

# Fantom G6/G7/G8

Prise en main

Roland®



# Sommaire

## Le Fantom-G en tant que clavier..... 5

---

L'utilisation du Fantom-G en « live » ..... 6

### Utilisation du clavier ..... 9

---

Sélection et utilisation d'un son isolé (Patch) ..... 10

Utilisation simultanée de deux ou plusieurs sons (Layer/Split) ..... 11

Création d'une configuration (Set) destinée à une prestation « Live »..... 14

### Utilisation des Pads ..... 15

---

Généralités sur les Pads..... 16

Utilisation des Pads pour jouer des percussions ..... 17

Utilisation des Pads pour déclencher des échantillons..... 19

Utilisation des Pads pour déclencher des séquences (RPS)..... 21

## Création d'un Song..... 23

---

À propos du séquenceur..... 24

Optimisation de votre instrument..... 26

Étapes permettant la création d'un Song..... 27

Phase préparatoire ..... 28

Enregistrement en temps réel du rythme par MIDI ..... 31

Enregistrement en temps réel de la basse et du piano par MIDI ..... 35

Import de fichiers audio depuis votre ordinateur ..... 36

Enregistrement d'une voix ou d'une guitare..... 38

Utilisation des fonctions d'édition pour réorganiser les échantillons (Samples/Phrases) ..... 41

Réglage de la balance générale..... 42

Mastering ..... 43

Sauvegarde d'un Song..... 44

Gravure d'un CD depuis le Song réalisé..... 45

Ce guide de prise en main concerne les Fantom-G6, Fantom-G7 et Fantom-G8 et utilise le terme générique « Fantom-G » pour désigner les trois modèles.

Les explications fournies dans ce manuel sont associées à des copies d'écran. Notez que votre appareil peut être doté d'une version plus récente du système d'exploitation, comportant par exemple de nouveaux sons, et que cela peut entraîner éventuellement des différences entre ce que vous observez sur l'instrument et ce qui est décrit dans le manuel.

Dans le cadre d'une amélioration constante de nos produits, les caractéristiques et/ou l'esthétique de ces appareils peuvent être sujettes à modification sans préavis.

**Copyright © 2008 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 écrit de ROLAND CORPORATION.**

# Le Fantom-G en tant que clavier



# L'utilisation du Fantom-G en direct (« live »)

## Qu'est-ce qu'un Patch ?

Un **patch** est un des sons de base du Fantom-G. Il correspond au son d'un instrument spécifique: piano, orgue ou guitare.

## Le mode Single

Pour découvrir le Fantom-G nous vous conseillons de l'utiliser d'abord en **mode Single**. C'est la manière la plus simple de l'utiliser: en tant que piano ou orgue par exemple.



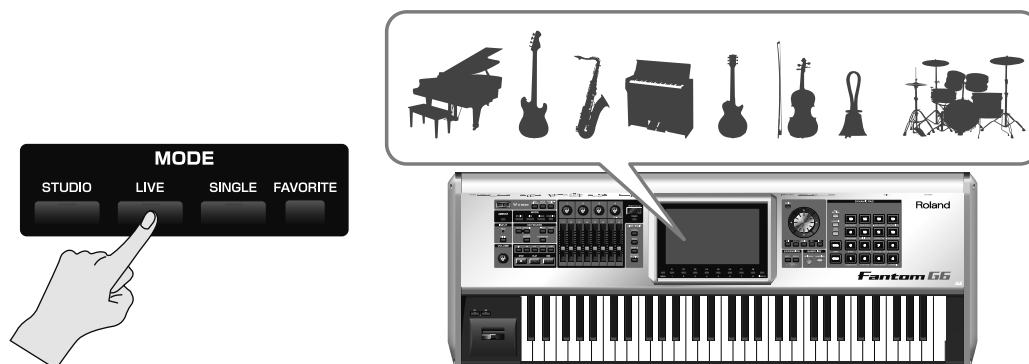
## Le mode Live

Ce mode vous permet de piloter à partir du clavier jusqu'à huit Patches simultanément. Il y a en gros deux manières d'utiliser ce **mode Live**:

La première consiste à déclencher plusieurs sons simultanément quand vous appuyez sur une touche. C'est une utilisation en couches superposées dite **Layer**.

→ **"Utilisation simultanée de deux ou plusieurs sons (Layer/Split)"** (p. 11 de ce manuel).

La seconde consiste à répartir les sons dans des zones différentes du clavier, permettant par exemple de jouer des instruments différents à la main droite et à la main gauche. C'est une utilisation en partage dite **Split**.



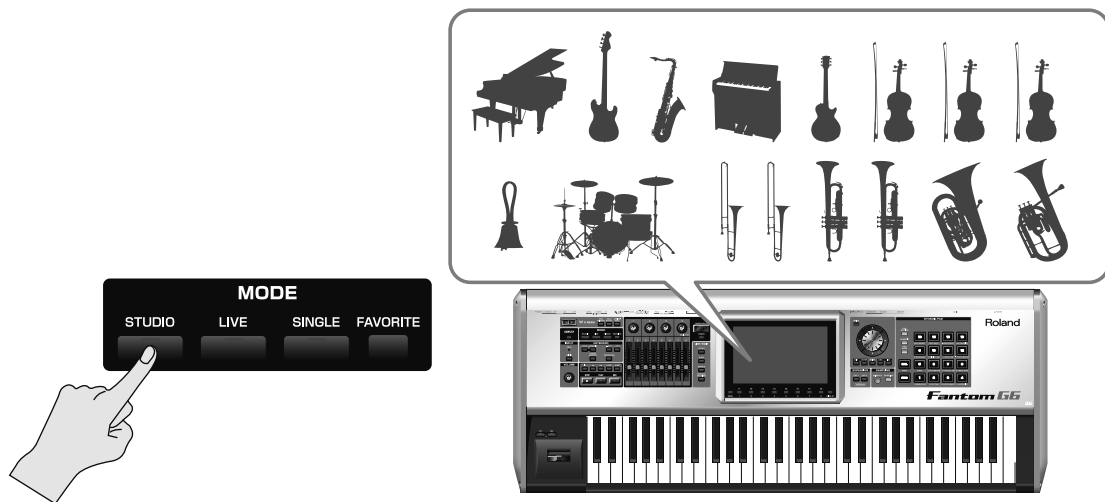
## Le mode Studio

Vous utiliserez enfin le **mode Studio** pour créer des morceaux enregistrés (Songs). Il vous permet de disposer de seize parties différentes dites « Parts », chacune pouvant recevoir un son différent et les seize pouvant jouer ensemble.

Un écran de mixage permet de mixer ces instruments et de régler pour chacun d'eux le niveau, la position panoramique du son etc.

Le mode Studio est très pratique mais présente l'inconvénient de voir les effets sonores coupés par le changement de son, ce qui n'est pas le cas quand vous utilisez l'appareil en mode Single ou en mode Live.

**Les modes Single et Live sont donc à privilégier quand vous voulez effectuer des prestations en direct ou sur scène.**

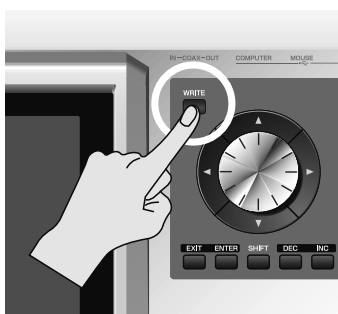


## Sauvegarde de vos paramètres

Quand vous créez un son original, vous pouvez souhaiter le sauvegarder pour pouvoir le réutiliser ultérieurement. Vous utilisez pour cela la procédure WRITE (écriture) dont les étapes sont décrites ci-dessous.

La sélection d'un nouveau Patch sans avoir préalablement sauvegardé vos modifications provoquerait leur perte définitive.

- \* Les noms des Patches utilisateurs sont précédés de l'indication USER comme dans « USER 001: INITIAL PATCH » par exemple. Ils sont destinés à la sauvegarde de vos sons personnalisés.
- \* La procédure de sauvegarde d'un Set Live ou d'un set Studio est la même.



La page WRITE MENU apparaît.



Attribuez un nom à votre Patch (ou à votre Set Live ou Studio).

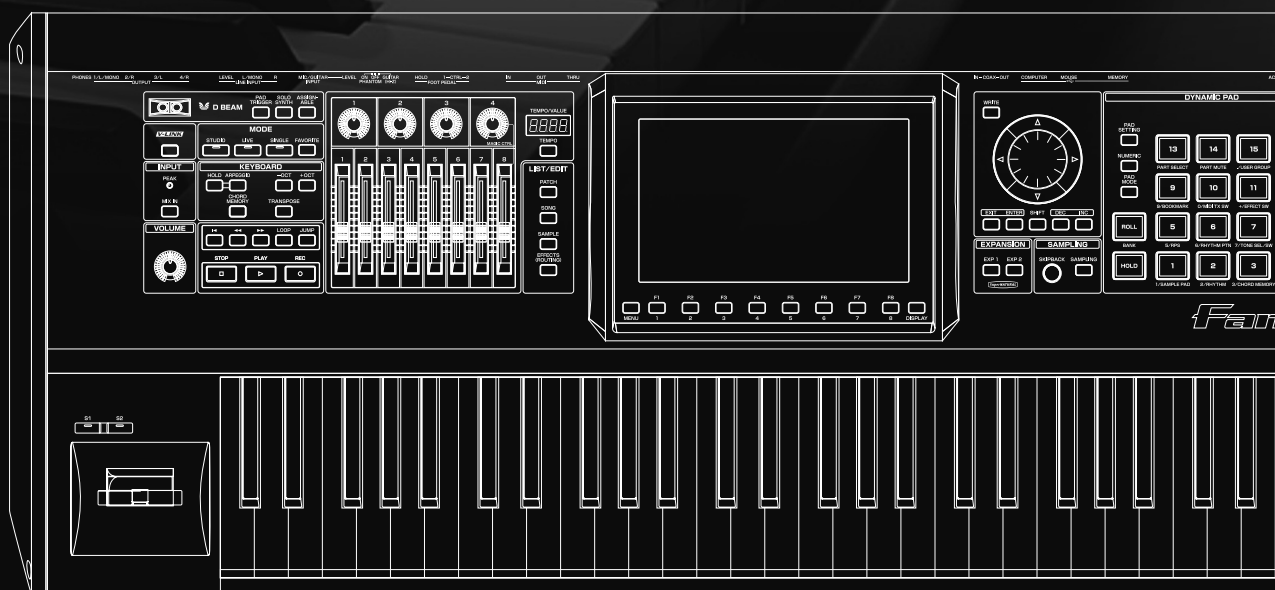


Choisissez la destination de sauvegarde.





# Utilisation du clavier

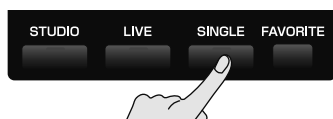


# Sélection et utilisation d'un son isolé (Patch)

Cette section vous permet de visualiser uniquement une catégorie de sons (sons de pianos, par exemple, ou sons d'orgues) et d'en choisir un au sein de cette catégorie.

## Choix d'un son (mode Single)

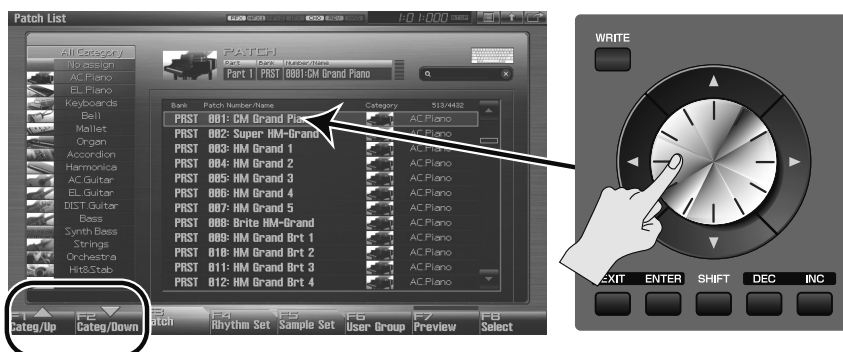
1. Appuyez sur le bouton [SINGLE].



2. Appuyez sur [F1 (Patch List)] pour accéder à la page Patch List.



3. Utilisez les boutons [F1] [F2] pour choisir une catégorie de sons (piano, orgue ou basse par exemple), puis utilisez la molette VALUE ou les boutons [DEC] [INC] pour choisir un Patch. Confirmez votre choix en appuyant sur [F8 (Select)].



**ASTUCE**

Le bouton [F7 (Preview)] vous permet d'effectuer une préécoute en déclenchant une phrase mélodique adaptée à la catégorie concernée (fonction Phrase Preview).

**ASTUCE**

Vous pouvez aussi utiliser le bouton rotatif 4 de la face avant pour choisir la catégorie et le curseur 8 pour passer en revue les sons de la liste.

**ASTUCE**

Vous pouvez enfin piloter des sons de percussions à partir du clavier. Dans l'écran Patch List ci-dessus, il suffit d'appuyer sur [F4 (Rhythm Set)] pour accéder à la liste des Rhythm Sets.

## Réglage du toucher du clavier

Vous pouvez adapter la réponse en volume à la dynamique de votre toucher.

→ « Paramétrage des fonctions système » (p. 286) du mode d'emploi

→ « Keyboard Velocity Sens (sensibilité du clavier à la vitesse) » (p. 288) du mode d'emploi

# Utilisation simultanée de deux ou plusieurs sons (Layer/Split)

Vous pouvez piloter simultanément deux ou plusieurs sons (Patches), un son de piano et un son de cloche par exemple, déclenchés ensemble par une même touche. Il s'agit du mode **Layer**.

Vous pouvez aussi jouer des sons différents dans la partie gauche et dans la partie droite du clavier: un son de basse à main gauche et un son de piano à main droite si vous le voulez. Il s'agit du mode **Split**.

L'illustration ci-dessous montre un son de piano renforcé par un son de cloche uniquement dans le registre des aigus, pour lui donner plus de présence.

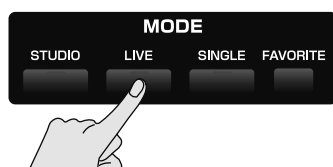


## Procédure

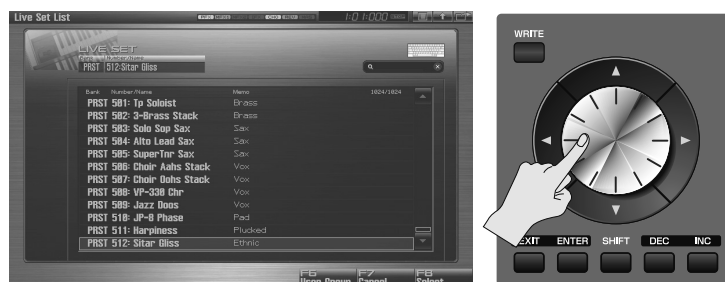
Nous allons utiliser un set Live pour créer le son présenté ci-dessus.

### Sélection d'un set Live

1. Appuyez sur [LIVE] pour accéder au mode Live.



2. Appuyez sur [F5 (LiveSet List)] pour visualiser la liste des sets « Live ».
3. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [DEC] [INC] pour sélectionner « PRST 512: Sitar Gliss ». Après avoir effectué cette sélection, confirmez votre choix en appuyant sur [F8 (Select)].



Utilisation simultanée de deux ou plusieurs sons (Layer/Split)

## Initialisation du set « Live »

1. Dans la page d'écran Live Play (Layer/Split) appuyez sur [F2 (Utility)], puis sur [F6 (Initialize)].
2. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Default ».
3. Appuyez sur [F8 (Select)].  
Un message de confirmation apparaît.
4. Appuyez sur [F7 (OK)] pour lancer l'initialisation.
5. ...ou appuyez sur [F8 (Exit)] si vous préférez revenir à l'écran précédent.

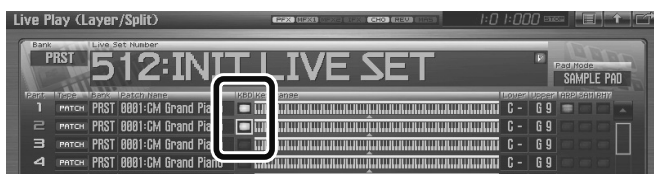
## Activation du commutateur « clavier » pour les Parts 1 et 2

1. Dans la page d'écran Live Play (Layer/Split), utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le sélecteur KBD (activation clavier) de la Part 1.



2. Appuyez sur [INC] pour activer le clavier pour cette Part.
3. Activez le clavier pour la Part 2 de la même manière.

Les Parts dont les commutateurs KBD sont activés peuvent être pilotées par le clavier. Comme vous venez de les activer pour les Parts 1 et 2, vous les jouez simultanément.



## Choix des sons (Patches)

1. Changez la sélection de Patch pour la Part 1 pour lui faire jouer un son de piano.



Utilisez les touches fléchées (haut/bas) pour sélectionner la Part 1, puis appuyez sur [F1 (Patch List)]



Utilisez ensuite les boutons [F1] [F2] pour sélectionner la catégorie 'AC.PI ano' puis la molette VALUE pour choisir un son de piano dans la liste. Confirmez votre choix en appuyant sur [F8 (Select)].

2. Modifiez de la même manière la sélection de Patch pour la Part 2 pour lui faire jouer un son de cloche (catégorie « Bell »).

## Définition de la tessiture active

La page d'écran Live Play (Layer/Split) vous permet de définir la tessiture active pour chaque Part.

1. Dans la page Live Play (Layer/Split), utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le cadre « Lower » de la Part 2.



2. Définissez la limite active inférieure à l'aide de la molette VALUE.



### ASTUCE

Vous pouvez aussi faire en sorte que les parties gauche et droite du clavier jouent des sons différents sans qu'ils se superposent (par exemple une basse à la main gauche et un piano à la main droite). Il s'agit alors du mode **Split** (partagé).

| Patch Name         | Keyboard Range              | Lower | Upper |
|--------------------|-----------------------------|-------|-------|
| 001:GM Grand Piano | [Diagram of keyboard range] | F 3   | G 9   |
| 001:Picked Bass    | [Diagram of keyboard range] | G -   | E 3   |

## Réglage de la balance entre son de piano et son métallique

Vous pouvez modifier à volonté la balance entre les sons : dans le cas présent que le piano soit majoritaire et le son de cloche discret. Les huit curseurs présents dans la page d'écran Live Play (Layer/Split) correspondent aux niveaux des différentes Parts et vous pouvez les déplacer à partir des huit curseurs « réels » de la face avant du Fantom-G.



### ASTUCE

Le bouton [F7 (Mixer)] donne accès à la page de mixage dans laquelle vous pouvez aussi régler le panoramique et le niveau d'effets des différentes Parts.

### ASTUCE

Pour plus de détails sur le paramétrage des effets comme réverbération ou chorus, voir → « Ajout d'effets » (p. 150) du mode d'emploi.

### ASTUCE

Les modifications que vous apportez sont temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode, ou de sélection d'un autre Live Set. Pour les conserver, vous devez sauvegarder ce Live Set en suivant la procédure « Sauvegarde de vos paramètres » (p. 8 de ce manuel).

# Création d'une configuration (Set) destinée à une prestation « Live »

Vous pouvez créer une liste des Patches, Live Sets, Studio Sets et Songs que vous utilisez fréquemment et les organiser dans l'ordre dans lequel vous devez les appeler au cours de votre spectacle de manière à n'avoir aucune hésitation. Il s'agit d'une liste de « Favoris » (**Favorite**). Cette liste peut comprendre par exemple les sons que vous utilisez pour le premier morceau du concert et peut vous permettre de passer de l'un à l'autre d'un doigt.

## Généralités

Une fois enregistrés dans la page des favoris, vous pouvez rappeler vos sons en appuyant simplement sur un Pad. Seize « sets » (ensembles) peuvent ainsi être créés, chacun d'eux portant le nom de « bank ».



Pour plus de détails sur l'utilisation des favoris :

→ « **Création d'une liste de favoris (Favorite)** » (p. 54) du mode d'emploi.

### Fond d'écran

Le Fantom-G permet de changer de fond d'écran et de le personnaliser avec une de vos photos favorites.

→ « **Changement du fond d'écran (Wallpaper)** » (p. 299) du mode d'emploi.

### Économiseur d'écran

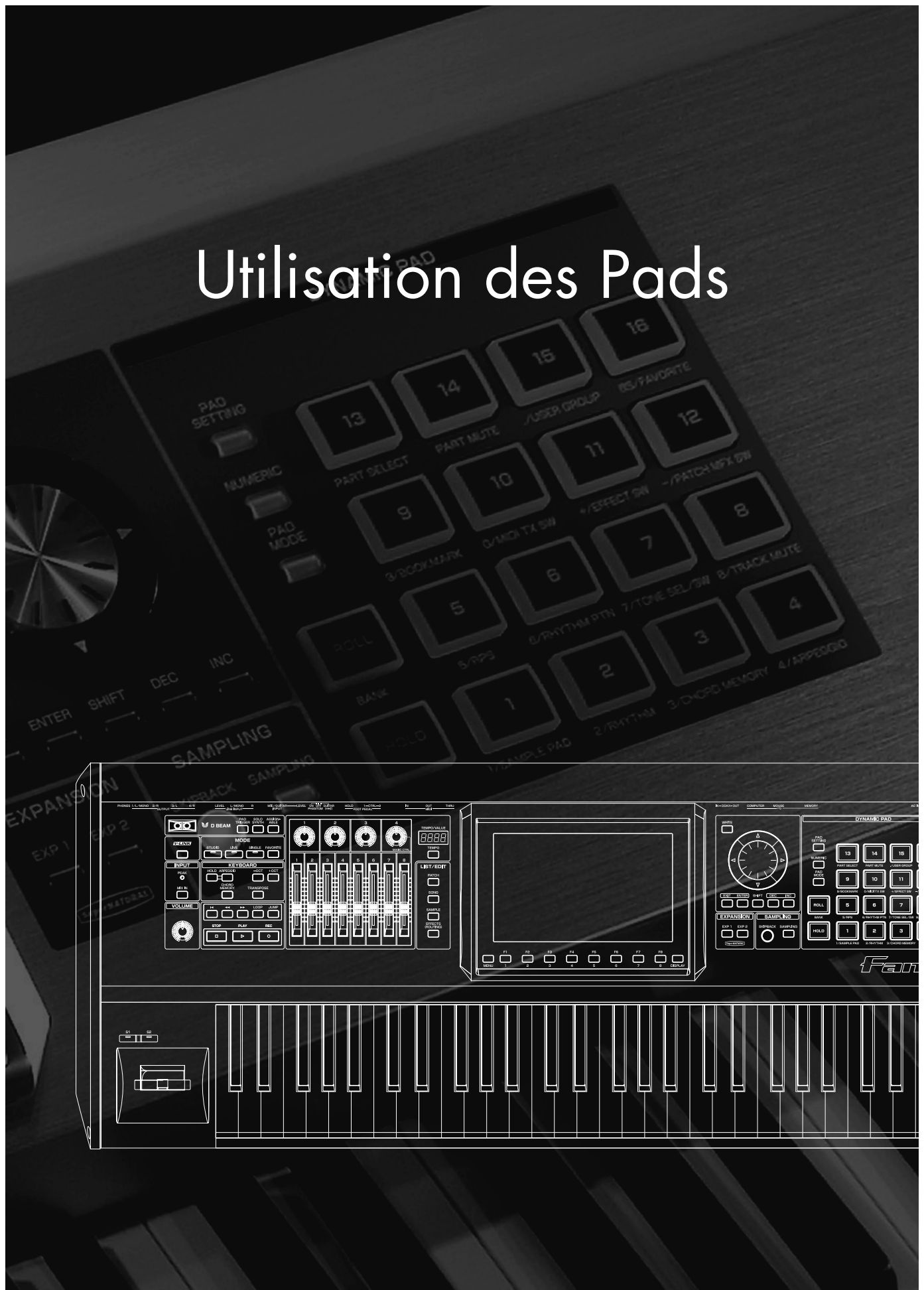
Cette fonction fait apparaître une animation à l'écran quand le Fantom-G est resté inactif pendant un certain temps.

Les caractéristiques des cristaux liquides de l'écran TFT du Fantom-G peuvent faire persister la rémanence d'une image restée trop longtemps en affichage fixe. L'activation de l'économiseur d'écran permet de contourner ce problème.

→ « **Paramétrage des fonctions systèmes** » (p. 286) du mode d'emploi

→ « **Économiseur d'écran** » (p. 297) du mode d'emploi

# Utilisation des Pads



# Généralités sur les Pads

La frappe des Pads du Fantom-G permet de lancer la lecture de samples, de rythmes ou de phrases ou de les utiliser comme sélecteurs pour contrôler l'activation/désactivation de divers paramètres. Les Pads peuvent ainsi adopter seize modes différents. Appuyez sur [PAD MODE] pour les sélectionner.

## 1. Appuyez sur [PAD MODE].



[PAD MODE] clignote, et le mode en cours de sélection (signalé par les pads [1] à [16]) clignote.

## 2. Appuyez sur un des Pads [1] à [16].

Ils permettent de choisir le mode actif. Le tableau ci-dessous donne un aperçu du fonctionnement de chacun ainsi que la page correspondante dans le mode d'emploi.

| N° du Pad | Mode         | Commentaire  | Page du mode d'emploi |
|-----------|--------------|--|-----------------------|
| 1         | SAMPLE PAD   | Les Pads pilotent un « sample set » (échantillons).                                | p. 191                |
| 2         | RHYTHM       | Les Pads pilotent un « rhythm set » (kit rythmique).                               | p. 192                |
| 3         | CHORD MEMORY | Les Pads changent les accords de la fonction Chord Memory.                         | p. 193                |
| 4         | ARPEGGIO     | Les Pads changent les styles d'arpèges.  | p. 193                |
| 5         | RPS          | Les Pads lancent la lecture de phrases.  | p. 194                |
| 6         | RHYTHM PTN   | Les Pads lancent la lecture de motifs rythmiques (rhythm patterns).                | p. 196                |
| 7         | tone SEL/SW  | Les Pads sélectionnent des sons et les activent/désactivent.                       | p. 197                |
| 8         | TRACK MUTE   | Les Pads mutent des pistes de séquence.  | p. 197                |
| 9         | BOOKMARK     | Les Pads mémorisent ou rappellent des pages d'écran préférées.                     | p. 198                |
| 10        | MIDI TX SW   | Les Pads activent/désactivent les canaux de transmission MIDI (1 à 16).            | p. 198                |
| 11        | EFFECT SW    | Les Pads changent d'effets (autres que le patch multieffets).                      | p. 199                |
| 12        | PATCH MFX SW | Les pads changent le patch multieffets de chaque Part.                             | p. 199                |
| 13        | PART SELECT  | Les Pads sélectionnent les Parts (1 à 16) et les banks (INT/EXP1/EXP2/EXT).        | p. 200                |
| 14        | PART MUTE    | Les Pads mutent les Parts (1 à 16) et les banks (INT/EXP1/EXP2).                   | p. 200                |
| 15        | USER GROUP   | Les Pads mémorisent/rappellent les Patches, Live Sets et Studio Sets utilisateurs. | p. 201                |
| 16        | FAVORITE     | Les Pads mémorisent/rappellent les favoris.  | p. 202                |

## 3. Le mode actif pour les Pads est signalé dans les écrans ci-dessous.



Mode Single



Mode Live



Si vous appelez un Set Live ou Studio, le mode de Pad est changé en conséquence. Si vous préférez qu'il ne le soit pas, réglez le paramètre système **Pad Assign Source** sur **SYS**.

→ « Paramétrage des fonctions système » (p. 286) du Mode d'emploi.

→ « Pad Assign Source » (p. 288) du Mode d'emploi.



# Utilisation des Pads pour jouer des percussions

Les Pads constituent un moyen idéal pour piloter des sons de percussion. Ils sont sensibles à la vélocité et font donc, par défaut, varier les sons en fonction de la dynamique de votre jeu.

1. Appuyez sur le bouton [PAD MODE], puis sur le Pad [2] (RHYTHM).



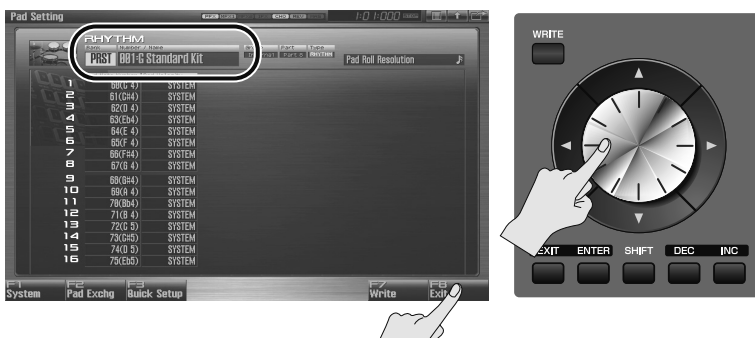
2. Les frappes sur les pads [1] à [16] déclenchent alors des sons de percussions.

## Choix des sons

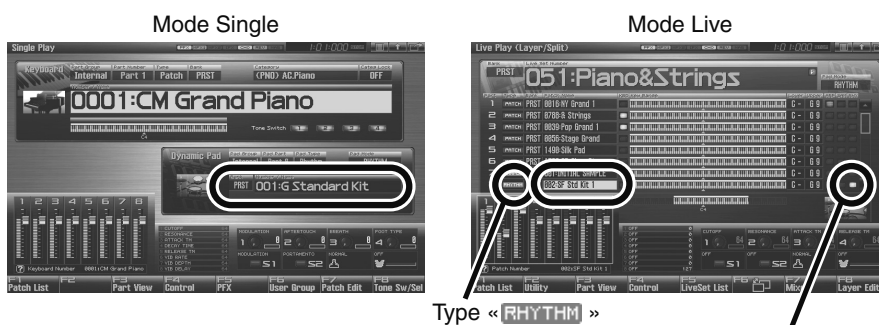
1. Appuyez sur [PAD SETTING].



2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner « Bank » ou « Number/Name », puis utilisez la molette pour choisir un Rhythm Set. [F8 (Exit)] permet de revenir à l'écran précédent.



3. Vous pouvez visualiser ou modifier les sons du Rhythm Set dans les écrans ci-dessous :



Type « RHYTHM »

Part dont la sélection RHY (Rhythm Pad) est activée

## Ajustement de la sensibilité des Pads

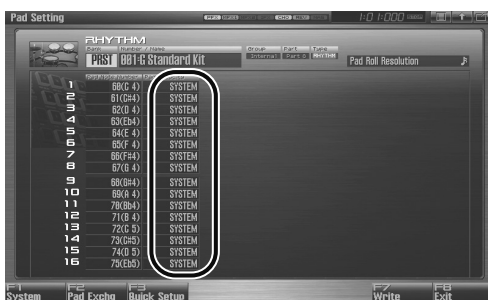
Vous pouvez modifier la manière dont votre force de frappe est traduite en variation de volume. Appuyez sur [PAD SETTING] → [F1 (System)] pour accéder à l'écran de paramétrage et réglez le paramètre Pad Sens selon vos besoins.

| Valeurs | Type de réponse  |
|---------|--|
| LIGHT   | Même des frappes légères produisent des volumes importants.              |
| MEDIUM  | Sensibilité intermédiaire entre LIGHT et HEAVY.                          |
| HEAVY   | Des frappes fortes sont nécessaires pour obtenir des volumes importants. |

**ASTUCE** Pour conserver votre choix, appuyez sur [F7 (Sys Write)].

## Choix d'un volume fixe

Avec certains sons, vous pouvez préférer que le volume ne varie pas en fonction de la force de frappe. Appuyez sur [PAD SETTING] pour accéder à ce paramétrage et réglez la valeur du paramètre Pad Velocity en fonction de vos besoins.



| Valeurs | Volume du Pad   |
|---------|---|
| SYSTEM  | Dépend du paramètre système « Pad Velocity » (Mode d'emploi, p. 288). |
| 1 à 127 | Volume fixe, indépendant de la force de frappe sur le Pad.            |

**ASTUCE** Pour conserver votre choix, appuyez sur [F7 (Sys Write)].

# Utilisation des Pads pour déclencher des échantillons

Les sons (samples) que vous avez échantillonnés peuvent être mis en lecture très simplement à partir des Pads. Il peut s'agir de sons brefs utilisés comme instruments de percussion ou de phrases plus longues appelées d'un doigt en fonction du contexte.

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur le pad [1] (SAMPLE PAD).



2. Les Pads [1] à [16] déclenchent le sample qui leur est affecté.

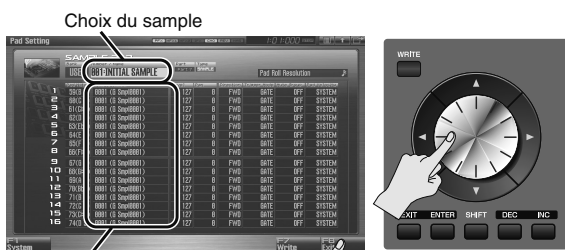
## Choix des Samples

1. Appuyez sur [PAD SETTING].



2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner « Number/Name », puis la molette VALUE pour accéder au sample déclenché par chacun des Pads. Pour affecter un nouveau sample à un Pad, utilisez les touches fléchées pour choisir le numéro du Pad et faites défiler les samples à l'aide de la molette VALUE.

Pour conserver votre choix, appuyez sur [F7 (Sys Write)]. Pour revenir à l'écran précédent, utilisez [F8 (Exit)].



Samples affectés aux Pads 1 à 16

3. Vous pouvez aussi visualiser ou modifier les affectations de Samples dans les pages ci-dessous.



TYPE « SAMPLE »

Part dont la sélection RHY (Rhythm Pad) est activée

## Import d'échantillons (Samples) depuis votre ordinateur

Le Fantom-G peut importer des fichiers audio WAV/AIFF depuis votre ordinateur et les déclencher comme des samples.



La procédure ci-dessous décrit l'import de fichiers audio à partir d'une clé USB (vendue séparément), mais vous pouvez aussi copier ces fichiers en mémoire interne sans clé USB.



1. **Préparez sur votre ordinateur le fichier audio (WAV/AIFF) à importer.**
2. **Reliez le port USB COMPUTER du Fantom-G à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB (vendu séparément).**
3. **Appuyez sur [MENU].**
4. **Utilisez la molette VALUE pour accéder à « USB Storage » et appuyez sur [F8 (Select)].**
5. **Appuyez sur [F2 (USB Memory)].**  
Pour réaliser l'import dans la mémoire interne du Fantom-G, appuyez sur [F1 (Internal)].
6. **La clé USB apparaît en tant que volume sur votre ordinateur. Créez dedans un dossier IMPORT et copiez-y le fichier audio (WAV/AIFF format) que vous voulez importer.**
7. **Quand la copie est terminée, éjectez le volume correspondant à la clé USB de votre ordinateur et appuyez sur le bouton [F8 (Exit)] du Fantom-G.**  
Windows Vista/XP: Dans « Mon ordinateur », effectuez un clic-droit sur l'icône du volume et choisissez l'option « Éjecter ».  
Mac OS X: Faites glisser le volume de la clé USB dans la corbeille.
8. **Appuyez sur [MENU].**
9. **Utilisez la molette VALUE pour choisir « Import Audio » et appuyez sur [F8 (Select)].**
10. **Appuyez sur [F2 (USB Memory)].**  
Si l'import utilise la mémoire interne du Fantom-G, appuyez sur [F1 (Internal)].
11. **Appuyez sur [F8 (Import Audio)].**  
Un message de confirmation apparaît.
12. **Appuyez sur [F7 (OK)].**  
Le fichier est importé et apparaît dans la liste des samples.



Le fichier importé est ajouté en tant que sample à la liste des samples, mais il n'est que temporaire et serait perdu en cas de mise hors-tension. Pour le conserver, vous devez le sauvegarder en appuyant sur [F2 (Save)] dans la page d'affichage des samples.  
→ « **Sauvegarde d'un Sample (Save)** » (p. 274) du mode d'emploi.



Après l'import, vous pouvez effacer le contenu du dossier IMPORT sur la clé USB.

