0797	TR909 Kick 1	0887	Dirty Snr 5
0528	JD Bell Wave	0618	JD EP Atk	0708	Scratch 5	0798	TR909 Kick 2	0888	Dirty Snr 6
0529	TinyBellWave	0619	EP Release	0709	Scratch 6	0799	AnalogKick 2	0889	Dirty Snr 7
0530	Vib Wave	0620	Org Click 1	0710	Scratch 7	0800	TR909 Kick 3	0890	Dirty Snr 8
0531	JD Brt Digi	0621	Org Click 2	0711	Scratch 8	0801	AnalogKick 3	0891	Dirty Snr 9
0532	Med Digi	0622	Org Click 3	0712	Scratch 9	0802	AnalogKick 4	0892	Dirty Snr 10
0533	Bagpipe	0623	Org Click 4	0713	Scratch 10	0803	AnalogKick 5	0893	Grit Snr 1
0534	Digital Vox	0624	Org Click 5	0714	MG Zap 1	0804	AnalogKick 6	0894	Grit Snr 2
0535	JD WallyWave	0625	Org Leakage	0715	MG Zap 2	0805	TR606DstKick	0895	Grit Snr 3
0536	JD Brusky Lp	0626	MG Noise Fx	0716	MG Zap 3	0806	TR808 Kick	0896	Grit Snr 4
0537	Bright Form	0627	JD Sm Metal	0717	MG Zap 4	0807	TR909 Kick 4	0897	LoBit SnrFim
0538	Mild Form	0628	JDStrikePole	0718	MG Zap 5	0808	TR909 Kick 5	0898	Lo-Bit Snr 1
0539	JD Nasty	0629	Ice Crash	0719	MG Zap 6	0809	SH32 Kick	0899	Lo-Bit Snr 2
0540	Fat SparkVox	0630	JD Switch	0720	MG Zap 7	0810	TR707 Kick	0900	Lo-Bit Snr 3

Liste des Waveforms

No.	Wave	No.	Wave	No.	Wave	No.	Wave
0901	BmbCmp Snr	0991	Reg.H.Tom f	1081	Rock Crash 2	1171	Guiro 1
0902	MrchCmp Snr	0992	Reg.L.TomFlm	1082	Splash Cym	1172	Guiro 2
0903	Frenzy Snr 1	0993	Reg.M.TomFlm	1083	Jazz Crash	1173	Guiro Long
0904	Frenzy Snr 2	0994	Reg.H.TomFlm	1084	TR909 Crash	1174	TR727Quijada
0905	Slap Snr 1	0995	Jazz Lo Tom	1085	TR606 Cym	1175	Vibraslap
0906	Keen Snr 1	0996	Jazz Mid Tom	1086	Ride Cymbal	1176	Tamborine 1
0907	Reggae Snr	0997	Jazz Hi Tom	1087	Ride Bell	1177	Tamborine 2
0908	DR660 Snr	0998	Jazz Lo Flm	1088	Rock Rd Cup	1178	Tamborine 3
0909	Pop Snr p	0999	Jazz Mid Flm	1089	Rock Rd Edge	1179	CR78 Tamb
0910	Pop Snr f	1000	Jazz Hi Flm	1090	Jazz Ride p	1180	TablaBayam 1
0911	Pop Snr Rim	1001	Sharp Lo Tom	1091	Jazz Ride mf	1181	TablaBayam 2
0912	Med Snare	1002	Sharp Hi Tom	1092	TR909 Ride	1182	TablaBayam 3
0913	Jngl pkt Snr	1003	Dry Lo Tom	1093	TR707 Ride	1183	TablaBayam 4
0914	Pocket Snr	1004	Dry Hi Tom	1094	China Cymbal	1184	TablaBayam 5
0915	Flange Snr	1005	TR909 Tom	1095	Concert Cym	1185	TablaBayam 6
0916	Slap Snr 2	1006	TR909 DstTom	1096	Hand Clap	1186	TablaBayam 7
0917	Analog Snr 1	1007	TR808 Tom	1097	Club Clap	1187	Cajon 1
0918	Analog Snr 2	1008	TR606 Tom	1098	Short Clap	1188	Cajon 2
0919	Analog Snr 3	1009	Deep Tom	1099	Real Clap	1189	Cajon 3
0920	Jam Snr	1010	Reg.CHH 1 p	1100	Bright Clap	1190	Udo
0921	Back Snr	1011	Reg.CHH 1 mf	1101	R8 Clap	1191	Udu Pot Hi
0922	Keen Snr 2	1012	Reg.CHH 1 f	1102	Gospel Clap	1192	Udu Pot Slp
0923	Boys Snr 1	1013	Reg.CHH 1 ff	1103	Amb Clap	1193	SprgDrm Hit
0924	Slap Snr 3	1014	Reg.CHH 2 mf	1104	Hip Clap	1194	Op Pandeiro
0925	Neck Snr	1015	Reg.CHH 2 f	1105	Funk Clap	1195	Mt Pandeiro
0926	Artful Snr	1016	Reg.CHH 2 ff	1106	Group Clap	1196	Cuica
0927	Pin Snr	1017	Reg.PHH mf	1107	Claptail	1197	Timpani p
0928	Chemical Snr	1018	Reg.PHH f	1108	Planet Clap	1198	Timpani f
0929	Sizzle Snr	1019	Reg.OHH mf	1109	Royal Clap	1199	Timpani Roll
0930	Tiny Snare	1020	Reg.OHH f	1110	Happy Clap	1200	Timpani Lp
0931	R&B Snare 1	1021	Reg.OHH ff	1111	TR808 Clap 1	1201	ConcertBD p
0932	R&B Snare 2	1022	Rock CHH1 mf	1112	Disc Clap	1202	ConcertBD f
0933	Cross Snr	1023	Rock CHH1 f	1113	Dist Clap	1203	ConcertBD ff
0934	Grave Snr	1024	Rock CHH2 mf	1114	Old Clap	1204	ConcertBD Lp
0935	Boys Snr 2	1025	Rock CHH2 f	1115	TR909 Clap 1	1205	Triangle 1
0936	Boys Snr 3	1026	Rock PHH	1116	TR909 Clap 2	1206	Triangle 2
0937	Low Down Snr	1027	Rock OHH	1117	TR808 Clap 2	1207	Tibet Cymbal
0938	TR909 Snr 1	1028	Lo-Bit CHH 1	1118	TR707 Clap	1208	Slight Bell
0939	TR909 Snr 2	1029	Lo-Bit CHH 2	1119	Cheap Clap	1209	Wind Chime
0940	TR909 Snr 3	1030	Lo-Bit CHH 3	1120	Finger Snap	1210	Crotale
0941	TR909 Snr 4	1031	Lo-Bit CHH 4	1121	Club FinSnap	1211	R8 Click
0942	TR909 Snr 5	1032	Lo-Bit CHH 5	1122	Single Snap	1212	Metro Bell
0943	TR909 Snr 6	1033	Modern CHH	1123	Snap	1213	Metro Click
0944	TR808 Snr 1	1034	HipHop CHH 1	1124	Group Snap	1214	MC500 Beep 1
0945	TR808 Snr 2	1035	Urban CHH	1125	Vox Kick 1	1215	MC500 Beep 2
0946	TR808 Snr 3	1036	Bang CHH	1126	Vox Kick 2	1216	DR202 Beep
0947	TR808 Snr 4	1037	LowDwn CHH	1127	VoxKickSweep	1217	Low Saw1
0948	Lite Snare	1038	Disc CHH	1128	Vox Snare 1	1218	Low Saw1 inv
0949	TR808 Snr 5	1039	Club CHH 1	1129	Vox Snare 2	1219	Low Saw2
0950	TR808 Snr 6	1040	HipHop CHH 2	1130	Vox Hihat 1	1220	Low Pulse 1
0951	TR808 Snr 7	1041	TR909 CHH 1	1131	Vox Hihat 2	1221	Low Pulse 2
0952	TR606 Snr 1	1042	TR909 CHH 2	1132	Vox Hihat 3	1222	Low Square
0953	TR606 Snr 2	1043	Shaky CHH	1133	Vox Cymbal	1223	Low Sine
0954	CR78 Snare	1044	Club CHH 2	1134	Pa!	1224	Low Triangle
0955	Urbn Sn Roll	1045	TR808 CHH 1	1135	Chiki!	1225	Low White Nz
0956	Jngl SnrRoll	1046	TR808 CHH 2	1136	Cowbell	1226	Low Pink Nz
0957	Reg.Stick L	1047	TR606 CHH 1	1137	Cowbell Mute	1227	DC
0958	Reg.Stick R	1048	TR606 CHH 2	1138	Wood Block	1228	Reverse Cym
0959	Soft Stick	1049	TR606 DstCHH	1139	Claves		
0960	Hard Stick	1050	Lite CHH	1140	TR808 Claves		
0961	Wild Stick	1051	CR78 CHH	1141	CR78 Beat		
0962	Rock Stick	1052	DR55 CHH	1142	Castanet		
0963	Lo-Bit Stk 1	1053	Neck CHH	1143	Whistle		
0964	Lo-Bit Stk 2	1054	Dance CHH	1144	Bongo Hi Mt		
0965	Lo-Bit Stk 3	1055	Street PHH	1145	Bongo Hi Slp		
0966	Lo-Bit Stk 4	1056	Swallow PHH	1146	Bongo Lo Slp		
0967	Dry Stick 1	1057	Hip PHH	1147	Bongo Hi Op		
0968	Dry Stick 2	1058	TR909 PHH 1	1148	Bongo Lo Op		
0969	Dry Stick 3	1059	TR909 PHH 2	1149	Conga Hi Mt		
0970	Dry Stick 4	1060	TR808 PHH	1150	Conga Lo Mt		
0971	Dry Stick 5	1061	TR606 PHH 1	1151	Conga Hi Slp		
0972	R8 Comp Rim	1062	TR606 PHH 2	1152	Conga Lo Slp		
0973	R&B Rim 1	1063	Lo-Bit PHH	1153	Conga Hi Op		
0974	R&B Rim 2	1064	Lo-Bit OHH 1	1154	Conga Lo Op		
0975	R&B Rim 3	1065	Lo-Bit OHH 2	1155	Conga Slp Op		
0976	Neck Rim	1066	Lo-Bit OHH 3	1156	Conga Efx		
0977	Swag Rim	1067	Neck OHH	1157	Conga Thumb		
0978	Step Rim	1068	Bang OHH	1158	Timbale 1		
0979	R&B Rim 4	1069	HipHop OHH	1159	Timbale 2		
0980	Street Rim	1070	TR909 OHH 1	1160	Cabasa Up		
0981	Regular Rim	1071	TR909 OHH 2	1161	Cabasa Down		
0982	TR909 Rim	1072	TR808 OHH 1	1162	Cabasa Cut		
0983	TR808 Rim	1073	TR808 OHH 2	1163	Maracas		
0984	Reg.F.Tom p	1074	TR606 OHH	1164	808 Maracas		
0985	Reg.F.Tom f	1075	Lite OHH	1165	R8 Shaker 1		
0986	Reg.L.Tom p	1076	CR78 OHH	1166	R8 Shaker 2		
0987	Reg.L.Tom f	1077	Crash Cym1 p	1167	Shaker 1		
0988	Reg.M.Tom p	1078	Crash Cym1 f	1168	Shaker 2		
0989	Reg.M.Tom f	1079	Crash Cym 2	1169	Bone Shake		
0990	Reg.H.Tom p	1080	Rock Crash 1	1170	CR78 Guiro		

Liste des Waveforms

2. Wave Bank B

In waveform numbers 0001-0040, note numbers 91-108 are set to Damper Free in order to accurately reproduce the characteristics of an acoustic piano.

No.	Wave	No.	Wave	No.	Wave
0001	JzPno* p A L	0091	NylonGtr mfA	0181	PopBrass A L
0002	JzPno* p A R	0092	NylonGtr mfB	0182	PopBrass A R
0003	JzPno* p B L	0093	NylonGtr mfC	0183	PopBrass B L
0004	JzPno* p B R	0094	NylonGtr f A	0184	PopBrass B R
0005	JzPno* p B'L	0095	NylonGtr f B	0185	PopBrass C L
0006	JzPno* p B'R	0096	NylonGtr f C	0186	PopBrass C R
0007	JzPno* p C L	0097	NylonGtrSldA	0187	SBF Saw
0008	JzPno* p C R	0098	NylonGtrSldB	0188	LostParadise
0009	JzPno* p C'L	0099	NylonGtrSldC	0189	Morph Shape
0010	JzPno* p C'R	0100	NylonGtrHrmA	0190	SBF Noise
0011	JzPno*mf A L	0101	NylonGtrHrmB	0191	Warm Kick p
0012	JzPno*mf A R	0102	NylonGtrHrmC	0192	Warm Kick f
0013	JzPno*mf B L	0103	NylonGtrHOnA	0193	Hush Kick p
0014	JzPno*mf B R	0104	NylonGtrHOnB	0194	Hush Kick f
0015	JzPno*mf B'L	0105	NylonGtrHOnC	0195	Wide Kick1 p
0016	JzPno*mf B'R	0106	NGtr Nz Menu	0196	Wide Kick1 f
0017	JzPno*mf C L	0107	NGtr Nz Split	0197	Wide Kick2 p
0018	JzPno*mf C R	0108	NGtr Nz 1	0198	Wide Kick2 f
0019	JzPno*mf C'L	0109	NGtr Nz 2	0199	Hush Kick2 p
0020	JzPno*mf C'R	0110	NGtr Nz 3	0200	Hush Kick2 f
0021	JzPno* f A L	0111	NGtr Strm Nz	0201	TitanSnr p L
0022	JzPno* f A R	0112	Fingerd Bs A	0202	TitanSnr p R
0023	JzPno* f B L	0113	Fingerd Bs B	0203	TitanSnr f L
0024	JzPno* f B R	0114	Fingerd Bs C	0204	TitanSnr f R
0025	JzPno* f B'L	0115	MuteFng Bs A	0205	TitanSnr ffL
0026	JzPno* f B'R	0116	MuteFng Bs B	0206	TitanSnr ffR
0027	JzPno* f C L	0117	MuteFng Bs C	0207	T.Snr RS p L
0028	JzPno* f C R	0118	Picked Bs A	0208	T.Snr RS p R
0029	JzPno* f C'L	0119	Picked Bs B	0209	T.Snr RS f L
0030	JzPno* f C'R	0120	Picked Bs C	0210	T.Snr RS f R
0031	JzPno*ff A L	0121	MutePck Bs A	0211	T.Snr Ghst L
0032	JzPno*ff A R	0122	MutePck Bs B	0212	T.Snr Ghst R
0033	JzPno*ff B L	0123	MutePck Bs C	0213	T.Snr Flm L
0034	JzPno*ff B R	0124	Bs Glis Menu	0214	T.Snr Flm R
0035	JzPno*ff B'L	0125	GlisDown/Split	0215	Br.Snr p L
0036	JzPno*ff B'R	0126	Bs Glis Down1	0216	Br.Snr p R
0037	JzPno*ff C L	0127	Bs Glis Down2	0217	Br.Snr mf L
0038	JzPno*ff C R	0128	Bs Glis Down3	0218	Br.Snr mf R
0039	JzPno*ff C'L	0129	GlisUpDn/Split	0219	Br.Snr ff L
0040	JzPno*ff C'R	0130	BsGlis UpDwn1	0220	Br.Snr ff R
0041	JzPno p A L	0131	BsGlis UpDwn2	0221	Br.Snr RS L
0042	JzPno p A R	0132	BsGlis UpDwn3	0222	Br.Snr RS R
0043	JzPno p B L	0133	BsGlis UpDwn4	0223	Br.Snr Gst L
0044	JzPno p B R	0134	Bs Nz Menu	0224	Br.Snr Gst R
0045	JzPno p B'L	0135	Bs Nz /Split	0225	Br.Snr Flm L
0046	JzPno p B'R	0136	Bs Rel Nz 1	0226	Br.Snr Flm R
0047	JzPno p C L	0137	Bs Rel Nz 2	0227	Br.SideStk L
0048	JzPno p C R	0138	Bs Rel Nz 3	0228	Br.SideStk R
0049	JzPno p C'L	0139	Bs Squeak 1	0229	IronSnr mf L
0050	JzPno p C'R	0140	Bs Squeak 2	0230	IronSnr mf R
0051	JzPno mf A L	0141	OctSynBass A	0231	IronSnr ff L
0052	JzPno mf A R	0142	OctSynBass B	0232	IronSnr ff R
0053	JzPno mf B L	0143	OctSynBass C	0233	IronSnrGst L
0054	JzPno mf B R	0144	OctSynBassLp	0234	IronSnrGst R
0055	JzPno mf B'L	0145	ForceSynBs A	0235	IronSnrFlm L
0056	JzPno mf B'R	0146	ForceSynBs B	0236	IronSnrFlm R
0057	JzPno mf C L	0147	ForceSynBs C	0237	WoodSnr mf L
0058	JzPno mf C R	0148	ForceSynBsLp	0238	WoodSnr mf R
0059	JzPno mf C'L	0149	TrunkSynBs A	0239	WoodSnr ff L
0060	JzPno mf C'R	0150	TrunkSynBs B	0240	WoodSnr ff R
0061	JzPno f A L	0151	TrunkSynBs C	0241	WoodSnr Op L
0062	JzPno f A R	0152	TrunkSynBsLp	0242	WoodSnr Op R
0063	JzPno f B L	0153	F.Str mf A L	0243	WoodSnr RS L
0064	JzPno f B R	0154	F.Str mf A R	0244	WoodSnr RS R
0065	JzPno f B'L	0155	F.Str mf B L	0245	WoodSnr GstL
0066	JzPno f B'R	0156	F.Str mf B R	0246	WoodSnr GstR
0067	JzPno f C L	0157	F.Str mf C L	0247	WoodSideStkL
0068	JzPno f C R	0158	F.Str mf C R	0248	WoodSideStkR
0069	JzPno f C'L	0159	F.Str mf lpL	0249	Mute Snr p L
0070	JzPno f C'R	0160	F.Str mf lpR	0250	Mute Snr p R
0071	JzPno ff A L	0161	F.Str ff A L	0251	Mute Snr f L
0072	JzPno ff A R	0162	F.Str ff A R	0252	Mute Snr f R
0073	JzPno ff B L	0163	F.Str ff B L		
0074	JzPno ff B R	0164	F.Str ff B R		
0075	JzPno ff B'L	0165	F.Str ff C L		
0076	JzPno ff B'R	0166	F.Str ff C R		
0077	JzPno ff C L	0167	F.Str ff lpL		
0078	JzPno ff C R	0168	F.Str ff lpR		
0079	JzPno ff C'L	0169	F.StrStacA L		
0080	JzPno ff C'R	0170	F.StrStacA R		
0081	Accord 4' A	0171	F.StrStacB L		
0082	Accord 4' B	0172	F.StrStacB R		
0083	Accord 4' C	0173	F.StrStacC L		
0084	Accord 8' A	0174	F.StrStacC R		
0085	Accord 8' B	0175	PopBrsAtkA L		
0086	Accord 8' C	0176	PopBrsAtkA R		
0087	Accord PadNz	0177	PopBrsAtkB L		
0088	NylonGtr p A	0178	PopBrsAtkB R		
0089	NylonGtr p B	0179	PopBrsAtkC L		
0090	NylonGtr p C	0180	PopBrsAtkC R		