13. **Pour pouvoir déclencher ce fichier importé à partir d'un Pad sélectionnez-le en tant que sample affecté à ce Pad.**



→ « **Choix des Samples** » (p. 19 de ce manuel)

# Utilisation des Pads pour déclencher des séquences (RPS)

Les Pads peuvent aussi la lecture de phrases créées par vos soins. Cette fonction est appelée **RPS (Realtime Phrase Sequence)**. Une simple pression sur le Pad n° 2 par exemple, peut lancer la lecture de la phrase n° 0005 si elle lui est affectée.

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur le Pad [5] (RPS).



2. Quand vous appuyez sur un des Pads [1] à [16], la phrase affectée est mise en lecture.

## Choix d'une phrase

1. Appuyez sur [PAD SETTING].



2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner « RPS Set Number », puis la molette VALUE pour choisir le « set » RPS concerné.  
Pour définir l'affectation des phrases aux pads, utilisez les touches fléchées pour accéder à la case « Phrase Number » et utilisez la molette Value pour effectuer votre choix.  
Pour sauvegarder ce choix, appuyez sur [F7 (Write)]. Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur [F8 (Exit)].



Phrases affectées aux Pads 1 à 16

## Utilisation des Pads pour déclencher des phrases enregistrées dans le séquenceur

### 1. Utilisez le séquenceur pour enregistrer une phrase.

**ASTUCE** → « Enregistrement d'une Phrase » (p. 220) du mode d'emploi.

### 2. Sauvegardez cette phrase.

**ASTUCE** → « Sauvegarde d'une Phrase » (p. 216) du mode d'emploi.

### 3. Affectez les phrases aux différents Pads.

**ASTUCE** → « Choix d'une Phrase » (p. 21) de ce manuel.

## Choix du tempo de lecture de la phrase

Les phrases sont jouées au même tempo que les Songs.

### 1. Appuyez sur [TEMPO].



La page de réglage du tempo apparaît.

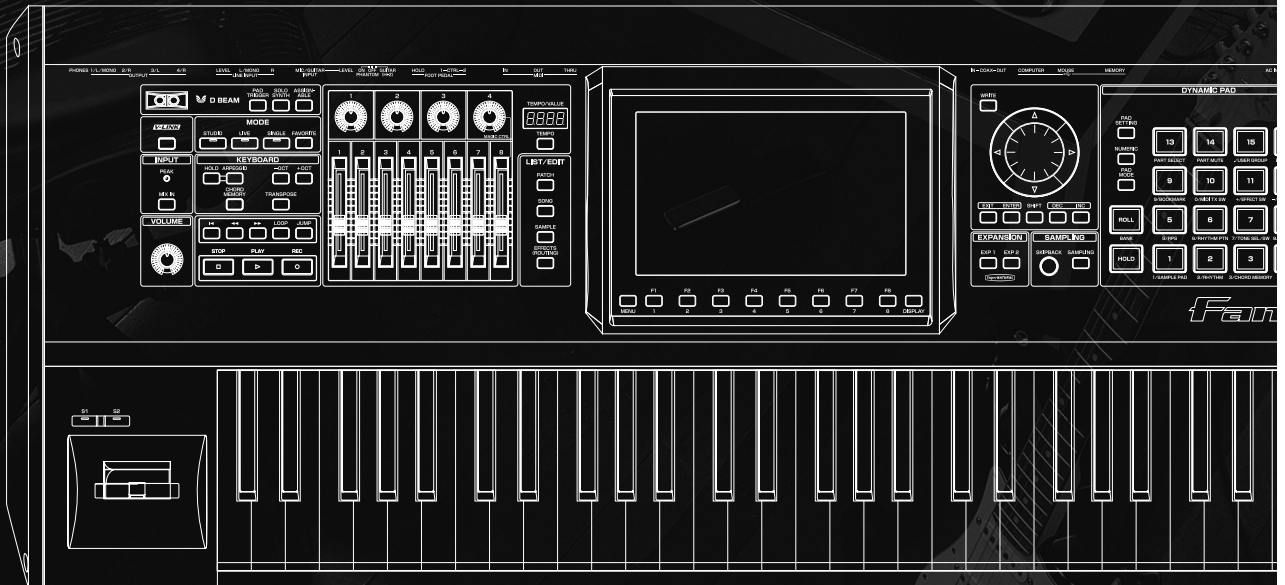


### 2. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier le tempo.

- En maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé pendant que vous tournez la molette, vous pouvez effectuer un réglage plus fin, à la décimale près.
- L'appui sur [F7 (Click)] dans cette page active le métronome. Une seconde pression sur le même bouton l'arrête.
- Le bouton [F6 (Tap Tempo)] permet de définir le tempo en direct par des frappes en rythme. Appuyez dessus au moins trois fois en mesure, à la noire.

### 3. Quand vos réglages sont terminés, appuyez sur [F8 (Close)].

# Création d'un Song



# À propos du séquenceur

Le séquenceur vous permet de créer des morceaux (Songs) en enregistrant vos actions sur le clavier ou sur les pads, ou encore en enregistrant des sources audio (micro ou guitare par exemple) branchées sur les entrées audio du Fantom-G, afin de pouvoir les utiliser comme accompagnement.

## Audio et MIDI

Le séquenceur du Fantom-G réalise indifféremment des enregistrements MIDI ou audio.

### MIDI (phrases)

Le MIDI enregistre vos actions sur le clavier et les pads. Chaque séquence ainsi réalisée est appelée une « phrase ». Vous pouvez créer jusqu'à 2000 phrases dans un projet, chacune d'elles pouvant comporter jusqu'à seize canaux de données MIDI.

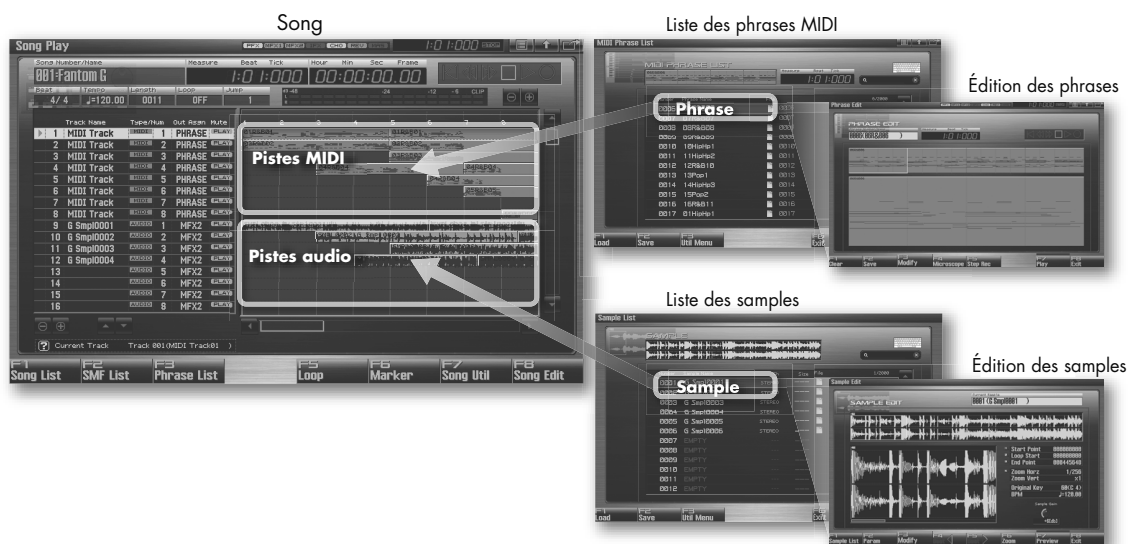
Vous disposez de 128 pistes MIDI pour l'enregistrement, et vous pouvez aussi réaliser votre Song en plaçant des phrases toutes faites dans une piste MIDI.

Bien que le MIDI ressemble à l'audio dans sa manière d'enregistrer une prestation, il en diffère en ce qu'il n'enregistre pas du « son » mais des données d'exécution. Il offre de ce fait beaucoup plus de possibilités de corrections individuelles sur les notes ou les actions opérées sur les contrôles et les pads.

### Audio (samples)

L'audio correspond au « son » que vous enregistrez à partir d'une source (micro ou guitare) branchée sur les entrées du Fantom-G. Chaque fragment d'enregistrement audio est appelé échantillon ou « Sample ». Vous pouvez créer jusqu'à 2000 samples dans un projet. Vous pouvez également importer en tant que samples des fichiers audio au format WAV/AIFF depuis votre ordinateur, par l'intermédiaire d'une clé USB ou de la fonction de transfert « USB Storage » (voir « **Import de sons (samples) depuis votre ordinateur** », p. 20 de ce manuel)

Vous disposez de 24 pistes audio pour enregistrer vos samples, soit en direct soit par copie de fichiers dans les pistes.





## Terminologie

### Song

Dans le Fantom-G, un « Song » est une composition créée à l'aide du séquenceur, qui comporte l'ensemble des données d'exécution et des paramètres du générateur de son utilisés pour l'exécution du morceau. Une fois la composition terminée, vous la sauvegardez donc sous la forme d'un unique fichier Song. Son rechargement ultérieur dans le séquenceur permettra de réentendre ce même morceau avec toutes les caractéristiques timbrales, de mise en place et d'effets qu'il comportait au moment de la sauvegarde.

### Track

Une piste du séquenceur (Track) du Fantom-G est une des zones dans lesquelles s'effectue l'enregistrement de vos prestations. Vous disposez de 24 pistes audio (samples) et de 128 pistes MIDI (phrases).

### Patch

Les Patches sont les sons d'instruments contenus dans l'appareil: piano, basse, guitare etc.

### Studio Set

Un « Studio Set » contient les réglages des seize « Parts » présentes sur l'appareil. Ces Parts vous permettent d'utiliser jusqu'à seize sons (Patches) simultanément.

### Part

Un « studio set » comporte seize Parts dont vous pouvez contrôler individuellement le volume, le panoramique ou divers autres aspects du son. Vous pouvez choisir un son de piano pour la Part 1, un son de basse pour la Part 2, un kit de batterie pour la part 10 etc. et régler depuis le Studio Set la balance entre tous ces instruments.

# Optimisation de votre instrument

Pour pouvoir tirer pleinement parti des capacités d'enregistrement du Fantom-G, il est souhaitable d'augmenter sa capacité mémoire en installant une barrette mémoire DIMM qui allongera le temps d'enregistrement. Une clé USB vous permettra également de sauvegarder vos données importantes.

## Barrette mémoire DIMM (vendue séparément)

Le son de la guitare ou du micro branchés sur les entrées du Fantom-G est enregistré dans la mémoire DIMM en tant que données audio (samples). Plus cette mémoire est importante et plus vous disposez de temps d'enregistrement.

Le Fantom-G peut utiliser jusqu'à 512 Mo de mémoire DIMM et nous vous recommandons d'installer une telle mémoire pour disposer de la plus longue durée d'enregistrement possible. Sans mémoire additionnelle, l'appareil permet quand même d'enregistrer environ 3 minutes de son stéréo, mais l'ajout de 512 Mo de mémoire DIMM amène cette durée à environ 54 minutes stéréo.

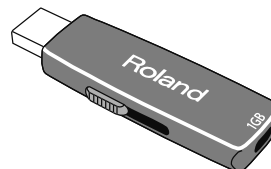


**ASTUCE** Les mémoires DIMM sont très sensibles à l'électricité statique et doivent être manipulées avec précaution. Avant d'installer votre barrette dans le Fantom-G, lisez attentivement le chapitre concernant cette installation dans le mode d'emploi et suivez scrupuleusement les étapes décrites.

→ « **Extension mémoire** », p. 308 à 310 du mode d'emploi.

## Clé USB (vendue séparément)

Les données de la mémoire DIMM sont effacées à la mise hors-tension de l'appareil. Le Fantom-G comporte 50 Mo de mémoire flash interne, mais si vous avez installé l'extension mémoire DIMM, vos projets risquent de ne pas pouvoir tenir en mémoire interne. Vous pouvez alors les sauvegarder sur clé USB. Si, par ailleurs, vous avez utilisé le rééchantillonnage pour convertir votre Song en fichier WAV, la sauvegarde sur clé USB vous permet aussi de le transférer vers votre ordinateur.



**ASTUCE** Branchez votre clé USB sur le port USB MEMORY de la face arrière. Voir « **Port USB MEMORY** », p. 280 du mode d'emploi.

**Si votre clé USB a été initialisée à un autre format que le format FAT, le Fantom-G ne pourra pas la reconnaître. Pensez à la formater préalablement au format FAT ou FAT32 sur votre ordinateur. Si vous êtes sous Mac OS X, initialisez-la au format « MS-DOS file system (FAT32) ».**

### Sauvegarde des données sur clé USB

La sauvegarde d'un projet sur clé USB est décrite dans le chapitre « **Sauvegarde en tant que Projet** », p. 277 du mode d'emploi. Vous pouvez ainsi mettre en sécurité les enregistrements (Samples) de longue durée réalisés grâce à la présence de mémoire DIMM.

Le dernier projet sauvegardé est automatiquement rechargé à la mise sous tension du Fantom-G, il est donc important de laisser la clé USB branchée sur l'appareil en permanence.

# Étapes permettant la création d'un Song

Le tableau ci-dessous présente les principales étapes de la création d'un morceau (Song). La suite de ce manuel les reprend plus en détail dans le même ordre.

- 1. Choisissez un Song vierge dans la liste des Songs (p. 28)**
- 2. Choisissez dans le Studio Set actif les sons utilisés pour l'enregistrement (p. 28)**
- 3. Choisissez les indications de mesure du Song (p. 30)**
- 4. Choisissez le tempo du Song (p. 30)**
- 5. (Si la création du Song se fait par enregistrement MIDI) Effectuez votre enregistrement en temps réel (p. 31)**
- 6. (Si la création du Song se fait en audio) Importez les fichiers audio depuis votre ordinateur (p. 36)**
- 7. (Si la création du Song se fait par enregistrement audio) Enregistrez à partir du micro ou de la guitare branchée sur le Fantom-G (p. 38)**
- 8. Utilisez les fonctions d'édition Song Edit pour mettre en place les samples et les phrases au sein des pistes (p. 41)**
- 9. Utilisez les fonctions de mixage pour réaliser la balance entre les différentes parties (p. 42)**
- 10. Sauvegardez votre Song (p. 44)**

# Phase préparatoire

Pour préparer le séquenceur et le générateur de son à la réalisation d'un Song, procédez comme suit:

## Sélection d'un Song vierge au sein de la liste

Au démarrage du Fantom-G, le Song 001 présent dans la liste est chargé automatiquement en mémoire interne. À la sortie d'usine, ce Song 001 est une démo. Pour créer un nouveau Song, choisissez un Song vierge dans la liste.

1. **Appuyez sur [SONG].**



La page Song Play apparaît.

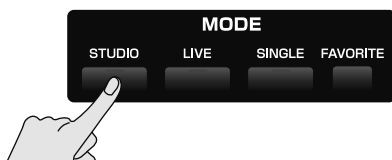
2. **Appuyez sur [F1 (Song List)].**  
La liste des Songs apparaît.
3. **Utilisez la molette VALUE pour choisir un Song vierge et appuyez sur [F8 (Load)].**  
Un message de confirmation apparaît.
4. **Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider cette sélection.**

## Choix des sons d'un Set « studio »

Nous vous conseillons de placer le générateur de son en **mode Studio** pour créer votre Song. Ce mode vous permet de gérer seize sons différents de manière indépendante pour l'enregistrement comme pour la lecture. Il est idéal pour la réalisation de morceaux utilisant plusieurs instruments comme piano, basse, batterie etc.

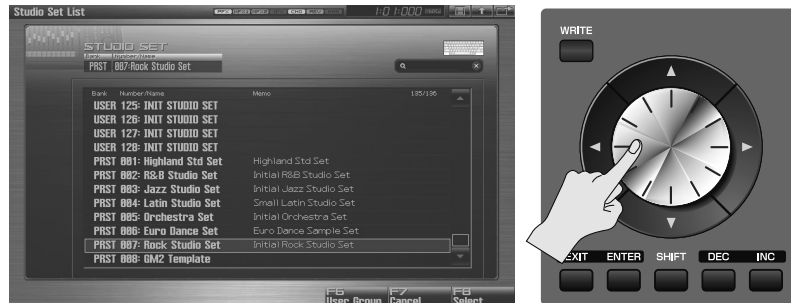
## Sélection d'un Set « studio »

1. **Appuyez sur [STUDIO] pour passer en mode Studio.**



2. **Appuyez sur [F5 (Studio List)] pour visualiser la liste Studio Set.**

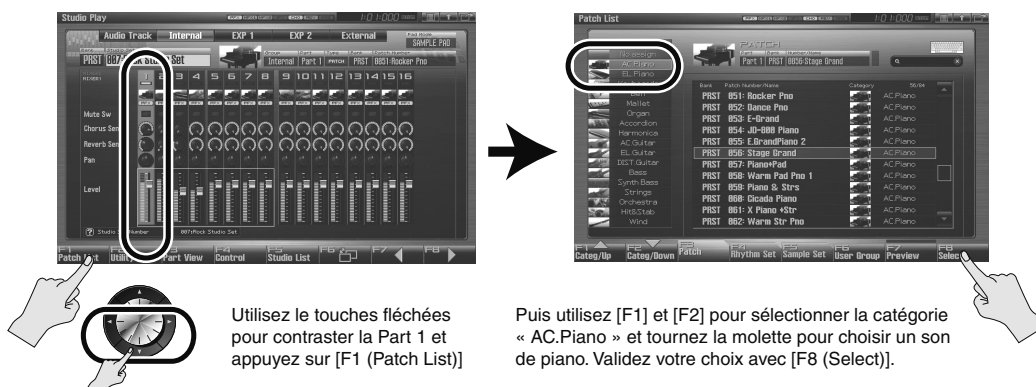
3. Utilisez la molette Value ou les boutons [DEC] [INC] pour choisir le set « PRST 007: Rock Studio Set ». Confirmez votre choix en appuyant sur [F8 (Select)].



Le « **PRST 007: Rock Studio Set** » est un set « Studio » dont les sons et les effets sont plus particulièrement destinés à la création d'un morceau de rock.

## Choix des sons (Patches)

1. Sélectionnez un son de piano pour la Part 1.



Utilisez les touches fléchées pour contraster la Part 1 et appuyez sur [F1 (Patch List)]

Puis utilisez [F1] et [F2] pour sélectionner la catégorie « AC.Piano » et tournez la molette pour choisir un son de piano. Validez votre choix avec [F8 (Select)].

2. Sélectionnez de la même manière un son de basse (catégorie « Bass ») pour la Part 2.  
3. Ainsi qu'un kit rythmique (Rhythm Set) pour la Part 10.



Par défaut les Rhythm Sets sont affectés à la part 10, et dans leur cas il n'y a pas besoin d'utiliser les boutons [F1] et [F2] dans la liste des Patches pour sélectionner une catégorie.



Les modifications ainsi effectuées ne sont que temporaires et seraient effacées en cas de mise hors-tension, de changement du mode pour le générateur de son, ou d'appel d'un autre set Studio. Pour les conserver, vous devez sauvegarder ce nouveau Studio Set en suivant la procédure décrite dans « **Sauvegarde de vos paramètres** », p. 8 de ce manuel.

## Choix des indications de mesure

La création d'un nouveau Song nécessite le choix préalable de sa métrique (ses indications de mesure). La mesure à 4/4 est sélectionnée par défaut à la mise sous tension ou après avoir effacé le Song (fonction Song Clear), vous n'avez donc à la modifier que si votre morceau n'est pas à 4/4. Dans cet exemple, le morceau prendra la métrique par défaut et vous n'avez donc pas à intervenir.



Pour choisir une mesure différente de 4/4, reportez-vous au chapitre « **Choix des indications de mesure (Beat Track)** » p. 219 du mode d'emploi.

## Choix du tempo

Pour choisir le tempo d'enregistrement du Song, procédez comme suit.

### 1. Appuyez sur [TEMPO].



La page Tempo apparaît.



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

- Le maintien de la touche [SHIFT] enfoncée pendant que vous tournez la molette permet d'effectuer un réglage fin, à la décimale près.
- L'appui sur [F7 (Click)] active le métronome au tempo choisi. Un nouvel appui sur ce même bouton le désactive.
- Des frappes successives et en mesure sur le bouton [F6 (Tap Tempo)] permettent de définir le tempo par l'exemple. Trois frappes « à la noire » sont nécessaires au minimum pour qu'il soit détecté.

### 3. Quand vos paramètres sont terminés, appuyez sur [F8 (Close)].

# Enregistrement en temps réel du rythme par MIDI

Passons à l'enregistrement MIDI en temps réel de la partie rythmique.

## Utilisation des Pads pour l'enregistrement du rythme

Les Pads sont plus particulièrement adaptés à l'enregistrement des sons de percussions. En enregistrement temps réel, vos frappes sont enregistrées exactement dans le temps et telles qu'elles sont réalisées.


### Affectation du mod de Pad sur RHYTHM

1. Appuyez sur [PAD MODE] puis sur le Pad [2] (RHYTHM).



2. Des frappes sur les pads [1] à [16] permettent d'entendre des sons de percussions.

**ASTUCE**

Si vous avez appuyé sur [STUDIO] puis sur [F6 (  )] pour accéder à la page de mixage (Mixer 2), vous pouvez voir quelle Part joue les Pads. Par défaut, c'est la Part 10 qui est affectée au contrôle par les Pads.



Part dont le sélecteur Rhythm Pad Part (RHY) est activé

Si vous préférez piloter un kit rythmique à partir des touches du clavier, utilisez les touches fléchées pour sélectionner (contraster) la Part 10.

**ASTUCE**

Pour changer les sons du kit rythmique, reportez-vous à « **Choix des sons (Patches)** » (p. 29) de ce manuel et sélectionnez le son voulu.

**ASTUCE**

Les modifications ainsi effectuées ne sont que temporaires et seraient effacées en cas de mise hors-tension, de changement du mode pour le générateur de son ou d'appel d'un autre set Studio. Pour les conserver, vous devez sauvegarder ce nouveau Studio Set en suivant la procédure décrite dans « **Sauvegarde de vos paramètres** », p. 8 de ce manuel.

## Choix d'une piste d'enregistrement

Vous devez ensuite sélectionner la piste MIDI sur laquelle s'effectuera l'enregistrement et définir la mesure à partir de laquelle vous allez démarrer.

Vous pouvez enregistrer sur n'importe quelle piste signalée comme MIDI, de 1 à 128. Il n'est pas nécessaire d'enregistrer plus particulièrement sur la piste 10 pour la faire correspondre à la Part 10 du générateur de son qui gère le kit rythmique.

Dans cet exemple, nous allons effectuer cet enregistrement sur la piste 1.

### 1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

### 2. Utilisez la molette VALUE ou les touches fléchées ▲ / ▼ pour sélectionner la piste MIDI sur laquelle vous allez enregistrer.

Sélectionnez la piste « MIDI 1 ».



**ASTUCE** Si vous appuyez sur [ENTER] alors que le nom de la piste est sélectionné (Track Name), vous accédez à la saisie/modification de ce nom.

→ « Attribution d'un nom (Track Name) », p. 209 du mode d'emploi.

### 3. Utilisez les touches [◀] et [▶] pour accéder à la mesure à laquelle commencera l'enregistrement. Dans ce cas précis, choisissez le début du morceau (Song).



#### Si une phrase existe déjà à la position choisie pour le début de l'enregistrement :

Cette phrase sera remplacée par le nouvel enregistrement.

#### Si une phrase existe déjà dans les mesures qui suivent la position de début d'enregistrement :

Une nouvelle phrase est enregistrée, mais vous avez la possibilité de n'effectuer l'enregistrement que jusqu'au début de la phrase existante.



## Enregistrement

### 1. Appuyez sur le bouton [REC] pour passer en attente d'enregistrement.

Le témoin [REC] clignote et la page « Realtime Rec Standby » apparaît.



### 2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur les différents paramètres, puis utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier les réglages.

Le tableau ci-dessous explique comment effectuer un enregistrement en boucle sur une section de quatre mesures.

| Paramètres       | Valeurs     | Commentaire   |
|------------------|-------------|---|
| Rec Mode         | MIX         | Détermine si les données s'empilent les unes sur les autres à chaque passe (MIX) ou si chaque nouveau cycle remplace le précédent (REPLACE). Dans cet exemple, choisissez MIX.  |
| Count In         | 1MEAS       | Permet de choisir un décompte préalable. Dans cet exemple choisissez 1MEAS qui correspond à un décompte d'une mesure avant que l'enregistrement ne démarre.   |
| Tempo Rec Switch | OFF         | Détermine si les changements de tempo sont enregistrés.   |
| Loop Switch      | ON          | Active/désactive l'enregistrement en boucle. Dans ce cas choisissez ON.   |
| Rec Start Point  | 0001 01 000 | Permet de choisir la position de début de l'enregistrement. Le début du Song correspond à la valeur « 0001 01 000 ».  |
| Rec End Switch   | ON          | Permet de définir une fin d'enregistrement. Mettez ce paramètre sur ON.   |
| Rec End Point    | 0005 01 000 | Donne la position de la fin de l'enregistrement. Dans cet exemple nous voulons enregistrer quatre mesures. L'enregistrement s'arrête au début de la cinquième mesure et la valeur à saisir est donc « 0005 01 000 ». Le champ « Rec Length » en-dessous affiche automatiquement « 0004 00 000 » (quatre mesures). |
| Input Quantize   | GRID        | Active/désactive la quantification qui corrige les erreurs de mise en place en réalignant les valeurs de notes sur une « grille ». Le choix GRID (grille) permet donc de saisir le rythme avec une mise en place précise. Si vous préférez enregistrer le timing réel de vos frappes, choisissez OFF.             |
| Grid Resolution  | 1/16        | Détermine la valeur de la quantification. Dans ce cas, 1/16 correspond à une quantification à la double-croche (1/16e de ronde).  |

### 3. Quand les paramétrages « Realtime Rec Standby » sont terminés, appuyez sur [PLAY] ou [F8 (Start)].

Après un décompte d'une mesure, l'enregistrement démarre.

### 4. Frappez les pads pour créer votre rythme.

L'enregistrement en boucle est activé et vous pouvez donc saisir successivement grosse caisse → caisse claire → charleston, etc.

#### En cas d'erreur

L'effacement des fausses notes peut se faire en temps réel tout en poursuivant l'enregistrement en boucle :

### 5. Pendant que l'enregistrement se poursuit, appuyez sur [F6 (Erase)].

La page Realtime Erase (effacement en temps réel) apparaît.

### 6. Effacez les données indésirables.

- Pour effacer tous les instruments, appuyez sur [F7 (Erase All)]. Les données s'effacent tant que vous maintenez le bouton enfoncé.
- Pour effacer un instrument spécifique, maintenez la touche correspondante enfoncée.
- Si vous appuyez sur plusieurs touches, les données des touches intermédiaires seront également effacées.
- \* **Vous ne pouvez pas utiliser les Pads pour effectuer un effacement en temps réel.**

### 7. Appuyez sur [F8 (Close)] pour quitter la page Realtime Erase.

Vous revenez à l'enregistrement normal.

### 8. Quand votre enregistrement est achevé, appuyez sur [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint et la phrase enregistrée est affectée à la piste.

### Si vous n'avez fait qu'une petite erreur, il suffit de corriger la phrase

Vous pouvez avoir accès à une édition détaillée de la phrase enregistrée via la fonction « Phrase Editing ». En présence d'une fausse note isolée, vous pouvez la corriger, la supprimer, ou éditer sa hauteur ou son volume.

#### 1. Appuyez deux fois sur [SONG] pour accéder à la page d'écran Song Edit.



Des pressions successives sur le bouton [SONG] font en fait alterner entre les pages d'écran Song Play et Song Edit.

#### 2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la phrase à éditer.

#### 3. Appuyez sur [F4 (Edit)].

L'écran Phrase Edit apparaît.



Pour plus de détails, voir « **Édition d'une phrase (Phrase Edit)** » p. 238 du mode d'emploi.

### S'il s'agit d'une grosse erreur, supprimez la phrase.

Vous pouvez supprimer l'affectation d'une phrase à une piste.

→ « **Suppression d'un échantillon (sample/phrase)** » p. 41 de ce manuel.

Mais la suppression de la référence à une phrase dans une piste ne supprime pas celle-ci de la liste des phrases. Vous pouvez alors aussi choisir de la supprimer aussi de la liste.

→ « **Suppression d'une phrase du projet (Delete Phrase)** » p. 215 du mode d'emploi.

## Saisie pas à pas à partir des Pads

La saisie pas à pas représente une alternative à la saisie en temps réel: elle permet d'entrer les notes une à une comme si vous les écriviez sur une partition, et ne vous fait pas dépendre de vos capacités d'exécution.



Pour plus de détails, voir « **Saisie des données pas à pas (Step Recording)** » p. 226 du mode d'emploi.

# Enregistrement en temps réel de la basse et du piano par MIDI

Une fois la batterie enregistrée, passons aux autres parties. Le processus est identique au précédent sauf que la saisie de fait à partir du clavier au lieu des Pads. Sélectionnez une Part dans la page d'écran Studio Play, sélectionnez une piste dans la page Song Play, et procédez à l'enregistrement.

## Enregistrement de la basse

Choisissez la partie de basse dans la page Studio Play

1. Appuyez sur [STUDIO].
2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la Part 2.
3. Le clavier pilote alors un son de basse.

Choisissez une piste et enregistrez dans la page Song Play

Enregistrez la partie de basse en écoutant la batterie enregistrée précédemment.

1. Sélectionnez la piste MIDI 2 comme indiqué dans « Choix d'une piste d'enregistrement » (p. 32 de ce manuel).
2. Enregistrez la basse à partir du clavier (voir « Enregistrement », p. 33 de ce manuel). L'appui sur le bouton [REC] fait apparaître l'écran d'attente d'enregistrement. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement, et jouez votre partie de basse au clavier.

## Enregistrement du piano

Choisissez la partie de piano dans la page Studio Play

1. Appuyez sur [STUDIO].
2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la Part 1.
3. Le clavier pilote alors un son de piano.

Choisissez une piste et enregistrez dans la page Song Play

Enregistrez la partie de piano en écoutant la batterie et la basse enregistrées précédemment.

1. Sélectionnez la piste MIDI 3 comme indiqué dans « Choix d'une piste d'enregistrement » (p. 32 de ce manuel).
2. Effectuez l'enregistrement comme indiqué dans « Enregistrement » (p. 33 de ce manuel). L'appui sur le bouton [REC] fait apparaître l'écran d'attente d'enregistrement. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement, et jouez votre partie de piano.

**Vous pouvez ensuite organiser librement vos phrases enregistrées au sein de la piste.**

→ « Utilisation des fonctions d'édition pour réorganiser les échantillons (Samples/Phrases) » p. 41 de ce manuel.

# Import de fichiers audio depuis votre ordinateur

Le Fantom-G sait importer des fichiers audio (WAV ou AIFF) depuis votre ordinateur et peut les utiliser directement comme Samples. La création d'un morceau (Song) peut donc aussi se faire par simple mise en place de ces samples dans une piste audio.

## Import de fichiers audio depuis votre ordinateur

Vous pouvez importer des fichiers audio dans le Fantom-G.  
Reportez-vous à la p. 20 de ce manuel: « **Import d'échantillons (samples) depuis votre ordinateur** ».



## Synchronisation des Samples sur le tempo du séquenceur

Le Fantom-G dispose d'une fonction de réajustement temporel en temps réel.  
Une fois les samples mis en place dans une piste audio, cette fonction les gardera synchronisés même si vous modifiez le tempo du séquenceur.

### Exemple: Utilisation de samples enregistrés à un tempo de 120

Appuyez sur [SAMPLE] pour accéder à la page d'écran « Sample Edit » de l'échantillon à éditer.

Amenez le curseur sur le paramètre de tempo « BPM » et réglez-le sur 120.



Si vous ne connaissez pas le tempo de l'échantillon, utilisez un métronome ou tout autre moyen de mesure du temps pour le déterminer.

## Insertion de Samples dans une piste audio

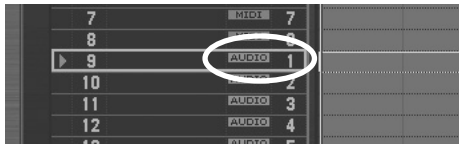
1. Appuyez deux fois sur [SONG] pour accéder à la page d'écran Song Edit.



Des pressions successives sur le bouton [SONG] font en fait alterner entre les écrans Song Play et Song Edit.

2. Utilisez les touches ▲ / ▼ pour choisir la piste audio dans laquelle vous voulez insérer l'échantillon.

Vous pouvez choisir n'importe quelle piste signalée comme AUDIO (de 1 à 24). Dans cet exemple, sélectionnez la piste AUDIO 1.



3. Choisissez la position d'insertion de l'échantillon (sample/phrase).

Les boutons ci-dessous prennent les fonctions associées en regard.

- [ ⏪ ] Amène la position de lecture au début du Song.
- [ INC ] [ DEC ] Déplace la position de lecture par pas de un « tick ».
- [ ⏪ ] [ ⏩ ] Déplace la position de lecture par pas d'une mesure.
- Molette VALUE Déplace la position de lecture par pas d'un temps.

4. Appuyez sur [F1 (Insert)].

La page d'écran Sample Select apparaît.

5. Sélectionnez l'échantillon à insérer et appuyez sur [F8 (Select)].

L'échantillon (Sample) est inséré à la position désignée.



L'insertion des Samples peut être faite en tout point de la piste.

→ « Utilisation des fonctions d'édition pour réorganiser les échantillons (Samples/Phrases) » p. 41 de ce manuel.

# Enregistrement d'une voix ou d'une guitare

Pour enregistrer à partir d'un micro ou d'une guitare branchés sur le Fantom-G, procédez comme suit.

## Branchements

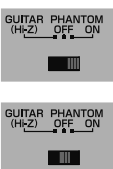
Branchez votre micro, votre guitare ou votre lecteur audio portable comme indiqué ci-dessous.

### Branchement d'un micro


Si vous utilisez un micro à condensateur nécessitant un branchement symétrique (XLR) avec alimentation fantôme, choisissez la position PHANTOM ON.

Si vous utilisez un micro dynamique à connecteur jack 6,35, choisissez la position PHANTOM OFF.

L'alimentation fantôme doit rester désactivée tant que vous n'utilisez pas un micro à condensateur qui en a besoin. Une telle alimentation apportée à un micro dynamique ou à un lecteur audio pourrait créer des dysfonctionnements. Pour plus de détails sur les caractéristiques de votre micro, reportez-vous à son mode d'emploi. (L'alimentation fantôme du Fantom-G est de type 48 V continu, 10 mA maximum.)



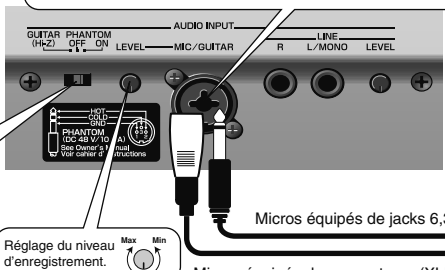
Le brochage du connecteur combo (XLR/TRS) du Phantom-G est indiqué ci-contre. Vérifiez sa compatibilité avec votre matériel avant tout branchement.



Réglage du niveau d'enregistrement.

Micos équipés de jacks 6,35

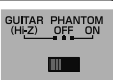
Micos équipés de connecteurs (XLR) symétriques



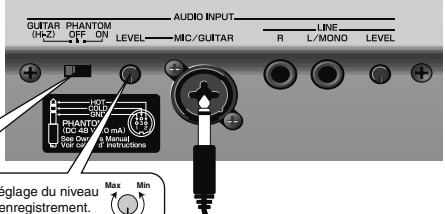
### Branchement d'une guitare ou d'une basse

Le branchement direct d'une guitare ou d'une basse se fait directement dans le connecteur MIC/GUITAR.

Pour les guitares et les basses, choisissez la position GUITAR (Hi-Z).



Réglage du niveau d'enregistrement.

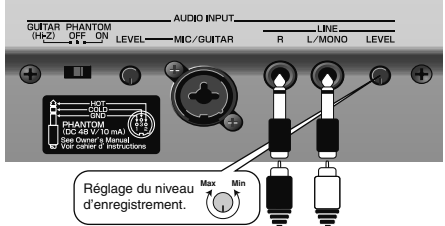


### Branchement d'un lecteur audio portable

Si vous utilisez comme source un lecteur audio portable, un lecteur CD ou un système stéréo, reliez ses sorties (LINE OUT ou AUX OUT, etc.) aux entrées LINE du Fantom-G à l'aide de câbles audio.

Il n'est pas possible de brancher directement une platine disques vinyles sur le Fantom-G. Pour utiliser une telle source vous devez utiliser un ampli audio doté d'une entrée PHONO ou insérer un préampli RIAA entre la platine-disques et le Fantom-G.

Réglage du niveau d'enregistrement.



### Branchement d'une source audionumérique

En présence de sources audionumériques de type DAT, utilisez un câble coaxial pour relier sa sortie numérique (DIGITAL OUT par exemple) à l'entrée DIGITAL AUDIO IN du Phantom-G.

Quand une unité externe est reliée à l'entrée DIGITAL AUDIO IN, le débranchement de sa liaison ou sa mise hors-tension peuvent générer un bruit de fond substantiel sur cette entrée DIGITAL AUDIO IN. Dans un tel cas, rebranchez l'unité externe ou désactivez le sélecteur [MIX IN] du Fantom-G.



## Choix de la piste destinée à l'enregistrement audio

Sélectionnez la piste audio sur laquelle vous voulez effectuer cet enregistrement et choisissez la mesure à partir de laquelle doit commencer l'enregistrement.

Vous pouvez choisir n'importe quelle piste signalée comme AUDIO (de 1 à 24).

Dans cet exemple, sélectionnez la piste AUDIO 2.

### 1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

### 2. Utilisez la molette VALUE ou les boutons ▲ / ▼ pour choisir une piste audio.

Dans cet exemple, sélectionnez la piste AUDIO 2.



Si vous appuyez sur [ENTER] alors que le nom de la piste est sélectionné (Track Name), vous accédez à la saisie/modification de ce nom.

→ « Attribution d'un nom (Track Name) », p. 209 du mode d'emploi.

### 3. Utilisez les touches [◀◀] et [▶▶] pour accéder à la mesure à laquelle commencera l'enregistrement. Dans ce cas précis, choisissez le début du morceau (Song).



## Si un échantillon est déjà présent à la position de début d'enregistrement

Une piste audio ne peut mettre en lecture qu'un échantillon à la fois. Si vos échantillons sont positionnés de manière à ce qu'ils se superposent, le dernier échantillon est prioritaire pour la lecture.

## Enregistrement audio

### 1. Appuyez sur [REC] pour passer en attente d'enregistrement.

Le témoin [REC] clignote et la page d'écran « Audio Rec Standby » apparaît.



#### ASTUCE

Vous pouvez ajouter des effets de type égaliseur ou compresseur sur l'entrée audio. Pour cela appuyez sur [F7 (Inp Setting)] puis sur [F7 (Input Effect)] pour accéder à la page INPUT EFFECT. Pour plus de détails sur les paramètres accessibles, voir « Paramètres d'effets en entrée » p. 186 du mode d'emploi.

### 2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur chacun des paramètres puis utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour en modifier la valeur.

Dans cet exemple, nous allons paramétrer l'utilisation d'un micro pour une utilisation en mono sur une durée de quatre mesures.

| Paramètres        | Valeurs     | Commentaire  |
|-------------------|-------------|--|
| Audio Rec Mode    | SOLO        | Choix du mode d'enregistrement. Avec SOLO les sons du générateur de son interne sont lus normalement mais pas enregistrés: seul la source audio externe est enregistrée.   |
| Input Select      | MIC/GUITAR  | Choix de la source.<br>DIGITAL IN: Entrée DIGITAL AUDIO IN<br>LINE IN L/R: Entrées INPUT L/R (stéréo)<br>LINE IN L: Entrée INPUT L (mono)<br>MIC/GUITAR: Entrée MIC/GUITAR<br>USB AUDIO: Port USB  |
| Audio Rec Channel | MONO        | Enregistrement de la piste mono ou stéréo. Choisissez STEREO si vous devez enregistrer en stéréo.  |
| Count In          | 1MEAS       | Décompte préalable. Dans cet exemple, le choix « 1 MEAS » prévoit un décompte d'une mesure.  |
| Rec Start Point   | 0001 01 000 | Position de début de l'enregistrement Le début du Song correspond à la valeur « 0001 01 000 ».   |
| Rec End Switch    | ON          | Existence d'une fin d'enregistrement. Mettez cette option sur ON.  |
| Rec End Point     | 0005 01 000 | Position de la fin de l'enregistrement. Dans cet exemple nous voulons enregistrer quatre mesures. L'enregistrement s'arrête au début de la cinquième mesure et la valeur à saisir est donc « 0005 01 000 ». Le champ « Rec Length » en-dessous affiche automatiquement « 0004 00 000 » (quatre mesures). |

#### ASTUCE

Pour plus de détails sur ces paramètres, voir « Paramètres du mode d'attente d'enregistrement » p. 230 du mode d'emploi.

### 3. Si vous utilisez l'entrée mic/guitar/line, utilisez le contrôle de niveau LEVEL en face arrière pour ajuster le gain d'entrée de la source externe.

- Si vous utilisez l'entrée DIGITAL IN, ce réglage n'est pas nécessaire.
- Si le volume de la source externe est trop élevé, le témoin PEAK de la face avant s'allume. Dans ce cas réduisez le niveau avec le bouton LEVEL jusqu'à ce qu'il ne s'allume plus.
- Si le niveau d'enregistrement est trop élevé, le CLIP est atteint par les bargraphes.



### 4. Appuyez sur [PLAY] ou [F8 (Start)].

Après un décompte d'une mesure, l'enregistrement démarre.

### 5. Enregistrez votre partie de chant ou de guitare.

### 6. Quand vous avez terminé, appuyez sur [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint et l'échantillon enregistré est affecté à la piste.



# Utilisation des fonctions d'édition pour réorganiser les échantillons (Samples/Phrases)

Votre morceau (Song) peut être modifié par déplacement ou copie des échantillons et des phrases.

## 1. Appuyez deux fois sur [SONG] pour accéder à la page d'écran Song Edit



Des pressions successives sur le bouton [SONG] font en fait alterner entre les écrans Song Play et Song Edit.

## Déplacement d'un échantillon (sample/phrase)

Vous pouvez modifier la position de lecture des samples/phrases, ou les déplacer sur une autre piste. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le sample/phrase à déplacer et utilisez une des procédures ci-dessous en fonction du résultat escompté.

| Déplacement par            | Combinaison                                |
|----------------------------|--|
| Mesures                    | [SHIFT] + touches fléchées (gauche/droite) |
| Double-croches (120 ticks) | [SHIFT] + molette [VALUE]                  |
| Simple tick                | [SHIFT] + [INC] [DEC]                      |
| Pistes                     | [SHIFT] + touches fléchées (haut/bas)      |



Si vous utilisez une souris USB, vous pouvez effectuer le déplacement de sample/phrase par simple glisser-déposer.

## Copie d'un échantillon (sample/phrase)

Vous pouvez copier le sample/phrase immédiatement après lui-même au sein de la piste. Cela constitue un moyen très simple pour faire lire en boucle une phrase pendant plusieurs mesures.. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le sample/phrase à copier et appuyez sur [F3 (Copy)] pour le copier juste après lui-même.



Si vous utilisez une souris USB, vous pouvez effectuer la copie de sample/phrase en cliquant simplement dessus en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

La modification d'une phrase copie modifie automatiquement toutes les copies de cette phrase. Si vous ne souhaitez éditer qu'une seule phrase copiée, vous devez préalablement la dupliquer.

### 1. dans la liste des phrases, dupliquez cette que vous voulez éditer.

→ « Duplication d'une phrase (Duplicate) » p. 215 du mode d'emploi.

### 2. Éditez la phrase dupliquée.

|  |   |
|--|---|
| <b>Pour faire une édition détaillée des données d'exécution (MIDI)</b>   | Éditez les données dans la page Microscope (Mode d'emploi p. 250)   |
| <b>Pour réenregistrer les données d'une phrase</b>                       | Sélectionnez la phrase dans la liste des phrases et appuyez sur [REC] pour réenregistrer (Mode d'emploi, p. 221)  |
| <b>Pour transposer</b>   | Utilisez la fonction Transpose (Mode d'emploi, p. 245).   |
| <b>Pour changer le son (Part) d'une phrase: Piano → Bass par exemple</b> | Utilisez la fonction Change Channel (Mode d'emploi, p. 246) pour changer de canal MIDI. Mettez « Src Channel » sur 1 (partie de piano) et « Dst Channel » sur 2 (partie de basse), puis validez par (F8 Execute). |

### 3. Affectez la phrase éditez au Song.

→ « Insertion d'un Sample/Phrase à une position définie (Insert) » p. 215 du mode d'emploi.

## Suppression d'un échantillon (sample/phrase)

Vous pouvez supprimer un sample/phrase de la piste.

Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le sample/phrase à supprimer et appuyez sur [F2 (Delete)] pour valider la suppression.

# Réglage de la balance générale

Une fois l'enregistrement terminé, vous pouvez modifier la balance entre les différentes parties. Ce processus de réglage des niveaux ou de mise en évidence de certaines parties est appelé mixage. Appuyez sur [STUDIO] pour accéder à la page d'écran Studio Play (mixer), et effectuez vos réglages. Dans la page Studio Play les touches [F7 ◀] et [F8 ▶] permettent de passer en revue les parties internes (générateur de son interne), les pistes audio, les cartes d'extension et les parties externes MIDI.



| Groupes de Parts | Commentaire                                  |
|------------------|--|
| Audio            | Pistes audio du Song                         |
| Internal         | Parts internes Internal (générateur interne) |
| EXP 1            | Carte d'extension 1                          |
| EXP 2            | Carte d'extension 2                          |
| External         | Sortie MIDI externe                          |

## À propos du mixage

### Volume (Level) et Mute (Mute Sw)

Ces contrôles permettent d'équilibrer les niveaux entre les instruments. En présence d'un grand nombre de parties ou s'il est difficile de les distinguer, les Mutes permettent de séparer ou isoler les instruments, batterie, basse ou piano, pour effectuer ces réglages.

### Position droite/gauche (Pan)

Il est classique de placer la basse et la batterie au centre de l'espace stéréo. De part et d'autre vous pouvez répartir l'accompagnement harmonique pour équilibrer l'ensemble. Une position assez centrée mais légèrement décalée vers la gauche ou la droite pour les instruments solistes permet souvent d'augmenter leur présence.

### Réverbération (Reverb Send)

La réverbération produit la sensation d'une exécution au sein d'un espace très vaste. Un excès de réverbération peut toutefois brouiller l'image sonore et rendre le morceau peu intelligible. Les graves perturbent le son réverbéré et on évite donc le plus souvent d'utiliser cet effet sur la grosse caisse ou sur la basse. Inversement son utilisation ponctuelle sur une courte intervention de piano, pendant un interlude par exemple, peut donner une profondeur particulière à l'ensemble du morceau.

### Chorus (Chorus Send)

Le chorus élargit le son entre la gauche et la droite, et lui donne une profondeur et une dimension très agréable. On utilise cet effet très souvent sur des sons de guitare et de piano électrique. Notez qu'il aura d'autant plus d'impact si vous faites une distinction nette entre les parties qui utilisent le chorus et celles qui ne l'utilisent pas.



Pour plus de détails → « Ajout d'effets » p. 150 du Mode d'emploi.

# Mastering

Le « mastering » est l'étape finale de la production d'un morceau. Il associe un compresseur et une égalisation pour donner un caractère professionnel à votre création. Il est particulièrement utile si votre enregistrement manque globalement de niveau ou s'il présente des variations de tonalité quand vous l'écoutez dans un environnement différent.

## Utilisation du mastering pour finaliser un Song

1. Appuyez sur [EFFECTS (ROUTING)] pour accéder à la page Effects.
2. Appuyez sur [F7 (Mastering)].
3. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.
4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir une valeur.



L'effet de mastering du Fantom-G propose plusieurs réglages préétablis. Vous pouvez les utiliser pour accéder rapidement aux principales variations de paramétrages possibles.

|   |  |
|---|--|
| <b>Hard Comp</b><br><b>Soft Comp</b>                      | Permet de choisir entre une compression « dure » ou « douce ». Effectuez ce choix préalable selon vos besoins avant de poursuivre par des ajustements plus fins.     |
| <b>Low Boost</b><br><b>Mid Boost</b><br><b>High Boost</b> | En ajout au compresseur, ces options permettent de choisir différents niveaux de sortie par bandes de fréquences, réalisant un travail équivalent à une égalisation. |



Pour plus de détails

→ « **Effet de Mastering** » p. 160 du Mode d'emploi

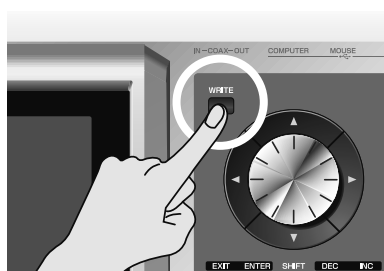
# Sauvegarde d'un Song

Le Song que vous venez de réaliser doit être sauvegardé si vous ne voulez pas le perdre en cas de coupure d'alimentation.

**ASTUCE** Pour sauvegarder vos phrases individuellement:  
→ « **Sauvegarde d'une Phrase (Save)** » p. 216 du Mode d'emploi

**ASTUCE** Pour sauvegarder vos Samples individuellement:  
→ « **Sauvegarde d'un Sample (Save)** » p. 274 du Mode d'emploi

1. Dans la page Song Play ou dans la page Song Edit, appuyez sur [WRITE].

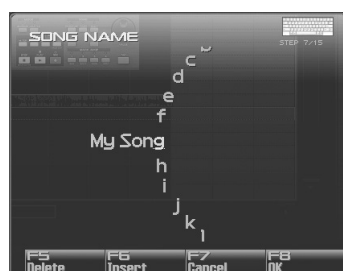


La page d'écran Write Menu apparaît.



2. Utilisez les touches ▲ / ▼ pour sélectionner « Song » et appuyez sur [F8 (Select)].

La page d'écran Song Name apparaît.



3. Attribuez un nom au Song.
4. Quand vous avez terminé la saisie du nom, appuyez sur [F8 (OK)].  
Un dialogue vous demande de choisir la destination de la sauvegarde.
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir le numéro du Song.
6. Appuyez sur [F8 (Save)].  
Un message de confirmation apparaît.  
\* Ne mettez jamais l'appareil hors tension tant que la sauvegarde est en cours.
7. Pour confirmer la sauvegarde, appuyez sur [F7 (OK)].

# Gravure d'un CD depuis le Song réalisé

Le Fantom-G propose une fonction de rééchantillonnage « Resampling » qui permet de réduire l'ensemble des pistes audio et MIDI à un unique échantillon/sample. Les samples créés ainsi peuvent être ensuite copiés vers votre ordinateur en tant que fichiers WAV et servir à la création d'un CD.

## Rééchantillonnage de toutes les pistes vers un Sample unique

Pour combiner toutes les pistes audio et MIDI en un unique Sample, procédez comme suit. Le Sample ainsi créé peut être sauvegardé sur l'ordinateur en tant que morceau/Song.

1. Appuyez sur [ **⏮** ] pour ramener la position de lecture au début du Song.
2. Appuyez sur le bouton [ **SAMPLING** ].



3. Appuyez sur [ **F2 (Re-Sampling)** ].
4. Appuyez sur [ **F2 (Auto Trig)** ].
5. Appuyez sur [ **PLAY** ].



Le rééchantillonnage (Resampling) commence.

6. Quand la fin du morceau est atteinte, appuyez sur [ **F7 (STOP)** ].



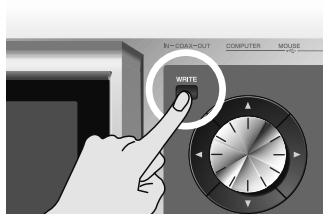
Si vous avez réglé l'option **Stop Trigger** (Mode d'emploi, p. 260) sur TIME et le paramètre **Sampling Length** (Mode d'emploi, p. 261) sur la position temporelle correspondant à la fin du Song, le rééchantillonnage s'arrêtera automatiquement.

7. Le Sample créé par rééchantillonnage s'ouvre dans la page d'écran **Sample Edit (Mode d'emploi, p. 266)**.



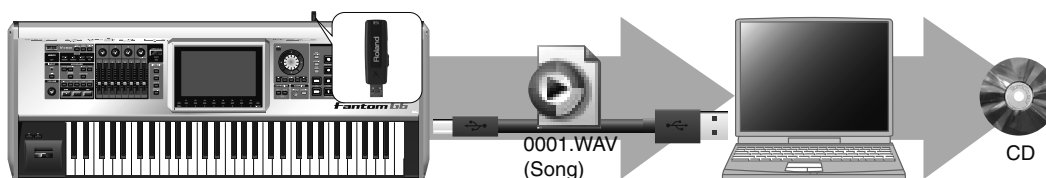
Le volume des phrases rééchantillonnées peut être réduit par rapport au volume original des phrases. Si besoin, utilisez la normalisation **Normalize** (Mode d'emploi, p. 270) pour remonter le niveau.

8. Appuyez sur [ **WRITE** ] pour sauvegarder le Sample.



## Copie du Sample rééchantillonné vers l'ordinateur et création d'un CD

Après avoir effectué un rééchantillonnage, vous pouvez copier le Sample obtenu vers votre ordinateur. Ce sample est un fichier WAV que vous pouvez utiliser directement pour la création d'un CD.



1. **Vérifiez le numéro du Sample créé par rééchantillonnage (dans cet exemple nous considérons qu'il s'agit du 0001).**
2. **Reliez le port USB COMPUTER du Fantom-G à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB (vendu séparément).**
3. **Appuyez sur [MENU].**
4. **Utilisez la molette VALUE pour sélectionner « USB Storage » et appuyez sur [F8 (Select)].**
5. **Appuyez sur [F2 (USB Memory)].**  
Si vous avez sauvegardé les Samples dans un projet en mémoire interne et non sur clé USB, appuyez plutôt sur [F1 (Internal)].
6. **Le volume de la clé USB apparaît sur votre ordinateur. Copiez le sample ci-dessous du volume de la clé USB vers le disque dur de votre ordinateur.**

« **FantomG001.Prj/SMPL/0001.WAV** »

(Le numéro du fichier .WAV correspond au numéro du sample.)



« **FantomG001.Prj** » est le nom du dossier contenant le projet.

Par défaut, les dossiers de projets de la clé USB sont appelés « **FantomG001.Prj** », « **FantomG002.Prj** » etc., mais la portion précédant le nom de fichier correspond au nom du projet que vous avez défini lors de sa sauvegarde.

Si vous avez sauvegardé les samples vers un projet en mémoire interne et non sur clé USB, utilisez la fonction USB Storage pour copier le sample (FantomG.Prj/SMPL/001.WAV) de la mémoire interne vers l'ordinateur à l'aide de la procédure « **Échange de fichiers avec votre ordinateur (USB Storage)** », p. 281 du Mode d'emploi.

7. **Quand la copie est terminée, démontez le volume USB de l'ordinateur puis appuyez sur [F8 (Exit)] sur le Fantom-G.**

Windows Vista/XP:

Dans « Mon ordinateur », effectuez un clic-droit sur l'icône du disque amovible et sélectionnez l'option de démontage du volume.

Mac OS X:

Faites glisser l'icône du volume USB vers la corbeille.

8. **Utilisez un logiciel du type Windows Media Player ou iTunes pour graver le sample copié (0001.WAV) sur CD.**



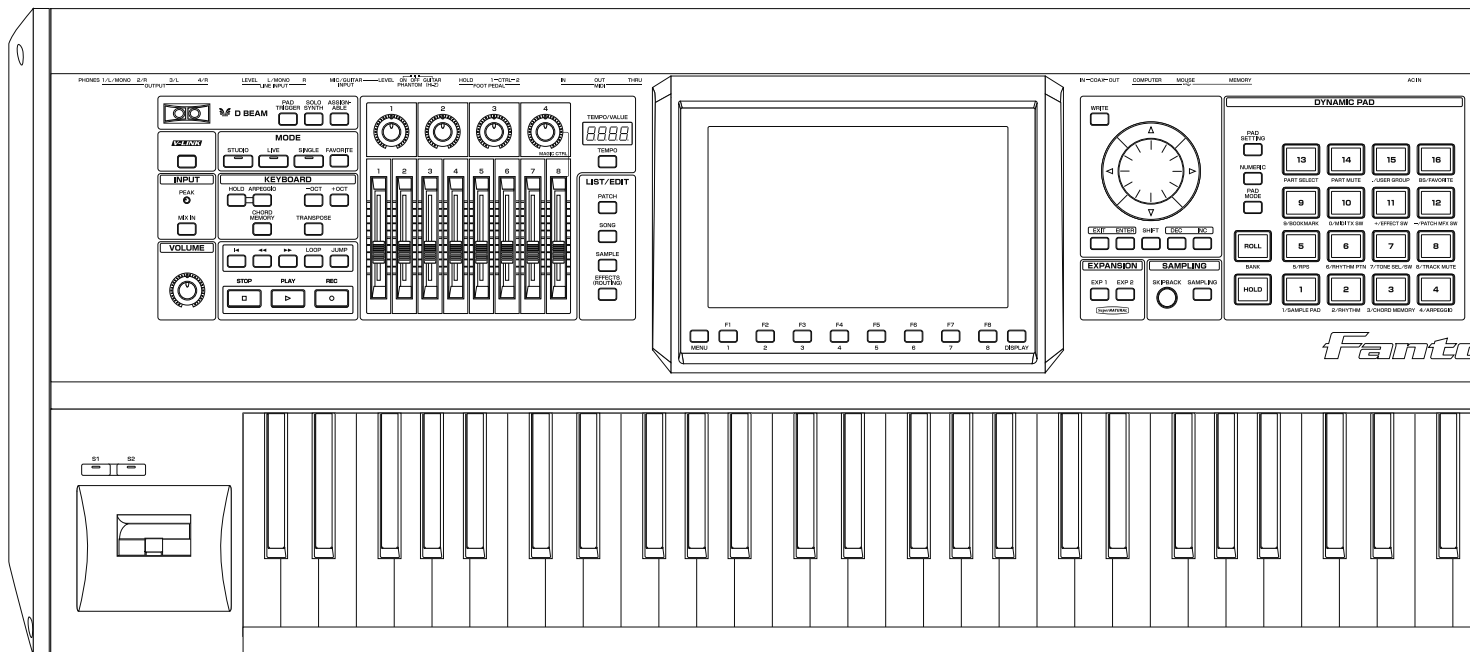
Pour plus de détails sur cette gravure CD, reportez-vous au mode d'emploi ou à la rubrique d'aide accompagnant le logiciel que vous utilisez.



Roland®







# Fantom G6/G7/G8

Mode d'emploi

Roland®

**Attention :** Pour éviter tout risque d'électrocution, n'exposez pas cet appareil à l'humidité ou à la pluie.

|   |   |   |
|---|---|---|
|    | <b>CAUTION</b><br>RISK OF ELECTRIC SHOCK<br>DO NOT OPEN |  |
| <b>ATTENTION:</b> RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR   |   |   |
| <b>ATTENTION :</b> 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. |   |   |



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 élémentaires :

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 constructeur 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

**ATTENTION :** CET APPAREIL DOIT ÊTRE RELIÉ À LA TERRE

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

Si les couleurs des fils de votre cordon secteur (ou leurs marques d'identification) ne correspondaient pas à ce code procédez comme suit:

Le fil JAUNE ET VERT doit être relié à la borne portant la lettre E ou le symbole de terre  ou encore de couleur JAUNE ET VERT.

Le fil BLEU doit être relié à la borne portant la lettre N ou de couleur NOIRE.

Le fil MARRON doit être relié à la borne portant la lettre L ou de couleur ROUGE.

# Fantom-G6/G7/G8 Mode d'emploi

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.

Ce manuel concerne les Fantom-G6, Fantom-G7 et Fantom-G8 et utilise le terme générique « Fantom-G » pour désigner les trois modèles.

Les explications données dans ce manuel sont accompagnées de copies d'écran génériques. Votre appareil peut toutefois disposer d'une version du système plus récente (offrant de nouveaux sons par exemple), susceptible de faire différer légèrement votre affichage réel sans que cela constitue un problème.

Dans le cadre d'une amélioration constante de nos produits, les caractéristiques et/ou l'esthétique de cet appareil peuvent être sujettes à modification sans préavis.



Copyright © 2008 ROLAND CORPORATION

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







# CONSIGNES D'UTILISATION

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

À propos des mentions AVERTISSEMENT  et ATTENTION 








|   |   |
|---|---|
| <br><b>AVERTISSEMENT</b> | Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de mort ou de blessures graves si l'appareil n'est pas utilisé correctement.   |
| <br><b>ATTENTION</b>     | Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de blessures ou de dommages matériels si l'appareil n'est pas utilisé correctement.<br>* « 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 débranché de la prise secteur.                  |

### OBSERVEZ SCRUPULEUSEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

#### AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous et le reste du mode d'emploi. 
- Branchez le cordon d'alimentation de cet appareil sur une prise secteur dotée d'une liaison à la terre. 
- 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. 304, p. 308.) 
- 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 qu'avec un stand recommandé par Roland. 

#### AVERTISSEMENT

- Si vous utilisez cet appareil en rack ou sur un stand, veillez à ce qu'il soit bien horizontal et ne risque pas de basculer. Dans tous les autres cas veillez à ce que l'appareil soit toujours posé sur une surface plane et stable. Ne l'installez jamais dans des positions instables ou sur des surfaces inclinées. 
- Cet appareil ne doit être branché que sur une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi et indiqué sur l'appareil. 
- N'utilisez que le cordon d'alimentation fourni exclusivement. Inversement, ne pas utiliser ce cordon avec tout autre appareil. 
- Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé par des objets lourds. Un câble endommagé peut facilement causer une électrocution ou un incendie ! 
- Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou en association avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition définitives. Ne l'utilisez jamais à fort niveau pendant une longue période ou en toutes circonstances où l'écoute deviendrait inconfortable. En cas de perte d'audition, consultez immédiatement un médecin spécialisé. 
- Veillez à ce qu'aucun objet (matériaux inflammables, trombones, épingles) ni aucun liquide quel qu'il soit (eau, sodas) ne pénètre dans l'appareil.   


## **AVERTISSEMENT**

- Mettez immédiatement l'appareil hors-tension, débranchez le cordon d'alimentation et adressez-vous au plus vite à votre revendeur, à un centre de maintenance agréé ou à votre distributeur indiqué dans la page « Information » dans les cas suivants:
  - Le cordon d'alimentation ou sa prise ont été endommagés
  - De la fumée ou une odeur inhabituelle sortent de l'appareil
  - Des objets ou des liquides étrangers ont été introduits accidentellement dans l'appareil
  - L'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité
  - L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou ses performances semblent dégradées.
- En présence de jeunes enfants, un adulte doit pouvoir assurer une surveillance aussi longtemps que l'enfant n'est pas capable de se servir de l'appareil en toute sécurité.
- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le laissez pas tomber !)
- Ne branchez pas l'appareil sur une prise déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lors de l'utilisation de pavés d'extension, à ne pas dépasser la puissance admise tant par le prolongateur que par le circuit électrique. Une surcharge importante pourrait provoquer une surchauffe et faire fondre l'isolant du cordon.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, un centre de maintenance agréé ou le distributeur Roland indiqué sur la page de garde.
- Mettez toujours l'appareil hors-tension et débranchez le cordon d'alimentation avant d'installer les cartes d'extension (ARX series, p. 304, ou DIMM, p. 308).
- 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 cet appareil. Essuyez 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.
- Cet appareil n'est destiné à n'être utilisé qu'avec un stand KS-18Z (Fantom-G6/G7/G8), ou KS-G8 (Fantom-G8). Tout autre support serait susceptible de provoquer des accidents.
- Pour brancher ou débrancher le cordon d'alimentation ou l'adaptateur, saisissez toujours la prise elle-même et non le câble.
- À intervalles réguliers vous devez débrancher la prise secteur de l'appareil et la nettoyer à l'aide d'un chiffon sec pour éviter toute accumulation de poussière. Vous devez également la débrancher si l'appareil doit rester inutilisé pendant une longue période. L'accumulation de poussière au niveau des broches est susceptible de réduire l'isolation et de provoquer des incendies.
- Évitez de pincer ou de coincer les connecteurs reliés à cet appareil. Tenez-les hors de portée des enfants.
- Ne montez jamais sur l'appareil. Ne déposez pas non plus d'objets lourds dessus.
- Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation avec les mains humides.
- Avant de déplacer le Fantom-G8, prenez bonne note des précautions indiquées ci-dessous. Il est indispensable de prévoir au moins deux personnes pour le déplacer en toute sécurité en le gardant horizontal. Saisissez l'appareil fermement pour éviter de vous blesser ou de l'endommager.
  - Débranchez le cordon d'alimentation.
  - Débranchez tous les câbles le reliant à des unités externes.
- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez-le du secteur.
- 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 (ARX Series, DIMM). Ne retirez que les vis strictement nécessaires à l'opération.

 **ATTENTION**

- 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.



- 
- Déconnectez systématiquement l'alimentation fantôme quand vous n'utilisez pas un micro à condensateur nécessitant ce type d'alimentation. Elle pourrait en effet endommager votre matériel si vous branchez par erreur un micro dynamique ou un lecteur audio sans l'avoir désactivée. Vérifiez bien les caractéristiques du micro que vous utilisez en vous reportant à son mode d'emploi spécifique.



(Caractéristiques de l'alimentation fantôme de cet appareil: 48V continu, 10 mA Max)

---

# REMARQUES IMPORTANTES

## 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 accessibles.

## Positionnement

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

- En fonction de la nature et de la température du support sur lequel est installé l'appareil, ses pieds caoutchouc peuvent éventuellement décolorer ou marquer sa surface. Un morceau de tissu ou de feutre intercalé peut éviter ce problème, mais permettra à l'appareil de glisser ou d'être déplacé de manière intempestive.

## Entretien

- Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon doux et sec. En cas de taches tenaces, utilisez un chiffon légèrement humidifié. Essayez-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.

## Perte 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 clé USB ou écrites sur papier (quand cela est possible). 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 clés USB.
- Il peut parfois se révéler impossible de récupérer des données archivées sur clé USB ou en mémoire interne. 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'écran à aucune pression.
- Un léger bruit peut être entendu au niveau de l'écran 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 courts-circuits ou d'endommager les éléments internes du connecteur.

## REMARQUES IMPORTANTES

- 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.
- N'utilisez que le modèle de pédale d'expression préconisé par Roland (EV-5, vendue séparément). Tout autre modèle pourrait causer des dysfonctionnements ou endommager votre appareil.
- Certains connecteurs comportent des résistances. N'utilisez en aucun cas de tels câbles qui donneraient un son très faible voire inaudible. Pour plus d'informations sur les caractéristiques des câbles d'autres constructeurs, adressez-vous à leur fabricant.
- La sensibilité du contrôle D Beam peut varier en fonction de la luminosité ambiante. S'il ne fonctionne pas comme vous le souhaiteriez, réglez sa sensibilité en fonction de vos conditions d'éclairage (p. 287).
- L'extinction d'une unité externe reliée à l'entrée DIGITAL AUDIO IN ou le débranchement du câble de liaison peut faire apparaître du bruit au niveau de l'entrée DIGITAL AUDIO IN. Dans ce cas vous devez soit rebrancher convenablement l'unité externe, soit mettre le sélecteur [MIX IN] du Fantom-G en position OFF.

## Avant d'utiliser une clé USB

### Utilisation d'une clé USB

- Insérez la clé dans son connecteur à fond et fermement.
- Ne touchez pas les contacts de la clé et veillez à ce qu'ils restent propres.
- Les clés USB 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 clé.
  - Ne soumettez vos cartes à aucune contrainte physique particulière: torsion, choc, vibration etc.
  - Ne laissez pas vos clés USB 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 accessoires.

## Manipulation des CD-ROM

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

## Copyright

- L'enregistrement non autorisé, la distribution, la vente, la location, la diffusion ou radiodiffusion publique de tout ou partie d'une œuvre (composition musicale, vidéo, programme radiodiffusé, concert public ou autre) dont le copyright est détenu par une tierce partie sont strictement interdits par la loi.
- Lors de l'échange de signaux audio par liaison numérique entre une unité externe et cet appareil, celui-ci peut effectuer des enregistrements sans subir les contraintes du système de protection anti-copie. Il est en effet destiné à la création musicale ou vidéo et n'est donc pas soumis à ces restrictions dans la mesure où il est prévu pour enregistrer des œuvres (vos propres créations par exemple), qui ne violent pas de copyrights détenus par une tierce partie.
- 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.

\* MatrixQuest™ 2008 TEPCO UQUEST, LTD. Tous droits réservés.  
Les fonctions USB du Fantom-G utilisent la technologie MatrixQuest middleware de TEPCO UQUEST, LTD.



- \* Les échantillons de clavecins ont été obtenus grâce à la coopération du Hamamatsu Museum of Musical Instruments.
- \* 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 Inc.
- \* Mac OS est une marque déposée de Apple Inc.