Liste des styles Arpeggio/Chord Forms

Liste des styles Arpeggio

USER (Groupe User) PRST (Groupe Preset)

No.	Arpeggio	No.	Arpeggio
001	Basic 1	065	Bassline 4
002	Basic 2	066	Bassline 5
003	Basic 3	067	Bassline 6
004	Basic 4	068	Bassline 7
005	2 Tone Up	069	Bassline 8
006	3 Tone Up	070	Bassline 9
007	4 Tone Up	071	Bassline 10
008	2 Tone Dn	072	Bassline 11
009	3 Tone Dn	073	Bassline 12
010	4 Tone Dn	074	Bassline 13
011	4 Tone Up&Dn	075	Bassline 14
012	Seq Ptn 1	076	Bassline 15
013	Seq Ptn 2	077	Bassline 16
014	Seq Ptn 3	078	Bassline 17
015	Seq Ptn 4	079	Bassline 18
016	Seq Ptn 5	080	Bassline 19
017	Seq Ptn 6	081	Bassline 20
018	Seq Ptn 7	082	Bassline 21
019	Seq Ptn 8	083	Bassline 22
020	Seq Ptn 9	084	Bassline 23
021	Seq Ptn10	085	Bassline 24
022	Seq Ptn11	086	Guitar Arp 1
023	Seq Ptn12	087	Guitar Arp 2
024	Seq Ptn13	088	Guitar Arp 3
025	Seq Ptn14	089	Gtr Backing 1
026	Seq Ptn15	090	Gtr Backing 2
027	Seq Ptn16	091	Gtr Backing 3
028	Seq Ptn17	092	Gtr Backing 4
029	Seq Ptn18	093	Gtr Backing 5
030	Seq Ptn19	094	KeyBacking 1
031	Seq Ptn20	095	KeyBacking 2
032	Seq Ptn21	096	KeyBacking 3
033	Seq Ptn22	097	KeyBacking 4
034	Seq Ptn23	098	KeyBacking 5
035	Seq Ptn24	099	KeyBacking 6
036	Seq Ptn25	100	KeyBacking 7
037	Seq Ptn26	101	KeyBacking 8
038	Seq Ptn27	102	KeyBacking 9
039	Seq Ptn28	103	KeyBacking 10
040	Seq Ptn29	104	KeyBacking 11
041	Seq Ptn30	105	KeyBacking 12
042	Seq Ptn31	106	KeyBacking 13
043	Seq Ptn32	107	KeyBacking 14
044	Seq Ptn33	108	KeyBacking 15
045	Seq Ptn34	109	KeyBacking 16
046	Seq Ptn35	110	PhrBacking 1
047	Seq Ptn36	111	PhrBacking 2
048	Seq Ptn37	112	PhrBacking 3
049	Seq Ptn38	113	PhrBacking 4
050	Seq Ptn39	114	PhrBacking 5
051	Seq Ptn40	115	PhrBacking 6
052	Seq Ptn41	116	PhrBacking 7
053	Seq Ptn42	117	PhrBacking 8
054	Seq Ptn43	118	PhrBacking 9
055	Seq Ptn44	119	PhrBacking10
056	Seq Ptn45	120	PhrBacking11
057	Seq Ptn46	121	PhrBacking12
058	Seq Ptn47	122	PhrBacking13
059	Seq Ptn48	123	PhrBacking14
060	Seq Ptn49	124	WholeNoteTrig
061	Seq Ptn50	125	HalfNote Trig
062	Bassline 1	126	GraphicPtn1
063	Bassline 2	127	GraphicPtn2
064	Bassline 3	128	GraphicPtn3

* Les «Arpeggio Patterns» sont communs aux groupes Preset et User.

Liste des styles Chord Forms

USER (Groupe User) PRST (Groupe Preset)

No.	Chord	Notes constitutives des accords (pour un enfoncement de <i>do 4/ C4</i>)
001	C	C4, E4, G4
002	C 6	C4, E4, G4, A4
003	C Maj 7	C4, E4, G4, B4
004	C Maj 9	C4, E4, G4, B4, D5
005	C 6/9	C4, E4, G4, A4, D5
006	C aug	C4, E4, G#4
007	C -5	C4, E4, F#4
008	C 7	C4, E4, G4, A#4
009	C 7+5	C4, E4, G#4, A#4
010	C 7-5	C4, E4, F#4, A#4
011	C 7-9	C4, E4, G4, A#4, C#5
012	C 9	C4, E4, G4, A#4, D5
013	C 7+9	C4, E4, G4, A#4, D#5
014	C 9+5	C4, E4, G#4, A#4, D5
015	C 9-5	C4, E4, F#4, A#4, D5
016	C 11	C4, E4, G4, A#4, D5, F5
017	C +11	C4, E4, G4, A#4, D5, F#5
018	C 13	C4, E4, G4, A#4, D5, F5, A5
019	C 13+11	C4, E4, G4, A#4, D5, F#5, A5
020	C m	C4, D#4, G4
021	C m6	C4, D#4, G4, A4
022	C m Maj7	C4, D#4, G4, B4
023	C m Maj9	C4, D#4, G4, B4, D5
024	C m 6/9	C4, D#4, G4, A4, D5
025	C m7	C4, D#4, G4, A#4
026	C m7-5	C4, D#4, F#4, A#4
027	C m9	C4, D#4, G4, A#4, D5
028	C m9-5	C4, D#4, F#4, A#4, D5
029	C dim7	C4, D#4, F#4, A4
030	C dim9	C4, D#4, F#4, A4, D5
031	C sus4	C4, F4, G4
032	C 7sus4	C4, F4, G4, A#4
033	General 1	C3, G3, C4, E4
034	General 2	C3, G3, C4, D#4
035	General 3	C3, F3, A#4, D4
036	General 4	C3, G3, A#4, C4, D#4
037	General 5	C3, G3, A#4, D4, F4
038	General 6	C3, G#3, C4, D#4, G4
039	General 7	C3, B3, D4, E4, G4
040	General 8	C3, A#3, D4, E4, A4
041	General 9	C3, A#3, D4, F4, A4
042	General 10	C3, A#3, E4, A4, C5
043	General 11	C3, A#3, D4, D#4, G4
044	General 12	C3, A3, D4, D#4, G4
045	General 13	C3, A3, D4, G4
046	General 14	C2, G3, D#4, A#4, D5, F5
047	Cluster	A#2, F3, G3, C4
048	For Arpg 1	C2, E2, G2, C3, E3, G3, C4, E4, G4
049	For Arpg 2	C2, D#2, G2, C3, D#3, G3, C4, D#4, G4
050	For Arpg 3	C2, G2, C3, G3, C4, G4, C5, G5, C6
051	For Arpg 4	C2, G#2, C3, G#3, C4, G#4, C5, G#5, C6
052	Oct Stack 1	C4, C5
053	Oct Stack 2	C3, C4
054	5th Stack 1	C4, G4
055	5th Stack 2	G3, C4
056	4th Stack 1	C4, F4
057	4th Stack 2	F3, C4
058	Blues Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
059	Bali Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
060	Chinese Scale	C4, D4, E4, G4, A4
061	Japan Scale	C4, C#4, F4, G4, A#4
062	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
063	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4
064	SpanishScale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4

* Les «Chord Forms» sont communs aux groupes Preset et User.

* 1-32 sont des accords de base.

* 33-64 sont des accords destinés aux arpegges

Liste des Rhythm Patterns

PRST (Groupe Preset)

No.	Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé	No.	Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
001	Pop 1-1	PRST:033 StudioX Kit1	BPM112	065	Rock 2-1	PRST:004 Rock Kit 1	BPM100
002	Pop 1-2						
003	Pop 1-3						
004	Pop 1-4						
005	Pop 1-5						
006	Pop 1-6						
007	Pop 1-7						
008	Pop 1-8						
009	Pop 2-1	PRST:034 StudioX Kit2	BPM120	073	Fusion 1	PRST:001 StandardKit1	BPM112
010	Pop 2-2						
011	Pop 2-3						
012	Pop 2-4						
013	Pop 2-5						
014	Pop 2-6						
015	Pop 2-7						
016	Pop 2-8						
017	Pop 3-1	PRST:002 StandardKit2	BPM121	081	Funk 1	PRST:033 StudioX Kit1	BPM103
018	Pop 3-2						
019	Pop 3-3						
020	Pop 3-4						
021	Pop 3-5						
022	Pop 3-6						
023	Pop 3-7						
024	Pop 3-8						
025	Pop 4-1	PRST:020 Nu Technica	BPM098	089	Jazz 1	PRST:006 Brash Jz Kit	BPM224
026	Pop 4-2						
027	Pop 4-3						
028	Pop 4-4						
029	Pop 4-5						
030	Pop 4-6						
031	Pop 4-7						
032	Pop 4-8						
033	Pop 5-1	PRST:004 Rock Kit 1	BPM080	097	Hip Hop 1-1	PRST:010 HipHop Kit 1	BPM090
034	Pop 5-2						
035	Pop 5-3						
036	Pop 5-4						
037	Pop 5-5						
038	Pop 5-6						
039	Pop 5-7						
040	Pop 5-8						
041	Pop 6-1	PRST:033 StudioX Kit1	BPM118	105	Hip Hop 2-1	PRST:009 Limiter Kit	BPM090
042	Pop 6-2						
043	Pop 6-3						
044	Pop 6-4						
045	Pop 6-5						
046	Pop 6-6						
047	Pop 6-7						
048	Pop 6-8						
049	Pop 7-1	PRST:001 StandardKit1	BPM096	113	R&B 1-1	PRST:014 R&B Kit	BPM120
050	Pop 7-2						
051	Pop 7-3						
052	Pop 7-4						
053	Pop 7-5						
054	Pop 7-6						
055	Pop 7-7						
056	Pop 7-8						
057	Rock 1-1	PRST:004 Rock Kit 1	BPM120	121	R&B 2-1	PRST:012 HipHop&Latin	BPM090
058	Rock 1-2						
059	Rock 1-3						
060	Rock 1-4						
061	Rock 1-5						
062	Rock 1-6						
063	Rock 1-7						
064	Rock 1-8						
				066	Rock 2-2		
				067	Rock 2-3		
				068	Rock 2-4		
				069	Rock 2-5		
				070	Rock 2-6		
				071	Rock 2-7		
				072	Rock 2-8		
				074	Fusion 2		
				075	Fusion 3		
				076	Fusion 4		
				077	Fusion 5		
				078	Fusion 6		
				079	Fusion 7		
				080	Fusion 8		
				082	Funk 2		
				083	Funk 3		
				084	Funk 4		
				085	Funk 5		
				086	Funk 6		
				087	Funk 7		
				088	Funk 8		
				090	Jazz 2		
				091	Jazz 3		
				092	Jazz 4		
				093	Jazz 5		
				094	Jazz 6		
				095	Jazz 7		
				096	Jazz 8		
				098	Hip Hop 1-2		
				099	Hip Hop 1-3		
				100	Hip Hop 1-4		
				101	Hip Hop 1-5		
				102	Hip Hop 1-6		
				103	Hip Hop 1-7		
				104	Hip Hop 1-8		
				106	Hip Hop 2-2		
				107	Hip Hop 2-3		
				108	Hip Hop 2-4		
				109	Hip Hop 2-5		
				110	Hip Hop 2-6		
				111	Hip Hop 2-7		
				112	Hip Hop 2-8		
				114	R&B 1-2		
				115	R&B 1-3		
				116	R&B 1-4		
				117	R&B 1-5		
				118	R&B 1-6		
				119	R&B 1-7		
				120	R&B 1-8		
				122	R&B 2-2		
				123	R&B 2-3		
				124	R&B 2-4		
				125	R&B 2-5		
				126	R&B 2-6		
				127	R&B 2-7		
				128	R&B 2-8		

Liste des Rhythm Patterns

No.	Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé	No.	Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
129	BreakBeats 1			193	House 1		
130	BreakBeats 2			194	House 2		
131	BreakBeats 3			195	House 3		
132	BreakBeats 4	PRST:011 Hip Hop Kit2	BPM155	196	House 4	PRST:019 House Kit	BPM125
133	BreakBeats 5			197	House 5		
134	BreakBeats 6			198	House 6		
135	BreakBeats 7			199	House 7		
136	BreakBeats 8			200	House 8		
137	Big Beat 1			201	Disco 1		
138	Big Beat 2			202	Disco 2		
139	Big Beat 3			203	Disco 3		
140	Big Beat 4	PRST:005 Rock Kit 2	BPM115	204	Disco 4	PRST:003 StandardKit3	BPM120
141	Big Beat 5			205	Disco 5		
142	Big Beat 6			206	Disco 6		
143	Big Beat 7			207	Disco 7		
144	Big Beat 8			208	Disco 8		
145	Drum'n'Bass1			209	Reggae 1		
146	Drum'n'Bass2			210	Reggae 2		
147	Drum'n'Bass3			211	Reggae 3		
148	Drum'n'Bass4	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM160	212	Reggae 4	PRST:034 StudioX Kit2	BPM078
149	Drum'n'Bass5			213	Reggae 5		
150	Drum'n'Bass6			214	Reggae 6		
151	Drum'n'Bass7			215	Reggae 7		
152	Drum'n'Bass8			216	Reggae 8		
153	2 Step 1			217	Bossa 1		
154	2 Step 2			218	Bossa 2		
155	2 Step 3			219	Bossa 3		
156	2 Step 4	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM132	220	Bossa 4	PRST:001 StandardKit1	BPM120
157	2 Step 5			221	Bossa 5		
158	2 Step 6			222	Bossa 6		
159	2 Step 7			223	Bossa 7		
160	2 Step 8			224	Bossa 8		
161	Trance 1			225	Latin 1		
162	Trance 2			226	Latin 2		
163	Trance 3			227	Latin 3		
164	Trance 4	PRST:021 Machine Kit2	BPM136	228	Latin 4	PRST:001 StandardKit1	BPM090
165	Trance 5			229	Latin 5		
166	Trance 6			230	Latin 6		
167	Trance 7			231	Latin 7		
168	Trance 8			232	Latin 8		
169	Techno 1			233	El Samba 1		
170	Techno 2			234	El Samba 2		
171	Techno 3			235	El Samba 3		
172	Techno 4	PRST:038 PassionDrums	BPM135	236	El Samba 4	PRST:020 Nu Technica	BPM120
173	Techno 5			237	El Samba 5		
174	Techno 6			238	El Samba 6		
175	Techno 7			239	El Samba 7		
176	Techno 8			240	El Samba 8		
177	Electro 1			241	Tabla Phr 1		
178	Electro 2			242	Tabla Phr 2		
179	Electro 3			243	Tabla Phr 3		
180	Electro 4	PRST:008 909 808 Kit	BPM120	244	Tabla Phr 4	PRST:032 Scrh&Voi&Wld	BPM120
181	Electro 5			245	Tabla Phr 5		
182	Electro 6			246	Tabla Phr 6		
183	Electro 7			247	Tabla Phr 7		
184	Electro 8			248	Tabla Phr 8		
185	Hardcore 1			249	Perc Phr 1		
186	Hardcore 2			250	Perc Phr 2		
187	Hardcore 3			251	Perc Phr 3		
188	Hardcore 4	PRST:022 ArtificialKit	BPM200	252	Perc Phr 4	PRST:031 Percussion	BPM120
189	Hardcore 5			253	Perc Phr 5		
190	Hardcore 6			254	Perc Phr 6		
191	Hardcore 7			255	Perc Phr 7		
192	Hardcore 8			256	Perc Phr 8		

Liste des Rhythm Patterns

USER (Groupe User)

Les Rhythm Patterns No.001-240 sont communs aux groupes Preset et User.