# Sommaire

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Consignes de sécurité..... | 4 |
| Remarques importantes..... | 7 |
| Sommaire.....              | 9 |

## 01 : Introduction (Utilisation de base)..... 19

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Fonctionnalités.....</b>   | <b>20</b> |
| <b>Description de l'appareil .....</b>  | <b>22</b> |
| Face avant .....  | 22        |
| Face arrière.....   | 24        |
| <b>Branchements .....</b>   | <b>25</b> |
| Branchement d'un ampli et d'un système d'écoute .....                             | 25        |
| Branchement d'une souris USB (vendue séparément).....                             | 26        |
| Installation du Fantom-G sur un stand .....                                       | 27        |
| <b>Mise sous tension .....</b>  | <b>28</b> |
| Mise hors-tension.....  | 28        |
| <b>Écoute des morceaux de démonstration.....</b>                                  | <b>29</b> |
| Song chargé automatiquement à la mise sous tension (chargement d'un Projet) ..... | 29        |
| <b>Contrôle de l'appareil .....</b>   | <b>30</b> |
| Vélocité / After-touch.....   | 30        |
| Pitch Bend/Modulation.....  | 30        |
| Transposition d'octave (OCT) .....  | 30        |
| Transposition.....  | 30        |
| Pédale de maintien (pédale forte) .....   | 31        |
| Pédale de contrôle .....  | 31        |
| <b>Présentation du Fantom-G .....</b>   | <b>32</b> |
| Organisation interne du Fantom-G.....   | 32        |
| Structure.....  | 32        |
| Générateur de son .....   | 32        |
| Modes Single / Live / Studio.....   | 33        |
| Gestion de la polyphonie.....   | 34        |
| Espaces mémoire .....   | 35        |
| Effets incorporés .....   | 36        |
| Types d'effets .....  | 36        |
| Séquenceur.....   | 36        |
| Audio et MIDI.....  | 36        |
| Qu'est-ce qu'un Song?.....  | 36        |
| Qu'est-ce qu'une Track?.....  | 37        |
| Songs et modes du générateur de son.....  | 37        |
| Fichiers SMF (Standard MIDI File, .MID).....                                      | 37        |
| Section Sampling.....   | 38        |
| <b>Fonctions de base du Fantom-G .....</b>  | <b>39</b> |
| Choix du mode pour le générateur de son .....                                     | 39        |
| Touches de fonction .....   | 40        |
| Déplacement du curseur.....   | 40        |
| Modification d'une valeur.....  | 41        |
| Attribution d'un nom.....   | 42        |
| Différents modes de fonctionnement des Pads .....                                 | 43        |
| Choix du mode.....  | 43        |
| Visualisation des affectations des Pads.....                                      | 43        |
| Utilisation du système de Pads comme pavé numérique .....                         | 43        |
| Accès rapides.....  | 44        |

## 02: Générateur de son, Section 1 (lecture des sons) .... 45

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Utilisation en mode Single .....</b>  | <b>46</b> |
| La page d'écran Single Play .....  | 46        |
| Appel de la page Single Play .....   | 46        |
| Choix d'un Patch.....  | 47        |
| Appel des Patches par catégorie (Patch Finder) .....   | 48        |
| Appel des Patches au sein d'une liste.....   | 49        |
| Préécoute des Patches (Phrase Preview).....  | 49        |
| Activation/désactivation des Tones (Tone On/Off).....  | 50        |
| Jeu monophonique (Monophonic).....   | 50        |
| Paramétrage des Parts (Part View) .....  | 51        |
| Choix des paramètres pilotés par les contrôleurs temps réel ou par le D Beam (Control Setting) ..... | 51        |
| Écoute des sons de percussions (Rhythm Set).....   | 52        |
| Choix d'un Rhythm Set .....  | 52        |
| Pilotage d'un Sample Set .....   | 53        |
| Choix d'un Sample Set.....   | 53        |
| <b>Création d'une liste de vos sons préférés (Favorite) .....</b>                                    | <b>54</b> |
| Ajout d'un son à la liste (Regist).....  | 54        |
| Appel d'un son.....  | 55        |
| Attribution d'un volume différent à chaque entrée (Favorite Level) .....                             | 55        |
| Modification de l'ordre des entrées .....  | 55        |
| Suppression d'une entrée (Remove).....   | 55        |
| Suppression de toutes les entrées d'une Bank (Remove Bank) .....                                     | 55        |
| Ajout d'un Song (Set Song) .....   | 56        |
| Import d'un fichier texte (Import Text).....   | 56        |
| Suppression d'un fichier texte (Remove Text) .....   | 57        |
| Police utilisée pour l'affichage du texte (Font).....  | 57        |
| <b>Utilisation en mode Live.....</b>   | <b>58</b> |
| La page d'écran Live Play (Layer/Split).....   | 58        |
| Fonctions accessibles depuis la page Live Play (Layer/Split) .....                                   | 59        |
| Appel d'un Live Set.....   | 60        |
| Choix du Live Set dans une liste .....   | 60        |
| Utilisation de la page d'écran Live Play (Layer/Split) .....   | 61        |
| Choix d'une Part.....  | 61        |
| Choix de la Part pilotée par le clavier (Keyboard Switch).....                                       | 61        |
| Choix de la Part pilotée par les Pads .....  | 61        |
| Affectation d'un son à une Part.....   | 61        |
| Combinaison et utilisation de sons superposés (Layer) .....  | 62        |
| Partage du clavier entre différents sons (Split) .....   | 62        |
| Utilisation de la page d'écran Live Set Part Mixer.....  | 63        |
| Édition des paramètres de Part .....   | 63        |
| Utilisation de la page d'écran Layer Edit.....   | 64        |
| Affectation du son à une Part .....  | 64        |
| Édition des paramètres de Part .....   | 64        |
| Utilisation de l'arpégiateur .....   | 65        |
| Utilisation des contrôleurs temps réel et du D Beam .....  | 65        |
| Paramétrage des effets .....   | 65        |
| Réglage du niveau général .....  | 65        |
| Paramétrage détaillé d'un Live Set .....   | 65        |
| <b>Utilisation en mode Studio.....</b>   | <b>66</b> |
| Appel de la page d'écran Studio Play.....  | 66        |
| Fonctions accessibles depuis la page Studio Play .....   | 67        |
| Affichage des autres groupes de Parts .....  | 67        |
| Appel d'un Studio Set .....  | 67        |
| Choix du Studio Set dans une liste .....   | 68        |
| Utilisation de la page d'écran Studio Play .....   | 68        |
| Choix d'une Part.....  | 68        |
| Affectation d'un son à une Part.....   | 68        |
| Choix de la Part pilotée par le clavier (Keyboard Switch).....                                       | 69        |
| Édition des paramètres de Part .....   | 69        |
| Utilisation de l'arpégiateur .....   | 70        |
| Utilisation des contrôleurs temps réel et du D Beam .....  | 70        |
| Paramétrage des effets .....   | 70        |
| Réglage du niveau général .....  | 70        |
| Paramétrage détaillé d'un Studio Set .....   | 70        |

## 03: Générateur de son, Section 2 (Contrôle des sons) .... 71

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Modification du son en temps réel .....</b>   | <b>72</b> |
| Modification du son par les mouvements de la main (D Beam Controller) .....                                      | 72        |
| Paramétrage du contrôleur D Beam .....   | 73        |
| Modification du son à partir des touches S1/S2, des boutons rotatifs ou des curseurs (Realtime Controller) ..... | 75        |
| Paramétrage des contrôleurs temps réel .....   | 76        |
| Modification du son à l'aide d'une pédale (Control Pedal) .....  | 77        |
| Paramétrage de la pédale de modulation .....   | 77        |
| <b>Utilisation de l'arpégiateur .....</b>  | <b>78</b> |
| La fonction Arpeggio .....   | 78        |
| Utilisation de l'arpégiateur .....   | 78        |
| Activation/désactivation de l'arpégiateur .....  | 78        |
| Tempo de l'arpégiateur .....   | 78        |
| Maintien d'un arpège .....   | 78        |
| Paramétrage de l'arpégiateur .....   | 78        |
| Sauvegarde des arpèges personnalisés (Write) .....   | 79        |
| <b>Utilisation des accords automatiques (Chord Memory).....</b>  | <b>80</b> |
| La fonction Chord Memory .....   | 80        |
| Utilisation de la fonction Chord Memory .....  | 80        |
| Activation/désactivation de la fonction Chord Memory .....   | 80        |
| Choix des formes d'accords .....   | 80        |
| Déclenchement d'un accord dans l'ordre des notes (Rolled Chord) .....  | 81        |
| Création de formes d'accords personnalisées .....  | 81        |
| Sauvegarde des formes d'accords nouvellement créées .....  | 82        |

## 04: Générateur de son, Section 3 (Création des sons).... 83

|  |            |
|--|------------|
| <b>Création d'un Patch .....</b>   | <b>84</b>  |
| Paramétrage d'un Patch .....   | 84         |
| Édition graphique (Patch Zoom Edit) .....  | 84         |
| Édition de tous les paramètres d'un Patch (Patch Pro Edit) .....                                 | 86         |
| Initialisation des paramètres de Patch et de Tone (Patch Initialize/Tone Initialize) .....       | 87         |
| Copie des paramètres de Patch/Tone (Patch Tone Copy) .....                                       | 87         |
| Choix des Waveforms .....  | 88         |
| Sauvegarde d'un Patch nouvellement créé (Write) .....  | 88         |
| Comparaison avec le Patch de destination (Compare) .....   | 89         |
| Paramètres des Patches .....   | 89         |
| Réglages communs à l'ensemble du Patch (General) .....   | 89         |
| Choix de la forme d'onde (Wave) .....  | 91         |
| Choix du mode de lecture d'un Tone (TMT) .....   | 92         |
| Modifications du diapason (Pitch/Pitch Env) .....  | 96         |
| Modifications du timbre d'un son par filtrage (TVF/TVF Env) .....                                | 98         |
| Modifications du volume (TVA/TVA Env) .....  | 100        |
| Paramétrages de sortie .....   | 102        |
| Modulation cyclique du son (LFO1/2/Step LFO) .....   | 102        |
| Portamento ou Legato appliqués à un son (Solo/Porta) .....                                       | 105        |
| Autres paramétrages (Misc) .....   | 107        |
| Paramétrages Matrix (Control 1-4) .....  | 109        |
| Paramétrage des effets d'un Patch (PFX) .....  | 111        |
| <b>Création d'un Rhythm Set .....</b>  | <b>112</b> |
| Paramétrage d'un Rhythm Set .....  | 112        |
| Édition graphique (Patch Zoom Edit) .....  | 112        |
| Édition de tous les paramètres (Patch Pro Edit) .....  | 114        |
| Initialisation des paramètres Rhythm Set/Key (Rhythm Set Initialize/Rhythm Key Initialize) ..... | 115        |
| Copie des paramètres de Rhythm Tone (Rhythm Tone Copy) .....                                     | 115        |
| Choix de la forme d'onde .....   | 116        |
| Sauvegarde d'un Rhythm Set nouvellement créé (Write) .....                                       | 116        |
| Comparaison avec le Rhythm Set de destination (Compare) .....                                    | 117        |
| Paramètres des Rhythm Sets .....   | 117        |
| Réglages communs à l'ensemble du Rhythm Set (General) .....                                      | 117        |
| Choix de la forme d'onde (Wave) .....  | 119        |
| Choix du mode de lecture d'un Rhythm Tone (WMT) .....  | 120        |
| Modifications du diapason (Pitch/Pitch Env) .....  | 121        |
| Modifications du timbre d'un son par filtrage (TVF/TVF Env) .....                                | 122        |

|  |            |
|--|------------|
| Modifications du volume (TVA/TVA Env) .....  | 124        |
| Paramétrages de sortie (Output) .....  | 125        |
| Paramétrage des effets d'un Rhythm Set (PFX) .....   | 125        |
| <b>Création d'un Sample Set.....</b>   | <b>126</b> |
| Paramétrage d'un Sample Set .....  | 126        |
| Édition graphique (Patch Zoom Edit) .....  | 126        |
| Édition de tous les paramètres (Patch Pro Edit) .....  | 127        |
| Initialisation des paramètres Sample Set (Sample Set Initialize).....                                | 127        |
| Sauvegarde d'un Sample Set nouvellement créé (Write) .....   | 128        |
| Paramètres des Sample Sets .....   | 129        |
| Réglages communs à l'ensemble du Sample Set (General).....   | 129        |
| Choix de la forme d'onde (Wave) .....  | 130        |
| Modifications du diapason (Pitch).....   | 130        |
| Modifications du volume (Amp) .....  | 131        |
| Paramétrages de sortie (Output) .....  | 131        |
| Paramétrage des effets d'un Sample Set (PFX) .....   | 131        |
| <b>Création d'un Live/Studio Set.....</b>  | <b>132</b> |
| Paramètres communs (Utility).....  | 132        |
| NAME (nom).....  | 132        |
| Part Info.....   | 132        |
| Paramètres de Part (Part View) .....   | 133        |
| Level/Pan (Quand le groupe de Part est Internal/EXP1/EXP2) .....                                     | 134        |
| Level/Pan (Quand le groupe de Part est External) .....   | 135        |
| Key Range (tessiture) .....  | 135        |
| Output/EFX (affectations de sortie, effets).....   | 136        |
| Pitch (accordage, transposition) .....   | 137        |
| Scale Tune (tempérament).....  | 138        |
| Vibrato .....  | 139        |
| Offset (ajustements).....  | 139        |
| Mono/Poly/Legato.....  | 140        |
| Voice Reserve (réserve de polyphonie).....   | 141        |
| MIDI Rx Filter (filtrage MIDI) .....   | 141        |
| Choix des paramètres pilotés par les contrôleurs temps réel ou par le D Beam (Control Setting) ..... | 142        |
| D Beam .....   | 143        |
| Knob (boutons rotatifs).....   | 145        |
| Slider ( curseurs).....  | 145        |
| Switch S1/S2 (sélecteurs S1/S2).....   | 146        |
| Arpeggio (arpégiateur) .....   | 146        |
| Chord Memory (accords automatiques) .....  | 146        |
| Dynamic Pad (pads dynamiques).....   | 146        |
| Ctrl Switch (réception contrôles).....   | 147        |
| Paramétrage du Patch affecté à une Part.....   | 147        |
| Initialisation des paramètres Live/Studio Set (Init) .....   | 148        |
| Sauvegarde d'un Live/Studio Set nouvellement créé (Write).....                                       | 148        |
| <b>Ajout d'Effets.....</b>   | <b>150</b> |
| Espaces de sauvegarde des effets .....   | 150        |
| Activation/désactivation des effets .....  | 150        |
| Paramétrage des effets .....   | 151        |
| Ajout d'effets en mode Single.....   | 151        |
| Ajout d'effets en mode Live .....  | 151        |
| Affectation de sortie des effets (Routing).....  | 151        |
| Trajet du signal et paramètres d'effets .....  | 152        |
| Ajout d'effets en mode Studio .....  | 154        |
| Affectations de sortie (Routing) .....   | 154        |
| Trajet du signal et paramètres .....   | 154        |
| Paramétrage du multi-effets du Patch (PFX).....  | 157        |
| Paramétrage du multi-effets (MFX1-2) .....   | 158        |
| Paramétrage du chorus (Chorus) .....   | 159        |
| Paramétrage de la réverbération (Reverb) .....   | 159        |
| Effet de mastering .....   | 160        |
| <b>Liste des effets .....</b>  | <b>161</b> |
| Paramètres MFX/PFX.....  | 161        |
| Paramètres du Chorus .....   | 184        |
| Paramètres de la réverbération.....  | 185        |
| Paramètres des effets en entrée (Input Effects) .....  | 186        |

## 05: Pads (Utilisation des Pads) ..... 187

|  |            |
|--|------------|
| <b>Utilisation des Pads</b> .....  | <b>188</b> |
| Opérations communes .....  | 188        |
| Choix du mode de Pads (PAD MODE).....  | 188        |
| Utilisation des pads comme pavé numérique (NUMERIC).....                                       | 188        |
| Utilisation de la fonction de maintien des sons (HOLD).....                                    | 188        |
| Utilisation de l'option de roulement (ROLL) .....  | 189        |
| Changement de bank (BANK).....   | 189        |
| Édition des paramètres de pads (PAD SETTING).....  | 190        |
| Échange de pads (Pad Exchange).....  | 190        |
| 1 SAMPLE PAD (Déclenchement de samples par les pads) .....                                     | 191        |
| À propos des Samples.....  | 191        |
| Édition des paramètres de pads .....   | 191        |
| 2 RHYTHM (Pilotage d'un Rhythm Set par les pads).....  | 192        |
| Édition des paramètres de pads .....   | 192        |
| 3 CHORD MEMORY (Changement de type d'accord par les pads) .....                                | 193        |
| Édition des paramètres de pads .....   | 193        |
| 4 ARPEGGIO (Changement de style d'arpège par les pads).....                                    | 193        |
| Édition des paramètres de pads .....   | 193        |
| 5 RPS (Déclenchement de phrases par les pads).....   | 194        |
| Choix du tempo de lecture des phrases .....  | 194        |
| Édition des paramètres de pads .....   | 194        |
| 6 RHYTHM PTN (Déclenchement de Rhythm Patterns par les pads) .....                             | 196        |
| Choix du tempo de lecture des Rhythm Patterns .....  | 196        |
| Édition des paramètres de pads .....   | 196        |
| 7 TONE SEL/SW (Activation ou sélection de sons par les pads) .....                             | 197        |
| Visualisation du statut des pads .....   | 197        |
| 8 TRACK MUTE (Mute de pistes à partir des pads) .....  | 197        |
| Visualisation du statut des pads .....   | 197        |
| 9 BOOKMARK (Appel de pages préférées à partir des pads).....                                   | 198        |
| Mémorisation d'une page .....  | 198        |
| Rappel d'une page.....   | 198        |
| 10 MIDI TX SW (Activation/désactivation de la transmission de canaux MIDI en externe) .....    | 198        |
| Visualisation du statut des pads .....   | 198        |
| 11 EFFECT SW (Activation/désactivation des effets à partir des pads) .....                     | 199        |
| Visualisation du statut des pads .....   | 199        |
| 12 PATCH MFX SW (Activation/désactivation des multi-effets de Patches à partir des pads) ..... | 199        |
| Visualisation du statut des pads .....   | 199        |
| 13 PART SELECT (Sélection des Parts à partir des pads).....                                    | 200        |
| Visualisation du statut des pads .....   | 200        |
| 14 PART MUTE (Mute des Parts à partir des pads).....   | 200        |
| Visualisation du statut des pads .....   | 200        |
| 15 USER GROUP (Mémorisation/Rappel de groupes User à partir des pads) .....                    | 201        |
| Rappel d'un son d'un groupe User (utilisateur).....  | 201        |
| Mémorisation d'un son dans un groupe User (utilisateur).....                                   | 201        |
| 16 FAVORITE (Mémorisation/rappel de réglages « favoris » à partir des pads).....               | 202        |
| Rappel d'un son mémorisé en « favoris » (réglages).....  | 202        |
| Mémorisation d'un son en « favoris » (réglages).....   | 202        |

## 06: Séquenceur (Création d'un Song) ..... 203

|  |            |
|--|------------|
| <b>Lecture d'un Song</b> .....   | <b>204</b> |
| Les trois options de lecture .....   | 204        |
| Lecture d'un Song (Song Play) .....  | 204        |
| Chargement d'un Song (Song List).....  | 204        |
| Mise en lecture d'un Song (Song Play).....   | 205        |
| Opérations accessibles depuis la page d'écran Song Play.....                       | 205        |
| Avance et retour rapides en cours de lecture.....                                  | 206        |
| Mute d'une piste en lecture (MUTE) .....   | 206        |
| Accès à la page Mixer.....   | 207        |
| Modification du tempo de lecture du Song.....                                      | 207        |
| Lecture d'un Song en boucle (Loop).....  | 208        |
| Mise en place de markers dans un Song (Marker) .....                               | 208        |
| Zoom et modification de l'ordre des pistes à l'écran (Zoom/Track Order).....       | 209        |
| Attribution d'un nom à une piste (Track Name).....                                 | 209        |
| Affectation de sortie d'une piste (Output Assign).....                             | 210        |
| Suppression d'un Song (Song Delete) .....  | 210        |
| Song chargé automatiquement à la mise sous tension (chargement d'un projet) .....  | 210        |
| Effacement du Song en cours (Song Clear).....                                      | 211        |
| Lecture d'un fichier SMF (Standard MIDI File) .....                                | 212        |
| Copie d'un fichier SMF de l'ordinateur vers le Fantom-G.....                       | 212        |
| Mise en lecture d'un fichier SMF (SMF List) .....                                  | 212        |
| Import d'un fichier SMF dans une Phrase (Import Phrase).....                       | 213        |
| Import d'un fichier SMF dans un Song (Import Song) .....                           | 213        |
| Lecture d'une Phrase (MIDI Phrase).....  | 214        |
| Mise en lecture d'une Phrase (MIDI Phrase List) .....                              | 214        |
| Chargement d'une Phrase (Load) .....   | 214        |
| Suppression d'une Phrase dans un Projet (Delete Phrase).....                       | 215        |
| Duplication d'une Phrase (Duplicate).....  | 215        |
| Sauvegarde d'une Phrase (Save) .....   | 216        |
| Sauvegarde de toutes les Phrases (Save All) .....                                  | 216        |
| <b>Enregistrement MIDI</b> .....   | <b>217</b> |
| Phrases et Songs.....  | 217        |
| Méthodes d'enregistrement .....  | 217        |
| Enregistrement dans un Song.....   | 218        |
| Choix d'un son pour l'enregistrement .....   | 218        |
| Effacement des Songs/Phrases en mémoire temporaire (Song Clear).....               | 218        |
| Choix des indications de mesure (Beat Track).....                                  | 219        |
| Choix du Tempo .....   | 219        |
| Choix d'une piste MIDI et de la mesure de début d'enregistrement.....              | 219        |
| Enregistrement dans une Phrase .....   | 220        |
| Choix d'un son pour l'enregistrement .....   | 220        |
| Choix du Tempo .....   | 220        |
| Choix de la Phrase à enregistrer.....  | 221        |
| Enregistrement en temps réel (Realtime Recording).....                             | 222        |
| Procédure de base.....   | 222        |
| Paramétrages d'attente d'enregistrement en temps réel .....                        | 222        |
| Filtrage des données de séquence à enregistrer (Recording Select).....             | 224        |
| Effacement de données indésirables en cours d'enregistrement (Realtime Erase)..... | 224        |
| Fonction d'essai préalable (Rehearsal Function).....                               | 225        |
| Enregistrement pas à pas (Step Recording) .....                                    | 226        |
| Saisie des notes et des silences.....  | 226        |
| <b>Enregistrement Audio</b> .....  | <b>228</b> |
| Samples et Songs .....   | 228        |
| Enregistrement dans un Song.....   | 228        |
| Choix d'une piste audio et de la mesure de début d'enregistrement .....            | 229        |
| Enregistrement audio.....  | 230        |
| Procédure de base.....   | 230        |
| Paramétrages d'attente d'enregistrement audio.....                                 | 230        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>Édition de Songs.....</b>   | <b>232</b> |
| Trois modes d'édition .....  | 232        |
| Édition d'un Song (Song Edit) .....  | 232        |
| Accès à la page d'écran Song Edit.....   | 232        |
| Déplacement d'un Sample/Phrase (Move).....   | 233        |
| Insertion d'un Sample/Phrase à une position déterminée (Insert).....                             | 233        |
| Suppression d'un Sample/Phrase dans une piste (Delete).....                                      | 234        |
| Copie d'un Sample/Phrase (Copy) .....  | 234        |
| Édition d'un Sample/Phrase (Edit) .....  | 234        |
| Fonction « Song Utility » (Song Util) .....  | 235        |
| Zoom et modification de l'ordre des pistes à l'écran (Zoom/Track Order).....                     | 235        |
| Effacement du Song en cours (Song Clear).....  | 235        |
| Effacement d'une piste (Track Clear) .....   | 235        |
| Attribution d'un nom à une piste (Track Name) .....  | 235        |
| Modification du tempo pendant la lecture d'un Song (Tempo Track).....                            | 236        |
| Modification des indications de mesure en cours de Song (Beat Track).....                        | 237        |
| Édition d'une Phrase (Phrase Edit) .....   | 238        |
| Accès à la page d'écran « Phrase Edit ».....   | 238        |
| Lecture d'une Phrase (Play) .....  | 239        |
| Effacement de la phrase en cours d'édition (Clear).....  | 239        |
| Sauvegarde d'une Phrase (Save) .....   | 239        |
| Menu «Phrase Modify » .....  | 239        |
| Réalignement de la mise en place (Quantize) .....  | 240        |
| Effacement de données indésirables (Erase) .....   | 242        |
| Suppression de mesures indésirables (Delete).....  | 243        |
| Copie de Phrases (Copy) .....  | 243        |
| Insertion d'une mesure vierge (Insert) .....   | 244        |
| Transposition (Transpose).....   | 245        |
| Modification de la dynamique (Change Velocity).....  | 245        |
| Changement de canal MIDI (Change Channel).....   | 246        |
| Modification de la durée effective des notes (Change Duration).....                              | 246        |
| Déplacement temporel des données enregistrées (Shift Clock).....                                 | 247        |
| Extraction discrète de données de séquence (Data Thin).....                                      | 248        |
| Suppression de mesures vides (Truncate) .....  | 249        |
| Édition fine des données de séquence (Microscope).....   | 250        |
| Généralités sur l'utilisation du Microscope.....   | 250        |
| Données de séquence gérées dans les Phrases.....   | 251        |
| Visualisation des données de séquence (View).....  | 252        |
| Insertion de données de séquence (Create) .....  | 252        |
| Effacement de données de séquence (Erase) .....  | 252        |
| Déplacement de données de séquence (Move) .....  | 253        |
| Copie de données de séquence (Copy).....   | 253        |
| <b>Sauvegarde d'un Song (Song Save) .....</b>  | <b>254</b> |
| Données sauvegardées dans un Song .....  | 254        |
| Données sauvegardées latéralement avec le Song.....  | 254        |
| Sauvegarde d'un Song (Save) .....  | 254        |
| Rééchantillonnage du contenu de l'ensemble des pistes vers un unique Sample.....                 | 255        |
| Copie du Sample provenant du rééchantillonnage vers l'ordinateur pour créer un CD ou un MP3..... | 255        |

## **07: Échantillonnage (Sampling) ..... 257**

|   |            |
|---|------------|
| <b>Échantillonnage (Sampling).....</b>  | <b>258</b> |
| Activation/désactivation d'une source externe.....                            | 258        |
| Paramétrage de la source d'enregistrement (Input Setting).....                | 258        |
| Paramètres accessibles dans « Input Setting ».....                            | 258        |
| Ajout d'effets sur la source.....   | 259        |
| Procédure d'échantillonnage.....  | 260        |
| Division automatique d'un Sample en cours d'enregistrement.....               | 262        |
| Échantillonnage anticipé (Skip Back Sampling).....                            | 262        |
| <b>Édition d'un Sample.....</b>   | <b>263</b> |
| Sélection d'un Sample (Sample List).....                                      | 263        |
| Sélection d'un Sample.....  | 263        |
| Chargement d'un Sample (Load).....  | 264        |
| Chargement de tous les Samples (Load All).....                                | 264        |
| Libération d'un Sample (Unload).....  | 264        |
| Suppression d'un Sample (Delete).....   | 265        |
| Import d'un fichier audio (WAV/AIFF) depuis votre ordinateur.....             | 265        |
| Accès à la page Sample Edit.....  | 266        |
| Zoom avant/arrière dans la forme d'onde (Zoom).....                           | 266        |
| Définition des points de départ et d'arrêt du Sample.....                     | 267        |
| Édition des points à l'aide des boutons rotatifs.....                         | 267        |
| Paramétrage du Sample (Sample Parameters).....                                | 268        |
| Troncature d'un Sample (Truncate).....  | 269        |
| Renforcement ou atténuation des hautes fréquences d'un Sample (Emphasis)..... | 269        |
| Optimisation du niveau d'un Sample (Normalize).....                           | 270        |
| Création d'une enveloppe (Amp).....   | 270        |
| Ajustement temporel d'un Sample (Time Stretch).....                           | 271        |
| Division d'un Sample en Notes (Chop).....                                     | 272        |
| Sauvegarde d'un Sample (Save).....  | 274        |
| Sauvegarde de tous les samples (Save All).....                                | 274        |



## 08: Autres réglages (menus et système) ..... 275

|  |            |
|--|------------|
| <b>Description des menus (affichés en anglais).....</b>      | <b>276</b> |
| Menus .....  | 276        |
| Project (paramètres liés aux projets) .....                  | 276        |
| Load Project (chargement d'un projet).....                   | 276        |
| Save Project (sauvegarde d'un projet).....                   | 277        |
| Save As Project (sauvegarde sous un autre nom).....          | 277        |
| Create Project (création d'un projet).....                   | 278        |
| Backup Project (archivage d'un projet).....                  | 278        |
| Restore Project (rappel d'un projet).....                    | 279        |
| System (paramètres système).....                             | 279        |
| Factory Reset (rappel des réglages par défaut).....          | 280        |
| Format USB Memory (formatage de la clé USB).....             | 280        |
| USB Storage (échange de fichiers avec votre ordinateur)..... | 281        |
| Branchements .....   | 281        |
| Choix de la destination .....                                | 281        |
| Gestion des fichiers et des dossiers.....                    | 282        |
| Sortie du mode « USB Storage ».....                          | 282        |
| Exemples d'utilisation du mode USB Storage.....              | 283        |
| Import audio.....  | 285        |
| <b>Paramètres système (communs à tous les modes).....</b>    | <b>286</b> |
| Paramétrage des fonctions système .....                      | 286        |
| Sauvegarde des paramètres systèmes (System Write).....       | 286        |
| Fonctions des paramètres systèmes .....                      | 287        |
| Pedal/D Beam.....  | 287        |
| Clavier .....  | 288        |
| Pads .....   | 288        |
| Boutons rotatifs/Curseurs .....                              | 289        |
| Fonction «Magic Control ».....                               | 290        |
| Sélecteurs S1/S2.....  | 290        |
| Synchro/Tempo.....   | 291        |
| Métronome .....  | 293        |
| Son .....  | 293        |
| MIDI .....   | 295        |
| USB .....  | 296        |
| Tempéraments .....   | 296        |
| Pré-écoute .....   | 296        |
| Contrôles systèmes.....                                      | 297        |
| Économiseur d'écran.....                                     | 297        |
| Échantillonnage .....  | 297        |
| Démarrage .....  | 298        |
| Information système (Info).....                              | 298        |
| Fond d'écran (Wallpaper).....                                | 299        |
| Import d'un fichier image (Import) .....                     | 299        |
| Choix d'affichage (Appearance).....                          | 300        |
| <b>À propos du V-LINK.....</b>                               | <b>301</b> |
| Qu'est-ce que le V-LINK?.....                                | 301        |
| Exemples de branchements.....                                | 301        |
| Activation/désactivation du V-LINK.....                      | 301        |
| Paramétrages V-LINK.....                                     | 301        |
| Paramètres V-LINK.....                                       | 302        |
| Réinitialisation de l'image.....                             | 302        |

**09: Appendices ..... 303**

**Installation de la carte d'extension Wave ..... 304**  
Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'extension ..... 304  
Procédure d'installation d'une carte d'extension ..... 304  
Retrait d'une carte d'extension ..... 305  
Configuration d'une nouvelle carte d'extension..... 305

(p. 306 et 307: supprimées)

**Extension mémoire ..... 308**  
Précautions à prendre pour l'ajout de mémoire ..... 308  
Procédure d'installation..... 308  
Retrait d'une barrette mémoire ..... 309  
Vérification de la reconnaissance de la barrette par l'appareil ..... 309

(p. 310 et 311: supprimées)

**Dysfonctionnements..... 312**  
Problèmes concernant globalement l'appareil ..... 312  
Problèmes liés au son..... 312  
Problèmes liés aux effets..... 314  
Problèmes liés à la sauvegarde des données ..... 314  
Problèmes liés au séquenceur ..... 315  
Problèmes liés au MIDI et aux unités externes ..... 316  
Problèmes liés à l'échantillonnage ..... 316  
Problèmes liés à une clé USB ..... 317  
Problèmes liés à la liaison USB ..... 317

**Messages d'erreur ..... 318**

**À propos du MIDI ..... 319**  
Prises MIDI ..... 319  
Canaux MIDI et générateurs de son multitimbraux ..... 319

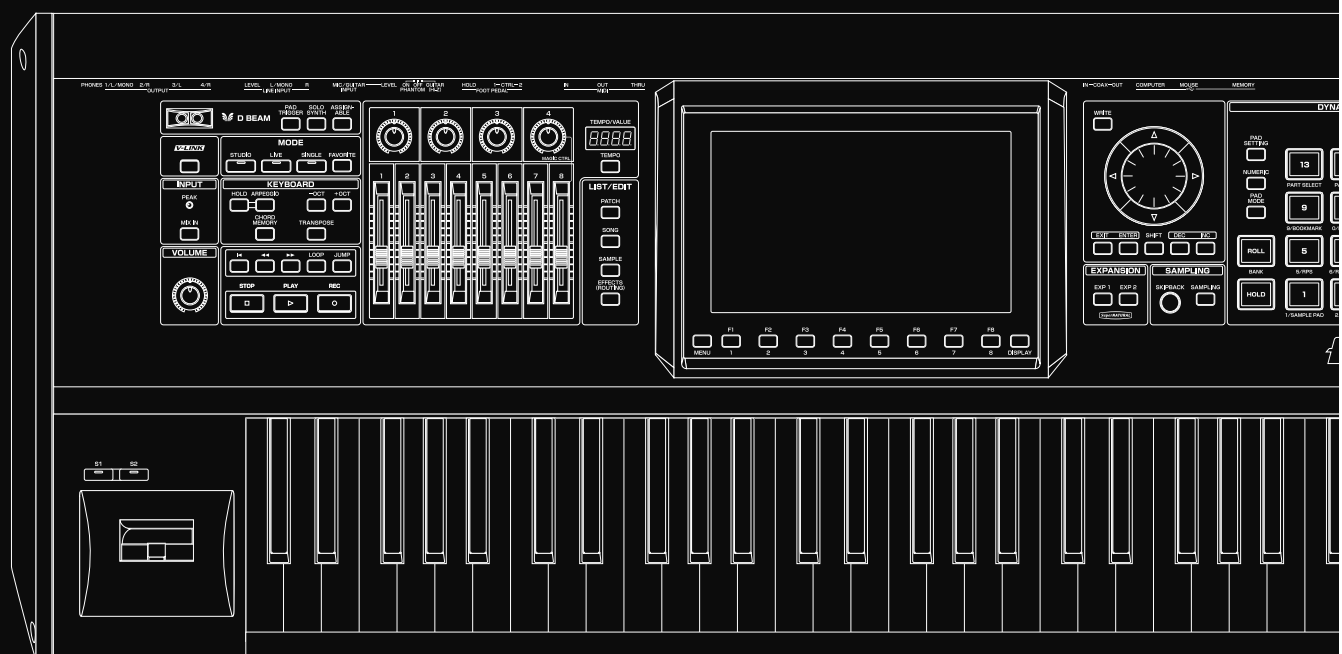
**Caractéristiques ..... 322**

**Index..... 324**

# 01: Introduction (Utilisation de base)

Cette section propose une présentation et une description de l'appareil et de son fonctionnement de base.

- Fonctionnalités..... p. 20
- Description de l'appareil..... p. 22
- Branchements ..... p. 25
- Présentation du Fantom-G ..... p. 32
- Fonctions de base du Fantom-G ..... p. 39



# Fonctionnalités

## Une qualité de son marquant une nouvelle rupture

Le Fantom-G dispose d'un nouveau générateur de son proposant en permanence un « patch multi-effets » (PFX) pour chacun de ses sons (Patches) permettant la création de sons nouveaux encore jamais entendus.

Il dispose également de deux processeurs multi-effets (MFX) qui lui donnent une grande polyvalence: vingt-deux types d'effets de type chorus ou réverbération peuvent être appelés par eux.

L'intégration de l'audio et MIDI déjà très appréciée dans le Fantom-X est évidemment toujours présente et permet d'utiliser à volonté vos sons échantillonnés comme sons internes de l'appareil.

## Des modes adaptés à toutes les situations

Le Fantom-G propose une nouvelle organisation en « modes » adaptés à différents contextes d'utilisation. Le mode « Live » correspond aux prestations en direct ou sur scène, le mode « Studio » est plus adapté à la production musicale.

Le mode « Live » permet de créer librement huit parties multitimbrales superposées (layers) ou réparties sur le clavier (split). La fonction Patch Remain évite la coupure des sons en cours quand vous changez de son et l'ensemble de ses autres fonctions garantit une grande rapidité d'accès aux contrôles et un maximum d'expressivité sur scène.

Le mode « Studio » transforme le Fantom-G en instrument multitimbral à 16 parties permettant d'utiliser tous ses effets dans le cadre de vos créations musicales.

Le mode « Single » enfin, vous permet de consacrer le Fantom-G à un seul son, piano ou orgue par exemple, soit pour une exploitation simplifiée, soit pour éditer un son.

## Des sons internes de toute dernière génération

Le piano multi-échantillonné sur 88 touches très apprécié sur le Fantom-X a été amélioré de même que tous les sons internes de l'appareil. Le Fantom-G dispose ainsi d'une nouvelle « ligne » sonore, avec un effort prononcé accordé à obtenir la meilleure qualité pour chacun. Ce synthétiseur met à votre disposition une grande quantité de sons immédiatement exploitables en toutes circonstances. Ses 256 Mo de formes d'ondes internes (le double de ce qui était présent dans la série Fantom-X) couvrent une très large palette sonore, des sons acoustiques les plus réalistes aux sons synthétiques les plus inventifs.

## Compatible avec la nouvelle gamme de cartes d'extension ARX disposant du nouveau générateur de son SuperNATURAL

Le Fantom-G dispose de deux connecteurs pour cartes d'extension ARX qui n'offrent pas seulement une extension des sons internes mais offre un générateur de son optimisé pour chaque type de son. (la nouvelle technologie SuperNATURAL de Roland, qui offre une puissance expressive sans équivalent). C'est à un nouveau standard de « réalisme » sonore que donne accès cette technologie, capable de dépasser en qualité les sons internes de l'appareil pourtant déjà exceptionnels.

### MEMO

SuperNATURAL est une technologie exclusive de Roland, capable de restituer avec un très grand réalisme les variations tonales et les techniques d'exécution spécifiques des instruments acoustiques et électriques.

**SuperNATURAL**

## Un nouveau séquenceur 152 pistes assurant un mélange très abouti de l'audio et du MIDI

L'association de l'audio et du MIDI atteint une nouvelle dimension. Ce nouveau séquenceur se distingue des précédents par un affichage graphique évolué de ses 128 pistes MIDI et de ses 24 pistes audio simultanées. La présentation sous forme de « phrases » facilement identifiables et la possibilité de brancher une souris rendent les opérations d'édition particulièrement simples et rapides.

## Un échantillonneur sans compromis

Les fonctions d'échantillonnage du Fantom-G peuvent rivaliser sans difficulté avec les « samplers » dédiés les plus complets, offrant non seulement une édition fine des formes d'ondes mais également la possibilité de lancer immédiatement à partir des Pads ou du clavier l'écoute des Samples que vous venez de réaliser ou de les incorporer directement dans des pistes audio. Il dispose naturellement aussi d'une fonction Auto Sync permettant le réajustement sur le tempo du morceau sans modifier la hauteur du son, ou inversement de modifier la hauteur sans affecter la vitesse de lecture.