Les Rhythm Pattern No.241-256 diffèrent entre les groupes Preset et User.

No.	Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
241	*Eurodance 1		
242	*Eurodance 2		
243	*Eurodance 3		
244	*Eurodance 4	USER:031 *Eurodance	BPM132
245	*Eurodance 5		
246	*Eurodance 6		
247	*Eurodance 7		
248	*Eurodance 8		
249	*Smpl Trig 1		
250	*Smpl Trig 2		
251	*Smpl Trig 3		
252	*Smpl Trig 4	USER:032 *Smpl Trig	BPM120
253	*Smpl Trig 5		
254	*Smpl Trig 6		
255	*Smpl Trig 7		
256	*Smpl Trig 8		

Liste des Rhythm Groups

USER (Groupe User)

No.	Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
01	Pop 1	PRST:033 StudioX Kit1	BPM112
02	Pop 2	PRST:034 StudioX Kit2	BPM120
03	Pop 3	PRST:002 StandardKit2	BPM121
04	Pop 4	PRST:020 Nu Technica	BPM098
05	Pop 5	PRST:004 Rock Kit 1	BPM080
06	Pop 6	PRST:001 StandardKit1	BPM118
07	Pop 7	PRST:001 StandardKit1	BPM096
08	Rock 1	PRST:004 Rock Kit 1	BPM120
09	Rock 2	PRST:004 Rock Kit 1	BPM100
10	Fusion	PRST:001 StandardKit1	BPM112
11	Funk	PRST:033 StudioX Kit1	BPM103
12	Jazz	PRST:006 Brash Jz Kit	BPM224
13	HipHop 1	PRST:010 HipHop Kit 1	BPM090
14	HipHop 2	PRST:009 Limiter Kit	BPM090
15	R&B 1	PRST:014 R&B Kit	BPM120
16	R&B 2	PRST:012 HipHop&Latin	BPM090
17	Break Beats	PRST:011 Hip Hop Kit2	BPM155
18	Big Beat	PRST:005 Rock Kit 2	BPM115
19	Drum'n'Bass	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM160
20	2 Step	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM132
21	Trance	PRST:021 Machine Kit2	BPM136
22	Techno	PRST:038 PassionDrums	BPM135
23	Electro	PRST:008 909 808 Kit	BPM120
24	Hardcore	PRST:022 ArtificialKit	BPM200
25	House	PRST:019 House Kit	BPM125
26	Disco	PRST:003 StandardKit3	BPM120
27	Reggae	PRST:034 StudioX Kit2	BPM078
28	Bossa	PRST:001 StandardKit1	BPM120
29	Latin	PRST:001 StandardKit1	BPM090
30	EL Samba	PRST:020 Nu Technica	BPM120
31	*Eurodance	USER:031 *Eurodance	BPM132
32	*Smpl Trig	USER:032 *Smpl Trig	BPM120

PRST (Groupe Preset)

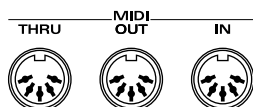
No.	Pattern	Rhythm Set recommandé	Tempo (BPM) recommandé
01	Pop 1	PRST:033 StudioX Kit1	BPM112
02	Pop 2	PRST:034 StudioX Kit2	BPM120
03	Pop 3	PRST:002 StandardKit2	BPM121
04	Pop 4	PRST:020 Nu Technica	BPM098
05	Pop 5	PRST:004 Rock Kit 1	BPM080
06	Pop 6	PRST:001 StandardKit1	BPM118
07	Pop 7	PRST:001 StandardKit1	BPM096
08	Rock 1	PRST:004 Rock Kit 1	BPM120
09	Rock 2	PRST:004 Rock Kit 1	BPM100
10	Fusion	PRST:001 StandardKit1	BPM112
11	Funk	PRST:033 StudioX Kit1	BPM103
12	Jazz	PRST:006 Brash Jz Kit	BPM224
13	HipHop 1	PRST:010 HipHop Kit 1	BPM090
14	HipHop 2	PRST:009 Limiter Kit	BPM090
15	R&B 1	PRST:014 R&B Kit	BPM120
16	R&B 2	PRST:012 HipHop&Latin	BPM090
17	Break Beats	PRST:011 Hip Hop Kit2	BPM155
18	Big Beat	PRST:005 Rock Kit 2	BPM115
19	Drum'n'Bass	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM160
20	2 Step	PRST:018 Kit-Euro:Pop	BPM132
21	Trance	PRST:021 Machine Kit2	BPM136
22	Techno	PRST:038 PassionDrums	BPM135
23	Electro	PRST:008 909 808 Kit	BPM120
24	Hardcore	PRST:022 ArtificialKit	BPM200
25	House	PRST:019 House Kit	BPM125
26	Disco	PRST:003 StandardKit3	BPM120
27	Reggae	PRST:034 StudioX Kit2	BPM078
28	Bossa	PRST:001 StandardKit1	BPM120
29	Latin	PRST:001 StandardKit1	BPM090
30	EL Samba	PRST:020 Nu Technica	BPM120
31	Tabra Phrases	PRST:032 Scrh&Voi&Wld	BPM120
32	Perc Phrases	PRST:031 Percussion	BPM120

À propos du MIDI

Le système MIDI (Musical Instruments Digital Interface) est un ensemble de spécifications standardisées permettant l'échange de données musicales entre instruments de musique numériques. En reliant des unités équipées de prises MIDI à l'aide d'un câble MIDI, vous pouvez faire jouer plusieurs instruments à partir d'un même clavier, effectuer automatiquement et à distances des changements de programme ou toutes sortes d'autres actions

À propos des prises MIDI

Le Fantom-XR est équipé des trois types de prises MIDI définies par le standard, qui ont chacune un fonctionnement spécifique.



MIDI IN Connector

Ce connecteur reçoit les messages MIDI transmis par les unités MIDI externes reliées à l'appareil. Le Fantom-XR peut ainsi, selon le type de message, jouer des notes, changer de programme, etc.

MIDI OUT Connector

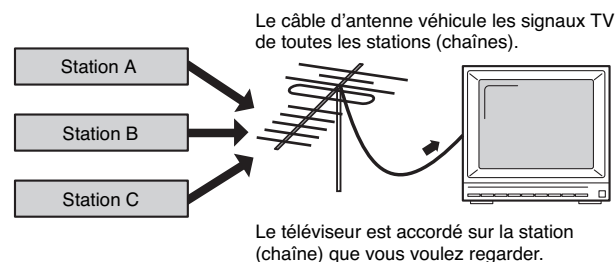
Ce connecteur transmet les messages MIDI générés par l'appareil vers les unités MIDI externes qui lui sont reliées.

MIDI THRU Connector

Les messages MIDI reçus en MIDI IN sont retransmis sans modification par ce connecteur à destination d'autres appareils MIDI de la chaîne. Vous l'utiliserez si vous devez commander plusieurs unités MIDI simultanément.

Canaux MIDI Channels et générateurs de son multitimbreaux

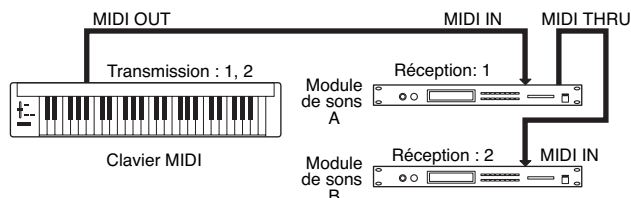
Le MIDI permet la transmission de très nombreux types de données sur un câble unique. La chose est rendue possible, entre autres, par le concept des **canaux MIDI**. Les canaux MIDI permettent à des messages destinés à un instrument donné d'être distingués de ceux destinés à un autre. D'une certaine manière, ces «canaux» sont analogues aux chaînes de télévision hertzienne. En changeant de chaîne, vous pouvez voir les programmes émis par différents émetteurs. De la même manière, le MIDI permet à un appareil de sélectionner l'information qui lui est destinée au sein d'un flot commun de données destinés à tous les appareils.



Le système MIDI utilise 16 canaux numérotés de 1 à 16. Vous devez régler votre appareil de manière à ce qu'il ne reçoive que les informations qui lui sont destinées.

Exemple:

Vous pouvez régler votre clavier maître pour émettre sur les canaux 1 et 2 pour différentes parties du clavier. Vous pourriez ainsi jouer un son de guitare d'une main à partir d'un expandeur «A» réglé en réception sur le canal 1, et un son de basse à partir d'un expandeur «B» réglé en réception sur le canal B.



En réception, le Fantom-X peut être utilisé comme **générateur de son multi-timbral** recevant sur les 16 canaux MIDI et faisant en sorte que chacun de ces canaux fasse jouer par l'appareil un son différent.

General MIDI

Le standard General MIDI est un ensemble de recommandation visant à standardiser les générateurs de sons. Les appareils correspondant à ce standard portent le logo General MIDI logo (GENERAL MIDI). Les fichiers musicaux arborant également ce logo peuvent être joués sur tout appareil au standard General MIDI et produisent dans tous les cas une performance musicale équivalente.

General MIDI 2

Le système General MIDI 2 (GENERAL MIDI 2) qui assure la compatibilité ascendante avec le General MIDI étend les capacités expressives des sons utilisés et assure une plus grande compatibilité. Des aspects précédemment non couverts par le standard General MIDI (manière d'éditer les sons, utilisation des effets), y sont définis de manière plus précise. Le nombre de sonorités disponibles a également été étendu. Les générateurs de sons compatibles General MIDI 2 peuvent restituer des morceaux arborant aussi bien le logo General MIDI que le logo General MIDI 2.

Dans certains cas, le General MIDI, conventionnel qui n'est pas doté des nouvelles fonctionnalités est appelé «General MIDI 1» pour le distinguer du General MIDI 2.

Implémentation MIDI

1. Receive Data

■ Channel Voice Messages

* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/PART) is OFF.

● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received when the Tone Envelope Mode parameter (PATCH/CTRL and RHYTHM/CTRL) is NO-SUS.

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = Polyphonic Key Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received in Performance mode when the Receive Poly Key Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

● Control Change

- * If the corresponding Controller number is selected for the Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH/CTRL1-4), the corresponding effect will occur.
- * If a Controller number that corresponds to the System Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (SYSTEM/CONTROL) is selected, the specified effect will apply if Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH/CTRL1-4) is set to SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3 or SYS-CTRL4.

○ Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Bank number:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

- * Not received in Performance mode when the Receive Bank Select (PERFORM/MIDI) is OFF.
- * The Performances, Patches, and Rhythms corresponding to each Bank Select are as follows.
- * The SRX series corresponding to each Bank Select are to see the SRX series owner's manual.

BANK MSB	SELECT LSB	PROGRAM NUMBER	GROUP	NUMBER
000	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
063	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
085	000	001 - 064	User Performance	001 - 064
	032	001 - 064	Card Performance	001 - 064
	064	001 - 064	Preset Performance	001 - 064
086	000	001 - 032	User Rhythm	001 - 032
	032	001 - 032	Card Rhythm	001 - 032
	064	001 - 040	Preset Rhythm	001 - 040
087	000	001 - 128	User Patch	001 - 128
	001	001 - 128	User Patch	129 - 256
	032	001 - 128	Card Patch	001 - 128
	033	001 - 128	Card Patch	129 - 256
	064	001 - 128	Preset Patch A	001 - 128
	065	001 - 128	Preset Patch B	001 - 128
	:			
092	000 -	001 -	SRX Rhythm	001 -
	:			
093	000 -	001 -	SRX Patch	001 -
	:			
120	:	001 - 057	GM Rhythm	001 - 009
121	000 -	001 - 128	GM Patch	001 - 256

○ Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Modulation depth:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received in Performance mode when the Receive Modulation parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

○ Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Foot type (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Portamento Time:	00H - 7FH (0 - 127)	

* In Performance mode the Part Portamento Time parameter (PERFORM/PART) will change.

○ Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN		
mm = MSB, ll = LSB		

○ Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Volume:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received in Performance mode when the Receive Volume parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

* In Performance mode the Part Level parameter (PERFORM/PART) will change.

○ Balance (Controller number 8)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	08H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Balance:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Panpot:	00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),	

* Not received in Performance mode when the Receive Pan parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

* In Performance mode the Part Pan parameter (PERFORM/PART) will change.

○ Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received when Tone Receive Expression parameter (PATCH/GENERAL or RHYTHM/GENERAL) is OFF.

* Not received in Performance mode when Receive Expression parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

Implémentation MIDI

○Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

- * Not received when Tone Receive Hold-1 parameter (PATCH/CTRL or RHYTHM/CTRL) is OFF.
- * Not received in Performance mode when Receive Hold-1 parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

○Portamento (Controller number 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

- * In Performance mode the Part Portamento Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

○Sostenuto (Controller number 66)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

○Soft (Controller number 67)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

○Legato Foot Switch (Controller number 68)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	44H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

- * In Performance mode the Part Legato Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

○Hold-2 (Controller number 69)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * A hold movement isn't done.

○Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Resonance value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

- * In Performance mode the Part Resonance Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Release Time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

- * In Performance mode the Part Release Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Attack time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

- * In Performance mode the Part Attack Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Cutoff value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * In Performance mode the Part Cutoff Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Decay Time (Controller number 75)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Decay Time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * In Performance mode the Part Decay Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Vibrato Rate (Controller number 76)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4CH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Vibrato Rate value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * In Performance mode the Part Vibrato Rate parameter (PERFORM/PART) will change.

○Vibrato Depth (Controller number 77)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Vibrato Depth Value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * In Performance mode the Part Vibrato Depth parameter (PERFORM/PART) will change.

○Vibrato Delay (Controller number 78)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4EH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Vibrato Delay value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * In Performance mode the Part Vibrato Delay parameter (PERFORM/PART) will change.

○General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 1 will change.

○General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 2 will change.

○General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 3 will change.

○General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 4 will change.

○Portamento control (Controller number 84)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	54H	kkH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = source note number:	00H - 7FH (0 - 127)	

- * A Note-on received immediately after a Portamento Control message will change continuously in pitch, starting from the pitch of the Source Note Number.
- * If a voice is already sounding for a note number identical to the Source Note Number, this voice will continue sounding (i.e., legato) and will, when the next Note-on is received, smoothly change to the pitch of that Note-on.
- * The rate of the pitch change caused by Portamento Control is determined by the Portamento Time value.

○Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	5BH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Reverb Send Level:	00H - 7FH (0 - 127)	

- * In Performance mode the Part Reverb Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

○Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	5DH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Chorus Send Level:	00H - 7FH (0 - 127)	

- * In Performance mode the Part Chorus Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

○RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN		
ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN		

<<< RPN >>>

Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended. When using RPNs, first RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) should be sent in order to select the parameter, then Data Entry (Controller numbers 6 and 38) should be sent to set the value. Once RPN messages are received, Data Entry messages that is received at the same MIDI channel after that are recognized as changing toward the value of the RPN messages. In order not to make any mistakes, transmitting RPN Null is recommended after setting parameters you need.

This device receives the following RPNs.

RPN	Data entry	Notes
<u>MSB, LSB</u>	<u>MSB, LSB</u>	
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) ll: ignored (processed as 00H) Up to 2 octave can be specified in semitone steps.
* In Performance mode, the Part Bend Range parameter (PERFORM/PART) will change.		
00H, 01H	mmH, llH	Channel Fine Tuning mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 cent)
* In Performance mode, the Part Fine Tune parameter (PERFORM/PART) will change.		
00H, 02H	mmH, llH	Channel Coarse Tuning mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones) ll: ignored (processed as 00H)
* In Performance mode, the Part Coarse Tune parameter (PERFORM/PART) will change.		
00H, 05H	mmH, llH	Modulation Depth Range mm: 00 00H - 06 00H (0 - 16384 x 600 / 16384 cent)
* Not received in Patch mode.		

7FH, 7FH	---, ---	RPN null
		RPN and NRPN will be set as "unspecified."
		Once this setting has been made, subsequent parameter values that were previously set will not change.
		mm, ll: ignored

●Program Change

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>
CnH	ppH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number:	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

- * Not received in Performance mode when the Receive Program Change parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Channel Pressure

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>
DnH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)

- * Not received in Performance mode when the Receive Channel Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Pitch Bend Change

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
EnH	llH	mmH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Pitch Bend value:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

- * Not received when the Tone Receive Bender parameter (PATCH/CTRL) is OFF.
- * Not received in Performance mode when the Receive Pitch Bend parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

Implémentation MIDI

■ Channel Mode Messages

* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

● All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath Type	0 (min)
Expression	127 (max)
	However the controller will be at minimum.
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change
NRPN	unset; previously set data will not change

● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 or Sostenuto is ON, the sound will be continued until these are turned off.

● OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

● OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

● MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

● POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

■ System Realtime Message

● Timing Clock

Status

F8H

* This is received when Sync Mode parameter (SYSTEM/SYNC/TEMPO) is MIDI.

● Active Sensing

Status

FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

■ System Exclusive Message

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH,eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status

ii = ID number: An ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).

dd,....,ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive)

Of the System Exclusive messages received by this device, the Universal Non-realtime messages and the Universal Realtime messages and the Data Request (RQ1) messages and the Data Set (DT1) messages will be set automatically.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Identity Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this message is received, Identity Reply message (p. 251) will be transmitted.

○ GM1 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.

* Not received when the Receive GM1 System On parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

○GM2 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- * When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.
- * Not received when the Receive GM2 System On parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

○GM System Off

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
02H	Sub ID#2 (General MIDI Off)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- * When this messages is received, this instrument will return to the Performance mode.

●Universal Realtime System Exclusive Messages

○Master Volume

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
01H	Sub ID#2 (Master Volume)
11H	Master Volume lower byte
mmH	Master Volume upper byte
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- * The lower byte (11H) of Master Volume will be handled as 00H.
- * The Master Level parameter (SYSTEM/SOUND) will change.

○Master Fine Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
03H	Sub ID#2 (Master Fine Tuning)
11H	Master Fine Tuning LSB
mmH	Master Fine Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

mm, 11: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [cents])

- * The Master Tune parameter (SYSTEM/SOUND) will change.

○Master Coarse Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 04H, 11H, mmH	F7

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
04H	Sub ID#2 (Master Coarse Tuning)
11H	Master Coarse Tuning LSB
mmH	Master Coarse Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

11H: ignored (processed as 00H)
mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitones])

- * The Master Key Shift parameter (SYSTEM/SOUND) will change.

●Global Parameter Control

- * Not received in Patch mode.

○Reverb Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter ID width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
01H	Slot path LSB (Effect 0101: Reverb)
ppH	Parameter to be controlled.
vvH	Value for the parameter.
	pp=0 Reverb Type
	vv = 00H Small Room
	vv = 01H Medium Room
	vv = 02H Large Room
	vv = 03H Medium Hall
	vv = 04H Large Hall
	vv = 08H Plate
	pp=1 Reverb Time
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (End Of Exclusive)

○Chorus Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 02H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter ID width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
02H	Slot path LSB (Effect 0102: Chorus)
ppH	Parameter to be controlled.
vvH	Value for the parameter.
	pp=0 Chorus Type
	vv=0 Chorus1
	vv=1 Chorus2
	vv=2 Chorus3
	vv=3 Chorus4
	vv=4 FB Chorus
	vv=5 Flanger

Implémentation MIDI

pp=1 Mod Rate
 vv= 00H - 7FH 0 - 127
 pp=2 Mod Depth
 vv = 00H - 7FH 0 - 127
 pp=3 Feedback
 vv = 00H - 7FH 0 - 127
 pp=4 Send To Reverb
 vv = 00H - 7FH 0 - 127
 F7H EOX (End Of Exclusive)

○Channel Pressure

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
01H	Sub ID#2 (Channel Pressure)
0nH	MIDI Channel (00 - 0F)
ppH	Controlled parameter
rrH	Controlled range
	pp=0 Pitch Control
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitones]
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [cents]
	pp=2 Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [cents]
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [cents]
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)

○Controller

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 09H, 03H, 0nH, ccH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
03H	Sub ID#2 (Control Change)
0nH	MIDI Channel (00 - 0F)
ccH	Controller number (01 - 1F, 40 - 5F)
ppH	Controlled parameter
rrH	Controlled range
	pp=0 Pitch Control
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitones]
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [cents]
	pp=2 Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [cents]
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [cents]
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)

○Scale/Octave Tuning Adjust

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH... F7	

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
08H	Sub ID#1 (MIDI Tuning Standard)
08H	Sub ID#2 (scale / octave tuning 1-byte form)
ffH	Channel / Option byte 1
	bits 0 to 1 = channel 15 to 16

bit 2 to 6 = Undefined
 ggH Channel byte 2
 bits 0 to 6 = channel 8 to 14
 hhH Channel byte 3
 bits 0 to 6 = channel 1 to 7
 ssH 12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B
 00H = -64 [cents]
 40H = 0 [cents] (equal temperament)
 7FH = +63 [cents]
 F7H EOX (End Of Exclusive)

○Key-based Instrument Controllers

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvHF7H	

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
0AH	Sub ID#1 (Key-Based Instrument Control)
01H	Sub ID#2 (Controller)
0nH	MIDI Channel (00 - 0FH)
kkH	Key Number
nnH	Control Number
vvH	Value
	nn=07H Level
	vv = 00H - 7FH 0 - 200% (Relative)
	nn=0AH Pan
	vv = 00H - 7FH Left - Right (Absolute)
	nn=5BH Reverb Send
	vv = 00H - 7FH 0 - 127 (Absolute)
	nn=5D Chorus Send
	vv = 00H - 7FH 0 - 127 (Absolute)
:	:
F7	EOX (End Of Exclusive)

* This parameter affects drum instruments only.

●Data Transmission

This instrument can use exclusive messages to exchange many varieties of internal settings with other devices.
 The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 00H 6BH.

○Data Request 1 RQ1 (11H)

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.
 When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 6BH, 11H, aaH, bbH, ccH, F7H	
	ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H	model ID #1 (Fantom-XR)
6BH	model ID #2 (Fantom-XR)
11H	command ID (RQ1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
ssH	size MSB
ttH	size
uuH	size
vvH	size LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data. And data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 252).

* For the checksum, refer to (p. 269).

* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

○ Data set 1

DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 6BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H
Byte	Explanation	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number (Roland)	
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)	
00H	Model ID #1 (Fantom-XR)	
6BH	Model ID #2 (Fantom-XR)	
12H	Command ID (DT1)	
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent	
bbH	Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent	
ccH	Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent	
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.	
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.	
:	:	
ffH	Data	
sum	Checksum	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

- * The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 252).
- * Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
- * Regarding the checksum, please refer to (p. 269)
- * Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H
Byte	Explanation	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number (Roland)	
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)	
42H	Model ID (GS)	
12H	Command ID (DT1)	
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the transmitted data	
bbH	Address: middle byte of the starting address of the transmitted data	
ccH	Address LSB: lower byte of the starting address of the transmitted data	
ddH	Data: the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address.	
:	:	
eeH	Data	
sum	Checksum	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

- * The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 252).
- * Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
- * Regarding the checksum, please refer to (p. 269)
- * Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

2. Data Transmission

■ Channel Voice Messages

The following messages are transmitted when using the Arpeggio, the Chord Memory function, or the Rhythm function.

- * This message is not sent when Tx Note parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

■ System Exclusive Messages

Universal Non-realtime System Exclusive Message" and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by the Fantom-XR

● Universal Non-realtime System Exclusive Message

● Identity Reply Message (Fantom-XR)

Receiving Identity Request Message, the Fantom-XR send this message.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 6BH, 01H, 00H, 01H, 03H, 00H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)
41H	ID number (Roland)
6BH 01H	Device family code
00H 01H	Device family number code
03H 00H 00H 00H	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

Implémentation MIDI

●Data Transmission

○Data set 1

DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 6BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)
00H	Model ID #1 (Fantom-XR)
6BH	Model ID #2 (Fantom-XR)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- * The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 252).
- * Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.

3. Parameter Address Map

- * Transmission of “#” marked address is divided to some packets. For example, ABH in hexadecimal notation will be divided to 0AH and 0BH, and is sent/received in this order.
- * “<+>” marked address or parameters are ignored when the Fantom-XR received them.

1. Fantom-XR (ModelID = 00H 6BH)

Start Address	Description
01 00 00 00	Setup
02 00 00 00	System
10 00 00 00	Temporary Performance
11 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)
11 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)
:	:
14 60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16)
1E 00 00 00	Temporary Rhythm Pattern
1E 01 00 00	Temporary Arpeggio (Performance Mode)
1E 02 00 00	Temporary Chord (Performance Mode)
1E 03 00 00	Temporary Rhythm Group (Performance Mode)
1E 11 00 00	Temporary Arpeggio (Patch Mode)
1E 12 00 00	Temporary Chord (Patch Mode)
1E 13 00 00	Temporary Rhythm Group (Patch Mode)
1F 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode)

○System

Offset Address	Description
00 00 00	System Common
00 02 00	System Mastering
00 03 00	System External Input

○Temporary Patch/Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Temporary Patch
10 00 00	Temporary Rhythm

○Performance

Offset Address	Description
00 00 00	Performance Common
00 02 00	Performance Common MFX1
00 04 00	Performance Common Chorus
00 06 00	Performance Common Reverb
00 08 00	Performance Common MFX2
00 0A 00	Performance Common MFX3
00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)
00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)
:	:
00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)
00 20 00	Performance Part (Part 1)
00 21 00	Performance Part (Part 2)
:	:
00 2F 00	Performance Part (Part 16)
00 60 00	Performance Controller

○Patch

Offset Address	Description
00 00 00	Patch Common
00 02 00	Patch Common MFX
00 04 00	Patch Common Chorus
00 06 00	Patch Common Reverb
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
00 20 00	Patch Tone (Tone 1)
00 22 00	Patch Tone (Tone 2)
00 24 00	Patch Tone (Tone 3)
00 26 00	Patch Tone (Tone 4)

○Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Rhythm Common
00 02 00	Rhythm Common MFX
00 04 00	Rhythm Common Chorus
00 06 00	Rhythm Common Reverb
00 10 00	Rhythm Tone (Key # 21)
00 12 00	Rhythm Tone (Key # 22)
:	:
01 3E 00	Rhythm Tone (Key # 108)

○Arpeggio

Offset Address	Description
00 00 00	Arpeggio Common
00 10 00	Arpeggio Pattern (Note 1)
00 11 00	Arpeggio Pattern (Note 2)
:	:
00 1F 00	Arpeggio Pattern (Note 16)

○Chord

Offset Address	Description
00 00 00	Chord Pattern

○Rhythm Group

Offset Address	Description
00 00 00	Rhythm Group

○Setup

Offset Address	Description
00 00	0000 0aaa Sound Mode (0 - 4) PATCH, PERFORM, GM1, GM2, GS
00 01	0aaa aaaa Performance Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa Performance Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa Performance Program Number (PC) (0 - 127)
00 04	0aaa aaaa Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 05	0aaa aaaa Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 06	0aaa aaaa Patch Program Number (PC) (0 - 127)
00 07	0aaa aaaa (reserve) <*> (0 - 127)
00 08	0aaa aaaa (reserve) <*> (0 - 127)
00 09	0aaa aaaa (reserve) <*> (0 - 127)
00 0A	0000 000a MFX1 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0B	0000 000a MFX2 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0C	0000 000a MFX3 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0D	0000 000a Chorus Switch (0 - 1) OFF, ON
00 0E	0000 000a Reverb Switch (0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a Input Effect Switch (0 - 1) OFF, ON
00 10	0000 000a (reserve) <*> (0 - 127)
00 11	0000 000a (reserve) <*> (0 - 127)
00 12	0000 aaaa (reserve) <*> (0 - 127)
00 13	0000 0aaa (reserve) <*> (0 - 127)
00 14	0000 0aaa (reserve) <*> (0 - 127)
00 15	0000 00aa (reserve) <*> (0 - 100)
00 16	0000 000a (reserve) <*> (0 - 127)
00 17	0aaa aaaa Arp/Ptn Grid (0 - 8) 04_, 08_, 08L, 08H, 08C, 16_, 16L, 16H, 16C
00 18	0aaa aaaa Arp/Ptn Duration (0 - 9) 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL
00 19	0000 000a Arpeggio Switch (0 - 1) OFF, ON
00 1A	0aaa aaaa Arpeggio Bank (0 - 1) USER, PRESET
00 1B	0aaa aaaa Arpeggio Style (0 - 127) 1 - 128
00 1C	0aaa aaaa Arpeggio Motif (0 - 11) UP/L, UP/H, UP/_ , dn/L, dn/H, dn/_ , Ud/L, Ud/H, Ud/_ , PHRASE
00 1D	0000 0aaa Arpeggio Octave Range (61 - 67) -3 - +3
00 1E	0000 000a Arpeggio Hold (0 - 1) OFF, ON
00 1F	0aaa aaaa Arpeggio Accent Rate (0 - 100)
00 20	0aaa aaaa Arpeggio Velocity (0 - 127) REAL, 1 - 127
00 21	0000 000a Rhythm Pattern Switch (0 - 1) OFF, ON
00 22	0aaa aaaa Rhythm Pattern Bank (0 - 1) USER, PRESET
00 23	0000 aaaa Rhythm Pattern Style (0 - 255) 0000 bbbb 1 - 256
00 25	0000 000a Rhythm Pattern Group Bank (0 - 1) USER, PRESET
00 26	0aaa aaaa Rhythm Pattern Group Number (0 - 31) 1 - 32
00 27	0aaa aaaa Rhythm Pattern Accent Rate (0 - 100)
00 28	0aaa aaaa Rhythm Pattern Velocity (0 - 127) REAL, 1 - 127
00 29	0000 000a Chord Switch (0 - 1) OFF, ON
00 2A	0aaa aaaa Chord Bank (0 - 1) USER, PRESET
00 2B	00aa aaaa Chord Form (0 - 63)
00 2C	0000 000a (reserve) <*> (0 - 127)
00 2D	0000 000a (reserve) <*> (0 - 127)
00 2E	0000 000a (reserve) <*> (0 - 127)
00 2F	0000 000a (reserve) <*> (0 - 127)
00 30	0aaa aaaa (reserve) <*> (0 - 127)
00 31	0000 000a Rolled Chord (0 - 1) OFF, ON
00 32	0000 00aa Rolled Chord Type (0 - 2) UP, DOWN, ALTERNATE
00 33	00aa aaaa Arpeggio Step (0 - 32) AUTO, 1 - 32
00 00 00 34	Total Size

○System Common

Offset Address	Description
# 00 00	0000 aaaa Master Tune (24 - 2024) 0000 bbbb -100.0 - 100.0 [cent] 0000 cccc (40 - 88) 0000 dddd -24 - +24
00 04	00aa aaaa Master Key Shift (0 - 127) Scale Tune Switch (0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a Patch Remain (0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a Mix/Parallel (0 - 1) MIX, PARALLEL
00 07	0000 000a Performance Control Channel (0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0A	0000 aaaa Patch Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
00 0B	0000 aaaa (reserve) <*> (0 - 127)
00 0C	0aaa aaaa Patch Scale Tune for C (0 - 127) -64 - +63

00 0D	0aaa aaaa Patch Scale Tune for C# (0 - 127) -64 - +63
00 0E	0aaa aaaa Patch Scale Tune for D (0 - 127) -64 - +63
00 0F	0aaa aaaa Patch Scale Tune for D# (0 - 127) -64 - +63
00 10	0aaa aaaa Patch Scale Tune for E (0 - 127) -64 - +63
00 11	0aaa aaaa Patch Scale Tune for F (0 - 127) -64 - +63
00 12	0aaa aaaa Patch Scale Tune for F# (0 - 127) -64 - +63
00 13	0aaa aaaa Patch Scale Tune for G (0 - 127) -64 - +63
00 14	0aaa aaaa Patch Scale Tune for G# (0 - 127) -64 - +63
00 15	0aaa aaaa Patch Scale Tune for A (0 - 127) -64 - +63
00 16	0aaa aaaa Patch Scale Tune for A# (0 - 127) -64 - +63
00 17	0aaa aaaa Patch Scale Tune for B (0 - 127) -64 - +63
00 18	0aaa aaaa System Control 1 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 19	0aaa aaaa System Control 2 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1A	0aaa aaaa System Control 3 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1B	0aaa aaaa System Control 4 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1C	0000 000a Receive Program Change (0 - 1) OFF, ON
00 1D	0000 000a Receive Bank Select (0 - 1) OFF, ON
00 00 00 1E	Total Size

○System Mastering

Offset Address	Description
00 00	0000 000a Mastering Switch (0 - 1) OFF, ON
00 01	0aaa aaaa Low band Attack time (0 - 100)
00 02	0aaa aaaa Low band Release time (0 - 100)
00 03	00aa aaaa Low band Threshold (0 - 36) -36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]
00 04	0000 aaaa Low band Ratio (0 - 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF
00 05	000a aaaa Low band Level (0 - 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]
00 06	0aaa aaaa Mid band Attack time (0 - 100)
00 07	0aaa aaaa Mid band Release time (0 - 100)
00 08	00aa aaaa Mid band Threshold (0 - 36) -36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]
00 09	0000 aaaa Mid band Ratio (0 - 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF
00 0A	000a aaaa Mid band Level (0 - 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]
00 0B	0aaa aaaa High band Attack time (0 - 100)
00 0C	0aaa aaaa High band Release time (0 - 100)
00 0D	00aa aaaa High band Threshold (0 - 36) -36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]
00 0E	0000 aaaa High band Ratio (0 - 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF
00 0F	000a aaaa High band Level (0 - 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]
00 10	0000 0aaa Split Freq Low (0 - 6) 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 [Hz]
00 11	0000 0aaa Split Freq High (0 - 6) 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]
00 00 00 12	Total Size

○System External Input

Offset Address	Description
00 00	0aaa aaaa External Dry Send Level (0 - 127)
00 01	0aaa aaaa External Chorus Send Level (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa External Reverb Send Level (0 - 127)
00 03	0000 aaaa External Output Assign (0 - 1) MFX, DRX
00 04	0000 00aa External Output MFX Select (0 - 2) MFX1, MFX2, MFX3
00 05	0000 aaaa Input Effect Type (1 - 6)
# 00 06	0000 aaaa (reserve) <*> (0 - 127)
	0000 bbbb (reserve) <*> (0 - 127)
	0000 cccc (reserve) <*> (0 - 127)

Implémentation MIDI

#	00 0A	0000 dddd 0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 12	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 16	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 22	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 26	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 32	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 36	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 42	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 46	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 52	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 58	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 56		Total Size		

○Performance Common

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1 (32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2 (32 - 127)
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3 (32 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4 (32 - 127)
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5 (32 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6 (32 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7 (32 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8 (32 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9 (32 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10 (32 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11 (32 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12 (32 - 127)
00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select (0 - 16)
00 0D	000a aaaa	MFx1 Control Channel (OFF, 1 - 16)
00 0E	0000 000a	(reserve) <*> (0 - 16, OFF, 1 - 16)