\* La mémoire d'échantillonnage d'origine est de 32 Mo, mais vous pouvez ajouter une barrette DIMM (p. 308, p. 310) pour l'étendre jusqu'à un maximum de 544 Mo.

## La fonction « Skip Back Sampling »

La fonction « Skip Back Sampling » très populaire sur la série Fantom-X est également présente sur les Fantom-G. Cette fonction effectue un enregistrement permanent de toutes vos actions sur l'appareil, et permet ainsi de fournir a posteriori une copie échantillonnée des fragments les plus « inspirés ». Vous ne risquez plus jamais de perdre une grande idée juste parce que l'enregistrement n'était pas activé.

## Des « favoris » très accessibles

La fonction « Favorite » donne accès d'un doigt à une reconfiguration complète de l'appareil permettant de passer sans hésiter d'un morceau à l'autre sur scène. Elle permet de changer instantanément non seulement les affectations de sons et leurs paramètres mais également leurs volumes ou le volume général, et vous pouvez donc adapter dès la balance les niveaux de vos morceaux pour les adapter à chaque salle.

## Un écran large VGA couleur à cristaux liquides

La très grande taille de ce nouvel écran VGA couleur à cristaux liquides assure une grande visibilité des fonctions et un accès très confortables dans toutes les situations.

## De nombreuses interconnexions

Les fonctions USB ont encore été améliorées. Le port USB MEMORY permet désormais d'utiliser des clés USB pour sauvegarder vos données, et un port USB MOUSE indépendant permet de brancher une souris à plusieurs boutons et molette pour offrir une interface utilisateur encore plus conviviale. Le port USB COMPUTER, pour sa part, est chargé des transferts de données entre le Fantom-G et votre ordinateur et peut assurer également les transferts USB MIDI ou audio. Le Fantom-G peut ainsi être relié à de nombreux logiciels utilitaires et peut aussi tirer parti au maximum des capacités du logiciel d'édition dédié livré avec l'appareil.

Par ailleurs les entrées audio externes comportent désormais des connecteurs dédiés LINE (STEREO) et MIC/GUITAR.

## V-LINK

Le V-LINK permet de synchroniser la musique et les images pour créer des formes d'expression artistiques entièrement nouvelles.

Des contrôles temps réel comme le D Beam, les curseurs, les boutons rotatifs ou les pads dynamiques peuvent grâce à lui assurer le contrôle des images directement à partir de la musique que vous jouez sur scène.

## Un Plug-in « editor/librarian »

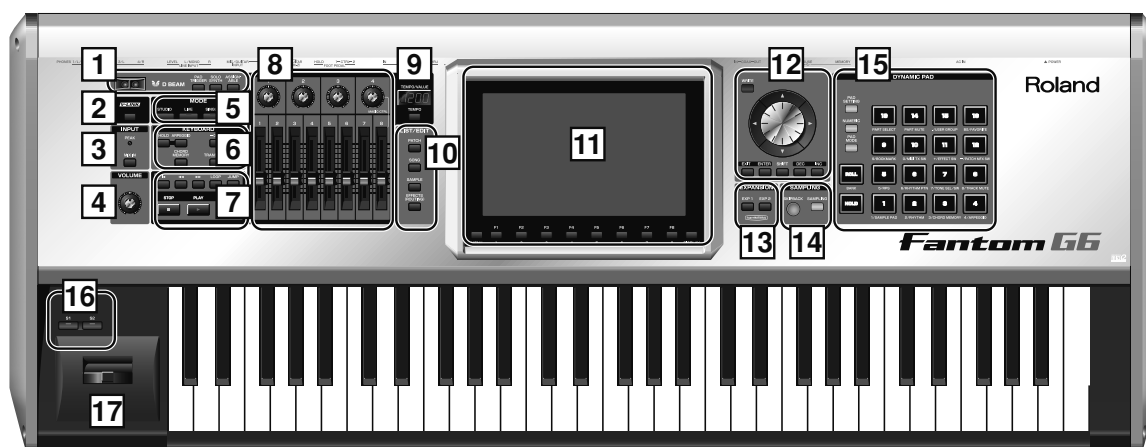
Le logiciel d'édition et d'archivage fourni avec l'appareil permet d'utiliser votre ordinateur pour éditer et gérer l'ensemble des sons du Fantom-G. Il peut également être utilisé en tant que plug-in VSTi/AU.

## Compatibilité GM/GM2

Le Fantom-G est compatible GM/GM2. Il peut donc lire directement toutes les données musicales compatibles GM/GM2 (GM Scores).

# Description de l'appareil

## Face avant



### 1 D BEAM

Active/désactive la fonction D Beam. Permet de créer divers effets en déplaçant la main devant ce contrôle. → (p. 72)

### [PAD TRIGGER]

Permet de déclencher les sons des pads directement à partir du D Beam. → (p. 73)

### [SOLO SYNTH]

Permet d'utiliser le Fantom-G comme un synthétiseur monophonique. → (p. 73)

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

### [ASSIGNABLE]

Permet d'affecter divers paramètres ou fonctions au D Beam pour agir sur le son en temps réel. → (p. 75)

### 2 [V-LINK]

Active/désactive la fonction V-LINK. La page d'écran V-LINK apparaît quand la fonction est activée. → (p. 301)

### 3 INPUT

#### Témoin de crêtes PEAK

Ce témoin s'allume quand le niveau est trop élevé.

### [MIX IN]

Active/désactive la source externe. → (p. 258)

- \* Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur ce bouton pour accéder au paramétrage de la source externe. → (p. 258)

### 4 VOLUME

#### VOLUME

Règle le volume général au niveau des sorties OUTPUT A (MIX) et PHONES en face arrière. → (p. 28)

### 5 MODE

#### [STUDIO]

Place le Fantom-G en mode Studio. Choisissez cette option pour composer vos morceaux. → (p. 66)

#### [LIVE]

Place le Fantom-G en mode Live. Choisissez cette option pour associer différents sons superposés ou répartis dans des zones différentes du clavier. → (p. 58)

#### [SINGLE]

Place le Fantom-G en mode Single. Choisissez cette option pour ne piloter qu'un son à la fois. → (p. 46)

### [FAVORITE]

Permet de mémoriser vos sons favoris pour les rappeler instantanément. Cette fonction est très utile sur scène. → (p. 54)

### 6 KEYBOARD

#### [ARPEGGIO]

Active/désactive l'arpégiateur. → (p. 78)

#### [HOLD]

Active/désactive la fonction Hold de l'arpégiateur. → (p. 78)

#### [CHORD MEMORY]

Active/désactive la fonction Chord Memory. → (p. 80)

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

#### [-OCT], [+OCT]

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

- \* L'appui simultané sur [-OCT] et [+OCT] réinitialise cette fonction à sa valeur par défaut.

#### [TRANPOSE]

Quand cette fonction est activée vous pouvez utiliser [-OCT] [+OCT] pour effectuer une transposition par pas d'un demi-ton. (-5 à +6)

- \* L'appui simultané sur [-OCT] et [+OCT] réinitialise cette fonction à sa valeur par défaut.

### 7 SEQUENCER

Gère le fonctionnement du séquenceur: enregistrement ou lecture.

#### [⏪]

Ramène la position de lecture au début. Si vous appuyez sur ce bouton en cours de lecture, vous revenez au début du morceau et le séquenceur s'arrête. → (p. 206)

#### [⏩]

Amène la position de lecture sur le premier temps de la mesure précédente ou suivante. → (p. 206)

- \* L'appui sur ces boutons en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée permet d'amener la position de lecture sur le marker précédent ou suivant.

#### [LOOP]

Active/désactive la lecture en boucle. → (p. 208)

- \* L'appui sur ces boutons en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée amène à la page de paramétrage « Loop ».

#### [JUMP]

Amène à la position du marker JUMP. Si celui-ci n'est pas défini, ramène au début du Song. → (p. 208)

- \* L'appui sur ces boutons en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée amène à la page de paramétrage « Marker ».

**[PLAY]**

Lance la lecture du Song. → (p. 204)  
 Son témoin clignote en mesure. → (p. 293)

**[STOP]**

Arrête la lecture.

**[REC]**

Appelle l'écran d'attente d'enregistrement. → (p. 222)  
 Si vous appuyez dessus en cours d'enregistrement, vous activez la fonction d'essai préalable ( Rehearsal). → (p. 225)

**8 CONTROL****Boutons rotatifs 1 à 4****Curseurs 1 à 8**

Ces contrôles permettent l'accès en temps réel aux paramètres ou aux fonctions qui leur sont affectés. → (p. 75)

- \* Le changement de position d'un de ces contrôles en maintenant [SHIFT] enfoncé donne accès à son paramétrage. → (p. 76)

**MAGIC CTRL (Magic Control)**

Cette fonction permet de modifier automatiquement l'affectation du bouton 4 et du curseur 8 en fonction de l'écran actif. Dans la page d'écran Patch List (p. 49), par exemple, le bouton 4 sélectionne la catégorie et le curseur 8 passe les noms en revue.

**9 TEMPO/VALUE**

Affiche le tempo (BPM) ou la valeur d'un paramètre quand vous déplacez le bouton ou le curseur associé.

**[TEMPO]**

La rotation de la molette VALUE en maintenant ce bouton enfoncé permet un réglage rapide du tempo. → (p. 78, p. 207)

**10 LIST/EDIT****[PATCH]**

Donne accès au paramétrage des Patches. Une pression donne accès à la page Patch Zoom Edit (p. 84), et deux pressions à la page Patch Pro Edit (p. 86).

**[SONG]**

Donne accès au paramétrage d'un Song. Une pression donne accès à la page Song Play (p. 205), et deux pressions à la page Song Edit (p. 232).

**[SAMPLE]**

Donne accès au paramétrage d'un Sample. Une pression donne accès à la page Sample Edit (p. 266), et deux pressions à la page Sample List (p. 263).

**[EFFECTS (ROUTING)]**

Donne accès au paramétrage des effets. → (p. 150)

**11 ÉCRAN**

Affiche les informations concernant l'opération en cours.

**[MENU]**

Donne accès aux MENUS. → (p. 276)

**Touches de fonction ([F1] à [F8])**

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

**[DISPLAY]**

Affiche les accès rapides (raccourcis). → (p. 44)

**12 Molette VALUE****[WRITE]**

Sauvegarde les données éditées dans la mémoire temporaire. → (p. 79, p. 82, p. 88, p. 116, p. 148, p. 254, p. 274, p. 286)

**Molette VALUE**

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

**Touches fléchées [CURSOR]**

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

**[EXIT]**

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

**[ENTER]**

Valide une opération ou une saisie.

**[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.

**[SHIFT]**

Utilisé en association avec d'autres boutons, la touche [SHIFT] donne accès à diverses fonctions alternatives.

**13 EXPANSION****[EXP 1], [EXP 2]**

Ces boutons permettent d'accéder aux cartes d'extension éventuellement installées dans le Fantom-G.

- \* Pour plus de détail sur leur utilisation, reportez-vous au manuel qui les accompagne.

**14 SAMPLING****[SKIPBACK]**

Réalise un échantillon de ce qui a été joué pendant une durée déterminée avant l'appui sur le bouton. → (p. 262)

**[SAMPLING]**

Donne accès à la page Sampling Menu. → (p. 260)

**15 DYNAMIC PAD****[PAD SETTING]**

Donne accès à la visualisation des informations et au paramétrage du mode de Pad en cours de sélection. → (p. 190)

**[NUMERIC]**

Permet d'utiliser les Pads comme un pavé numérique. → (p. 41)

**[PAD MODE]**

Passe en revue les modes de Pads. → (p. 188)

**[ROLL]**

Active/désactive la fonction de « roulement ». → (p. 189)

- \* Selon le mode de Pad actif, peut faire changer de banks.

**[HOLD]**

Active/désactive le « maintien » du son après relâchement du Pad. → (p. 188)

**[PAD 1 à 16]**

Les Pads déclenchent les sons au même titre que le clavier. Ils pilotent également diverses fonctions selon le mode actif. → (p. 188)

**16 [S1] [S2] (boutons affectables)**

Vous pouvez affecter divers paramètres ou fonctions à ces boutons qui activent/désactivent ceux-ci en temps réel pour agir sur le son. → (p. 77)

- \* L'appui sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT] enfoncé donne accès à son paramétrage. → (p. 77)

**17 Levier Pitch Bend/Modulation**

Permet de contrôler le pitch-bend ou d'ajouter un vibrato.

## Description de l'appareil

### Face arrière



#### 1 Interrupteur général POWER ON

Permet la mise sous/hors tension de l'appareil. → (p. 28)

#### 2 Connecteur d'alimentation AC In

Branchez ici le cordon d'alimentation fourni avec l'appareil.

#### 3 USB

##### Connecteur USB MEMORY

Branchez ici une clé USB optionnelle (vendue séparément).

- \* Ne faites jamais ce branchement ou retrait quand l'appareil est sous tension sous peine d'endommager les données contenues.
- \* Branchez la clé fermement et bien à fond mais sans brutalité.

##### Connecteur USB MOUSE

Permet le branchement d'une souris (vendue séparément). → (p. 26)

##### Connecteur USB COMPUTER

Permet le branchement d'un câble USB entre l'ordinateur et le Fantom-G. → (p. 281)

#### 4 Connecteurs DIGITAL AUDIO IN/OUT (S/P DIF COAXIAL)

Le Fantom-G dispose de sorties numériques aux formats optique et coaxial (conformes au standard S/PDIF). 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).

- \* S/P DIF est un format d'interface numérique utilisé pour les appareils audionumériques grand public.
- \* La mise hors-tension de l'unité externe branchée sur le connecteur DIGITAL AUDIO IN ou le débranchement du câble de liaison peut créer un bruit gênant au niveau de l'entrée DIGITAL AUDIO IN. Pour y remédier, vous devez soit rebrancher l'unité externe soit désactiver le sélecteur [MIX IN] sur le Fantom-G.

#### 5 Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

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

#### 6 FOOT PEDAL

##### Connecteurs CTRL (CONTROL) 1, 2

Ces connecteurs permettent le branchement de pédales d'expression optionnelles (EV-5, etc.) ou de pédales interrupteur optionnelles (DP series etc.). En leur affectant une fonction déterminée, elles vous permettront la sélection ou la modification des sons. → (p. 31)

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

##### Connecteur HOLD

Ce connecteur peut recevoir, optionnellement, un interrupteur au pied de type momentané (DP series etc.) utilisé comme pédale de maintien. → (p. 31)

Il peut également être paramétré pour utiliser les techniques de demi-pédale ou, en y branchant une pédale compatible, permettre un contrôle fin de la manière dont les timbres de piano sont utilisés.

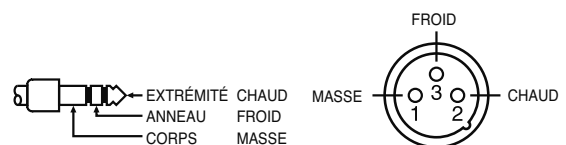
#### 7 AUDIO INPUT

##### Entrée MIC/GUITAR

Permet le branchement d'un micro ou d'une guitare. Mettez le sélecteur associé dans la position correspondant à votre source.

|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>GUITAR (Hi-Z)</b> | Guitare (haute impédance)   |
| <b>PHANTOM OFF</b>   | Micro dynamique: jack 6,35 (symétrique ou non) ou prise XLR   |
| <b>PHANTOM ON</b>    | Micro à condensateur: connecteur XLR (alimentation fantôme 48 V)<br>* Si vous n'avez pas besoin de l'alimentation fantôme, mettez le sélecteur en position PHANTOM OFF. |

- \* Cet appareil est équipé d'un connecteur combo (XLR/TRS) symétrique dont le brochage est indiqué ci-dessous. Vérifiez sa compatibilité avec votre matériel avant tout branchement.



##### Bouton rotatif MIC/GUITAR LEVEL

Gain de l'entrée mic/guitar.



##### Entrées LINE (L, R)

Ces entrées permettent de brancher une source audio (lecteur audio portable par exemple) ou un clavier. Si cette source est mono, branchez-la sur l'entrée L (p. 258).

##### Bouton rotatif LINE LEVEL

Gain de l'entrée à niveau ligne.



#### 8 OUTPUT

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

Ces sorties permettent l'envoi du signal audio en stéréo vers votre système de diffusion ou d'amplification. En mono, utilisez la sortie L. → (p. 26)

##### Sorties OUTPUT B (L, R)

Ce deuxième groupe de sortie permet d'adresser le signal stéréo à un autre système de diffusion ou d'amplification.

##### Sorties séparées INDIVIDUAL 1 à 4

Le signal est émis en mono par chacune de ces sorties à destination d'un système de diffusion ou d'amplification.

- \* L'affectation de ces sorties en stéréo (OUTPUT) ou en mono (INDIVIDUAL) se fait dans les réglages Output Assign. → (p. 152)

#### 9 Prise casque PHONES

Permet le branchement d'un casque stéréo (vendu séparément). → (p. 26)

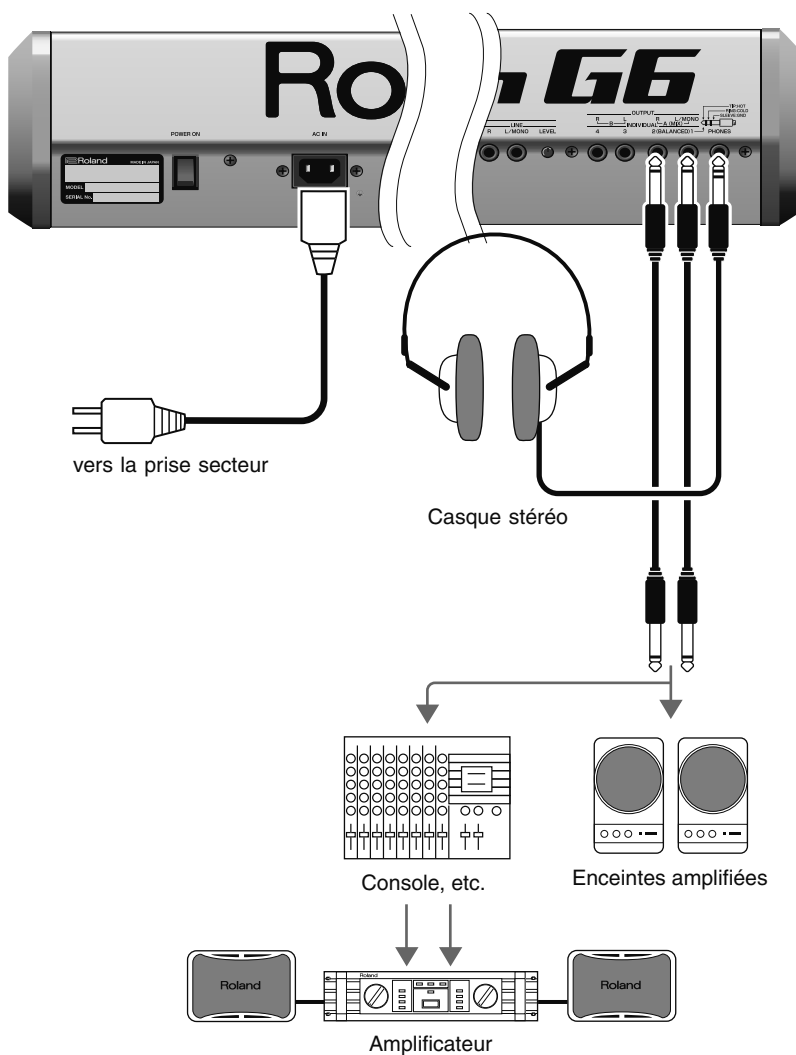


# Branchements

## Branchement d'un ampli et d'un système d'écoute

Le Fantom-G 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-G, et l'autre extrémité dans une prise secteur alimentée.
3. Reliez le Fantom-G à votre système de diffusion comme indiqué dans le schéma ci-dessous.



### REMARQUE

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

### ASTUCE

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

### REMARQUE

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



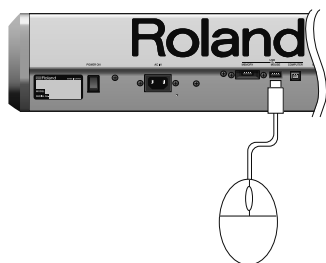
Pour plus de détails sur l'installation des cartes d'extensions (vendues séparément), voir « **Mise en place d'une carte d'extension** » (p. 304-306).





### MEMO

Les sorties OUTPUT A [MIX] acceptent les connexions symétriques. Utilisez des câbles correctement brochés comme indiqué à l'arrière du Fantom-G pour le relier à votre console ou à vos autres appareils.

### Branchement d'une souris USB (vendue séparément)

Le branchement d'une souris informatique du commerce sur le port USB MOUSE en face arrière du Fantom-G fait apparaître un pointeur à l'écran et permet un paramétrage plus aisé via l'interface graphique.



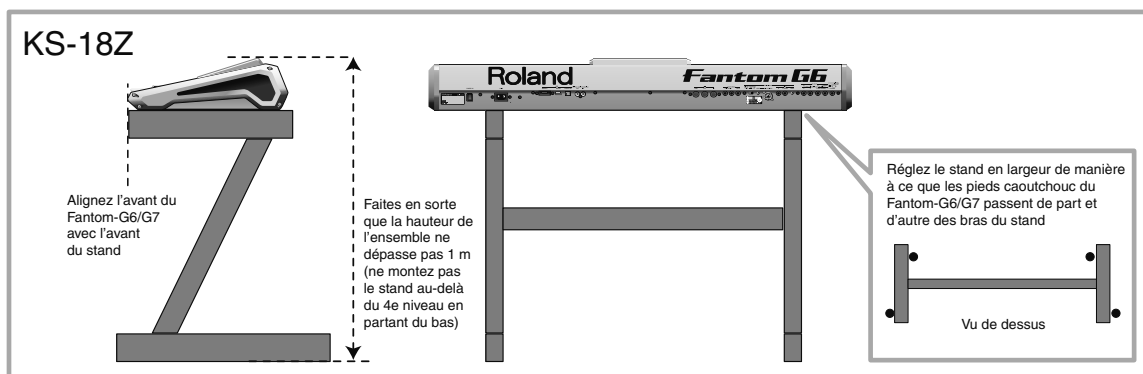
| Action   | Opération associée  |
|--|---|
| Clic gauche  | Sélection (déplacement du pointeur)   |
| Clic droit   | Bouton [ENTER] / menu local   |
| Molette  | Molette VALUE / défilement  |
| Cliquer-glisser (déplacement en maintenant le bouton gauche enfoncé)                                   | Déplacez la souris sur la zone ou sur le bouton pour lesquels vous voulez saisir ou modifier une valeur. Le déplacement vers le haut ou vers la droite augmente la valeur et le déplacement vers le bas ou vers la gauche la diminue.  |
| Clic sur le bouton   | Ouvre le menu (p. 276)  |
| Clic sur le bouton  | Bouton [EXIT] (sortie)  |
| Clic sur le bouton  | Ouvre les accès rapides (p. 44)   |

## Installation du Fantom-G sur un stand

\* Faites attention à ne pas vous pincer les doigts en installant le Fantom-G sur un stand.

### Fantom-G6/G7

Si vous devez installer le Fantom-G6/G7 sur un stand, utilisez le KS-18Z Roland.  
Installez l'instrument sur le stand comme suit.



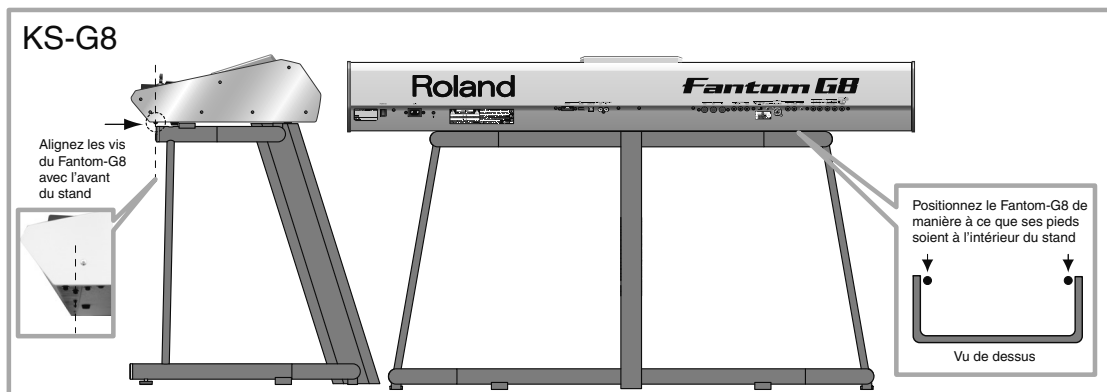
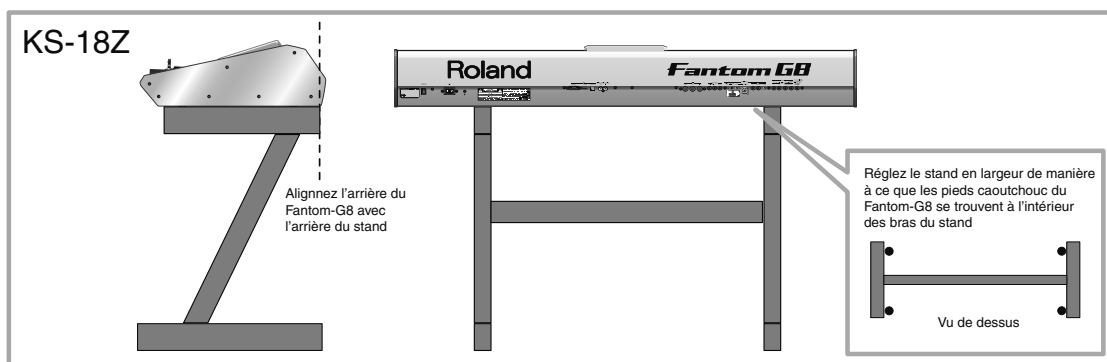
**AVERTISSEMENT:**



L'utilisation d'un stand ne correspondant pas aux instructions ci-dessus pourrait créer une instabilité et créer des accidents.

### Fantom-G8

Si vous devez installer le Fantom-G8 sur un stand, utilisez le KS-18Z ou le KS-G8 Roland.  
Installez l'instrument sur le stand comme suit.



**AVERTISSEMENT:**



L'utilisation d'un stand ne correspondant pas aux instructions ci-dessus pourrait créer une instabilité et créer des accidents.

# Mise sous tension

Une fois les branchements effectués (p. 25), 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-G et des instruments qui lui sont reliés sont-ils tous au minimum ?

**2. Appuyez sur l'interrupteur POWER ON situé en face arrière.**



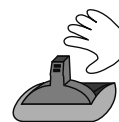
\* Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc normale à la mise sous tension avant qu'il ne puisse produire du son.

**3. Allumez ensuite votre système d'amplification.**

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



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



**Ne pas toucher !**



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

# Mise hors-tension

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

- Les contrôles de volume du Fantom-G 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-G.**

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



Pour couper complètement l'alimentation, éteignez d'abord l'interrupteur POWER puis débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Voir "Alimentation" (p. 7).

# Écoute des morceaux de démonstration

Le Fantom-G dispose d'un morceau de démonstration qui se charge automatiquement à la mise sous tension. Pour le mettre en lecture, procédez comme suit.

## 1. Appuyez sur [PLAY].

Le morceau démarre.



## 2. Appuyez sur [STOP] pour arrêter le morceau.



### Song chargé automatiquement à la mise sous tension (chargement d'un Projet)

À la mise sous tension du Fantom-G (au chargement d'un projet), le Song 001 (le premier de la liste) est chargé automatiquement en mémoire interne.

#### ASTUCE

Si vous préférez que ce chargement ne se fasse pas à la mise sous tension, supprimez le Song 001 comme indiqué dans "**Suppression d'un Song (Song Delete)**" (p. 210).

#### ASTUCE

La réinitialisation (p. 280), recrée le morceau de démo en position 001.

#### REMARQUE

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

# Contrôle de l'appareil

## Vélocité / Aftertouch

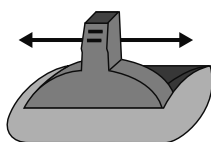
La force de votre jeu (la rapidité d'enfoncement des touches) affecte aussi bien le volume que le timbre des sons. La pression à fond de touche (after-touch) provoque également une modulation du son, variable selon le patch.



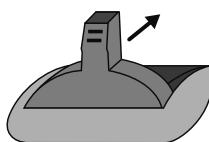
## Pitch Bend/Modulation

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

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



Pitch Bend



Modulation

## Transposition d'octave (OCT)

Vous pouvez transposer le clavier par pas d'une octave dans une plage de +/-3 octaves à l'aide du paramètre « Octave Shift ».

Utilisez KEYBOARD [-OCT] ou [+OCT] à la gauche de l'écran pour effectuer ce paramétrage. Pour revenir à la valeur originale, appuyez sur les deux boutons simultanément.

## Transposition

Vous pouvez transposer le clavier par pas d'un demi-ton dans une plage de -5 à +6 demi-tons en agissant sur le paramètre Transpose.

Appuyez sur le bouton KEYBOARD [TRANSPOSE] situé à gauche de l'écran pour activer cette fonction, puis utilisez les boutons [-OCT] et [+OCT] pour définir le niveau de transposition. Appuyez simultanément sur les deux boutons pour revenir à la valeur par défaut.



Pour plus de détails, voir p. 288.



Il existe deux types d'aftertouch: polyphonique (individuel par touche) ou canal (appliqué à l'ensemble d'un canal MIDI) (p. 251). Le Fantom-G émet des données d'aftertouch polyphonique à partir des pads, et d'aftertouch canal à partir du clavier.



L'amplitude du Pitch-bend peut être réglée pour chaque Patch (p. 96).

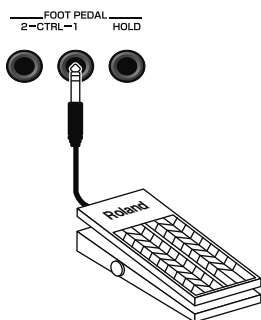
## Pédale de maintien (pédale forte)

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



## Pédale de contrôle

Une pédale d'expression ou une pédale interrupteur optionnelles (EV-5, DP series.) branchée sur un des connecteurs PEDAL CONTROL (1, 2) de la face arrière permet de contrôler le volume ou diverses autres fonctions au pied.



Pour plus de détails, voir p. 287.



Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par la pédale d'expression. Pour plus de détails, voir **“Paramétrage de la pédale de modulation”** (p. 77).



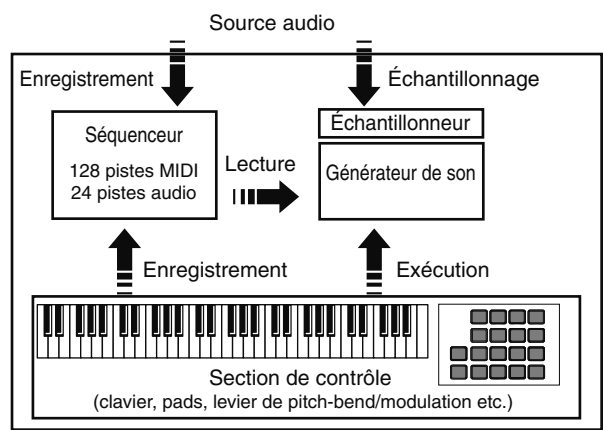
**REMARQUE**  
Utilisez uniquement les modèles de pédales préconisés (EV-5, DP series, BOSS FS-5U; vendues séparément). Tout autre modèle pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager l'appareil.

# Présentation du Fantom-G

## Organisation interne du Fantom-G

### Structure

Le Fantom-G peut être considéré comme constitué d'une **section de contrôle**, d'une **section consacrée à la génération du son**, d'une **section séquenceur** et d'une **section d'échantillonnage**.



### Section de contrôle

Cette section comporte les touches du clavier, le levier de pitch-bend/modulation, les curseurs et boutons de la face avant, le contrôleur D-Beam, ainsi que par extension les pédales éventuellement branchées en face arrière.

### Générateur de son

Cette section génère les sons en réponse aux données d'exécution fournies par la section de contrôle ou par le séquenceur.

### Séquenceur

Le séquenceur du Fantom-G est doté de 128 pistes MIDI et de 24 pistes audio. Les pistes MIDI enregistrent des données d'exécution (MIDI) fournies par le clavier, les pads et les autres contrôles de l'appareil. Les pistes audio enregistrent le son (audio) de sources micro ou guitares branchées sur les entrées audio du Fantom-G.

### Échantillonneur

Un « sampler » ou échantillonneur sert à capturer des sons depuis un lecteur CD ou un micro branché sur l'entrée audio, ou par l'entrée numérique sous forme de fichiers ou « samples ».

Les Samples que vous enregistrez peuvent être utilisés de la même manière que les formes d'ondes incorporées dans le générateur de son (p. 258).

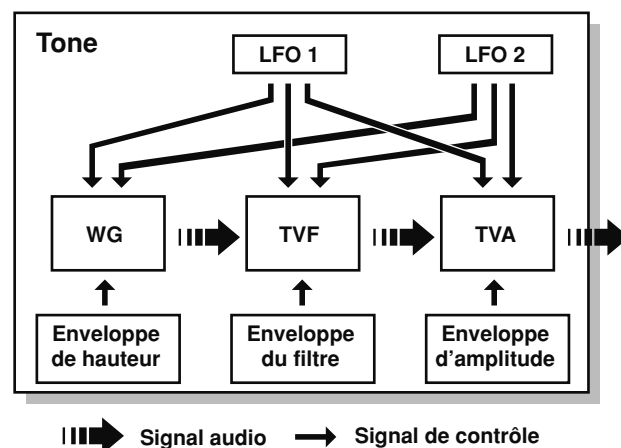
Le Fantom-G peut aussi charger par USB des fichiers WAV/AIFF présents sur votre ordinateur et les utiliser comme Samples.

## Générateur de son

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

### Tones

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



Les Tones sont constitués de 5 éléments :

#### WG (générateur d'onde)

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

Tous les Patches du Fantom-G sont faits de combinaisons de Tones basés sur ces formes d'ondes PCM (waves).

#### REMARQUE

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-G 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.

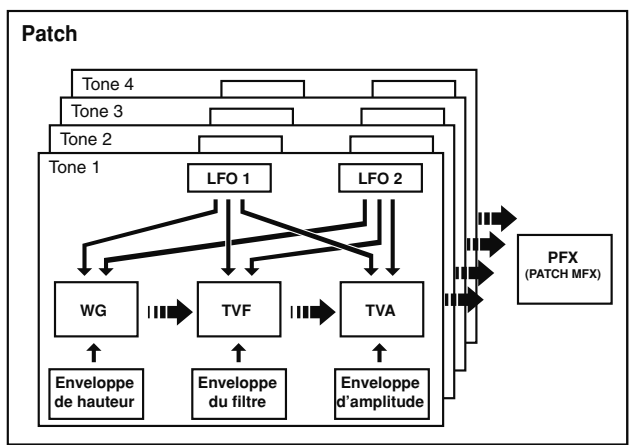


**REMARQUE**

Les Rhythm Tones (sons d'instruments de percussions) n'ont pas de LFO.

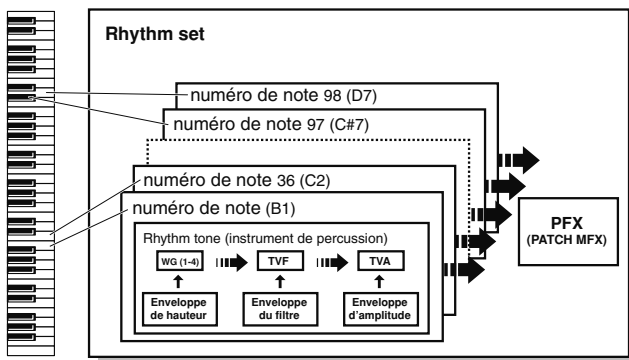
**Patches**

Les Patches sont les sons de base du Fantom-G; ils correspondent à un instrument: piano, orgue ou guitare par exemple. Chaque Patch peut comporter jusqu'à 4 tones. Les paramètres Structure 1&2 et 3&4 (p. 92) déterminent la manière dont ils sont combinés. Vous pouvez appliquer un multi-effets « PFX (Patch MFX) » à chaque Patch.



**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. Vous pouvez appliquer un multi-effets « PFX (Patch MFX) » à chaque Rhythm Set.



**Sample Sets**

Dans le Fantom-G, une forme d'onde obtenue par enregistrement audio ou par échantillonnage est appelée « Sample ». Un « Sample Set » est un ensemble de seize Samples regroupés ensemble. Vous pouvez définir la manière dont chacun des Samples du Sample Set est mis en lecture quand vous appuyez sur un pad ou sur une touche.

**Modes Single / Live / Studio**

Le Fantom-G peut être utilisé dans un des trois modes ci-après:

**Mode Single**

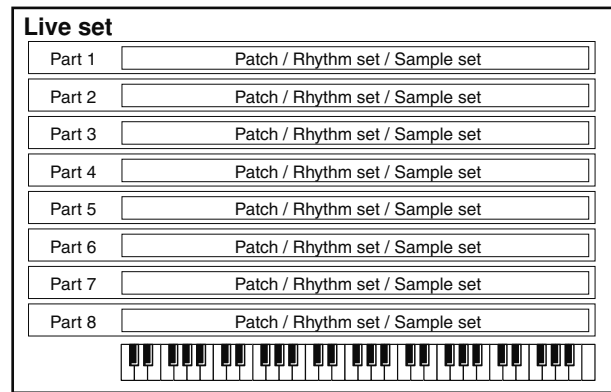
Ce mode permet de jouer isolément un Patch (ou un Rhythm Set, ou un Sample Set) à partir du Fantom-G considéré comme un simple instrument à clavier (piano, orgue etc.). Choisissez ce mode pour éditer un Patch et créer des sons personnalisés.

**Mode Live**

Ce mode est destiné aux prestations en direct, sur scène ou en spectacle. Il permet de piloter jusqu'à huit Patches (ou Rhythm Sets, ou Sample Sets) simultanément. Vous pouvez ainsi créer des « layers » (couches) dans lesquels un son de piano et un son de cordes sont joués simultanément, ou un « split » (partage) dans lequel votre main droite est consacrée au son de piano tandis que la main gauche joue un son de basse.

**Live set**

Un ensemble de réglages du mode Live peut être sauvegardé en tant que « Live Set ».



**Mode Studio**

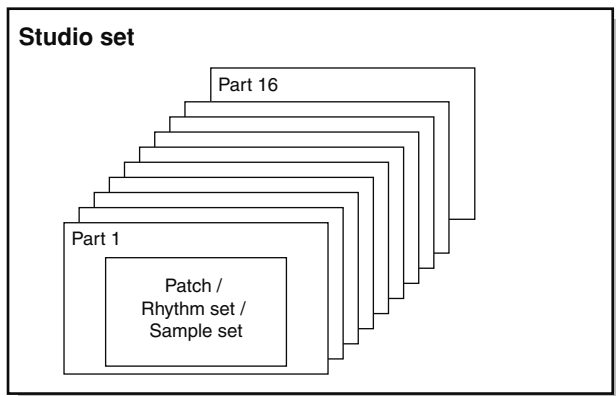
Ce mode est destiné à l'enregistrement de Songs (morceaux) au sein de l'appareil. Il offre pour cela seize Parts pouvant recevoir chacune un Patch (ou un Rhythm Set ou un Sample Set) et permet donc de mixer jusqu'à seize sons différents en même temps.

La page d'écran « Mixer » permet un réglage indépendant des niveaux et des panoramiques de chaque Part.

**Studio set**

Un ensemble de réglages du mode Studio peut être sauvegardé en tant que « Studio Set ».

## Présentation du Fantom-G



### Part

Dans le Fantom-G, une « Part » est l'emplacement auquel vous affectez un Patch, un Rhythm Set ou un Sample Set.

Le mode Live met huit Parts à votre disposition et vous permet d'affecter à chacun un Patch, un Rhythm Set ou un Sample Set. Vous pouvez donc jouer jusqu'à huit sons simultanément dans ce mode.

Le mode Studio met seize Parts à votre disposition, qui peuvent également recevoir selon vos besoins un Patch, un Rhythm Set ou un Sample Set.

### Groupes de Parts (Part Group)

En plus des Parts internes (associées au générateur de son interne), le Fantom-G propose des groupes de Parts pour les cartes d'extension 1 et 2 et pour la sortie MIDI externe.

| Part Group | Description                         | Nombre de Parts                                |
|------------|-------------------------------------|--|
| Internal   | Interne (générateur de son interne) | mode Live: 8<br>mode Studio: 16                |
| EXP 1      | Carte d'extension 1                 | jusqu'à 16<br>* dépend de la carte d'extension |
| EXP 2      | Carte d'extension 2                 | jusqu'à 16<br>* dépend de la carte d'extension |
| External   | Sortie MIDI externe                 | 16   |

## Gestion de la polyphonie

Le Fantom-G 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-G d'en dépasser la limite.

### Calcul du nombre de voix utilisées

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

\* L'utilisation de la fonction *Realtime time stretch* consomme deux fois plus de polyphonie que le résultat donné ci-dessus.

### Polyphonie d'un Patch

Quand le Fantom-G 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. 90).

L'option « Patch Priority » peut prendre deux valeurs: LAST ou LOUDEST. Dans l'option LAST chaque nouvelle note dépassant la polyphonie de 64 provoque l'arrêt de la note la plus anciennement jouée. Dans l'option LOUDEST c'est la note la moins audible qui est supprimée. La valeur par défaut et la plus communément utilisée est LAST.

Quand vous jouez 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. 141). Quand au sein d'un Patch une note doit être suspendue pour faire place à une nouvelle, le paramétrage de l'option **patch priority** (p. 90) s'applique.

### Voice reserve (réserve de polyphonie)

Le Fantom-G 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. 141).

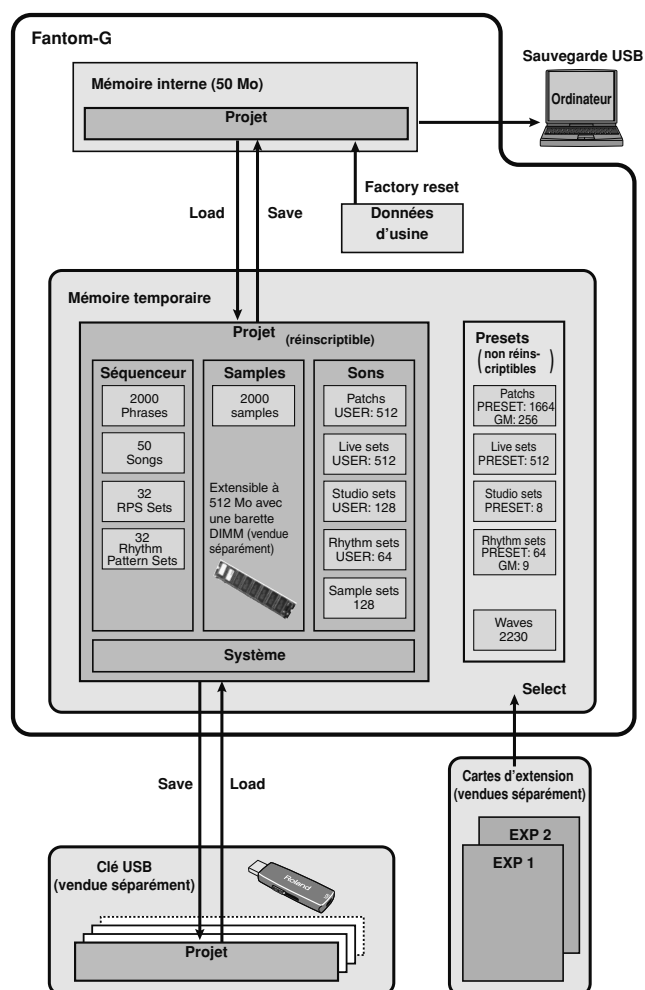
#### MEMO

Le cumul de réserve de l'ensemble des Parts ne peut dépasser 64 notes.

#### REMARQUE

Les pistes audio d'un Song en cours de lecture ont priorité sur le paramétrage Voice reserve.

## Espaces mémoire



### Projet

Le conteneur de niveau supérieur au sein du Fantom-G est le « projet » (project). Comme indiqué ci-dessus, un projet comporte des données de séquences, des samples, des sons associés à un ensemble de paramètres systèmes. Vous ne pouvez utiliser qu'un projet à la fois dans le Fantom-G.

### Données Preset

Il s'agit de données de Patches, Live Sets, Studio Sets, Rhythm Sets et de Waves en lecture seule (permanentes dans l'appareil).

### Mémoire interne

Le Fantom-G dispose d'une mémoire interne dans laquelle vous pouvez sauvegarder un projet (susceptible d'être remplacé par un autre à volonté). La réinitialisation (Factory Reset) permet de ramener l'appareil dans sa configuration d'usine (p. 280).

La mémoire interne fait environ 50 Mo. Si vous avez besoin de sauvegarder un projet de plus de 50 Mo, vous devez utiliser une clé USB.

### Mémoire temporaire

Quand vous allumez l'appareil ou chargez un projet, ses données sont chargées en « mémoire temporaire ».

L'édition d'un Patch ou d'un Song se fait également en mémoire temporaire. Ces éditions sont perdues si l'appareil est mis hors-tension, et pour les conserver, vous devez procéder à une sauvegarde (SAVE/WRITE).

### Barrette DIMM (vendue séparément)

Vous pouvez installer dans l'appareil jusqu'à 512 Mo de mémoire DIMM. Cette installation permet également d'augmenter le temps d'enregistrement. Pour plus de détails sur son installation, voir «**Extension mémoire**» (p. 308, p. 310).

### Clé USB (vendue séparément)

La mémoire interne ne peut contenir qu'un projet à la fois, mais une clé USB peut en contenir plusieurs. Vous pouvez brancher une telle clé sur le port USB MEMORY de la face arrière (p. 24). Pour plus de détails sur le formatage de la clé, voir p. 280.

\* Les clés USB formatées à un autre format que le FAT ne peuvent pas être reconnues par le Fantom-G. Utilisez votre ordinateur pour les formater au format FAT ou FAT32 si vous êtes sous Windows, ou au format MS-DOS (FAT32) si vous êtes sous Mac OS X.

### Sauvegarde USB

Vous pouvez relier le Fantom-G à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB et sauvegarder ainsi vos projets présents en mémoire interne ou sur clé USB vers le disque dur de votre ordinateur (p. 281).

Les Samples créés sur le Fantom-G peuvent également être utilisés par les logiciels de votre ordinateur et inversement, vous pouvez aussi utiliser des formes d'ondes créées sur l'ordinateur en tant que Samples dans le Fantom-G.

### Données d'usine

Un espace mémoire est dédié à la conservation de « l'état d'usine » pour la mémoire interne. Cela peut vous permettre de retrouver des Patches d'usine ou d'autres données éventuellement effacées par vos travaux en effectuant une réinitialisation (Factory Reset) (p. 280).

\* *Veillez à bien sauvegarder vos créations présentes en mémoire interne avant d'effectuer une réinitialisation. (Les données en cours d'édition seront également perdues.)*

### Cartes d'extension (ARX series, vendues séparément)

Le Fantom-G peut recevoir jusqu'à deux cartes d'extension (ARX series, vendues séparément). Chaque carte comporte un générateur de son et augmente à la fois le nombre de son et la polyphonie disponibles. Pour plus de détails sur leur installation, voir «**Installation de la carte d'extension**» (p. 304, p. 306).

## Effets internes

### Types d'effets

Le Fantom-G est doté des processeurs d'effets ci-dessous. Les réglages sont indépendants pour chacun d'eux.

### PFX (Patch MFX) (Multi-effet de Patch)

Ce multi-effets est dédié spécifiquement au Patch et peut donc être considéré comme constituant propre du son du Patch. Vous pouvez choisir entre 76 types d'effets incluant la distorsion ou l'effet rotatif.

### MFX (Multi-effet)

Il s'agit d'un multi-effets polyvalent, capable d'opérer de nombreuses modifications sur le son.

Vous pouvez choisir entre 78 types d'effets incluant la distorsion ou l'effet rotatif.

### 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. Dix 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-G et disposant de réglages indépendants pour les graves, les mediums et les aigus. Il sert à obtenir un niveau plus constant

### Effet affecté aux entrées

Il s'agit d'un effet spécifiquement dédié aux sources externes. Vous pouvez choisir entre six types incluant l'égalisation ou la compression.

## Séquenceur

### Audio et MIDI

Le séquenceur du Fantom-G peut enregistrer aussi bien l'audio que le MIDI.

### Audio (samples)

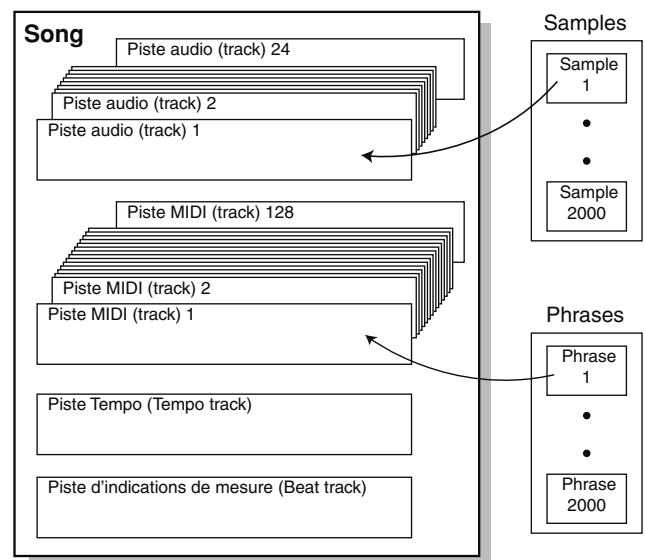
La partie audio enregistre le son d'une source branchée sur les entrées audio du Fantom-G: micro ou lecteur audio par exemple. Le résultat de cet enregistrement est appelé « Sample » et le séquenceur vous permet de créer des morceaux en plaçant simplement des Samples dans une piste audio.

### MIDI (phrases)

La partie MIDI n'enregistre pas du son mais vos actions sur le clavier ou les Pads. Le résultat de cet enregistrement est appelé « Phrase » et le séquenceur vous permet, comme pour l'audio, de créer des morceaux en plaçant simplement des Phrases dans une piste MIDI. Dans la mesure où les deux types d'enregistrement permettent de capturer une prestation, le MIDI ressemble à l'audio, mais en fait il n'enregistre pas du son mais seulement des notes jouées ou des actions sur les contrôles, ce qui offre des possibilités d'édition ultérieures beaucoup plus fines, note par note.

### Qu'est-ce qu'un Song?

Les données d'exécution d'une composition sont appelées ici « song » (morceau). Un Song peut regrouper de 1 à 24 pistes audio, de 1 à 128 pistes MIDI, une piste de tempo (tempo track) et une piste d'indications de mesure (Beat track).



## Qu'est-ce qu'une « Track » (piste)?

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

## Pistes audio 1 à 24

Vous disposez de 24 pistes pour l'enregistrement audio.

## Samples

Les données d'un enregistrement audio sont appelées « Sample ». Vous pouvez créer jusqu'à 2000 samples dans un projet. Le Fantom-G peut capturer des samples soit par échantillonnage (p. 258), soit par import de fichiers WAV/AIFF depuis votre ordinateur par une liaison USB (p. 283). Vous pouvez aussi créer un Song en insérant des Samples dans une piste audio.

Les Samples peuvent également être exploités par la fonction Sample Pad (p. 191) qui permet d'en déclencher la lecture d'une simple frappe sur un pad.

## Pistes MIDI 1 à 128

Vous disposez de 128 pistes MIDI destinées à l'enregistrement de vos prestations MIDI. Une piste MIDI peut être affectée à une des 16 Parts du Fantom-G (en mode Studio), ou aux deux ensembles de 16 Parts des cartes d'extension (le nombre réel de parts dépendant de chaque carte d'extension) ou à 16 Parts d'unités externes branchées sur la sortie MIDI. Il est également possible d'affecter plusieurs pistes à une unique Part (vous pouvez par exemple affecter les pistes (tracks) 1 et 2 à la Part 1 du Fantom-G).

## Phrases

Un ensemble de données MIDI enregistrées dans une piste MIDI est appelé « Phrase ». Vous pouvez créer jusqu'à 2000 Phrases dans un projet. Comme pour les pistes audio, chaque phrase peut enregistrer les données de 16 canaux MIDI et vous pouvez créer un morceau en insérant vos phrases dans une piste MIDI.

Les phrases sont compatibles avec la fonction RPS qui permet de les déclencher d'une simple pression sur un Pad (p. 196). Les Phrases peuvent donc être utilisées pour enregistrer des interventions que vous pourrez utiliser sur scène.

Les phrases peuvent aussi servir à prendre note instantanément d'une idée musicale.

## Piste de tempo (Tempo track)

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

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

De cette manière les Songs sont lus en suivant les données de leur piste de tempo, mais si vous modifiez le tempo en cours de lecture, le tempo de l'ensemble du Song sera modifié en conséquence.

## Piste d'indications de mesure (Beat track)

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

## Songs et modes du générateur de son

Le séquenceur du Fantom-G peut être utilisé à tout moment et quelque soit le mode sélectionné pour le générateur de son (Single, Live, ou Studio).

En mode Studio vous pouvez enregistrer une prestation séparée pour chaque Part et utiliser ainsi jusqu'à 16 sons simultanés. Ce mode est donc très adapté pour l'enregistrement puis la lecture de morceaux (Songs) utilisant de nombreux instruments comme batterie, basse et piano.

## Fichiers SMF (Standard MIDI File, .MID)

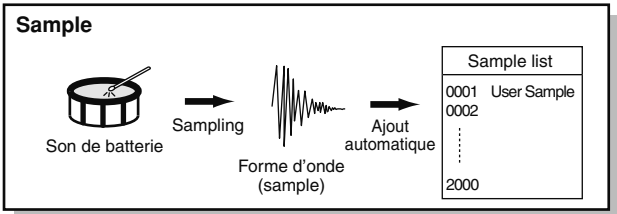
Les fichiers SMF (Standard MIDI File) sont un format de fichier permettant l'échange de données d'exécution musicale entre applications. Des Songs créés sur le Fantom-G peuvent ainsi être sauvegardés au format SMF pour être utilisés ailleurs, et inversement le Fantom-G peut aussi lire des données musicales compatibles avec les standards GM/GM2 (GM Scores).

## Section Sampling

La section Sampling sert à « échantillonner » (enregistrer) des données audio provenant de sources externes de type lecteur audio ou micro. Les échantillons (Samples) ainsi créés peuvent ensuite être utilisés en tant que composants d'un Patch ou d'un Rhythm Set. Vous pouvez aussi importer des fichiers au format WAV/AIFF et les utiliser de la même manière.

### Organisation des Samples

Un « Sample » est donc une forme d'onde (wave) créée par échantillonnage (sampling) sur le Fantom-G. Il est en fait constitué de l'association entre une forme d'onde et des paramètres d'exécution: points de début et de fin de lecture, points de bouclage etc. Le Fantom-G peut contenir jusqu'à 2000 Samples dans un Projet.



# Fonctions de base du Fantom-G

## Choix du mode pour le générateur de son

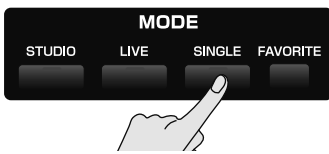
Le Fantom-G propose trois modes de fonctionnement: Single, Live, et Studio. Choisissez celui qui est le plus adapté à vos besoins.

### Mode Single

Ce mode ne permet de jouer qu'un son (Patch, Rhythm set, Sample set) à la fois.

#### < Choix du mode Single >

1. Appuyez sur [SINGLE].



cf.

“Utilisation en mode Single” (p. 46)

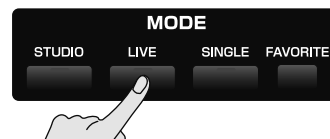
### Mode Live

Ce mode permet de combiner plusieurs sons à la fois (Patches, Rhythm sets, Sample sets) dans le cadre de prestations en direct, sur scène.

Ces sons peuvent être associés en « layers » (couches) pour être joués simultanément, ou en « split », répartis dans différentes sections du clavier.

#### < Choix du mode Live >

1. Appuyez sur [LIVE].



cf.

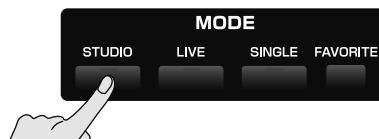
“Utilisation en mode Live” (p. 58)

### Mode Studio

Ce mode est destiné à enregistrer des morceaux en utilisant un maximum de sons simultanés (Patches, Rhythm sets, Sample sets). Il permet de mixer confortablement les niveaux et les panoramiques de ses seize Parts.

#### < Choix du mode Studio >

1. Appuyez sur [STUDIO].



cf.

“Utilisation en mode Studio” (p. 66)

# Fonctions de base du Fantom-G

## Touches de fonction

Les huit touches de fonction [F1] à [F8] situées sous l'écran exécutent les fonctions dont le nom apparaît en regard, dans la partie basse de l'écran. Ces fonctions varient d'une page d'écran à l'autre.



### Fenêtres

L'écran peut comporter des cadres plus petits appelés « fenêtres ». Il peut en exister de différents types: certaines affichent une liste, d'autres proposent des dialogues ou des messages de confirmation.

Pour refermer une fenêtre, appuyez sur [EXIT]. Certaines se referment automatiquement à la validation de l'opération.

## Déplacement du curseur

Un même écran (ou une même fenêtre) affiche de nombreux paramètres ou éléments simultanément. Pour éditer l'un deux, 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 ▲ / ▼ / ◀ / ▶ .



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

### ASTUCE

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.

### ASTUCE

Quand le curseur est affiché, l'appui sur la touche [ENTER] fait parfois apparaître une liste de choix correspondant à ce paramètre. C'est pratique pour visualiser l'ensemble des options disponibles. Quand cette liste est affichée, vous pouvez également utiliser les pads pour valider vos choix (p. 41).

## Sélection à la souris

Si vous utilisez une souris USB, vous pouvez déplacer le curseur en cliquant directement sur une valeur.



## Modification d'une valeur

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

### ASTUCE

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

## Molette VALUE

La rotation de la molette dans le sens horaire augmente la valeur et la rotation inverse la diminue. Le maintien de la touche [SHIFT] enfoncée pendant la rotation permet un défilement plus rapide.



Quand le curseur est sur un paramètre, l'appui sur [ENTER] (ou un clic-droit de la souris) affiche une fenêtre de saisie. Utilisez ▲ or ▼ pour sélectionner la valeur et appuyez sur [ENTER] pour la valider.

## [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. L'utilisation de ces mêmes touches en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée provoque un défilement avec des incréments encore plus larges.



## Saisie à la souris

Vous pouvez modifier la valeur par cliquer-glisser de la souris sur une valeur ou sur un bouton rotatif à l'écran. Les déplacements vers le haut ou vers la droite augmentent la valeur, et les déplacements vers le bas ou vers la gauche la diminuent.



## Utilisation des pads

L'appui sur le bouton [NUMERIC] convertit les pads en pavé numérique.



La correspondance entre les pads et les valeurs se fait comme suit:

| Pads  | Valeur saisie       |
|-------|---------------------|
| 1 à 9 | 1 à 9               |
| 10    | 0                   |
| 11    | +                   |
| 12    | -                   |
| 15    | (virgule)           |
| 16    | BS (retour arrière) |
| ROLL  | Annulation          |
| HOLD  | Enter (validation)  |

Quand vous avez saisi votre valeur, appuyez sur [ENTER] pour la valider. Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].



## Utilisation des boutons rotatifs

Si l'écran affiche de petits nombres sous la forme ci-après: ( 1 , 2 , 3 , 4 ), vous pouvez utiliser les boutons rotatifs 1 à 4 pour éditer le paramètre correspondant.

Nombres



### Attribution d'un nom

Le Fantom-G, vous permet d'attribuer un nom aux Patches, Rhythm sets, Live sets, Studio sets, Songs, Phrases, ou Samples lors de leur sauvegarde. La procédure est identique pour tous les types de données.

1. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur sur la position de la lettre à modifier ou à valider.



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

- [F5 (Delete)]: Supprime le caractère présent à la position du curseur et ramène les caractères qui suivent d'un pas vers l'arrière.
- [F6 (Insert)]: Insère un espace à la position du curseur.
- [F7 (Cancel)]: Annule la saisie du nom.
- [F8 (OK)]: Confirme la saisie.
- [◀] [▶]: Déplace le curseur.
- [▲] [▼]: Alterne entre majuscules et minuscules.

Les caractères et symboles accessibles sont:


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

#### REMARQUE

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

### Saisie des caractères à la souris

Si vous utilisez une souris USB, vous pouvez saisir vos caractères en cliquant sur un clavier virtuel.

1. Cliquez sur l'icône du clavier  dans la page de saisie des noms.  
Le clavier virtuel apparaît à l'écran.
2. Cliquez sur les lettres du clavier pour saisir le nom.
3. Appuyez sur [F8 (OK)] ou cliquez dessus pour valider la saisie.

#### MEMO

Après avoir utilisé une fois le clavier virtuel pour la saisie, il vous sera proposé ensuite automatiquement dès que vous appelez une saisie de nom.

## Différents modes de fonctionnement des Pads

cf.

Pour plus de détails, voir “Utilisation des Pads” (p. 188).

### Choix du mode

Il existe 16 modes de fonctionnement pour les Pads. Appuyez sur [PAD MODE] pour les sélectionner.

#### 1. Appuyez sur [PAD MODE].

[PAD MODE] clignote et le Pad [1] à [16] correspondant au mode actif clignote aussi.

#### MEMO

Si vous préférez ne pas changer de mode, appuyez à nouveau sur [PAD MODE]. [PAD MODE] s'éteint et vous revenez à l'état précédent.



#### 2. Appuyez sur un des Pads [1] à [16].

Le mode de Pad correspondant est appelé. Le tableau ci-dessous indique le fonctionnement de chaque mode et la page de référence correspondante.

| n° de Pad | Mode de Pad  | Description   | Page de référence |
|-----------|--------------|---|-------------------|
| 1         | SAMPLE PAD   | Lecture d'un Sample set   | p. 191            |
| 2         | RHYTHM       | Lecture d'un Rhythm set   | p. 192            |
| 3         | CHORD MEMORY | Formes d'accords de la fonction Chord Memory (p. 80)  | p. 193            |
| 4         | ARPEGGIO     | Choix du style d'arpège de la fonction Arpeggio (p. 78)                                     | p. 193            |
| 5         | RPS          | Lecture de Phrases  | p. 194            |
| 6         | RHYTHM PTN   | Lecture de Rhythm patterns  | p. 196            |
| 7         | tone SEL/SW  | Sélection et activation/désactivation de Tones  | p. 197            |
| 8         | TRACK MUTE   | Mute des pistes du séquenceur   | p. 197            |
| 9         | BOOKMARK     | Accès rapides à certaines pages d'écran mémorisées  | p. 198            |
| 10        | MIDI TX SW   | Activation/désactivation de la transmission MIDI en externe (par canal MIDI, de 1 à 16)     | p. 198            |
| 11        | EFFECT SW    | Activation des effets (sauf pour le multi-effets de Patch)                                  | p. 199            |
| 12        | PATCH MFX SW | Activation du multi-effets pour chaque Part   | p. 199            |
| 13        | PART SELECT  | Sélection de Part (1 à 16) et de bank s (INT/EXP1/EXP2/EXT)                                 | p. 200            |
| 14        | PART MUTE    | Mute de Part (1 à 16) et de bank s (INT/EXP1/EXP2/EXT)                                      | p. 200            |
| 15        | USER GROUP   | Mémorisation/rechargement de Patches, Live Sets ou Studio Sets du groupe User (utilisateur) | p. 201            |
| 16        | FAVORITE     | Mémorisation/rechargement de réglages « favoris »   | p. 202            |

## Visualisation des affectations des Pads

Appuyez sur [PAD SETTING], pour accéder à la page d'information et de paramétrage du mode de Pads en cours de sélection.

#### MEMO

Pour revenir à l'affichage précédent, appuyez à nouveau sur [PAD SETTING] (son témoin s'éteint).



## Utilisation du système de Pads comme pavé numérique

L'appui sur PAD [NUMERIC], transforme les pads en pavé numérique. → “Utilisation des pads” (p. 41)



### Accès rapides

En appuyant sur le bouton **[DISPLAY]** vous pouvez accéder directement aux pages d'écran les plus importantes.

#### 1. Appuyez sur **[DISPLAY]**.



Le menu des accès rapides (Shortcuts) apparaît.

#### **MEMO**

Vous pouvez aussi accéder à ce menu en cliquant à la souris sur l'icône des raccourcis.

#### 2. Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour choisir la page d'écran à laquelle vous voulez accéder, puis appuyez sur **[F8 (Select)]**.

Si vous préférez annuler, appuyez sur **[F7 (Cancel)]**.

### Liste des accès rapides

| Menu                               | Page                |
|------------------------------------|---------------------|
| Studio Play /Live Play/Single Play | p. 66, p. 58. p. 46 |
| Patch Zoom Edit                    | p. 84               |
| Patch Pro Edit                     | p. 86               |
| Song Play/Song Edit                | p. 205, p. 232      |
| Sample Edit                        | p. 266              |
| Effects Routing                    | p. 151              |
| Sampling                           | p. 260              |
| Input Setting                      | p. 258              |
| Digital/USB Input Level            | p. 297              |
| Master Level                       | p. 293              |
| Pad Setting                        | p. 190              |



# Utilisation en mode Single

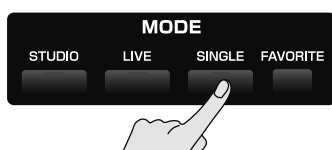
En mode Single, le clavier et les Pads ne pilotent qu'un seul son (Patch/Rhythm set/Sample set).

## La page d'écran Single Play

### Appel de la page Single Play

Pour accéder à la page Single Play, procédez comme suit.

#### 1. Appuyez sur [SINGLE].



Vous passez en mode Single et la page Single Play apparaît.



Opérations associées aux touches de fonction de la page Single Play

| Touche de fonction | Description  | Page   |
|--------------------|--|--------|
| F1<br>Patch List   | Sélection d'un son (patch).  | p. 49  |
| F3<br>Part View    | Paramétrage détaillé de chaque Part (clavier, sample pad, rhythm part).  | p. 51  |
| F4<br>Control      | Choix des paramètres pilotés par les contrôles temps réel et le D Beam.  | p. 51  |
| F5<br>PFX          | Accès à la page d'édition du PFX (Patch Multi-effect).   | p. 157 |
| F6<br>User Group   | Accès à la liste des groupes utilisateurs dans laquelle vous pouvez mémoriser vos Patches les plus fréquemment utilisés. | p. 201 |
| F7<br>Patch Edit   | Édition d'un Patch.  | p. 84  |
| F8<br>Tone Sw/Sel  | Sélection des Tones actifs.  | p. 50  |

## Fonctions accessibles dans la page Single Play



| Numéro | Commentaire   | Page   |
|--------|---|--------|
| 1      | Affichage du mode du générateur de son.   | p. 39  |
| 2      | Statut on/off de chaque effet.<br>PFX Patch multi-effets<br>MFX1 Multi-effets 1<br>MFX2 Multi-effets 2<br>IFX Input effect<br>CHO Chorus<br>REV Reverb<br>MAS Mastering | p. 150 |
| 3      | Position de lecture dans le Song et statut du séquenceur.   | p. 205 |
| 4      | Boutons Menu/Exit/Shortcut destinés à la souris USB.  | p. 26  |
| 5      | Affiche/sélectionne le groupe de Part, le numéro de Part, le type de Part, la Bank, le numéro et le nom du Patch/Rhythm Set/Sample Set en cours de sélection.           | p. 47  |
| 6      | Affiche/sélectionne la catégorie du Patch et détermine si cette catégorie est verrouillée ou non.   | p. 48  |
| 7      | Affiche le mode de Pad.   | p. 188 |
| 8      | Affiche/sélectionne le groupe de Part, le numéro de Part, le type de Part, la Bank, le numéro et le nom du Rhythm Set/Sample Set en cours de sélection pour les pads.   | p. 52  |
| 9      | Affiche les fonctions affectées aux contrôles assignables: curseurs 1 à 8, boutons rotatifs 1 à 8 et sélecteurs S1 et S2.   | p. 51  |
| 10     | Affiche le "Bend Mode" (p. 97) du levier de pitch-bend.   | p. 97  |
| 11     | Affiche la fonction affectée au contrôleur D Beam et l'état de réponse de ce dernier.   | p. 72  |

## Choix d'un Patch

Le Fantom-G dispose de quatre banks de Patches: User, Preset, User Sample et GM.

### USER

C'est le groupe dans lequel les Patches peuvent être ré-écrits. Il permet de stocker ceux que vous avez créés ou modifiés. Le Fantom-G comporte 512 Patches de ce type.

### PRST (Preset)

Ce groupe interne au Fantom-G concerne des Patches qui ne peuvent pas être effacés. Vous pouvez toutefois en modifier les réglages, puis sauvegarder ces modifications en mémoire USER.

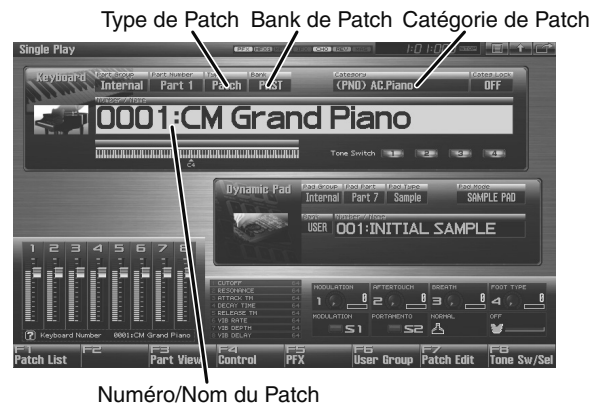
### GM (GM2)

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-G est doté de 256 de ces Patches.

### USAM (User Sample)

Cette bank permet d'accéder aux samples internes du Fantom-G.

### 1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



### 2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le Bank de Patch, puis utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir le bank de Patches.

**USER:** User  
**PRST:** Preset  
**GM:** GM (GM2)  
**USAM:** User Sample

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

### 3. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le numéro de Patch.

### 4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner un numéro de Patch.

#### MEMO

Vous pouvez aussi utiliser les pads comme pavé numérique pour la saisie des nombres (numéros de Patches). → "Utilisation des pads" (p. 41)

### 5. Jouez quelques notes pour entendre le son.

#### MEMO

Vous pouvez aussi utiliser les méthodes ci-dessous pour sélectionner un Patch:

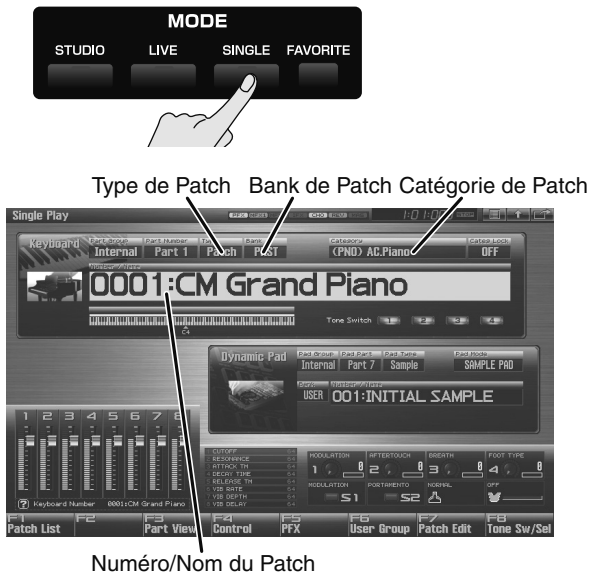
"Appel des Patches par catégorie (Patch Finder)" (p. 48)

"Appel des Patches au sein d'une liste" (p. 49)

## Appel des Patches par catégorie (Patch Finder)

Le Fantom-G 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.

1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



\* Vérifiez que le type de Patch est réglé sur « Patch ». S'il est réglé sur « Rhythm » ou « Sample » utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le type de patch et utilisez la molette VALUE ou le bouton [DEC] pour sélectionner « Patch »

2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur la « Patch Category » et utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir la catégorie.
3. Appuyez sur ► pour amener le curseur sur « Categ Lock » et utilisez la molette VALUE ou la touche [INC] pour mettre cette fonction sur ON.
4. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le bank ou sur le numéro de Patch et utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner le Patch. Selon la position du curseur (Bank ou Patch), votre sélection concerne la Bank ou le Patch.