00 0F	0000 000a	(reserve) <*>	(1 - 0)
00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 64)
00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 63, FULL)
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 63, FULL)
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 63, FULL)
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 63, FULL)
00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 63, FULL)
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 63, FULL)
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 63, FULL)
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 63, FULL)
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 63, FULL)
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 63, FULL)
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 - 63, FULL)
00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 - 63, FULL)
00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 - 63, FULL)
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 - 63, FULL)
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 - 63, FULL)
00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 23	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 30	00aa aaaa	MFx1 Source	(0 - 16)
00 31	00aa aaaa	MFx2 Source	PERFORM, 1 - 16
00 32	00aa aaaa	MFx3 Source	PERFORM, 1 - 16
00 33	00aa aaaa	Chorus Source	PERFORM, 1 - 16
00 34	00aa aaaa	Reverb Source	PERFORM, 1 - 16
00 35	00aa aaaa	MFx2 Control Channel	(0 - 16)
00 36	00aa aaaa	MFx3 Control Channel	1 - 16, OFF
00 37	0000 aaaa	MFx Structure	(0 - 16, OFF, 1 - 16)
00 00 00 38	Total Size		

○Performance Common MFx

Offset Address	Description		
00 00	0aaa aaaa	MFx Type (0 - 127)	
00 01	0aaa aaaa	MFx Dry Send Level (0 - 127)	
00 02	0aaa aaaa	MFx Chorus Send Level (0 - 127)	
00 03	0aaa aaaa	MFx Reverb Send Level (0 - 127)	
00 04	0000 00aa	MFx Output Assign (0 - 3)	
		A, B, ---, ---	
00 05	0aaa aaaa	MFx Control 1 Source (0 - 101)	
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4	
00 06	0aaa aaaa	MFx Control 1 Sens (-3 - +63)	
00 07	0aaa aaaa	MFx Control 2 Source (0 - 101)	
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4	
00 08	0aaa aaaa	MFx Control 2 Sens (-3 - +63)	
00 09	0aaa aaaa	MFx Control 3 Source (0 - 101)	
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4	
00 0A	0aaa aaaa	MFx Control 3 Sens (-3 - +63)	
00 0B	0aaa aaaa	MFx Control 4 Source (0 - 101)	
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4	
00 0C	0aaa aaaa	MFx Control 4 Sens (-3 - +63)	
00 0D	000a aaaa	MFx Control Assign 1 (0 - 16)	
00 0E	000a aaaa	MFx Control Assign 2 (0 - 16)	
00 0F	000a aaaa	MFx Control Assign 3 (0 - 16)	
00 10	000a aaaa	MFx Control Assign 4 (0 - 16)	
#	00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFx Parameter 1 (12768 - 52768)
#	00 15	0000 aaaa 0000 bbbb	-20000 - +20000

Implémentation MIDI

Performance Common Reverb

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type (0 - 5)
00 01	0000 aaaa	Reverb Level (0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign (0 - 3) A, B, ---, ---
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20 (12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size	

Performance MIDI

Offset Address	Description	
00 00	0000 000a	Receive Program Change (0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select (0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender (0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure (0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure (0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation (0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume (0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan (0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression (0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold-1 (0 - 1) OFF, ON

00 0A	0000 000a	Phase Lock (0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 00aa	Velocity Curve Type (0 - 4) OFF, 1 - 4
00 00 00 0C	Total Size	

Performance Part

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
00 01	0000 000a	Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 0000	(reserve) <*> (1 - 0)
00 03	0000 0000	(reserve) <*> (1 - 0)
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC) (0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7) (0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10) (0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2) L64 - 63R (16 - 112)
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1) -48 - +48 (14 - 114)
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON) -50 - +50 (0 - 2)
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68) MONO, POLY, PATCH (0 - 2)
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0) OFF, ON, PATCH 0 - 24, (0 - 25)
00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65) OFF, ON, PATCH (0 - 2)
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Part Portamento Time (CC# 5) (0 - 128) 0 - 127, PATCH
00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74) (0 - 127) -64 - +63
00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71) (0 - 127) -64 - +63
00 13	0aaa aaaa	Part Attack Time Offset (CC# 73) (0 - 127) -64 - +63
00 14	0aaa aaaa	Part Release Time Offset (CC# 72) (0 - 127) -64 - +63
00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift (61 - 67) -3 - +3
00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset (1 - 127) -63 - +63
00 17	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower (0 - 127) C-1 - UPPER
00 18	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper (0 - 127) LOWER - G9
00 19	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Lower (0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Upper (0 - 127)
00 1B	0000 000a	Mute Switch (0 - 1) OFF, MUTE
00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level (0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93) (0 - 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91) (0 - 127)
00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign (0 - 13) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---, ---, ---
00 20	0000 00aa	Part Output MFX Select (0 - 2) MFX1, MFX2, MFX3
00 21	0aaa aaaa	Part Decay Time Offset (CC# 75) (0 - 127) -64 - +63
00 22	0aaa aaaa	Part Vibrato Rate (CC# 76) (0 - 127) -64 - +63
00 23	0aaa aaaa	Part Vibrato Depth (CC# 77) (0 - 127) -64 - +63
00 24	0aaa aaaa	Part Vibrato Delay (CC# 78) (0 - 127) -64 - +63
00 25	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C (0 - 127) -64 - +63
00 26	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C# (0 - 127) -64 - +63
00 27	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D (0 - 127) -64 - +63
00 28	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D# (0 - 127) -64 - +63
00 29	0aaa aaaa	Part Scale Tune for E (0 - 127) -64 - +63
00 2A	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F (0 - 127) -64 - +63
00 2B	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F# (0 - 127) -64 - +63
00 2C	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G (0 - 127) -64 - +63
00 2D	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G# (0 - 127) -64 - +63
00 2E	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A (0 - 127) -64 - +63
00 2F	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A# (0 - 127) -64 - +63
00 30	0aaa aaaa	Part Scale Tune for B (0 - 127) -64 - +63
00 00 00 31	Total Size	

Performance Controller

Offset Address	Description	
00 00	0000 000a	(reserve) <*> (0 - 8)
00 01	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 02	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 03	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 04	0000 aaaa	(reserve) <*>
00 05	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 06	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 07	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 08	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 09	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0D	0000 000a	(reserve) <*> (0 - 8)
00 0E	0aaa aaaa	Arp/Ptn Grid (0 - 8) 04_, 08_, 08L, 08H, 08t,

00 0F	0aaa aaaa	Arp/Ptn Duration	16_, 16L, 16H, 16t (0 - 9) 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL
00 10	0000 000a	Arpeggio Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 11	0aaa aaaa	Arpeggio Bank	USER, PRESET (0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	Arpeggio Style	(0 - 128) 1 - 128
00 13	0aaa aaaa	Arpeggio Motif	(0 - 11) UP/L, UP/H, UP/_ , dn/L, dn/H, dn/_ , Ud/L, Ud/H, Ud/_ , rn/_ , rn/_ , PHRASE
00 14	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range	(61 - 67) -3 - +3
00 15	0000 000a	Arpeggio Hold	(0 - 1) OFF, ON
00 16	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate	(0 - 100)
00 17	0aaa aaaa	Arpeggio Velocity	(0 - 127) REAL, 1 - 127
00 18	0000 aaaa	Arpeggio Ctrl Channel	(0 - 15) 1 - 16
00 19	0000 000a	Rhythm Pattern Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Bank	USER, PRESET (0 - 31)
00 1B	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Number	(0 - 31) 1 - 32
00 1C	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Accent Rate	(0 - 100)
00 1D	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Velocity	(0 - 127) REAL, 1 - 127
00 1E	0000 000a	Chord Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0aaa aaaa	Chord Group	(0 - 1) USER, PRESET
00 20	00aa aaaa	Chord Form	(0 - 63)
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 23	000a aaaa	Rhythm Pattern Ctrl Channel	(0 - 15) 1 - 16
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 32	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 33	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 34	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 35	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 36	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 38	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 39	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 40	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 41	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 42	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 44	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 45	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 46	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 47	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 48	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 50	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 51	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 52	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 53	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
#	00 54	0000 aaaa 0000 bbbb	Recommended Tempo (20 - 250)
	00 56	0000 000a	Rolled Chord (0 - 1) OFF, ON
	00 57	0000 00aa	Rolled Chord Type (0 - 2) UP, DOWN, ALTERNATE
00 00 00 58	Total Size		

Arpeggio Common

Offset	Address	Description	
#	00 00	0000 aaaa 0000 bbbb	End Step (1 - 32)
	00 02	0aaa aaaa	Arpeggio Name 1 (32 - 127)
	00 03	0aaa aaaa	Arpeggio Name 2 (32 - 127)
	00 04	0aaa aaaa	Arpeggio Name 3 (32 - 127)
	00 05	0aaa aaaa	Arpeggio Name 4 (32 - 127)
	00 06	0aaa aaaa	Arpeggio Name 5 (32 - 127)
	00 07	0aaa aaaa	Arpeggio Name 6 (32 - 127)
	00 08	0aaa aaaa	Arpeggio Name 7 (32 - 127)
	00 09	0aaa aaaa	Arpeggio Name 8 (32 - 127)
	00 0A	0aaa aaaa	Arpeggio Name 9 (32 - 127)
	00 0B	0aaa aaaa	Arpeggio Name 10 (32 - 127)
	00 0C	0aaa aaaa	Arpeggio Name 11 (32 - 127)
	00 0D	0aaa aaaa	Arpeggio Name 12 (32 - 127)
	00 0E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 0F	0aaa aaaa	(reserve) <*>

00 10	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 11	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 00 00 12	Total Size	

Arpeggio Pattern

Offset	Address	Description	
#	00 00	0000 aaaa 0000 bbbb	Original Note (0 - 128)
#	00 02	0000 aaaa	Step1 Data (0 - 128)
#	00 04	0000 bbbb	Step2 Data (0 - 128)
#	00 06	0000 aaaa	Step3 Data (0 - 128)
#	00 08	0000 bbbb	Step4 Data (0 - 128)
#	00 0A	0000 aaaa	Step5 Data (0 - 128)
#	00 0C	0000 bbbb	Step6 Data (0 - 128)
#	00 0E	0000 aaaa	Step7 Data (0 - 128)
#	00 10	0000 bbbb	Step8 Data (0 - 128)
#	00 12	0000 aaaa	Step9 Data (0 - 128)
#	00 14	0000 bbbb	Step10 Data (0 - 128)
#	00 16	0000 aaaa	Step11 Data (0 - 128)
#	00 18	0000 bbbb	Step12 Data (0 - 128)
#	00 1A	0000 aaaa	Step13 Data (0 - 128)
#	00 1C	0000 bbbb	Step14 Data (0 - 128)
#	00 1E	0000 aaaa	Step15 Data (0 - 128)
#	00 20	0000 bbbb	Step16 Data (0 - 128)
#	00 22	0000 aaaa	Step17 Data (0 - 128)
#	00 24	0000 bbbb	Step18 Data (0 - 128)
#	00 26	0000 aaaa	Step19 Data (0 - 128)
#	00 28	0000 bbbb	Step20 Data (0 - 128)
#	00 2A	0000 aaaa	Step21 Data (0 - 128)
#	00 2C	0000 bbbb	Step22 Data (0 - 128)
#	00 2E	0000 aaaa	Step23 Data (0 - 128)
#	00 30	0000 bbbb	Step24 Data (0 - 128)
#	00 32	0000 aaaa	Step25 Data (0 - 128)
#	00 34	0000 bbbb	Step26 Data (0 - 128)
#	00 36	0000 aaaa	Step27 Data (0 - 128)
#	00 38	0000 bbbb	Step28 Data (0 - 128)
#	00 3A	0000 aaaa	Step29 Data (0 - 128)
#	00 3C	0000 bbbb	Step30 Data (0 - 128)
#	00 3E	0000 aaaa	Step31 Data (0 - 128)
#	00 40	0000 bbbb	Step32 Data (0 - 128)
00 00 00 42	Total Size		

Chord Pattern

Offset	Address	Description	
	00 00	0000 000a	Chord Note1 (0 - 1) OFF, ON
	00 01	0000 000a	Chord Note2 (0 - 1) OFF, ON
	00 02	0000 000a	Chord Note3 (0 - 1) OFF, ON
	00 03	0000 000a	Chord Note4 (0 - 1) OFF, ON
	00 04	0000 000a	Chord Note5 (0 - 1) OFF, ON
	00 05	0000 000a	Chord Note6 (0 - 1) OFF, ON
	00 06	0000 000a	Chord Note7 (0 - 1) OFF, ON
	00 07	0000 000a	Chord Note8 (0 - 1) OFF, ON
	00 08	0000 000a	Chord Note9 (0 - 1) OFF, ON
	00 09	0000 000a	Chord Note10 (0 - 1) OFF, ON
	00 0A	0000 000a	Chord Note11 (0 - 1) OFF, ON
	00 0B	0000 000a	Chord Note12 (0 - 1) OFF, ON
	00 0C	0000 000a	Chord Note13 (0 - 1) OFF, ON
	00 0D	0000 000a	Chord Note14 (0 - 1) OFF, ON
	00 0E	0000 000a	Chord Note15 (0 - 1) OFF, ON
	00 0F	0000 000a	Chord Note16 (0 - 1) OFF, ON
	00 10	0000 000a	Chord Note17 (0 - 1) OFF, ON
	00 11	0000 000a	Chord Note18 (0 - 1) OFF, ON
	00 12	0000 000a	Chord Note19 (0 - 1) OFF, ON
	00 13	0000 000a	Chord Note20 (0 - 1) OFF, ON
	00 14	0000 000a	Chord Note21 (0 - 1) OFF, ON
	00 15	0000 000a	Chord Note22 (0 - 1) OFF, ON
	00 16	0000 000a	Chord Note23 (0 - 1) OFF, ON
	00 17	0000 000a	Chord Note24 (0 - 1) OFF, ON

Implémentation MIDI

#	00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	-20000 - +20000 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11		Total Size		

○Patch Common Chorus

offset	
--------	--

Address	Description			
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)	
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)	
00 02	0000 0aaa	Chorus Output Assign	(0 - 3)	
			A, B, ---, ---	
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2)	
			MAIN, REV, MAIN+REV	
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
# 00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000	
00 00 00 54		Total Size		

○Patch Common Reverb

Offset	Address	Description		
	00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
	00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
	00 02	0000 0aaa	Reverb Output Assign	(0 - 3)
				A, B, ---, ---
#	00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000

Implémentation MIDI

#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	00 00 00 53	Total Size		

○Patch TMT (Tone Mix Table)

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 - 9) 1 - 10
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4	(0 - 9) 1 - 10
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control	(0 - 3) OFF, ON, RANDOM, CYCLE
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(0 - 127) 1 - UPPER
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	(0 - 127) 1 - UPPER
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127) LOWER - 127
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127) LOWER - 127
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(0 - 127) 1 - UPPER
00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	(0 - 127) 1 - UPPER
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127) LOWER - 127
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127) LOWER - 127
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON

	00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
	00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
	00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(0 - 127) 1 - UPPER
	00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	(0 - 127) 1 - UPPER
	00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127) LOWER - 127
	00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127) LOWER - 127
	00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
	00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
	00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(0 - 127) 1 - UPPER
	00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	(0 - 127) 1 - UPPER
	00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127) LOWER - 127
	00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127) LOWER - 127
	00 00 00 29	Total Size		

○Patch Tone

Offset	Address	Description		
00 00	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)	
00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(16 - 112)	
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	-48 - +48 (14 - 114)	
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200	
00 04	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R	
00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow	(54 - 74)	
00 06	0aaa aaaa	Tone Random Pan Depth	-100 - +100	
00 07	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(0 - 63) (1 - 127)	
00 08	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN	
00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode	(0 - 3) NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY	
#	00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Tone Delay Time	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)	
00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)	
00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)	
00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)	
00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)	
00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---	
00 12	0000 000a	Tone Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON	
00 13	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON	
00 14	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON	
00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON	
00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch	(0 - 1) OFF, ON	
00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE	
00 27	0000 00aa	Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE	
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 34	0000 00aa	Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]	
00 35	0000 000a	Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON	
00 36	0000 00aa	Wave FXM Color	(0 - 3)	

00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth	1 - 4 (0 - 16)
00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON (44 - 84)
00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow	-200 - +200
00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow	(44 - 84)
00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
00 5E	000a aaaa	Bias Level	(54 - 74) -100 - +100
00 5F	0aaa aaaa	Bias Position	(0 - 127) C-1 - G9
00 60	0000 00aa	Bias Direction	(0 - 3) LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
00 61	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
00 6D	0000 0aaa	LF01 Waveform	(0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
# 00 6E	0000 aaaa 0000 bbbb	LF01 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 70	0000 0aaa	LF01 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
00 71	0aaa aaaa	LF01 Rate Detune	(0 - 127)
00 72	0aaa aaaa	LF01 Delay Time	(0 - 127)
00 73	000a aaaa	LF01 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 74	0000 00aa	LF01 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
00 75	0aaa aaaa	LF01 Fade Time	(0 - 127)
00 76	0000 000a	LF01 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
00 77	0aaa aaaa	LF01 Pitch Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 78	0aaa aaaa	LF01 TVF Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 79	0aaa aaaa	LF01 TVA Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 7A	0aaa aaaa	LF01 Pan Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 7B	0000 0aaa	LF02 Waveform	(0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
# 00 7C	0000 aaaa 0000 bbbb	LF02 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 7E	0000 0aaa	LF02 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
00 7F	0aaa aaaa	LF02 Rate Detune	(0 - 127)
01 00	0aaa aaaa	LF02 Delay Time	(0 - 127)
01 01	000a aaaa	LF02 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
01 02	0000 00aa	LF02 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
01 03	0aaa aaaa	LF02 Fade Time	(0 - 127)
01 04	0000 000a	LF02 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
01 05	0aaa aaaa	LF02 Pitch Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 06	0aaa aaaa	LF02 TVF Depth	(1 - 127) -63 - +63