### MEMO

Vous pouvez librement changer la catégorie d'un Patch dans la page Patch Pro Edit (p. 86) en modifiant le paramètre « Patch Category » (p. 89).

Les différentes catégories sont:

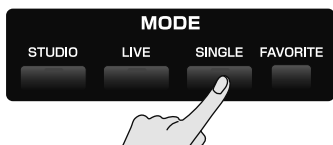
| Catégorie |              | Nature  |
|-----------|--------------|---|
| ---       | No Assign    | Non affectée  |
| PNO       | AC.Piano     | Pianos acoustiques                                    |
| EP        | EL.Piano     | Pianos électriques                                    |
| KEY       | 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                                 |
| HIT       | Hit&Stab     | Accords orchestraux (brutaux)                         |
| 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                                    |
| 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 & Groove   |
| DRM       | Drums        | Batterie  |
| CMB       | Combination  | Autres Patches utilisant les fonctions Split et Layer |



## Appel des Patches au sein d'une liste

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

1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



2. Appuyez sur [F1 (Patch List)].

L'écran Patch List apparaît.



Vous pouvez utiliser [F3 (Patch)], [F4 (Rhythm Set)], et [F5 (Sample Set)] pour changer de type de Patch (Patches, Rhythm sets, Samples sets).

3. Utilisez [F1] [F2] ou ◀ / ▶ pour sélectionner une catégorie.

### MEMO

Vous pouvez aussi utiliser le bouton [Knob 4] de la face avant pour choisir la catégorie et le curseur [Slider 8] pour faire défiler la liste. → "Magic Control" (p. 290)

4. Utilisez la molette VALUE, ou les boutons [DEC] [INC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner un Patch.


### MEMO

Vous pouvez appuyer sur [F7 (Preview)] pour écouter le patch à l'aide d'une phrase adaptée, présélectionnée pour chaque catégorie (Phrase Preview).

### MEMO

Le bouton [F6 (User Group)] permet d'utiliser un son que vous utilisez fréquemment dans le groupe utilisateur (USER). Pour plus de détails, voir "Mémorisation d'un son dans la page User Group" (p. 201).

### MEMO

Si vous utilisez une souris USB, vous pouvez cliquer sur le symbole du clavier  présent dans la page et effectuer votre recherche à l'aide du clavier virtuel qui apparaît.

5. Appuyez sur [F8 (Select)] pour confirmer votre sélection de Patch.

## Préécoute des Patches (Phrase Preview)

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

1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



2. Appuyez sur [F1 (Patch List)] pour accéder à l'écran Patch List.



3. Maintenez [F7 (Preview)] enfoncé

Vous entendez le patch sélectionné dans la liste.

4. Relâchez [F7 (Preview)] pour arrêter la lecture de la phrase.

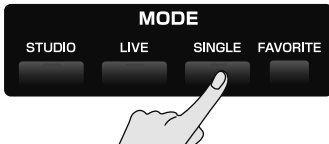


Pour modifier la manière dont la phrase est jouée par la fonction Phrase Preview, reportez-vous au paramétrage Preview Mode (p. 296).

### Activation/désactivation des Tones (Tone On/Off)

Un Patch étant une combinaison de un à quatre Tones, vous pouvez désactiver, si besoin, les Tones indésirables pour ne garder qu'un timbre actif.

1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



2. Appuyez sur [F8 (Tone Sw/Sel)].  
La fenêtre Tone Switch/Select apparaît.



3. Appuyez sur [F1 (Tone Sw)]-[F4 (Tone Sw)] pour activer/désactiver chaque Tone. Chaque pression sur le bouton fait alterner entre les états ON et OFF.

4. Appuyez sur [EXIT] pour refermer la fenêtre.

#### ASTUCE

Si vous n'avez qu'un ou deux Tones dans un Patch, désactivez les autres et mémorisez ce Patch dans une mémoire indépendante. Vous réduisez ainsi la demande en polyphonie au Fantom-G.

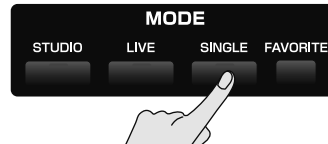
#### ASTUCE

Vous pouvez aussi utiliser les Pads pour sélectionner les Tones et les activer ou les désactiver (p. 197).

### Jeu monophonique (Monophonic)

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

1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



2. Appuyez deux fois sur [PATCH] pour accéder à l'écran Patch Pro Edit.



3. Appuyez sur [F1 (Up)] ou [F2 (Down)] pour sélectionner l'onglet « Solo/Porta ».

Un écran semblable à celui-ci apparaît :



4. Appuyez sur ▲ or ▼ pour amener le curseur sur « Mono/Poly.»

Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [DEC] pour sélectionner « MONO ».

#### ASTUCE

Si vous affectez « MONO/POLY » en tant que fonction contrôlée par les sélecteurs ([S1] [S2]), vous pouvez changer l'option mono/poly « à la volée », pendant une prestation (p. 77).

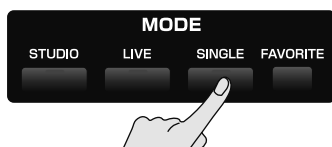
## Paramétrage des Parts (Part View)

Le mode Single dispose de trois Parts.

| Part |            | Commentaire   |
|------|------------|---|
| 1    | Keyboard   | Part entendue quand vous jouez sur le clavier   |
| 7    | Sample Pad | Part entendue quand vous réglez les Pads en mode <b>"1 SAMPLE PAD (Déclenchement de samples par les pads)"</b> (p. 191) |
| 8    | Rhythm Pad | Part entendue quand vous réglez les Pads en mode <b>"2 RHYTHM (Pilotage d'un Rhythm Set par les pads)"</b> (p. 192)     |

La page Part View vous permet d'éditer le volume et la position panoramique de chacune des trois Parts.

1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



2. Appuyez sur [F3 (Part View)].

La page Part View apparaît.



3. Appuyez sur [F1 (Up)] ou [F2 (Down)] pour choisir le groupe de paramètres.
4. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier cette valeur.
6. Pour mémoriser ce choix appuyez sur [F7 (Sys Write)].

### REMARQUE

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

7. Quand vous avez terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran Single Play.



Voir **"Level/Pan (Quand le groupe de Part est Internal/EXP1/EXP2)"** (p. 134)–**"MIDI Rx Filter (filtrage MIDI)"** (p. 141) pour les fonctions de chaque paramètre.

## Choix des paramètres pilotés par les contrôleurs temps réel ou par le D Beam (Control Setting)

Le Fantom-G vous permet de choisir les paramètres à piloter par les contrôles temps réel: boutons rotatifs 1 à 4, curseurs 1 à 8, sélecteurs S1/S2, D Beam, pitch-bend, ou levier de modulation. Vous avez ainsi accès à de puissants moyens de contrôle du son en temps réel.

1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



2. Appuyez sur [F4 (Control)].

La page Control Setting apparaît.



3. Appuyez sur [F1 (Up)] ou [F2 (Down)] pour sélectionner le groupe de paramètres.
4. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier cette valeur.
6. Pour mémoriser ce choix appuyez sur [F7 (Sys Write)].

### REMARQUE

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

7. Quand vous avez terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran Single Play.



Voir **"D Beam"** (p. 143)–**"Ctrl Switch (réception contrôles)"** (p. 147) pour les fonctions de chaque paramètre.

### Écoute des sons de percussions (Rhythm Set)

En mode Single vous pouvez déclencher directement les instruments de percussion à partir du clavier en sélectionnant un Rhythm Set.

#### ASTUCE

Vous pouvez aussi piloter un Rhythm Set à partir des Pads. → p. 192



1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



- \* Vérifiez que Patch Type est bien réglé sur « Rhythm ». S'il est réglé sur « Patch » ou « Sample » utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le type de patch et utilisez la molette VALUE ou la touche [INC] pour le basculer sur « Rhythm »

### Choix d'un Rhythm Set

Le Fantom-G dispose de trois banks de Rhythm set: User, Preset et GM, comportant 64 Rhythm sets en User, 64 Rhythm sets en Preset et 9 Rhythm sets en GM.

#### USER

Groupe interne du Fantom-G pouvant être réécrit et permettant de stocker vos créations. Le Fantom-G comporte 64 Rhythm Sets utilisateur (User).

#### PRST (Preset)

Groupes internes au Fantom-G et qui ne peuvent pas être ré-écrits. Vous pouvez toutefois modifier les paramètres du Rhythm Set en cours de sélection puis le sauvegarder en mémoire utilisateur (User) Le Fantom-G comporte 64 Rhythm Sets Presets.

#### 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); ces Rhythm sets ne peuvent pas être modifiés en cours de sélection puis le sauvegarder en mémoire utilisateur (User). Le Fantom-G comporte 9 Rhythm Sets GM.

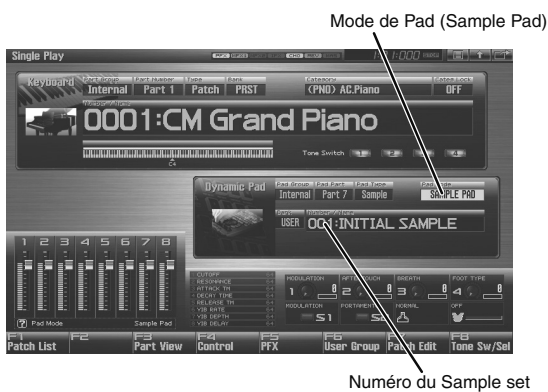
2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur la Bank de Rhythm set.
3. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner la bank de Rhythm Set.  
**USER:** User  
**PRST:** Preset  
**GM:** GM (GM2)
4. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le numéro du Rhythm set.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro du Rhythm set.
6. Jouez quelques notes pour l'entendre.

## Pilotage d'un Sample Set

En mode Single vous pouvez sélectionner un Sample set et déclencher la lecture de ses Samples à partir du clavier.

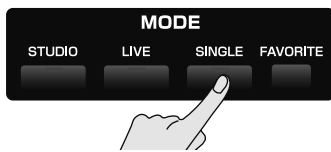
### ASTUCE

Vous pouvez aussi piloter un Sample Set à partir des Pads. → p. 191



## Choix d'un Sample Set

1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à l'écran Single Play.



Type de Patch



Numéro du Sample set

- \* Vérifiez que Patch Type est bien réglé sur « Sample ». S'il est réglé sur « Patch » ou « Rhythm » utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le type de patch et utilisez la molette VALUE ou la touche [INC] pour le basculer sur « Sample ».
2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le numéro du Sample Set.
  3. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro du Sample set.
  4. Jouez quelques notes pour l'entendre.
- \* Les seize Sample Tones d'un Sample sont répartis sur les touches du clavier de si3 (B3) à ré5 (D5).

# Création d'une liste de vos sons préférés (Favorite)

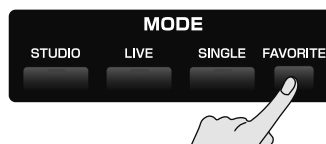
Vous pouvez créer une liste de sons utilisés fréquemment et les rappeler instantanément. Il peut s'agir de n'importe quel type de sons — Patches, Rhythm sets, Sample sets, Live sets, Studio sets, ou Songs — et l'appel des sons peut donc se faire à la volée, indépendamment du mode.

Chaque liste (bank) peut mémoriser jusqu'à seize sons et vous pouvez créer 16 de ces banks.

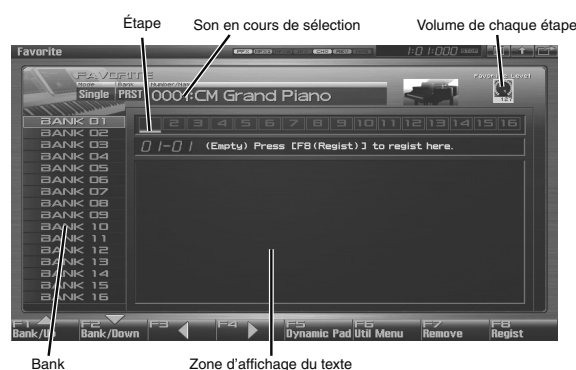
Vous pourriez, par exemple, utiliser la bank 1 pour regrouper les 16 sons que vous utilisez dans le premier morceau du spectacle.

## Ajout d'un son à la liste (Regist)

1. Accédez à la page du Patch (Rhythm set, Sample set, Live set, ou Studio set) à mémoriser.
2. Appuyez sur [FAVORITE].



La page d'écran Favorite apparaît.



Affectation des touches de fonctions dans la page Favorite

| Touches Fct.      | Description                            | Page                             |       |
|-------------------|--|----------------------------------|-------|
| F1<br>Bank ▲      | Sélection de la bank.                  | –                                |       |
| F2<br>Bank ▼      | Sélection de la bank.                  | –                                |       |
| F3<br>Step ◀      | Sélection d'étape et rappel du son.    | p. 55                            |       |
| F4<br>Step ▶      | Sélection d'étape et rappel du son.    | p. 55                            |       |
| F5<br>Dynamic Pad | Paramétrage des pads en mode Favorite. | p. 55                            |       |
| F6<br>Util Menu   | Font                                   | Police utilisée pour l'affichage | p. 57 |
|                   | Set Song                               | Affectation d'un Song            | p. 56 |
|                   | Import Text                            | Import de texte                  | p. 56 |
|                   | Remove Text                            | Suppression de texte             | p. 57 |
|                   | Remove Bank                            | Suppression d'une bank           | p. 55 |
| F7<br>Remove      | Annule l'affectation d'un son.         | p. 55                            |       |
| F8<br>Regist      | Affecte un son.                        | p. 54                            |       |

3. Utilisez [F1 Bank ▲ ] ou [F2 Bank ▼ ] pour choisir la bank dans laquelle vous voulez mémoriser le son.
4. Utilisez les flèches ◀ et ▶ pour choisir le numéro de l'étape dans lequel vous voulez mémoriser l'appel de son. Vous pouvez choisir entre les seize positions disponibles et organiser les sons dans l'ordre de votre choix pour une exécution sur scène, par exemple.
5. Appuyez sur [F8 (Regist)] pour valider. Par exemple, si vous enregistrez le son en Bank 1, pour le numéro d'étape 02, l'écran affichera « Regist to 1-02 ».

## Rappel d'un son

### Rappel à l'aide des Pads

**1. Dans la page Favorite appuyez sur [F5 (Dynamic Pad)].**

Les Pads passent en mode « Favorite ».

- L'appui sur les Pads [1] à [16] appelle le son (l'étape) correspondante.

- Vous pouvez appuyer sur [ROLL](BANK) pour changer de bank (1 à 6).

→ p. 189

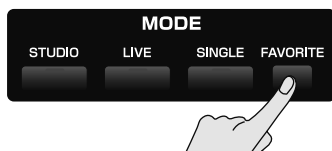


#### REMARQUE

Si vous voulez utiliser les Pads pour changer de Live set ou de Studio set, vous devez régler le paramètre système "Pad Assign Source" (p. 288) sur SYS. En effet, s'il est sur TEMP, le changement de Live set (ou Studio Set) provoquera le changement du mode de Pad pour le faire correspondre à ce qui est mémorisé dans ce set.

### Rappel en passant par la page d'écran des « Favoris »

**1. Appuyez sur [FAVORITE].**



La page Favorite apparaît.

**2. Utilisez [F1 Bank ▲] ou [F2 Bank ▼] pour sélectionner la bank dans laquelle vous voulez rappeler des sons.**

**3. Utilisez ensuite [F3 Step ◀] ou [F4 Step ▶] pour sélectionner l'étape à rappeler.**

Le son sélectionné est rappelé instantanément.

#### ASTUCE

À l'étape 3 de cette procédure vous pouvez aussi utiliser les touches ◀ et ▶ pour sélectionner l'étape. Dans ce cas le changement ne sera effectif que quand vous aurez appuyé sur [ENTER].

### Attribution d'un volume différent à chaque entrée (Favorite Level)

Pour attribuer un volume différent (Favorite Level) pour chaque étape, procédez comme suit (ce réglage sert à préparer vos niveaux à l'avance pour une prestation sur scène).

**1. Dans la page Favorite, utilisez ◀ et ▶ pour amener le curseur sur l'étape dont vous voulez modifier le volume.**

**2. Utilisez le bouton rotatif 4, [INC] [DEC], ou la molette VALUE pour modifier le volume (Favorite Level).**

Valeurs: 0 à 127

### Modification de l'ordre des entrées

Pour changer la position d'une mémorisation, procédez comme suit.

**1. Dans la page Favorite, utilisez ◀ et ▶ pour amener le curseur sur l'étape où le son que vous voulez déplacer est mémorisé.**

**2. En maintenant [SHIFT] enfoncé, utilisez ◀ et ▶ pour déplacer le son.**

### Suppression d'une entrée (Remove)

Pour supprimer un son de la liste des favoris, procédez comme suit.

**1. Dans la page Favorite, utilisez ◀ et ▶ pour amener le curseur sur l'étape où le son que vous voulez supprimer est mémorisé.**

**2. Appuyez sur [F7 (Remove)].**

Par exemple, pour supprimer la mémorisation de l'étape 2 de la bank 1, l'écran indiquera « Remove 1-02 ». Cette étape sera alors vide.

### Suppression de toutes les entrées d'une Bank (Remove Bank)

Pour supprimer tous les sons d'une bank de favoris, procédez comme suit.

**1. Dans la page Favorite, utilisez [F1 Bank ▲] et [F2 Bank ▼] pour sélectionner la bank dont vous voulez supprimer les étapes de mémorisation.**

**2. Appuyez sur [F6 (Util Menu)].**

La page Favorite Utility Menu apparaît.

**3. Utilisez ▲ et ▼ pour choisir « Remove Bank » et appuyez sur [F8 (Select)].**

Si vous supprimez le contenu de la Bank 1, l'écran affichera « Remove Bank 1 » et cette Bank sera vide.

## Création d'une liste de vos sons préférés (Favorite)

### Ajout d'un Song (Set Song)

Pour mémoriser un Song à la place d'un Son.

1. Dans la page Favorite utilisez [F1 Bank ▲ ] ou [F2 Bank ▼ ] Pour choisir la bank dans laquelle vous voulez le mémoriser.
2. Utilisez les flèches ◀ et ▶ pour sélectionner l'étape de mémorisation.
3. Appuyez sur [F6 (Util Menu)].  
La page Favorite Utility Menu apparaît.
4. Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour sélectionner « Set Song » et appuyez sur [F8 (Select)].  
La page Song Select apparaît.
5. Appuyez sur ▲ or ▼ pour sélectionner un Song.
6. Appuyez sur [F8 (Select)] pour le mémoriser.  
Par exemple, si vous enregistrez le Song en Bank 1, pour le numéro d'étape 02, l'écran affichera « Regist to 1-02 ».

#### MEMO

Le rappel des Songs se fait de la même manière que pour les sons.

### Import d'un fichier texte (Import Text)

Pour importer un fichier texte créé sur votre ordinateur et l'afficher sur la page d'écran « Favorite » du Fantom-G, procédez comme suit.

1. Utilisez la fonction USB Storage pour copier le fichier texte dans le dossier IMPORT de la mémoire interne du Fantom-G ou sur une clé USB.

#### cf. ➔

“USB Storage (échange de fichiers avec votre ordinateur)”  
(p. 281)

2. Accédez à la page Favorite et utilisez [F1 Bank ▲ ] ou [F2 Bank ▼ ] pour sélectionner la Bank dans laquelle vous voulez visualiser le texte.
3. Appuyez sur [F6 (Util Menu)].  
La page Favorite Utility Menu apparaît.
4. Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour sélectionner « Import Text » et appuyez sur [F8 (Select)].
5. Utilisez [F1 (Internal)] ou [F2 (USB Memory)] pour choisir la source de l'import (mémoire interne ou clé USB).
6. Appuyez sur ▲ or ▼ pour sélectionner le fichier à importer.
7. Appuyez sur [F8 (Import Text)].  
Le fichier à importer apparaît.  
*\* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].*
8. Appuyez sur [F8 (Execute)].  
Le fichier est importé.  
*\* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].*

#### MEMO

Vous pouvez faire défiler la page à l'aide des touches ▲ et ▼ .



### Suppression d'un fichier texte (Remove Text)

Pour supprimer un fichier texte importé, procédez comme suit.

1. **Accédez à la page Favorite et utilisez [F1 Bank ▲ ] ou [F2 Bank ▼ ] pour choisir la bank dans laquelle vous voulez supprimer le texte.**
2. **Appuyez sur [F6 (Util Menu)].**  
La page Favorite Utility Menu apparaît.
3. **Utilisez les flèches ▲ or ▼ pour sélectionner « Remove Text » et appuyez sur [F8 (Select)].**  
Un message apparaît et le fichier texte est supprimé de la bank sélectionnée.

### Police utilisée pour l'affichage du texte (Font)

Vous pouvez changer de police de caractère pour l'affichage du texte importé. Le changement se fait à chaque fois que vous effectuez les actions ci-après :

1. **Appuyez sur [F6 (Util Menu)].**  
La page Favorite Utility Menu apparaît.
2. **Appuyez sur ▲ or ▼ pour sélectionner « Font » et appuyez sur [F8 (Select)].**  
La police servant à l'affichage est modifiée.

# Utilisation en mode Live

Le mode Live est destiné aux prestations en direct ou sur scène. Il permet de piloter jusqu'à huit patches (ou Rhythm Sets ou Sample Sets) simultanément. Vous pouvez ainsi associer en couches superposées (layer, p. 62) un son de piano et un son de cordes, et répartir sur le clavier (split, p. 62) un son de piano à la main droite et un son de basse à la main gauche.

## MEMO

Le mode Live vous permet également de piloter les Parts d'éventuelles cartes d'extension installées dans l'appareil (le nombre de Parts dépend du type de la carte d'extension), ainsi que d'éventuels générateurs de son externes, qui s'ajoutent aux Parts du générateur de son interne.

| Groupe de Parts     | Nombre de Parts                                       |
|---------------------|---|
| Interne             | 8   |
| Carte d'extension 1 | Maximum 16<br>* <i>Dépend de la carte d'extension</i> |
| Carte d'extension 2 | Maximum 16<br>* <i>Dépend de la carte d'extension</i> |
| Sortie MIDI externe | 16  |

Un « Live set » comporte l'affectation à un Patch (ou Rhythm Set ou Sample Set) ainsi que des paramètres de volume et de panoramique pour chaque Part.

Si vous jouez sur le clavier, les Parts dont le sélecteur « clavier » (keyboard) est activé seront entendues. Si aucune des parts n'est activée, c'est la part en cours de sélection qui sera entendue.

En plus des paramétrages des Parts, les réglages ci-après sont également mémorisés pour chaque Live Set.

- Paramètres des contrôles comme le D Beam, les boutons rotatifs 1 à 4, les curseurs 1 à 8, les boutons [S1] [S2] et les pads

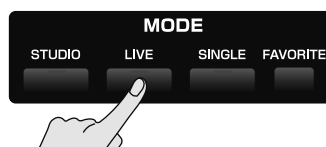
## REMARQUE

Si le sélecteur « keyboard » est activé pour au moins une Part la part « en cours de sélection » (current) ne sera pas entendue. Pour pouvoir l'entendre, vous devez désactiver la sélection clavier pour toutes les Parts.

## La page d'écran Live Play (Layer/Split)

Pour accéder à la page d'écran Live Play (Layer/Split), procédez comme suit.

- Appuyez sur [LIVE].



Vous passez en mode Live et la page Live Play (Layer/Split) apparaît.



Dans cette page, les touches de fonction (F) ont les affectations ci-après :

| Touche F                       | Commentaire   | Page   |
|--------------------------------|---|--------|
| F1<br>Patch List               | Sélectionne le son de Patch affecté à chaque Part.  | p. 61  |
| F2<br>Utility                  | Gère les paramétrages communs à l'ensemble du Live Set.   | p. 132 |
| F3<br>Part View                | Permet un réglage détaillé de chaque Part du Live Set.  | p. 133 |
| F4<br>Control                  | Sélectionne les paramètres pilotés par les contrôles temps réel ou le D Beam.   | p. 142 |
| F5<br>LiveSet List             | Sélectionne un Live Set.  | p. 60  |
| F6<br><input type="checkbox"/> | Alterne entre l'affichage normal et un affichage dans lequel seules les Parts dont le sélecteur « keyboard » est activé sont présentes. | p. 61  |
| F7<br>Mixer                    | Donne accès à la page Mixer.  | p. 63  |
| F8<br>Layer Edit               | Donne accès à la page Layer Edit.   | p. 64  |

## Fonctions accessibles depuis la page Live Play (Layer/Split)



| Numéro | Commentaire  | Page   |
|--------|--|--------|
| 1      | Indique le mode en cours pour le générateur de son.  | p. 39  |
| 2      | Indique les statut on/off de chaque effet.<br>PFX Patch multi-effet<br>MFX1 Multi-effet 1<br>MFX2 Multi-effet 2<br>IFX Effet d'entrée<br>CHO Chorus<br>REV Reverb<br>MAS Mastering                               | p. 150 |
| 3      | Affiche la position de lecture et le statut du séquenceur.   | p. 205 |
| 4      | Boutons virtuels Menu/Exit/Shortcut destinés à la souris.  | p. 26  |
| 5      | Indique/sélectionne la bank, le nom et le numéro du Live Set en cours de sélection.  | p. 60  |
| 6      | Indique le mode de Pad en cours.   | p. 188 |
| 7      | Indique/sélectionne le type, la bank, le nom et le numéro du Patch, Rhythm set, ou Sample set pour chaque Part.  | p. 61  |
| 8      | Indique/modifie le statut du sélecteur « keyboard ».   | p. 61  |
| 9      | Indique/modifie la tessiture active.   | p. 62  |
| 10     | Indique la tessiture accessible au clavier du Fantom-G6/G7/G8.   | -      |
| 11     | Affiche les fonctions affectées aux contrôles temps réels: curseurs 1 à 8, boutons rotatifs 1 à 4, et sélecteurs S1/S2.<br>En mode Live, les curseurs 1 à 8 présentent les niveaux des 8 Parts internes. (p. 62) | p. 142 |
| 12     | Affiche la fonction affectée au D Beam et l'état de réponse de celui-ci.   | p. 142 |
| 13     | Donne l'état du «Bend Mode» (p. 97) pour le levier de pitch-bend.  | p. 97  |
| 14     | Détermine les Parts « arpeggio » et « pad ».   | p. 61  |

### Appel d'un Live Set

Le Fantom-G dispose de deux banks de Live Sets: les banks User et Preset.

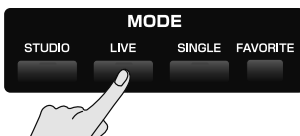
#### USER (utilisateur)

Bank interne au Fantom-G et susceptible d'être ré-écrite. Vous y stockez les Live Sets que vous créez, à concurrence de 512 Live Sets.

#### PRST (preset)

Bank interne au Fantom-G mais qui ne peut pas être modifiée. Vous pouvez toutefois partir de ces Live Sets pour les modifier puis les enregistrer en mémoire utilisateur (User). Le Fantom-G comporte 512 Live Sets « presets ».

1. Appuyez sur [LIVE].



2. Utilisez les touches fléchées ou déplacez le pointeur à la souris pour l'amener sur la bank de Live Set voulue.

Bank du Live set  
Numéro du Live set



3. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner une bank de Live set.

USER: Utilisateur

PRST: Preset

4. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le numéro du Live Set.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir un numéro de Live Set.

### Choix du Live Set dans une liste

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

1. Appuyez sur [LIVE].
2. Appuyez sur [F5 (LiveSet List)].

La page d'écran « Live Set List » apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE ou les touches ▲ et ▼ pour choisir un Live set.
4. Appuyez sur [F8 (Select)] pour refermer la page Live Set List.

#### MEMO

L'appui sur [F6 (User Group)] permet d'accéder à la liste des groupes utilisateurs (user groups) dans laquelle vous pouvez mémoriser vos Studio Sets les plus fréquemment utilisés.


→ "Mémorisation d'un son dans la page User Group" (p. 201)

#### MEMO

Si vous utilisez une souris USB, vous pouvez cliquer sur le symbole du clavier à l'écran pour accéder à un clavier virtuel permettant d'effectuer une recherche par mot-clé.

## Utilisation de la page d'écran Live Play (Layer/Split)

### MEMO

Quand vous modifiez les paramètres d'un Live Set, le symbole  apparaît à l'écran. Ces modifications sont temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son. Pour conserver vos modifications, vous devez le sauvegarder dans une bank utilisateur (User). ("Sauvegarde d'un Live/Studio Set nouvellement créé (Write)" (p. 148)).

## Choix d'une Part

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

1. Appuyez sur [LIVE] pour accéder à la page d'écran Live Play (Layer/Split).
2. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner la Part. Le numéro de la Part sélectionnée s'affiche en rouge.



### MEMO

Si vous continuez à appuyer sur ▼, l'écran défile vers le bas, permettant d'accéder aux éventuelles Parts des cartes d'extension ou des unités MIDI externes.

## Choix de la Part pilotée par le clavier (Keyboard Switch)

Cette fonction permet de choisir les Parts dont le Patch, le Rhythm Set ou le Sample Set sont entendus et pilotés à partir du clavier. C'est la sélection clavier ou « keyboard switch ».

1. Dans la page Live Play (Layer/Split) utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur « KBD » et appuyez sur [INC] pour activer la sélection clavier pour la(les) Part(s) que vous voulez piloter.


En jouant sur le clavier, vous entendrez les Parts qui présentent une marque de validation. Si tous les sélecteurs « keyboard switch » sont en position OFF, vous entendez la part en cours.



### MEMO

Vous pouvez activer la sélection « keyboard switch » pour plus d'une Part.

### MEMO

En appuyant sur [F6 ] vous pouvez accéder à un écran affichant seulement les Parts dont la sélection est activée.

### REMARQUE

La Part en cours ne sera pas entendue tant qu'une sélection clavier est activée. Pour l'écouter, vous devez désactiver cette sélection pour toutes les Parts.

## Choix de la Part pilotée par les Pads

Utilisez le sélecteur de Pad pour sélectionner la Part dont le Rhythm Set ou le Sample Set est piloté par les Pads.

1. Comme décrit dans "Choix du mode de Pads (PAD MODE)" (p. 188), réglez le mode de Pat sur "1 SAMPLE PAD" ou "2 RHYTHM."
2. Dans la page Live Play (Layer/Split) utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur SAM ou RHY et appuyez sur [INC] pour activer la sélection de Pad pour la Part que vous voulez piloter par les Pads.

En appuyant sur les Pads, vous entendez la Part activée.



### REMARQUE

Vérifiez que le type de Patch est réglé sur SAMPLE ou RHYTHM. S'il est sur PATCH utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le type de patch et utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner SAMPLE ou RHYTHM.

### MEMO

De la même manière vous pouvez utiliser le sélecteur ARP pour choisir le paramètre "Arpeggio Part Number" (p. 146).

## Affectation d'un son à une Part

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

1. Sélectionnez la part dont vous voulez changer le son.
2. Appuyez sur [F1 (Patch List)]. La page Patch List apparaît.

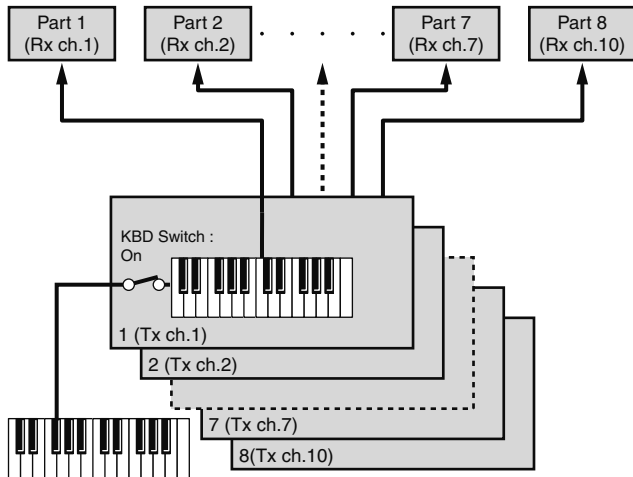


### cf.

Pour plus de détails sur l'utilisation de la page Patch List, voir "Appel des Patches au sein d'une liste" (p. 49).

## Combinaison et utilisation de sons superposés (Layer)

En mode Live vous pouvez jouer les sons de toutes les parts dont le sélecteur Keyboard Switch est en position ON. La combinaison de Parts crée les « gros » sons qui sont très appréciés. Vous pouvez créer ces « Layers » dans la page Live Play (Layer/Split).



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

1. Appuyez sur [LIVE] pour accéder à la page Live Play (Layer/Split).
2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur KBD, et appuyez sur [INC] pour activer la sélection keyboard pour les Parts que vous voulez entendre. L'appui sur [DEC] retire la validation. L'affichage du clavier à l'écran indique la tessiture active. Si vous jouez sur le clavier, vous entendrez les parts dont le paramètre Keyboard Switch est sur ON.
3. Répétez l'étape 2. pour valider toutes les parts que vous voulez pouvoir jouer.

### MEMO

Les huit curseurs affichés sur la page Live Play (Layer/Split) correspondent aux niveaux des huit Parts internes. Vous pouvez contrôler ces niveaux via les huit curseurs de la face avant du Fantom-G.

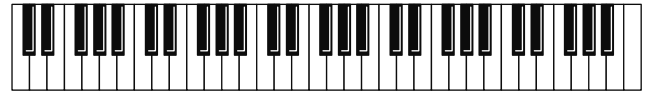


## Partage du clavier entre différents sons (Split)

en mode Live vous pouvez partager (split) jusqu'à 56 patches différents sur le clavier.

| Groupe de Parts      | Nombre de Parts                                |
|----------------------|--|
| Internal             | 8  |
| Expansion board 1    | Maximum 16<br>* dépend de la carte d'extension |
| Expansion board 2    | Maximum 16<br>* dépend de la carte d'extension |
| External MIDI output | 16   |

Vous pouvez par exemple piloter des violons dans le registre grave, du piano dans les aigus et les deux dans le médium.



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

### MEMO

Le Split n'est qu'une version particulière du mode Layer dont la tessiture des Parts a été réduite.

1. Appuyez sur [LIVE] pour accéder à la page Live Play (Layer/Split).
2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur KBD, et appuyez sur [INC] pour activer la sélection keyboard pour les Parts que vous voulez entendre.
3. Amenez le curseur sur « Lower » et réglez la limite basse de la tessiture pour la Part. Amenez ensuite le curseur sur « Upper » pour régler la limite haute de la tessiture. Pour déterminer la tessiture, vous pouvez aussi utiliser la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC]. L'affichage du clavier indique la tessiture active pour chaque Part.



Valeurs : Key Range Lower: C-1 à UPPER  
Key Range Upper: LOWER à G9

### ASTUCE

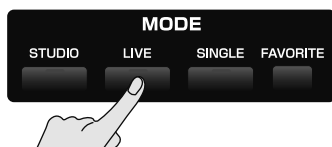
En définissant différentes sections qui se recouvrent partiellement, vous pouvez associer deux ou plusieurs parts dans une section donnée du clavier.

## Utilisation de la page d'écran Live Set Part Mixer

La page Live Set Part Mixer permet de régler les niveaux et les effets pour chaque Part, comme avec une console de mixage.

Pour accéder à la page Live Set Part Mixer:

### 1. Appuyez sur [LIVE].



Vous passez en mode Live et la page Live Play (Layer/Split) apparaît.

### 2. Appuyez sur [F7 (Mixer)].

La page Live Set Part Mixer apparaît.



Fonctions des touches F dans la page Live Set Part Mixer:

| Touche F           | Commentaire  | Page  |
|--------------------|--|-------|
| F1<br>Patch List   | Sélectionne le son de Patch affecté à chaque Part.   | p. 61 |
| F4<br>Exit         | Retour à l'écran précédent.  | -     |
| F5<br>LiveSet List | Sélectionne un Live set.   | p. 60 |
| F6<br>             | Alterne entre les pages Mixer 1/2.   | -     |
| F7<br>             | Sélectionne les huit Parts contrôlées par les curseurs. Un cadre entoure les Parts en cours de sélection. Son déplacement sur l'écran change le groupe de Parts affiché. | -     |
| F8<br>             |  |       |

#### MEMO

Dans cette page, le nom du paramètre sélectionné par le curseur dans la zone apparaît dans la partie inférieure gauche de l'écran. Vous pouvez aussi visualiser la valeur de ce paramètre.