01 07	0aaa aaaa	LF02 TVA Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 08	0aaa aaaa	LF02 Pan Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 09	0000 aaaa	LF0 Step Type	(0 - 1)
01 0A	0aaa aaaa	LF0 Step1	(28 - 100) -36 - +36
01 0B	0aaa aaaa	LF0 Step2	(28 - 100) -36 - +36
01 0C	0aaa aaaa	LF0 Step3	(28 - 100) -36 - +36
01 0D	0aaa aaaa	LF0 Step4	(28 - 100) -36 - +36
01 0E	0aaa aaaa	LF0 Step5	(28 - 100) -36 - +36
01 0F	0aaa aaaa	LF0 Step6	(28 - 100) -36 - +36
01 10	0aaa aaaa	LF0 Step7	(28 - 100) -36 - +36
01 11	0aaa aaaa	LF0 Step8	(28 - 100) -36 - +36
01 12	0aaa aaaa	LF0 Step9	(28 - 100) -36 - +36
01 13	0aaa aaaa	LF0 Step10	(28 - 100) -36 - +36
01 14	0aaa aaaa	LF0 Step11	(28 - 100) -36 - +36
01 15	0aaa aaaa	LF0 Step12	(28 - 100) -36 - +36
01 16	0aaa aaaa	LF0 Step13	(28 - 100) -36 - +36
01 17	0aaa aaaa	LF0 Step14	(28 - 100) -36 - +36
01 18	0aaa aaaa	LF0 Step15	(28 - 100) -36 - +36
01 19	0aaa aaaa	LF0 Step16	(28 - 100) -36 - +36
00 00 01 1A	Total Size		

○Rhythm Common

Offset	Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	(32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	(32 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	(32 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	(32 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	(32 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	(32 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	32 - 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Level	(0 - 127)
# 00 0D	0000 000a	(reserve) <*>	
00 0E	0000 aaaa	(reserve) <*>	
00 10	0000 bbbb	(reserve) <*>	
00 11	0000 aaaa	Rhythm Output Assign	(0 - 13) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---, TONE
00 00 00 12	Total Size		

○Rhythm Common MFX

Offset	Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 - 3) A, B, ---, ---
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000

00 01	0aaa 0aaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, ---, ---
# 00 03	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size		

ORhythm Tone

Offset Address	Description
00 00	0aaa 0aaa Tone Name 1 (32 - 127)
00 01	0aaa 0aaa Tone Name 2 (32 - 127) [ASCII]
00 02	0aaa 0aaa Tone Name 3 (32 - 127) [ASCII]
00 03	0aaa 0aaa Tone Name 4 (32 - 127) [ASCII]
00 04	0aaa 0aaa Tone Name 5 (32 - 127) [ASCII]
00 05	0aaa 0aaa Tone Name 6 (32 - 127) [ASCII]
00 06	0aaa 0aaa Tone Name 7 (32 - 127) [ASCII]
00 07	0aaa 0aaa Tone Name 8 (32 - 127) [ASCII]
00 08	0aaa 0aaa Tone Name 9 (32 - 127) [ASCII]
00 09	0aaa 0aaa Tone Name 10 (32 - 127) [ASCII]
00 0A	0aaa 0aaa Tone Name 11 (32 - 127) [ASCII]
00 0B	0aaa 0aaa Tone Name 12 (32 - 127) [ASCII]

00 0C	0000 000a	Assign Type	(0 - 1) MULTI, SINGLE
00 0D	000a 0aaa	Mute Group	(0 - 31) OFF, 1 - 31
00 0E	0aaa 0aaa	Tone Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa 0aaa	Tone Coarse Tune	(0 - 127) C-1 - G9
00 10	0aaa 0aaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 11	000a 0aaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 12	0aaa 0aaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 13	00aa 0aaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 14	0aaa 0aaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 15	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 16	0aaa 0aaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 17	0aaa 0aaa	Tone Chorus Send Level	(0 - 127)
00 18	0aaa 0aaa	Tone Reverb Send Level	(0 - 127)
00 19	0aaa 0aaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1A	0aaa 0aaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1B	0000 0aaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---
00 1C	00aa 0aaa	Tone Pitch Bend Range	(0 - 48)
00 1D	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 20	0000 00aa	WMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 21	0000 000a	WMT1 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 00aa	WMT1 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 23	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	WMT1 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 27	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	WMT1 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2B	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	WMT1 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 2F	0000 00aa	WMT1 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 30	0000 000a	WMT1 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 31	0000 00aa	WMT1 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 32	000a 0aaa	WMT1 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 33	0000 000a	WMT1 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 34	0aaa 0aaa	WMT1 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 35	0aaa 0aaa	WMT1 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 36	0aaa 0aaa	WMT1 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 37	0000 000a	WMT1 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 38	0000 00aa	WMT1 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 39	0aaa 0aaa	WMT1 Wave Level	(0 - 127)
00 3A	0aaa 0aaa	WMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 3B	0aaa 0aaa	WMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 3C	0aaa 0aaa	WMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 3D	0aaa 0aaa	WMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 3E	0000 000a	WMT2 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 3F	0000 00aa	WMT2 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 40	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	WMT2 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 44	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	WMT2 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 48	0000 0aaa 0000 0bbb 0000 0ccc 0000 0ddd	WMT2 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 4C	0000 00aa	WMT2 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 4D	0000 000a	WMT2 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 4E	0000 00aa	WMT2 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 4F	000a 0aaa	WMT2 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 50	0000 000a	WMT2 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 51	0aaa 0aaa	WMT2 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 52	0aaa 0aaa	WMT2 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 53	0aaa 0aaa	WMT2 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 54	0000 000a	WMT2 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 55	0000 00aa	WMT2 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 56	0aaa 0aaa	WMT2 Wave Level	(0 - 127)
00 57	0aaa 0aaa	WMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 58	0aaa 0aaa	WMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 59	0aaa 0aaa	WMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 5A	0aaa 0aaa	WMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 5B	0000 000a	WMT3 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 5C	0000 00aa	WMT3 Wave Group Type	(0 - 3)

Implémentation MIDI

#	Start	Address	Description	Range
	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE	
			WMT3 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	00 69	0000 00aa	WMT3 Wave Gain	(0 - 3) OFF, 1 - 16384
	00 6A	0000 000a	WMT3 Wave FXM Switch	-6, 0, +6, +12 [dB] (0 - 1) OFF, ON
	00 6B	0000 00aa	WMT3 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	00 6C	000a aaaa	WMT3 Wave FXM Depth	(0 - 16)
	00 6D	0000 000a	WMT3 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	00 6E	0aaa aaaa	WMT3 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	00 6F	0aaa aaaa	WMT3 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	00 70	0aaa aaaa	WMT3 Wave Pan	(0 - 127) 164 - 63R
	00 71	0000 000a	WMT3 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 72	0000 00aa	WMT3 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 73	0aaa aaaa	WMT3 Wave Level	(0 - 127)
	00 74	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
	00 75	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	00 76	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 77	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 78	0000 000a	WMT4 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 79	0000 00aa	WMT4 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
#	00 7A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 7E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	01 02	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	01 06	0000 00aa	WMT4 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth	(0 - 16)
	01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	01 0B	0aaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	01 0C	0aaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	01 0D	0aaa aaaa	WMT4 Wave Pan	(0 - 127) 164 - 63R
	01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	01 10	0aaa aaaa	WMT4 Wave Level	(0 - 127)
	01 11	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
	01 12	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	01 13	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	01 14	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
	01 16	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 17	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 18	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 19	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
	01 1A	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
	01 1B	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
	01 1C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
	01 1D	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
	01 1E	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
	01 1F	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
	01 20	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
	01 21	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
	01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LFP2, LFP3
	01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
	01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
	01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
	01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
	01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
	01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
	01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
	01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
	01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)

01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
01 41	0000 000a	One Shot Mode	(0 - 1) OFF, ON
01 42	0aaa aaaa	Aftertouch Time Ctrl Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 00 01 43	Total Size		

2. GS (Model ID = 42H)

System Parameter

Start	Address	Description	Range	
#	40 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune	(24 - 2024) -100.0 - 100.0 [cent]
	40 00 04	0aaa aaaa	Master Volume	(0 - 127)
	40 00 05	0aaa aaaa	Master Key Shift	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
	40 00 06	0aaa aaaa	Master Pan	(1 - 127) L63 - 63R
	40 00 7F	0aaa aaaa	Mode Set	(0, 127) GS-RESET, GS-EXIT

Common Parameter

Start	Address	Description	Range	
	40 01 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 24)
	40 01 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 24)
	40 01 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 24)
	40 01 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 24)
	40 01 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 24)
	40 01 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 24)
	40 01 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 24)
	40 01 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 24)
	40 01 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 24)
	40 01 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 24)
	40 01 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 24)
	40 01 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 - 24)
	40 01 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 - 24)
	40 01 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 - 24)
	40 01 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 - 24)
	40 01 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 - 24)
	40 01 30	0aaa aaaa	Reverb Macro	(0 - 7)
	40 01 31	0aaa aaaa	Reverb Character	(0 - 7)
	40 01 32	0aaa aaaa	Reverb Pre-LPF	(0 - 7)
	40 01 33	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
	40 01 34	0aaa aaaa	Reverb Time	(0 - 127)
	40 01 35	0aaa aaaa	Reverb Delay Feedback	(0 - 127)
	40 01 36	0aaa aaaa	Reverb Send Level to Chorus<>	(0 - 127)
	40 01 38	0aaa aaaa	Chorus Macro	(0 - 7)
	40 01 39	0aaa aaaa	Chorus Pre-LPF	(0 - 7)
	40 01 3A	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
	40 01 3B	0aaa aaaa	Chorus Feedback	(0 - 127)
	40 01 3C	0aaa aaaa	Chorus Delay	(0 - 127)
	40 01 3D	0aaa aaaa	Chorus Rate	(0 - 127)
	40 01 3E	0aaa aaaa	Chorus Depth	(0 - 127)
	40 01 3F	0aaa aaaa	Chorus Send Level to Reverb	(0 - 127)

Part Parameter

Start	Address	Description	Range	
#	40 1x 00	0aaa aaaa 0aaa aaaa	Tone Number CC#00 Value Tone Number PC Value	(0 - 127) (0 - 127)
	40 1x 02	0aaa aaaa	Rx. Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
	40 1x 03	0000 000a	Rx. Pitch Bend	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 04	0000 000a	Rx. Channel Pressure	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 05	0000 000a	Rx. Program Change	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 06	0000 000a	Rx. Control Change	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 07	0000 000a	Rx. Poly Pressure	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 08	0000 000a	Rx. Note Message	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 09	0000 000a	Rx. RPN	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0A	0000 000a	Rx. NRPN	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0B	0000 000a	Rx. Modulation	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0C	0000 000a	Rx. Volume	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0D	0000 000a	Rx. Panpot	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0E	0000 000a	Rx. Expression	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0F	0000 000a	Rx. Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 10	0000 000a	Rx. Portamento	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 11	0000 000a	Rx. Sostenuento	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 12	0000 000a	Rx. Soft	(0 - 1) OFF, ON

40 1x 13	0aaa aaaa	Mono / Poly Mode	(0 - 1) MODE, POLY
40 1x 14	0aaa aaaa	Assign Mode<>>	(0 - 2) SINGLE, LIMITED-MULTI, FULL-MULTI
40 1x 15	0aaa aaaa	Use for Rhythm Part	(0 - 2) OFF, MAP1, MAP2
40 1x 16	0aaa aaaa	Pitch Key Shift	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
# 40 1x 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pitch Offset Fine	(8 - 248) -12.0 - +12.0 [Hz]
40 1x 19	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 - 127)
40 1x 1A	0aaa aaaa	Velocity Sens Depth	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 1B	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 1C	0aaa aaaa	Part Panpot (CC# 10)	(0 - 127) RANDOM, L63 - 63R
40 1x 1D	0aaa aaaa	Keyboard Range Low	(0 - 127)
40 1x 1E	0aaa aaaa	Keyboard Range High	(0 - 127)
40 1x 1F	0aaa aaaa	CC1 Controller Number	(0 - 95)
40 1x 20	0aaa aaaa	CC2 Controller Number	(0 - 95)
40 1x 21	0aaa aaaa	Chorus Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
40 1x 22	0aaa aaaa	Reverb Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
40 1x 23	0000 000a	Rx. Bank Select<>>	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 24	0000 000a	Rx. Bank Select LSB<>>	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 30	0aaa aaaa	Tone Modify 1 (Vibrato Rate)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 31	0aaa aaaa	Tone Modify 2 (Vibrato Depth)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 32	0aaa aaaa	Tone Modify 3 (TVF Cutoff Freq.)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 33	0aaa aaaa	Tone Modify 4 (TVF Resonance)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 34	0aaa aaaa	Tone Modify 5 (TVF&TVA Env. Attack)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 35	0aaa aaaa	Tone Modify 6 (TVF&TVA Env. Decay)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 36	0aaa aaaa	Tone Modify 7 (TVF&TVA Env. Release)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 37	0aaa aaaa	Tone Modify 8 (Vibrato Delay)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 40	0aaa aaaa	Scale Tuning C	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 41	0aaa aaaa	Scale Tuning C#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 42	0aaa aaaa	Scale Tuning D	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 43	0aaa aaaa	Scale Tuning D#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 44	0aaa aaaa	Scale Tuning E	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 45	0aaa aaaa	Scale Tuning F	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 46	0aaa aaaa	Scale Tuning F#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 47	0aaa aaaa	Scale Tuning G	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 48	0aaa aaaa	Scale Tuning G#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 49	0aaa aaaa	Scale Tuning A	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4A	0aaa aaaa	Scale Tuning A#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4B	0aaa aaaa	Scale Tuning B	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 2x 00	0aaa aaaa	Mod Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 01	0aaa aaaa	Mod TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 02	0aaa aaaa	Mod Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 03	0aaa aaaa	Mod LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 04	0aaa aaaa	Mod LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 05	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 06	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 07	0aaa aaaa	Mod LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 08	0aaa aaaa	Mod LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 09	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 0A	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 10	0aaa aaaa	Bend Pitch Control	(64 - 88) 0 - 24 [semitone]
40 2x 11	0aaa aaaa	Bend TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 12	0aaa aaaa	Bend Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 13	0aaa aaaa	Bend LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 14	0aaa aaaa	Bend LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 15	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 16	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 17	0aaa aaaa	Bend LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 18	0aaa aaaa	Bend LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 19	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 1A	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 20	0aaa aaaa	CAF Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 21	0aaa aaaa	CAF TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 22	0aaa aaaa	CAF Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 23	0aaa aaaa	CAF LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 24	0aaa aaaa	CAF LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 25	0aaa aaaa	CAF LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 26	0aaa aaaa	CAF LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 27	0aaa aaaa	CAF LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 28	0aaa aaaa	CAF LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 29	0aaa aaaa	CAF LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]

40 2x 2A	0aaa aaaa	CAF LFO2 TVA Depth	(40 - 88) 0 - 2400 [cent] 0 - 100.0 [%]
40 2x 30	0aaa aaaa	PAF Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 31	0aaa aaaa	PAF TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 32	0aaa aaaa	PAF Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 33	0aaa aaaa	PAF LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 34	0aaa aaaa	PAF LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 35	0aaa aaaa	PAF LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 36	0aaa aaaa	PAF LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 37	0aaa aaaa	PAF LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 38	0aaa aaaa	PAF LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 39	0aaa aaaa	PAF LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 3A	0aaa aaaa	PAF LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 40	0aaa aaaa	CC1 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 41	0aaa aaaa	CC1 TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 42	0aaa aaaa	CC1 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 43	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 44	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 45	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 46	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 47	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 48	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 49	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 4A	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 50	0aaa aaaa	CC2 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 51	0aaa aaaa	CC2 TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 52	0aaa aaaa	CC2 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 53	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 54	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 55	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 56	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 57	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 58	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 59	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 5A	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]

x: BLOCK NUMBER (0-F)
 Part 1 (MIDI ch = 1) x = 1
 Part 2 (MIDI ch = 2) x = 2
 :
 :
 Part 9 (MIDI ch = 9) x = 9
 Part10 (MIDI ch = 10) x = 0
 Part11 (MIDI ch = 11) x = A
 Part12 (MIDI ch = 12) x = B
 :
 :
 Part16 (MIDI ch = 16) x = F

Drum Setup Parameter

Start	Address	Description	
41 m0 00	0aaa aaaa	Drum Map Name 1	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 01	0aaa aaaa	Drum Map Name 2	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 02	0aaa aaaa	Drum Map Name 3	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 03	0aaa aaaa	Drum Map Name 4	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 04	0aaa aaaa	Drum Map Name 5	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 05	0aaa aaaa	Drum Map Name 6	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 06	0aaa aaaa	Drum Map Name 7	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 07	0aaa aaaa	Drum Map Name 8	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 08	0aaa aaaa	Drum Map Name 9	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 09	0aaa aaaa	Drum Map Name 10	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 0A	0aaa aaaa	Drum Map Name 11	(32 - 127) [ASCII]
41 m0 0B	0aaa aaaa	Drum Map Name 12	(32 - 127) [ASCII]
41 m1 rr	0aaa aaaa	Play Note Number	(0 - 127)
41 m2 rr	0aaa aaaa	Level	(0 - 127)
41 m3 rr	0aaa aaaa	Assign Group Number	(0 - 127)
41 m4 rr	0aaa aaaa	Panpot	NON, 1 - 127
41 m5 rr	0aaa aaaa	Reverb Send Level	RANDOM, L63 - 63R (0 - 127)
41 m6 rr	0aaa aaaa	Chorus Send Level	0.0 - 1.0 (0 - 127)
41 m7 rr	0000 000a	Rx. Note Off	0.0 - 1.0 (0 - 1)
41 m8 rr	0000 000a	Rx. Note On	OFF, ON (0 - 1) OFF, ON

m: Map number (0 = MAP1, 1 = MAP2)
 rr: drum part note number (00H-7FH)

Implémentation MIDI

4. Supplementary Material

■ Decimal and Hexadecimal Table

(An "H" is appended to the end of numbers in hexadecimal notation.)
 In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of Exclusive messages, etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.
 The following table shows how these correspond to decimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal
 H: hexadecimal

- * Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one greater than the values given in the above table.
- * A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128+bb.
- * In the case of values which have a +/- sign, 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example, if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
- * Data marked "Use nibbled data" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16+b.

<Example 1> What is the decimal expression of 5AH?
 From the preceding table, 5AH = 90

<Example 2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?
 From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52
 18 x 128+52 = 2356

<Example 3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D?
 From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
 ((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Example 4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

```

16 ) 1258
    ) 78 ...10
16 ) 4 ...14
    ) 0 ... 4
    
```

Since from the preceding table, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, the result is: 00 04 0E 0AH.

■ Examples of Actual MIDI Messages

<Example 1> 92 3E 5F
 9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.

<Example 2> CE 49
 CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since EH = 14 and 49H = 73, this is a Program Change message with MIDI CH = 15, program number 74.

<Example 3> EA 00 28
 EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H = 0) is the LSB and the 3rd byte (28H = 40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) is 0, so this Pitch Bend Value is 28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

If the Pitch Bend Sensitivity is set to 2 semitones, -8192 (00 00H) will cause the pitch to change -200 cents, so in this case -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cents of Pitch Bend is being applied to MIDI channel 11.

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
 BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

B3	64 00	MIDI ch.4, lower byte of RPN parameter number:00H
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:00H
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) upper byte of parameter value:0CH
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) lower byte of parameter value:00H
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number:7FH
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:7FH

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to +/-12 semitones (1 octave). (On GS sound generators the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound generator will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

- * It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQN = 96, and about 5 ticks for TPQN = 480).

* TPQN: Ticks Per Quarter Note

■ Example of an Exclusive Message and Calculating a Checksum

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted Exclusive message.

● How to calculate the checksum (hexadecimal numbers are indicated by "H")

The checksum is a value derived by adding the address, size, and checksum itself and inverting the lower 7 bits.

Here's an example of how the checksum is calculated. We will assume that in the Exclusive message we are transmitting, the address is aa bb cc ddH and the data or size is ee ffH.

$$\begin{aligned} aa + bb + cc + dd + ee + ff &= \text{sum} \\ \text{sum} \div 128 &= \text{quotient} \dots \text{remainder} \\ 128 - \text{remainder} &= \text{checksum} \end{aligned}$$

<Example> Setting CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON to DELAY (DT1)

According to the **Parameter Address Map** (p. 252), the start address of Temporary Performance is 10 00 00 00H, the offset address of CHORUS at PERFORMANCE COMMON is 04 00H, and the address of CHORUS TYPE is 00 00H. Therefore the address of CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON is:

$$\begin{array}{r} 10\ 00\ 00\ 00\text{H} \\ \quad\quad\quad 04\ 00\text{H} \\ +) \quad\quad\quad 00\ 00\text{H} \\ \hline 10\ 00\ 04\ 00\text{H} \end{array}$$

DELAY has the value of 02H.

So the system exclusive message should be sent is;

F0 41 10 00 6B 12 10 00 04 00 02 ?? F7
 (1) (2) (3) (4) (5) address data checksum (6)

- (1) Exclusive Status (2) ID (Roland) (3) Device ID (17)
 (4) Model ID (Fantom-XR) (5) Command ID (DT1) (6) End of Exclusive

Then calculate the checksum.

$$\begin{aligned} 10\text{H} + 00\text{H} + 04\text{H} + 00\text{H} + 02\text{H} &= 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 \text{ (sum)} \\ 22 \text{ (sum)} \div 128 &= 0 \text{ (quotient)} \dots 22 \text{ (remainder)} \\ \text{checksum} = 128 - 22 \text{ (remainder)} &= 106 = 6\text{AH} \end{aligned}$$

This means that F0 41 10 00 6B 12 10 00 04 00 02 6A F7 is the message should be sent.

■ The Scale Tune Feature

(address: 40 1x 40)

The scale Tune feature allows you to finely adjust the individual pitch of the notes from C through B. Though the settings are made while working with one octave, the fine adjustments will affect all octaves. By making the appropriate Scale Tune settings, you can obtain a complete variety of tuning methods other than equal temperament. As examples, three possible types of scale setting are explained below.

○ Equal Temperament

This method of tuning divides the octave into 12 equal parts. It is currently the most widely used form of tuning, especially in occidental music. On the Fantom-XR, the default settings for the Scale Tune feature produce equal temperament.

○ Just Temperament (Tonic of C)

The principal triads resound much more beautifully than with equal temperament, but this benefit can only be obtained in one key. If transposed, the chords tend to become ambiguous. The example given involves settings for a key in which C is the keytone.

○ Arabian Scale

By altering the setting for Scale Tune, you can obtain a variety of other tunings suited for ethnic music. For example, the settings introduced below will set the unit to use the Arabian Scale.

Example Settings

Note name	Equal Temperament	Just Temperament (Key-tone C)	Arabian Scale
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

The values in the table are given in cents. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as Exclusive data.

For example, to set the tune (C-B) of the Part 1 Arabian Scale, send the following data:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

■ ASCII Code Table

Patch Name and Performance Name, etc., of MIDI data are described the ASCII code in the table below.

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	~
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	\$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	'	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(72	48H	H	104	68H	h
41	29H)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	}
61	3DH	=	93	5DH]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal

H: hexadecimal

* "SP" is space.

<Bank Select and Program Change Correspondence Chart>

Patch

Group	Number	Bank Select		Program Number
		MSB	LSB	
USER	001-128	87	0	1-128
	129-256	87	1	1-128
CARD	001-128	87	32	1-128
	129-256	87	33	1-128
PR-A	001-128	87	64	1-128
PR-B	001-128	87	65	1-128
PR-C	001-128	87	66	1-128
PR-D	001-128	87	67	1-128
PR-E	001-128	87	68	1-128
PR-F	001-128	87	69	1-128
PR-G	001-128	87	70	1-128
PR-H	001-128	87	71	1-128
GM(2)	001-256	121	0-	1-128
XP-A (SRX-01)	001-	93	0	1-
	(SRX-02)	93	1	1-
	:	:	:	:
XP-B (SRX-01)	001-	93	0	1-
	(SRX-02)	93	1	1-
	:	:	:	:
XP-C (SRX-01)	001-	93	0	1-
	(SRX-02)	93	1	1-
	:	:	:	:
XP-D (SRX-01)	001-	93	0	1-
	(SRX-02)	93	1	1-
	::	:	:	:
XP-E (SRX-01)	001-	93	0	1-
	(SRX-02)	93	1	1-
	::	:	:	:
XP-F (SRX-01)	001-	93	0	1-
	(SRX-02)	93	1	1-
	::	:	:	:

* The XP groups vary depending on the Wave Expansion Board(s) you've installed. For information about an SRX series board, refer to the Owner's Manual that came with it.

Rhythm Set

Group	Number	Bank Select		Program Number
		MSB	LSB	
USER	001-032	86	0	1-32
CARD	001-032	86	32	1-32
PRST	001-040	86	64	1-40
GM(2)	001-009	120	---	1-57
XP-A (SRX-01)	001-	92	0	1-
	(SRX-02)	92	1	1-
	:	:	:	:
XP-B (SRX-01)	001-	92	0	1-
	(SRX-02)	92	1	1-
	:	:	:	:
XP-C (SRX-01)	001-	92	0	1-
	(SRX-02)	92	1	1-
	:	:	:	:
XP-D (SRX-01)	001-	92	0	1-
	(SRX-02)	92	1	1-
	:	:	:	:
XP-E (SRX-01)	001-	92	0	1-
	(SRX-02)	92	1	1-
	:	:	:	:
XP-F (SRX-01)	001-	92	0	1-
	(SRX-02)	92	1	1-
	:	:	:	:

* The XP groups vary depending on the Wave Expansion Board(s) you've installed. For information about an SRX series board, refer to the Owner's Manual that came with it.

Performance

Group	Number	Bank Select		Program Number
		MSB	LSB	
USER	01-64	85	0	1-64
CARD	01-64	85	32	1-64
PRST	01-64	85	64	1-64

* To switch multitimbres, the external MIDI device's transmit channel needs to be matched up with the Control Channel of the Fantom-XR. (P.156)

Caractéristiques

Fantom-XR:

Module synthétiseur 128 voix (conforme à la norme General MIDI 2)

Section générateur de son

Polyphonie maximum

128 voix (partagées avec la section sampling)

Parts

16 parts

Capacité d'échantillonnage

128 Mo (équivalent 16-bit linéaire)

Formes d'ondes (Waveforms)

1480

Mémoire preset

Patches: 1024 + 256 (GM2)

Rhythm Sets: 40 + 9 (GM2)

Performances: 644

Mémoire utilisateur (User)

Patches: 256

Rhythm Sets: 32

Performances: 64

Cartes mémoires (PC card)

Patches: 256

Rhythm Sets: 32

Performances: 64

Effets

Multi-Effets: 3 systèmes, 78 types

Chorus: 3 types

Reverb: 5 types

Input: 6 types

Mastering: compresseur 3 bandes

Section Sampling

Format de données

16-bit linéaire (types de fichiers: .WAV/.AIFF)

Fréquence d'échantillonnage

44,1 kHz (fixée)

Durée d'échantillonnage maximum

- avec mémoire d'échantillonnage non étendue (16 Mo)
mono: 180 s. approx., stéréo: 90 s. approx.
- avec mémoire étendue par barrettes DIMM (528 Mo)
mono: 104 mn. approx., stéréo: 52 mn. approx.

Nombre d'échantillons (Samples)

Mémoire utilisateur: 2000 (total max. env. pour 16 Mo)

Carte mémoire: 7,000 (PC card)

Autres

Arpégiateur

Preset: 128

User: 128

Rhythm Pattern

Preset: 256 (32 groupes)

User: 256 (32 groupes)

Fonction « Chord Memory »

Preset: 64

User: 64

Écran

LCD graphique 160 x 48 points rétroéclairé

Connecteurs

Prise casque

Sorties A (MIX) (L/MONO, R): jacks 6,35 TRS

Sorties B (L, R): jacks 6,35

Entrées (L/MONO/MIC, R): jacks 6,35

Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Connecteur USB (compatible transfert de fichiers (mass storage class) et MIDI)

Interface audionumérique (COAXIAL INPUT/OUTPUT)

Connecteur d'alimentation

Baies d'extension

- Extension formes d'ondes et patches pour le générateur de son interne
Cartes d'extension SRX: 6 connecteurs
- Extension de la mémoire d'échantillonnage
DIMM: 1 connecteur (compatible 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo (3,3 V))

Supports de sauvegarde externe

PC card: 1 connecteur (compatible SmartMedia et

CompactFlash par adaptateur PC card)

Alimentation

117 V, 230 V, 240 V alternatif (50/60 Hz)

220 V alternatif (60 Hz)

Consommation

13 W

Dimensions

481 (L) x 335 (P) x 44 (H) mm

Poids

3,75 kg

Accessoires

Mode d'emploi

CD de données d'échantillons (audio)

CD-ROM (éditeur et pilote/driver USB MIDI)

Cache de protection PC Card

Cordon d'alimentation

Options

Cartes d'extension de formes d'ondes: SRX Series

* *En perspective de l'amélioration de ce produit, toutes ses caractéristiques sont sujettes à modification sans autre préavis.*

Index

Symboles

.WAV 121, 150, 153

A

Accentuation 99

Accordage 158

Accordage fin 89

A-Env Level 1-3

 Patch 62

 Rhythm Set 80

A-Env T1 V-Sens

 Patch 61

 Rhythm Set 80

A-Env T4 V-Sens

 Patch 62

 Rhythm Set 80

A-Env Time 1-4

 Patch 62

 Rhythm Set 80

A-Env Time KF 62

Aft Time Ctrl Sens 74

AIFF 121, 150, 153

Alternate Pan Depth

 Patch 61

 Rhythm Set 80

Amp 129

Analog Feel 49

Arpeggio 97-98

 Holding 97

 On/Off 97

Arpeggio (canal) 100

Arpeggio Style 98

Arpeggio Style (édition) 102

Assign Type 73

Attack 147

Attack Time Offset 50, 90

Attribution d'un nom 39

 Rhythm Tone Name 73

Auto divide sampling (fonction) 117

Auto Trigger Level 118

Auto Trigger Sw 118

B

Bend Range Down 57

Bend Range Up 56

Bias

 Patch 61

Bias Direction 61

Bias Level 61

Bias Position 61

Booster 53

Booster 1&2, 3&4 52

BPM (tempo)

 Sample 123

C

Carte d'extension Wave 166

 Patch 40

 Rhythm Set 45

Cartes mémoires

 Fichiers 153

 Formatage 154

 Patch 40

 Performance 84

 Sample 120

 Sauvegarde 149

 USER 45

Card Format (fonction) 154

Carte mémoire 35, 45, 174

 Patch 40

 Performance 84

Catégorie 41, 49

Chargement

 Sample 120

Chop (fonction) 130

Chop Type 130

Chord Form 104

Chord Memory 104

Chorus 35, 136, 142

Chorus Output Assign 136, 142

Chorus Output Level 136, 142

Chorus Output Select 136, 142

Chorus Send Level 89

 Mix In 117

Chorus Source 145

Chorus Type 136, 142

Coarse Tune 89

Compare (fonction) 69-70, 82-83

Connecteur PC card 174

Control 1-4 Dest 138, 144

Control 1-4 Sens 138, 144

Control 1-4 Source 67

Control 1-4 Src 137, 143

Copie

 Paramètres Patch (Tone) 69

 Paramètres Rhythm Tone 82

Copy (fonction)

 Fichiers 154

 Patch (Tone) Setting 69

 Rhythm Tone Setting 82

Create Multisample 126

Create Patch 124

Create Rhythm Set 125

CTRL 66

CTRL Destination 1-4 67

CTRL Sens 1-4 68

CTRL Tone 1-4 68

Curseur 38

Cutoff Key follow 59

Cutoff Offset 49, 90

Cutoff V-Curve

 Patch 59

 Rhythm Set 79

Cutoff V-Sens

 Patch 59

 Rhythm Set 79

- D**
- DEC 38
 - Decay Time Offset 90
 - Default File Type 161
 - Delay Time 64
 - Delay Time KF 64
 - Demonstration 22
 - Déplacement
 - point de division 131
 - Fichier 154
 - Device ID 156
 - Digital Input Level 115
 - Duration 99
 - Rhythm Pattern 111
 - Durée
 - Sampling 118
- E**
- Écoute
 - Patch 40
 - Edit (fonction)
 - Rhythm Pattern 111
 - Édition
 - Patch 46
 - Performance 88
 - Rhythm Group 109
 - Rhythm Set 71
 - Sample 120
 - Éditeur 163
 - Effets 35, 132
 - Patch Mode 133
 - Performance Mode 139
 - Effets sur les entrées 35, 116
 - Emphasis 128
 - End Point 122
 - Enveloppe 32
 - Equal Temperament (fonction)
 - Performance 93
 - System Function 160
 - Extension
 - Mémoire 170, 172
 - Cartes SRX 166, 168
- F**
- Fade Mode 64
 - Fade Time 64
 - Fantom-X Editor 163
 - Fantom-X Librarian 163
 - Favorite Patch 43
 - Favorite Performance 85
 - F-Env Depth
 - Patch 59
 - Rhythm Set 79
 - F-Env Level 0-4
 - Patch 60
 - Rhythm Set 79
 - F-Env T1 V-Sens
 - Patch 59
 - Rhythm Set 79
 - F-Env T4 V-Sens
 - Patch 59
 - Rhythm Set 79
 - F-Env Time 1-4
 - Patch 60
 - Rhythm Set 79
 - F-Env Time KF 60
 - F-Env V-Curve
 - Patch 59
 - Rhythm Set 79
 - F-Env V-Sens
 - Patch 59
 - Rhythm Set 79
 - Fichiers 153
 - File Copy (fonction) 154
 - File Delete (fonction) 154
 - File Move (fonction) 154
 - File Utility (fonction) 153
 - Filtre 58
 - Filter Type
 - Patch 58
 - Rhythm Set 78
 - Format 154
 - Forme d'onde 63
 - Fréquence de coupure
 - Patch 58
 - Rhythm Set 78
 - FXM 55, 75
 - FXM Color
 - Patch 55
 - Rhythm Set 75
 - FXM Depth
 - Patch 55
 - Rhythm Set 75
 - FXM Switch
 - Patch 55
 - Rhythm Set 75
- G**
- Gamme arabe
 - Performance 93
 - Fonction système 160
 - Gap Time 118, 161
 - GENERAL
 - Patch 49
 - Rhythm 73
 - GM
 - Patch 40
 - Rhythm Set 45
 - GM2
 - Patch 40
 - Rhythm Set 45
 - Grille 99, 110
- H**
- Hauteur 77

- I**
- Import
 - Fichiers audio 121, 151
 - INC 38
 - Info
 - Memoire 161
 - SRX 161
 - Version 161
 - Initialisation
 - Carte mémoire 154
 - Patch 69
 - Performance 95
 - Rhythm Set 82
 - Input Effect 35, 116
 - Input Select 115, 118, 161
 - Input Source 115
- K**
- Key Fade Lower
 - Patch 53
 - Performance 91
 - Key Fade Upper
 - Patch 53
 - Performance 91
 - Key Range Lower
 - Patch 53
 - Performance 91
 - Key Range Upper
 - Patch 53
 - Performance 91
 - Key Trigger 64
- L**
- Lecture
 - Demo 22
 - SMF 165
 - Legato Retrigger (fonction) 50
 - Legato Switch (fonctio) 50, 90
 - Level 88
 - Level V-Curve
 - Patch 60
 - Rhythm Set 80
 - Level V-Sens
 - Patch 60
 - Rhythm Set 80
 - LFO 33, 63
 - LFO Rate 64
 - Librarian 163
 - Loading
 - Sample 120
 - Loop End Fine 124
 - Loop Mode 122
 - Loop Start 122
 - Loop Start Fine 124
 - Loop Tune 123
 - Low Frequency Oscillator 33
 - Low/Mid/High Attack 147
 - Low/Mid/High Level 147
 - Low/Mid/High Ratio 147
 - Low/Mid/High Release 147
 - Low/Mid/High Threshold 147
 - Luminosité de l'écran 18, 156
- M**
- Master Key Shift 158
 - Master Level 158
 - Master Tune 158
 - Mastering 137, 143, 146
 - Mastering Effect 35, 137, 143, 146
 - Matrix Control 66
 - Matrix Ctrl1-4 66
 - Mémoire 34, 170
 - Mémoire temporaire 35
 - Mémoire utilisateur 35
 - MFX 135, 141
 - MFX Chorus Send Level 135, 141
 - MFX Control 137, 143
 - MFX Control Channel 144
 - MFX Output Assign 135, 141
 - MFX Output Level 135, 141
 - MFX Reverb Send Level 135, 141
 - MFX Structure 146
 - MFX Type 135, 141
 - MFX-1-3 Source 145
 - MIDI 151
 - MIDI (mode) 148, 151
 - Mise sous tension 17
 - MIX IN 115
 - Mix Sampling 117
 - Mix / Parallel 158
 - Mixer 86
 - Mode 37
 - Mono / Poly 50, 90
 - Morceau de démonstration 22
 - Motif 99
 - Multi 138, 144
 - Multi-Effects 35
 - Multisample 36
 - Mute Group 74
 - Mute Switch 89
- N**
- Nom 39
 - Niveau général 158
 - Normalisation 128
 - Nombre de voix 92
- O**
- On/Off
 - Arpeggio 97
 - Chord Memory 104
 - Effects 132
 - Input Effects 116
 - Rhythm 107
 - Switching external input 115
 - One Shot (mode) 74

- Output Assign
 Mix In 117
 Performance 89
Output Gain 158
Output Level
 Mix In 117
 Performance 89
Output MFX Select 89
Output Settings
 Patch 62
 Rhythm 81
- P**
- Panoramique 88
Pan Depth 65
Pan Keyfollow 61
Part 33, 86
Part Chorus Send Level 140
Part Information 87
Part Output Assign 140
Part Output Level 140
Part Output MFX Select 141
Part Pitch Bend Range 92
Part Reverb Send Level 140
Part Velocity Sensitivity Offset 92
PATCH
 Card 40
 GM 40
 GM2 40
 Memory Card 40
 Preset (PR-A-H) 40
 USER 40
 Wave Expansion Board 40
 XP-A-F 40
Patch 49
Patch Category 49
Patch Coarse Tune 49
Patch Fine Tune 49
Patch General 49
Patch Group 88
Patch Level 49
Patch LFO 1/2 63
Patch Matrix Control 1-4 Source 67
Patch mode 37
Patch Mode Rx Ch 156
Patch Number 88
Patch Out Assign 62
Patch Output 62
Patch Output Assign 134
Patch Pan 49
Patch Parameter 49
Patch Pitch Env 57
Patch Play Screen 40
Patch Priority 49
Patch Remain 158
Patch Scale Tune for C-B 160
Patch Step LFO 65
Patch TVA Env 61
Patch TVF 58
Patch TVF Env 59
Patch Type 88
Patch WG 54
Patches 33
P-Env Depth
 Patch 57
 Rhythm Set 77
P-Env Level 0-4
 Patch 57
 Rhythm Set 78
P-Env T1 V-Sens
 Patch 57
 Rhythm Set 77
P-Env T4 V-Sens
 Patch 57
 Rhythm Set 77
P-Env Time 1-4
 Patch 57
 Rhythm Set 77
P-Env Time KF 57
P-Env V-Sens
 Patch 57
 Rhythm Set 77
Performance 33
 Card 84
 Memory Card 84
 Preset 84
 PRST 84
 USER 84
Performance Ctrl Ch 156
Performance Layer Screen 84
Performance mode 37
Performance Part View 88
Performance Play Screen 84
Phase Lock 94
Phase Lock (sélection) 94
Phrase Loop 55, 75
Phrase Preview (fonction) 40
Pitch Depth 64
Polyphonie 34
Portamento 50
Portamento Mode 51
Portamento Start 51
Portamento Switch 50, 90
Portamento Time 51, 90
Portamento Type 51
Power Up Mode 156
PR-A-H 40
Pré-écoute 40
Pre Sample Time 118, 161
Preset 45
 Patch 40
 Performance 84
Preset Memory 35
Preview 40, 160
Preview 1-4 Note Number 160
Preview 1-4 Velocity 160

Index

- Preview (mode) 160
Protection PC Card 174
PRST
 Performance 84
- R**
- Random Pan Depth
 Patch 61
 Rhythm Set 80
Random Pitch Depth 56
Rappel des réglages d'usine 162
Rate Detune 64
Realtime Time Stretch (fonction) 55, 75
Receive Bank Select
 MIDI (filtrage) 93
Receive Channel 91
Receive Channel Pressure 94
Receive Exclusive 157
Receive Expression 94
Receive Hold 1 94
Receive Modulation 94
Receive Pan 94
Receive Pitch Bend 93
Receive Polyphonic Key Pressure 93
Receive Program Change 93
Receive Switch 92
Receive Volume 94
Recherche par mots-clés 44
Release Time Offset 50, 90
Re-Sampling 117
Resonance
 Patch 58
 Rhythm Set 78
Resonance Offset 50, 90
Resonance V-Sens
 Patch 59
 Rhythm Set 79
Restore 162
Reverb 35, 136, 142
Reverb Output Assign 137, 143
Reverb Output Level 137, 143
Reverb Send Level 89
 Mix In 117
Reverb Source 145
Reverb Type 136, 142
Rhy Ptn Channel 111
Rhythm Accent 110
Rhythm General 73
Rhythm Group Edit 109
Rhythm Groups 107
Rhythm Level 73
Rhythm Out Assign 81
Rhythm Output 81
Rhythm Pattern 107
Rhythm Pattern Edit 111, 113
Rhythm Pitch 77
Rhythm Pitch Env 77
Rhythm Set
 GM 45
 USER 45
 Wave Expansion Board 45
 XP-A-F 45
Rhythm Set Parameter 73
Rhythm Sets 33
Rhythm Tone Name 73
Rhythm TVA 80
Rhythm TVA Env 80
Rhythm TVF 78
Rhythm TVF Env 79
Rhythm Wave 75
Ring Modulator 53
Rolled Chord (fonction) 105
Routing 133, 139
Rx Bank Select 93
 System Function 157
Rx Channel Pressure 94
Rx Expression 94
Rx GM System On 157
Rx GM2 System On 157
Rx GS Reset 157
Rx Hold-1 94
Rx Modulation 94
Rx Pan 94
Rx Pitch Bend 93
Rx Poly Key Pressure 93
Rx Program Change 93, 157
Rx Volume 94
- S**
- Sample 36
Sample (page d'édition) 122
Sample List 120
Sample (paramètres) 123
Sampling 36, 115
 Input Effect 116
 Mix In 115
Sampling Length 118
sampling mode 117
Sauvegarde 162
Sauvegardes
 Arpeggio Style 103
 Chord Form 106
 Paramètres systèmes 155
 Patch 69
 Performance 96
 Rhythm Group 109
 Rhythm Pattern 114
 Rhythm Set 83
 Sample 131
Scale Tune 93, 160
Scale Tune Switch 160

Sélection		
Patch	40–43	
Performance	84	
Rhythm Group	108	
Rhythm Pattern	110	
Rhythm Set	45	
Sample	120	
Tone	47	
SMF	165	
Solo sampling	117	
Solo Switch	89	
Song Play	165	
Source 1–4	159	
Split Freq High	146	
Split Freq Low	146	
SRX	166, 168	
Start Fine	123	
Start Point	122	
Step 1–16	65	
Step Type	65	
Stereo Switch	118	
Stop Trigger	118	
Storage Mode	149	
Stretch Tune Depth	49	
Structure Type 1 & 2, 3 & 4	51	
Style		
Arpeggio	100	
Suppression		
Fichier	154	
Sample	121	
Sync Mode	156	
System Control	159	
System Function	155	
System Memory	35	
System Memory Info	161	
System MIDI	156	
System Parameter	156	
System Preview	160	
System Sampling	161	
System Scale Tune	160	
System Sound	158	
System SRX Info	161	
System Startup	156	
System Sync/Temp	156	
System USB	157	
System Version Info	161	
T		
Tempérament égal	93	
Fonction système	160	
Tempo	94, 98	
Rhythm Pattern	108, 110	
Tempo recommandé	94	
Tessiture	99	
THRESHOLD	147	
Time Stretch	129	
Time Stretch Type	123	
Time Variant Amplifier	32	
Time Variant Filter	32	
Times	130	
TMT	51	
TMT Control Sw	54	
TMT Velocity Control	53	
Tone Chorus Send		
Patch	63	
Rhythm Set	81	
Tone Chorus Send Level	134	
Tone Coarse Tune		
Patch	56	
Rhythm Set	77	
Tone Delay	56	
Tone Delay Mode	55	
Tone Delay Time	56	
Tone Env Mode		
Patch	66	
Rhythm Set	74	
Tone Fine Tune		
Patch	56	
Rhythm Set	77	
Tone Level		
Patch	60	
Rhythm Set	80	
Tone Out Assign		
Patch	62	
Rhythm Set	81	
Tone Out Level		
Patch	63	
Rhythm Set	81	
Tone Output Assign	135	
Tone Output Level	134	
Tone Pan		
Patch	61	
Rhythm Set	80	
Tone Pitch Bend Range	74	
Tone Random Pitch Depth	77	
Tone Receive Expression	74	
Tone Receive Hold-1	74	
Tone Receive Pan Mode	74	
Tone Redamper Sw	66	
Tone Reverb Send		
Patch	63	
Rhythm Set	81	
Tone Reverb Send Level	134	
Tone Rx Bender	66	
Tone Rx Expression	66	
Tone Rx Hold-1	66	
Tone Rx Pan Mode	66	
Tone Select	47	
Tone Switch	47	
Tones	32	
Touche de référence	123	
Transposition d'octave	49, 89	
Trigger Level	161	
Trimming Switch	118, 161	
Truncate	127	
TVA	32, 80	

Index

- Patch 60
- Rhythm Set 80
- TVA Depth 65
- TVA Env
 - Patch 61
 - Rhythm Set 80
- TVF 32, 58, 78
- TVF Depth 65
- TVF Env
 - Patch 59
 - Rhythm Set 79
- Tx Edit Data 157
- Tx Note 157
- Type
 - Input Effect Type 116
- U**
- Unload (fonction)
 - Sample 121
- USB 148
- USB MIDI Thru 30
- USB Mode 30, 157
- USB Storage Mode 148
- USB-MIDI Thru Sw 157
- USER (utilisateur)
 - Card 45
 - Patch 40
 - Performance 84
 - Rhythm Set 45
- User Restore (fonction) 162
- V**
- VALUE (molette) 38
- Velo Fade Lower
 - Patch 54
 - Rhythm Set 76
- Velo Fade Upper
 - Patch 54
 - Rhythm Set 77
- Velo Range Lower
 - Patch 54
 - Rhythm Set 76
- Velo Range Upper
 - Patch 54
 - Rhythm Set 76
- Vélocité 100
 - Rhythm Pattern 111
- Velocity Curve Type 94
- Velocity Sens Offset 50
- Vibrato Delay 91
- Vibrato Depth 91
- Vibrato Rate 91
- Voice Reserve 34, 92
- W**
- WAV 121, 150, 153
- Wave Alter Pan Sw 76
- Wave Bank
 - Patch 54
 - Rhythm Set 75
- Wave Coarse Tune 75
- Wave Fine Tune 76
- Wave Gain
 - Patch 54
 - Rhythm Set 75
- Wave Generator 32
- Wave Group
 - Patch 54
 - Rhythm Set 75
- Wave Level 76
- Wave No. L (Mono)
 - Patch 54
 - Rhythm Set 75
- Wave No. R
 - Patch 54
 - Rhythm Set 75
- Wave Pan 76
- Wave Rnd Pan Sw 76
- Wave Tempo Sync
 - Patch 55
 - Rhythm 75
- WG 32
 - Patch 54
 - Rhythm 74
- WMT 76
- WMT Velocity Control 76
- Write (fonction)..... 155
 - Arpeggio 103
 - Chord Memory 106
 - Patch 69
 - Performance 96
 - Rhythm Group 109
 - Rhythm Pattern 114
 - Rhythm Set 83
- X**
- XP-A-F
 - Patch 40
 - Rhythm Set 45
- Z**
- Zoom In/Out 122

MEMO

Pour les États-Unis

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ Informations d agrément

Modèle : Fantom-X6/X7/X8
Type d appareil : Clavier synthétiseur
Constructeur : Roland Corporation U.S.
Adresse : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Téléphone : (323) 890-3700

Pour les pays de la Communauté européenne



Cet appareil est conforme aux directives européennes EMC 89/336/EEC et LVD 73/23/EEC.

Pour les États-Unis

COMMISSION FÉDÉRALE DES COMMUNICATIONS (FCC) RAPPORT SUR LES INTERFÉRENCES RADIO

Cet appareil a été testé et correspond aux limites de la classe B des appareils numériques, en conformité avec le chapitre 15 des règles de la FCC. Ces limites sont destinées à procurer une protection satisfaisante contre les interférences radio dans les installations résidentielles. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques et peut aussi, quand il n'est pas installé de manière convenable, occasionner des interférences dans les communications radio. Nous ne garantissons en aucun cas qu'il ne puisse jamais provoquer d'interférences dans une installation spécifique. Si un tel cas intervenait et que cet appareil perturbe la réception radio ou TV, ce qui peut être confirmé par l'extinction et la remise sous tension de l'appareil, nous vous conseillons d'essayer une des mesures qui suivent :

- Réorientez ou repositionnez l'antenne de réception.
- Éloignez l'appareil du tuner radio ou TV.
- Branchez l'appareil sur un circuit électrique différent de celui qui alimente le tuner radio ou TV.
- En cas d'échec, adressez-vous à un revendeur ou à un technicien compétent.

Cet appareil est conforme au chapitre 15 des règles de la FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes :

- (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences et
- (2) Cet appareil doit pouvoir accepter les interférences, incluant celles résultant d'opérations non souhaitées.

Testé conforme aux standards de la FCC

POUR UTILISATION DOMESTIQUE OU PROFESSIONNELLE

Toute modification ou changement du système peut invalider le droit de l'utilisateur à utiliser l'appareil.
Cet appareil doit être relié aux autres à l'aide de câbles blindés pour entrer dans les limites de la classe B de la FCC.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Information

Pour toute opération de maintenance, adressez-vous à votre centre de maintenance agréé le plus proche ou au distributeur dont vous dépendez dans la liste ci-dessous.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesburg, SOUTH AFRICA
P.O.Box 32918, Braamfontein 1917
Johannesburg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O.Box 23032, Claremont 7735,
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA

Roland Shanghai Electronics Co., Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co., Ltd. (BEIJING OFFICE)
10F. No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing 100011
CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics Co., Ltd. (GUANGZHOU OFFICE)
2/F, No.30 Si You Nan Er Jie Yi
Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
Tel: (020) 8736-0428

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.

8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra Inti Rama
Jl. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA

BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Bk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN

ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music
Suite DP-8
40 Ba Huyen Thanh Quan Street
Hochiminh City, VIETNAM
Tel: (08) 930-1969

AUSTRALIA/NEW ZEALAND

AUSTRALIA

Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRAZIL

Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA

JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (022) 924-2335

VENEZUELA

Musicaland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPE

AUSTRIA

Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.

K-AUDIO
Kardasovska 626,
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FRANCE

Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

GERMANY

Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY

Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND

MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4,
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

ROMANIA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni, ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA

MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

SPAIN

Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN

MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT

Easa Husain Al Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON

Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR

Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

aDawlah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA

Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

Ant Muzik Aletleri Ithalat Ve Ihracat Ltd Sti
Siraselvilier Caddesi Siraselvilier
Pasajı No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2449624

U.A.E.

Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA

Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B.
C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)

170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

À jour au 1 avril 2004 (Roland)