#### MEMO

En appuyant plusieurs fois sur [F7 ] ou [F8 ] vous pouvez vous déplacer dans l'écran vers la gauche ou la droite en changeant de groupe de Part affiché.

| Groupe de Parts | Commentaire                          |
|-----------------|--------------------------------------|
| Audio Track     | Pistes audio du Song                 |
| Internal        | Internal (générateur de son interne) |
| EXP 1           | Carte d'extension 1                  |
| EXP 2           | Carte d'extension 2                  |
| External        | Sortie MIDI externe                  |

## Édition des paramètres de Part

Dans la page Live Set Part Mixer vous pouvez accéder aux paramètres suivants pour chaque Part.

#### MEMO

Utilisez [F6 ] pour passer d'une page Mixer 1 à 2.

- Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.
- Utilisez la molette VALUE et les touches [INC] [DEC] pour en modifier la valeur.

| Mixer1/2            | Paramètre                        | Page   |
|---------------------|----------------------------------|--------|
| <b>Internal</b>     |                                  |        |
| Mixer1              | Mute Switch                      | p. 134 |
|                     | Part Chorus Send Level           | p. 136 |
|                     | Part Reverb Send Level           | p. 137 |
|                     | Part Pan                         | p. 134 |
|                     | Part Level                       | p. 134 |
| Mixer2              | Part Output Level                | p. 136 |
|                     | Part Output Assign               | p. 136 |
|                     | Recording Switch                 | *1     |
|                     | Keyboard Switch                  | p. 135 |
|                     | Arpeggio Part                    | p. 146 |
|                     | Sample Pad Part                  | p. 146 |
|                     | Rhythm Pad Part                  | p. 146 |
|                     |                                  |        |
| <b>EXP 1, EXP 2</b> |                                  |        |
| Mixer1              | Mute Switch                      | p. 134 |
|                     | Part EFX1 Send Level             | p. 137 |
|                     | Part EFX2 Send Level             | p. 137 |
|                     | Part Pan                         | p. 134 |
|                     | Part Level                       | p. 134 |
|                     | Exp.1/2 Master Chorus Send Level |        |
|                     | Exp.1/2 Master Reverb Send Level |        |
|                     | Exp.1/2 Master Pan               |        |
|                     | Exp.1/2 Master Level             |        |
|                     |                                  |        |
| Mixer2              | Part Output Level                | p. 136 |
|                     | Part Output Assign               | p. 136 |
|                     | Keyboard Switch                  | p. 135 |
|                     | Arpeggio Part                    | p. 146 |
|                     | Rhythm Pad Part                  | p. 146 |
|                     | Exp.1/2 Master Output Level      |        |
|                     | Exp.1/2 Master Output Assign     |        |
|                     | Exp.1/2 Master Recording Switch  |        |
| <b>External</b>     |                                  |        |
| Mixer1              | External Pan                     | p. 135 |
|                     | External Level                   | p. 135 |
| Mixer2              | Keyboard Switch                  | p. 135 |
|                     | Arpeggio Part                    | p. 146 |
|                     | Rhythm Pad Part                  | p. 146 |
| <b>Audio Track</b>  |                                  |        |
| Mixer1              | Mute Switch                      |        |
|                     | Part Chorus Send Level           |        |
|                     | Part Reverb Send Level           |        |
|                     | Part Pan                         |        |
| Mixer2              | Part Level                       |        |
|                     | Part Output Assign               |        |
|                     | Recording Switch                 | *1     |

\*1 Les Parts dont la sélection d'enregistrement est désactivée ne seront pas enregistrées sur les pistes audio du séquenceur (ni ne seront échantillonnées). Cette désactivation vous permet d'entendre une Part sans pour autant l'enregistrer en audio. En temps normal vous la laissez activée. Les effets ne s'appliquent pas aux Parts désactivées pour l'enregistrement.

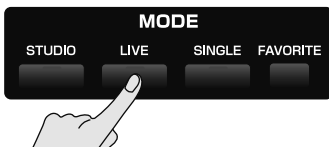
## Utilisation de la page d'écran Layer Edit

Globalement, la page Layer Edit fonctionne de la même manière que la page Live Play (Layer/Split) mais vous pouvez utiliser les touches F3 à F6 pour changer instantanément de visualisation pour les groupes de Parts.

| Touche F    | Commentaire                          |
|-------------|--------------------------------------|
| F3 Internal | Internal (générateur de son interne) |
| F4 EXP 1    | Carte d'extension 1                  |
| F5 EXP 2    | Carte d'extension 2                  |
| F6 External | Sortie MIDI externe                  |

Pour accéder à la page Layer Edit, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [LIVE].



Vous accédez au mode Live et la page Live Play (Layer/Split) apparaît.



2. Appuyez sur [F8 (Layer Edit)].

La page Layer Edit apparaît.



## Affectation du son à une Part

Vous pouvez changer le patch affecté à une part.

1. Sélectionnez la part dont vous voulez changer le son.
2. Appuyez sur [F1 (Patch List)].

La page Patch List apparaît.



Pour plus de détails sur l'utilisation de la page Patch List, voir "Appel des Patches au sein d'une liste" (p. 49).

## Édition des paramètres de Part

Dans la page Layer Edit vous pouvez accéder aux paramètres suivants pour chaque Part.

| Paramètre                                  | Affiché à l'écran comme |
|--|-------------------------|
| Keyboard Switch (p. 135)                   | KBD                     |
| Patch Type (p. 134)                        | Type                    |
| Patch Bank (p. 134)                        | Bank                    |
| Patch Number (p. 134)                      | Patch Name              |
| Keyboard Range Lower (p. 135)              | Lower                   |
| Keyboard Range Upper (p. 135)              | Upper                   |
| Arpeggio Part (p. 146)                     | ARP                     |
| Sample Pad Part / Rhythm Pad Part (p. 146) | SAM/RHY                 |

1. Appuyez sur [LIVE], puis sur [F8 (Layer Edit)] pour accéder à la page Layer Edit.



2. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur sur le paramètre à éditer.
3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour en modifier la valeur.



## Utilisation de l'arpégiateur

cf.

Pour plus de détails sur l'utilisation de l'arpégiateur, voir **"Utilisation de l'arpégiateur"** (p. 78).

## Utilisation des contrôleurs temps réel et du D Beam

cf.

Pour plus de détails sur ce paramétrage, voir **"Choix des paramètres pilotés par les contrôleurs temps réel ou par le D Beam (Control Setting)"** (p. 142).

## Paramétrage des effets

cf.

Pour plus de détails sur le paramétrage des effets, voir :

- **"Paramétrage des effets"** (p. 151)
- **"Ajout d'effets en mode Live"** (p. 151)

## Réglage du niveau général

cf.

Pour plus de détails, voir **"Comment régler le Volume ?"** (p. 294)

## Paramétrage détaillé d'un Live Set

cf.

Voir **"Création d'un Live/Studio Set"** (p. 132).

# Utilisation en mode Studio

Le mode Studio est destiné à l'enregistrement d'un Song. Il offre seize Parts auxquelles vous pouvez affecter un Patch (ou Rhythm Set, ou Sample Set), ce qui vous permet de disposer de seize sons simultanés.

La page Mixer vous permet de régler le niveau et le panoramique de chacune de ces Parts.

## MEMO

En plus des seize Parts du générateur de son interne, le mode Studio vous permet d'utiliser simultanément les Parts des cartes d'extension (dont le nombre varie en fonction de la carte) et les Parts d'unités MIDI externes.

|                     | Nombre de Parts                                       |
|---------------------|---|
| Interne             | 16  |
| Carte d'extension 1 | Maximum 16<br><i>* Dépend de la carte d'extension</i> |
| Carte d'extension 2 | Maximum 16<br><i>* Dépend de la carte d'extension</i> |
| Sortie MIDI externe | 16  |

Un « Studio set » comporte l'affectation à un Patch (ou Rhythm Set ou Sample Set) ainsi que des paramètres de volume et de panoramique pour chaque Part.

En jouant sur le clavier, vous entendez la Part en cours.

## REMARQUE

Chaque Part dont le sélecteur « keyboard switch » (p. 69) est activé sera entendue. Nous vous conseillons de garder cette sélection désactivée, sinon des Parts autres que la part en cours de sélection seront entendues, ce qui n'est probablement pas ce que vous recherchez lors de la création d'un morceau.

## Enregistrement d'un Song

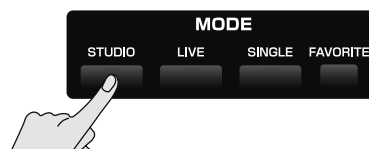
### cf.

Pour plus de détails, voir «Recording MIDI» (p. 217).

## Appel de la page d'écran Studio Play

La page Studio Play permet de régler les niveaux et les effets de chaque Part comme si vous disposiez d'une console de mixage. Pour accéder à la page Studio Play, procédez comme suit.

### 1. Appuyez sur [STUDIO].



Vous passez en mode Studio et la page Studio Play apparaît.



Dans cette page les touches de fonction (F) ont les affectations ci-après :

| Touche F          | Commentaire   | Page   |
|-------------------|---|--------|
| F1<br>Patch List  | Sélectionne le son de Patch affecté à chaque Part.  | p. 68  |
| F2<br>Utility     | Gère les paramétrages communs à l'ensemble du Studio Set.   | p. 132 |
| F3<br>Part View   | Permet un réglage détaillé de chaque Part du Studio Set.  | p. 133 |
| F4<br>Control     | Sélectionne les paramètres pilotés par les contrôleurs temps réel ou le D Beam.   | p. 70  |
| F5<br>Studio List | Sélectionne un Studio Set.  | p. 68  |
| F6<br>□           | Alterne entre les pages Mixer1 et 2.  | -      |
| F7<br>◀           | Sélectionne les huit Parts contrôlées par les curseurs. Un cadre entoure celles qui sont en cours de sélection et en déplaçant ce cadre, vous pouvez changer de groupe de Part. | -      |
| F8<br>▶           |   |        |

## Fonctions accessibles depuis la page Studio Play



| Numéro | Commentaire   | Page   |
|--------|---|--------|
| 1      | Indique le mode en cours pour le générateur de son.   | p. 39  |
| 2      | Indique les statuts on/off de chaque effet.<br>PEX Patch multi-effet<br>MFX1 Multi-effet 1<br>MFX2 Multi-effet 2<br>IFX Effet d'entrée<br>CHO Chorus<br>REV Reverb<br>MAS Mastering | p. 150 |
| 3      | Affiche la position de lecture et le statut du séquenceur.  | p. 205 |
| 4      | Boutons virtuels Menu/Exit/Shortcut destinés à la souris.   | p. 26  |
| 5      | Indique/sélectionne la bank, le nom et le numéro du Studio Set en cours de sélection.   | p. 67  |
| 6      | Indique/sélectionne le groupe de Part, le numéro de Part, la bank, le nom et le numéro du Patch, Rhythm set, ou Sample set pour la Part en cours.                                   | p. 68  |
| 7      | Donne accès au mixage.  | p. 69  |
| 8      | Affiche le mode de Pad en cours.  | p. 188 |

## Affichage des autres groupes de Parts

En plus des Parts internes (du générateur de son interne), l'écran Studio Play donne accès à la visualisation des pistes audio, des Parts des cartes d'extension et des Parts MIDI externes.

- Appuyez sur [STUDIO] pour accéder à la page Studio Play.
- Utilisez [F7 ◀] ou [F8 ▶] pour déplacer l'écran vers la gauche ou la droite et changer de groupe affiché.

| Groupe de Part | Commentaire                         |
|----------------|-------------------------------------|
| Audio Track    | Piste audio du Song                 |
| Internal       | Interne (générateur de son interne) |
| EXP 1          | Carte d'extension 1                 |
| EXP 2          | Carte d'extension 2                 |
| External       | Sortie MIDI externe                 |

## Appel d'un Studio Set

Le Fantom-G dispose de deux banks de Studio Sets: les banks User et Preset.

### USER

Bank interne au Fantom-G et susceptible d'être ré-écrite. Vous y stockez les Studio Sets que vous créez, à concurrence de 128 Studio Sets.

### PRST (Preset)

Bank interne au Fantom-G mais qui ne peut pas être modifiée. Vous pouvez toutefois partir de ces Studio Sets pour les modifier puis les enregistrer en mémoire utilisateur (User). Le Fantom-G comporte 8 Studio Sets « presets ».

- Appuyez sur [STUDIO].



- Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le bank de Studio Sets.

Bank de Studio set



- Utilisez la molette Value ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir une bank de Studio Sets.

USER: Utilisateur

PRST: Preset

- Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le numéro du Studio Set.

- Utilisez la molette Value ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir un numéro de Studio Set.

### Choix du Studio Set dans une liste

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

1. Appuyez sur [STUDIO].



2. Appuyez sur [F5 (Studio List)].  
La page Studio Set List apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE ou les touches ▲ et ▼ pour sélectionner le Studio set.
4. Appuyez sur [F8 (Select)] pour refermer la page Studio Set List.

#### MEMO

L'appui sur [F6 (User Group)] permet d'accéder à la liste des groupes utilisateurs (user groups) dans laquelle vous pouvez mémoriser vos Studio Sets les plus fréquemment utilisés.


→ "Mémorisation d'un son dans la page User Group" (p. 201)

#### MEMO

Si vous utilisez une souris USB, vous pouvez cliquer sur le symbole du clavier à l'écran pour accéder à un clavier virtuel permettant d'effectuer une recherche par mot-clé.

### Utilisation de la page d'écran Studio Play

#### MEMO

Quand vous modifiez les paramètres d'un Studio Set, le symbole  apparaît à l'écran. Ces modifications sont temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son. Pour conserver vos modifications, vous devez le sauvegarder dans une bank utilisateur (User.) ("Sauvegarde d'un Live/Studio Set nouvellement créé (Write)" (p. 148)).

### Choix d'une Part

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

1. Appuyez sur [STUDIO].

La page Studio Play apparaît.



2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la Part.

La Part sélectionnée apparaît contrastée.



3. Jouez quelques notes pour entendre cette Part en cours.

### Affectation d'un son à une Part

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

1. Sélectionnez la part dont vous voulez changer le son.

2. Appuyez sur [F1 (Patch List)].

La page Patch List apparaît.

#### cf.


Pour plus de détails sur l'utilisation de la page Patch List, voir "Appel des Patches au sein d'une liste" (p. 49).

## Choix de la Part pilotée par le clavier (Keyboard Switch)

Cette fonction permet de choisir la Part pilotée par le clavier. Chaque Part dispose d'une sélection clavier dite « keyboard switch » qui détermine si elle est pilotée ou non par le clavier. Quand cette sélection est OFF pour toutes les Parts, c'est la Part en cours de sélection qui est entendue.

### ASTUCE

Nous vous conseillons de garder cette sélection désactivée, sinon des Parts autres que la part en cours de sélection seront entendues, ce qui n'est probablement pas ce que vous recherchez lors de la création d'un morceau.

1. Appuyez sur [STUDIO].
2. Appuyez sur [F6 ].
3. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le champ « Keyboard Sw » puis sur [INC] pour l'activer.  
En jouant sur le clavier, vous entendez les Parts dont la sélection Keyboard Sw est activée. Si tous les sélecteurs « keyboard switch » sont en position OFF, vous entendez la part en cours.



### MEMO


Vous pouvez activer la sélection « keyboard switch » pour plus d'une Part.

## Édition des paramètres de Part

Dans la page Studio Play vous pouvez accéder aux paramètres suivants pour chaque Part.

1. Appuyez sur [STUDIO].
2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.
3. Utilisez la molette VALUE et les touches [INC] [DEC] pour en modifier la valeur.

### MEMO

Dans cette page, le nom du paramètre sélectionné par le curseur dans la zone  apparaît dans la partie inférieure gauche de l'écran. Vous pouvez aussi en visualiser la valeur.

### MEMO

Pour plus de détails sur le changement de groupe de Parts voir «Affichage des autres groupes de Parts» (p. 67).

### MEMO

Utilisez [F6 ] pour alterner entre Mixer 1 et 2.

| Mixer1/2                        | Paramètre                        | Page              |        |
|---------------------------------|----------------------------------|-------------------|--------|
| <b>Internal</b>                 |                                  |                   |        |
| Mixer1                          | Mute Switch                      | p. 134            |        |
|                                 | Part Chorus Send Level           | p. 136            |        |
|                                 | Part Reverb Send Level           | p. 137            |        |
|                                 | Part Pan                         | p. 134            |        |
|                                 | Part Level                       | p. 134            |        |
| Mixer2                          | Part Output Level                | p. 136            |        |
|                                 | Part Output Assign               | p. 136            |        |
|                                 | Recording Switch                 | *1                |        |
|                                 | Keyboard Switch                  | p. 135            |        |
|                                 | Arpeggio Part                    | p. 146            |        |
|                                 | Sample Pad Part                  | p. 146            |        |
|                                 | Rhythm Pad Part                  | p. 146            |        |
| <b>EXP 1, EXP 2</b>             |                                  |                   |        |
| Mixer1                          | Mute Switch                      | p. 134            |        |
|                                 | Part EFX1 Send Level             | p. 137            |        |
|                                 | Part EFX2 Send Level             | p. 137            |        |
|                                 | Part Pan                         | p. 134            |        |
|                                 | Part Level                       | p. 134            |        |
|                                 | Exp.1/2 Master Chorus Send Level |                   |        |
|                                 | Exp.1/2 Master Reverb Send Level |                   |        |
|                                 | Exp.1/2 Master Pan               |                   |        |
|                                 | Exp.1/2 Master Level             |                   |        |
|                                 | Mixer2                           | Part Output Level | p. 136 |
| Part Output Assign              |                                  | p. 136            |        |
| Keyboard Switch                 |                                  | p. 135            |        |
| Arpeggio Part                   |                                  | p. 146            |        |
| Rhythm Pad Part                 |                                  | p. 146            |        |
| Exp.1/2 Master Output Level     |                                  |                   |        |
| Exp.1/2 Master Output Assign    |                                  |                   |        |
| Exp.1/2 Master Recording Switch |                                  |                   |        |
| <b>External</b>                 |                                  |                   |        |
| Mixer1                          |                                  | External Pan      | p. 135 |
|                                 | External Level                   | p. 135            |        |
| Mixer2                          | Keyboard Switch                  | p. 135            |        |
|                                 | Arpeggio Part                    | p. 146            |        |
|                                 | Rhythm Pad Part                  | p. 146            |        |
| <b>Audio Track</b>              |                                  |                   |        |
| Mixer1                          | Mute Switch                      |                   |        |
|                                 | Part Chorus Send Level           |                   |        |
|                                 | Part Reverb Send Level           |                   |        |
|                                 | Part Pan                         |                   |        |
| Mixer2                          | Part Level                       |                   |        |
|                                 | Part Output Assign               |                   |        |
|                                 | Recording Switch                 | *1                |        |

\*1 Les Parts dont la sélection d'enregistrement est désactivée ne seront pas enregistrées sur les pistes audio du séquenceur (ni ne seront échantillonnées). Cette désactivation vous permet d'entendre une Part sans pour autant l'enregistrer en audio. En temps normal vous la laissez activée. Les effets ne s'appliquent pas aux Parts désactivées pour l'enregistrement.

## Utilisation en mode Studio

### Utilisation de l'arpégiateur

cf. →

Pour plus de détails sur l'utilisation de l'arpégiateur, voir **“Utilisation de l'arpégiateur”** (p. 78).

### Utilisation des contrôleurs temps réel et du D Beam

cf. →

Pour plus de détails sur ce paramétrage, voir **“Choix des paramètres pilotés par les contrôleurs temps réel ou par le D Beam (Control Setting)”** (p. 142).

### Paramétrage des effets

cf. →

Pour plus de détails sur le paramétrage des effets, voir :

- **“Paramétrage des effets”** (p. 151)
- **“Ajout d'effets en mode Studio”** (p. 154)

### Réglage du niveau général

cf. →

Pour plus de détails, voir **“Comment régler le Volume ?”** (p. 294).

### Paramétrage détaillé d'un Studio Set

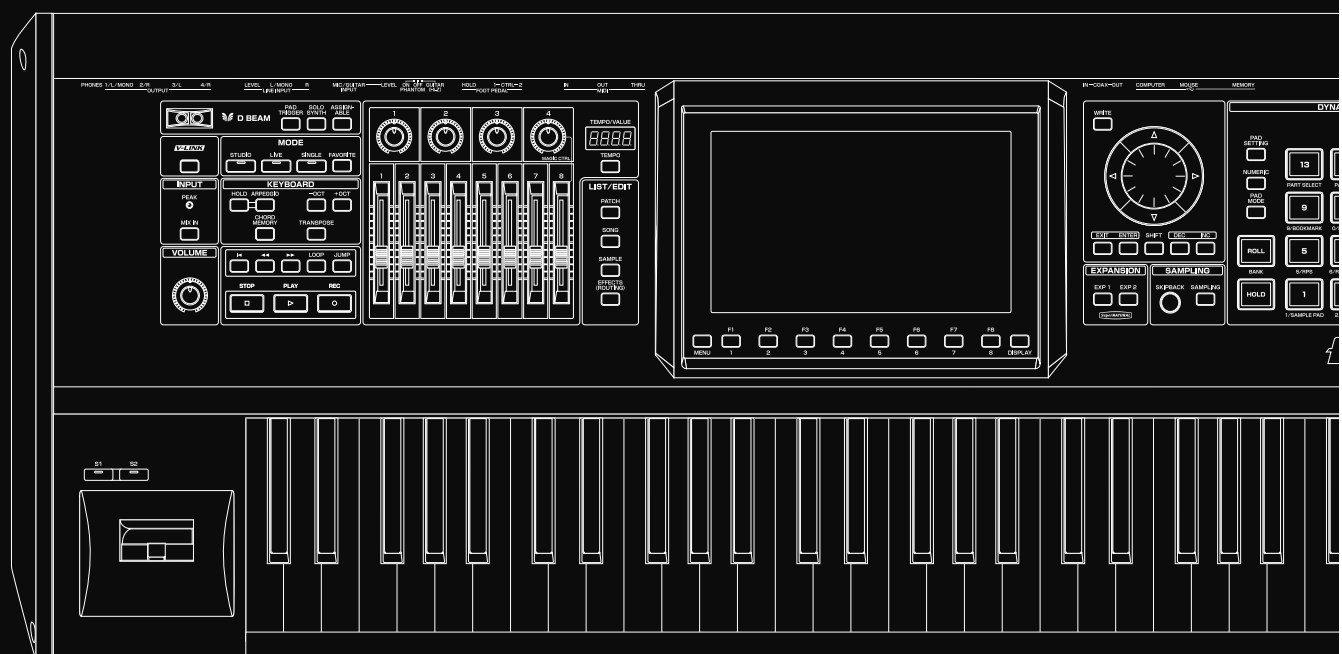
cf. →

Voir **“Création d'un Live/Studio Set”** (p. 132).

# 03 : Générateur de son, Section 2 (Contrôle des sons)

Cette section décrit les contrôleurs temps réel, l'arpégiateur, et la fonction Chord memory.

- Contrôleurs temps réel ..... p. 72
- Arpeggiateur ..... p. 78
- Fonction Chord Memory ..... p. 80



# Modification du son en temps réel

Vous pouvez modifier les sons que vous jouez en temps réel à l'aide des contrôleurs temps réel : D Beam, boutons rotatifs, sélecteurs assignables ou pédales.

## MEMO

Les explications de ce chapitre concernent l'utilisation de ces fonctions en mode Single. Elles sont en fait identiques en mode Live/Studio.

## Modification du son par les mouvements de la main (D Beam Controller)

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

### 1. Accédez à l'écran Single Play (p. 46).

La partie entourée ci-dessous correspond au D Beam.



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

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

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

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

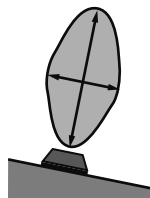
### 4. Pour désactiver le contrôleur D-Beam, appuyez à nouveau sur le bouton activé à l'étape 2 (son témoin s'éteint).

## MEMO

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

## Zone d'action réelle du contrôleur D Beam

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



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



## REMARQUE

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

## REMARQUE

La sensibilité du D Beam varie en fonction du niveau d'éclairage ambiant. S'il ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, réglez sa sensibilité en conséquence : des valeurs plus élevées augmentent la sensibilité (p. 287).



## Paramétrage du contrôleur D Beam

### Pad Trigger (paramètres liés aux pads)

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

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [PAD TRIGGER].
2. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour saisir sa valeur.
3. Appuyez sur [EXIT] pour refermer la page.

#### Beam Trigger Pad (Pad)

Détermine le numéro de pad traité par le D Beam.

**Valeurs:** Pad 1 à Pad 16

#### Beam Trigger Velo (Vélocité)

Détermine la force avec laquelle le D Beam est censé frapper le pad.

**Valeurs:** 1 à 127

#### Beam Trigger Mode (Mode)

Détermine le comportement du D Beam quand il se retrouve obstrué. En position MOMENTARY, le paramètre n'est actif que tant que le rayon rencontre un obstacle et il se désactive dès que vous retirez la main. En position LATCH, le paramètre se verrouille alternativement en position on et off à chaque passage de la main devant le rayon.

**Valeurs:** MOMENTARY, LATCH

#### ASTUCE

En mode Live les paramètres PAD trigger sont sauvegardés indépendamment comme partie intégrante des Live sets. Vous pouvez donc créer des Live sets utilisant spécifiquement ce type de contrôle. De même en mode Studio, ces paramètres sont sauvegardés comme partie intégrante des Studio sets.

#### ASTUCE

En mode Single ces éléments sont sauvegardés en tant qu'éléments systèmes. Pour cela, appuyez sur [F7 (Sys Write)].

## Solo Synth

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

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [SOLO SYNTH].
2. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour effectuer le réglage.
3. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F7 (Sys Write)].

Appuyez sur [EXIT] pour refermer la page Solo Synth.

#### ASTUCE

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

#### MEMO

Dans cette page, le nom du paramètre sélectionné par le curseur s'affiche dans la zone ? dans la partie inférieure gauche de l'écran. Vous y trouvez également indiquée la valeur de ce paramètre.

### OSC 1/2 Waveform

Sélectionne la forme d'onde. **SAW** est une forme en dents de scie et **SQR** une forme d'onde carrée.

**Valeurs:** SAW, SQR

### OSC 1/2 Pulse Width

Détermine la variation de forme cyclique de la forme d'onde, qui crée des modifications subtiles du timbre.

\* Le paramètre Pulse Width n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre OSC1/2 waveform..

**Valeurs:** 0 à 127

### LFO Osc 1 Pulse Width Depth

Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation cyclique de la forme d'onde OSC1.

\* Le paramètre Pulse Width n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée.

**Valeurs:** -63 à +63

### LFO Osc 2 Pulse Width Depth

Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation cyclique de la forme d'onde OSC2.

\* Le paramètre Pulse Width n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée.

**Valeurs:** -63 à +63

## Modification du son en temps réel

### LFO Osc 1 Pitch Depth

Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation de hauteur OSC1.

**Valeurs:** -63 à +63

### LFO Osc 2 Pitch Depth

Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation de hauteur OSC2.

**Valeurs:** -63 à +63

### OSC 1/2 Coarse Tune

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

**Valeurs:** -48 à +48

### OSC 1/2 Fine Tune

Règle la hauteur de référence du son par pas de 1-cent (+/-50 cents).

**Valeurs:** -50 à +50

### OSC Sync Switch

L'activation de cette sélection produit un son complexe et très riche en harmoniques. Il est efficace si la hauteur de OSC1 est supérieure à celle de OSC2.

**Valeurs:** ON, OFF

### OSC2 Level

Niveau de l'oscillateur OSC2.

**Valeurs:** 0 à 127

### Filter Type

Détermine le type de filtre. Celui-ci modifie la clarté ou l'épaisseur du son en coupant une bande de fréquence spécifique.

**Valeurs**

**OFF:** Pas de filtre.

**LPF:** Filtre passe bas. Réduit le niveau de toutes les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq).

**BPF:** Filtre passe bande. Ne laisse passer que les fréquences voisines de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency), et coupe le reste.

**HPF:** Filtre passe haut. Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Frequency).

**PKG:** Filtre « Peaking ». Renforce les fréquences voisines de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency).

### Cutoff

Détermine la fréquence à partir de laquelle le filtre est actif sur le son.

**Valeurs:** 0 à 127

### Resonance

Renforce les fréquences voisines de la fréquence de coupure, donnant plus de caractère au son.

**Valeurs:** 0 à 127

### LFO Rate

Règle la vitesse de modulation du LFO.

**Valeurs:** 0 à 127

### Range (Solo synth range)

Détermine l'amplitude de variation de hauteur du son de synthé solo.

**Valeurs:** 2 OCT, 4 OCT, 8 OCT

### Chorus Send Level

Détermine le niveau de l'envoi à l'effet chorus.

**Valeurs:** 0 à 127

### Reverb Send Level

Détermine le niveau de l'envoi à l'effet reverb.

**Valeurs:** 0 à 127

### Level

Réglage du volume.

**Valeurs:** 0 à 127

## Assignable

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

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE].
2. Amenez le curseur sur le paramètre à régler et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.
3. Appuyez sur [EXIT] pour quitter la page.

## Type

Détermine la fonction contrôlée par le D Beam.

### Valeurs

**OFF:** Off  
**CC01 à 31, CC32(OFF), 33 à 95:** Contrôles MIDI

- AFTERTOUCH:** Aftersustain
- BEND UP:** Monte le son en suivant le paramétrage de « Pitch Bend Range Up » (p. 96).
- BEND DOWN:** Abaisse le son en suivant le paramétrage de « Pitch Bend Range Down » (p. 96).
- ARPEGGIO ACCENT:** Niveau d'accentuation de l'arpégiateur
- ARPEGGIO SHUFFLE:** Niveau de décalage de l'arpégiateur
- ARPEGGIO OCT UP:** Plage d'action de l'arpégiateur vers le haut par pas d'une octave.
- ARPEGGIO OCT DOWN:** Plage d'action de l'arpégiateur vers le bas par pas d'une octave

## Range Min

Détermine la limite basse d'action du contrôle D Beam.

**Valeurs:** 0 à 127

## Range Max

Détermine la limite haute d'action du contrôle D Beam. Si vous choisissez une valeur Max inférieure à la valeur Min, vous inverserez le sens de l'action.

**Valeurs:** 0 à 127

### ASTUCE

En mode Live le paramétrage ASSIGNABLE est sauvegardé indépendamment pour chaque Live Set, ce qui permet de créer des performances adaptées à chaque contexte. De même en mode Studio, ce paramétrage est sauvegardé indépendamment pour chaque Studio set.

### ASTUCE

En mode Single ce paramètre est sauvegardé en tant que paramètre système: utilisez pour cela le bouton [F7 (Sys Write)].

## Modification du son à partir des touches S1/S2, des boutons rotatifs ou des curseurs (Realtime Controller)

Vous pouvez utiliser les boutons rotatifs, les curseurs et les sélecteurs [S1] [S2] pour modifier le son en temps réel.

1. Accédez à l'écran Patch Play (p. 46).

La zone « Realtime Control » indique la fonction affectée à chaque contrôle et bouton temps réel.



2. Tout en jouant sur le clavier, manipulez les boutons rotatifs, les curseurs ou les sélecteurs [S1] [S2].

Le son est modifié en fonction des fonctions affectées à chacun d'eux.

### Paramétrage des contrôleurs temps réel

#### Paramétrage des boutons rotatifs 1 à 4

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et tournez un des boutons.  
La page Knob apparaît.
2. Amenez le curseur sur le paramètre à régler et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.
3. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F7 (Sys Write)]. Appuyez sur [Exit] pour revenir à la page précédente.

#### ASTUCE

Le paramétrage des contrôles temps réel est sauvegardé indépendamment pour chaque Live Set, ce qui permet de créer des performances adaptées à chaque contexte. De même en mode Studio, ce paramétrage est sauvegardé indépendamment pour chaque Studio set.

#### Knob 1-4 Assign (affectation des boutons rotatifs 1 à 4)

Détermine les fonctions contrôlées par les boutons rotatifs.

##### Valeurs

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| OFF:                           | Off  |
| CC01 à 31, CC32(OFF), 33 à 95: | Contrôles MIDI   |
| AFTERTOUCHE:                   | Aftertouch   |
| BEND UP:                       | Monte le son en suivant le paramétrage de « Pitch Bend Range Up » (p. 96).     |
| BEND DOWN:                     | Abaisse le son en suivant le paramétrage de « Pitch Bend Range Down » (p. 96). |
| ARPEGGIO ACCENT:               | Niveau d'accentuation de l'arpégiateur   |
| ARPEGGIO SHUFFLE:              | Niveau de décalage de l'arpégiateur  |
| ARPEGGIO OCT UP:               | Plage d'action de l'arpégiateur vers le haut par pas d'une octave.             |
| ARPEGGIO OCT DOWN:             | Plage d'action de l'arpégiateur vers le bas par pas d'une octave               |
| MASTER LEVEL:                  | Volume général (p. 293)  |
| DIGITAL/USB INPUT LEVEL:       | Niveau d'entrée Digital/USB (p. 258)   |

\* Si le paramètre système **“Knob Assign Source”** (p. 289) est réglé sur « System », c'est le paramètre système qui sera utilisé. S'il est réglé sur TEMP, c'est le paramètre du Live Set ou du Studio Set qui sera utilisé.

#### Paramétrage des curseurs 1 à 8

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et déplacez un des curseurs.  
La page Slider apparaît.
2. Amenez le curseur sur le paramètre à régler et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.
3. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F7 (Sys Write)]. Appuyez sur [Exit] pour revenir à la page précédente.

#### ASTUCE

Le paramétrage des contrôles temps réel est sauvegardé indépendamment pour chaque Live Set, ce qui permet de créer des performances adaptées à chaque contexte. De même en mode Studio, ce paramétrage est sauvegardé indépendamment pour chaque Studio set.

#### Slider 1-8 Assign (affectation des curseurs 1 à 8)

Détermine les fonctions contrôlées par les curseurs.

##### Valeurs

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| OFF:                           | Off  |
| CC01 à 31, CC32(OFF), 33 à 95: | Contrôles MIDI   |
| AFTERTOUCHE:                   | Aftertouch   |
| BEND UP:                       | Monte le son en suivant le paramétrage de « Pitch Bend Range Up » (p. 96).     |
| BEND DOWN:                     | Abaisse le son en suivant le paramétrage de « Pitch Bend Range Down » (p. 96). |
| ARPEGGIO ACCENT:               | Niveau d'accentuation de l'arpégiateur   |
| ARPEGGIO SHUFFLE:              | Niveau de décalage de l'arpégiateur  |
| ARPEGGIO OCT UP:               | Plage d'action de l'arpégiateur vers le haut par pas d'une octave.             |
| ARPEGGIO OCT DOWN:             | Plage d'action de l'arpégiateur vers le bas par pas d'une octave               |

\* Si le paramètre système **“Slider Assign Source”** (p. 289) est réglé sur « System », c'est le paramètre système qui sera utilisé. S'il est réglé sur TEMP, c'est le paramètre du Live Set ou du Studio Set qui sera utilisé.

## Paramétrage des sélecteurs S1/S2

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [S1] [S2].  
La page Switch apparaît.
2. Amenez le curseur sur le paramètre à régler et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.
3. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F7 (Sys Write)]. Appuyez sur [Exit] pour revenir à la page précédente.

### ASTUCE

Le paramétrage des contrôles temps réel est sauvegardé indépendamment pour chaque Live Set, ce qui permet de créer des performances adaptées à chaque contexte. De même en mode Studio, ce paramétrage est sauvegardé indépendamment pour chaque Studio set.

### Switch S1/S2 Assign (affectation des sélecteurs S1/S2)

Détermine les fonctions contrôlées par les sélecteurs [S1] [S2].

**Valeurs** OFF, CC01 - CC31, CC32 (OFF), CC33 - CC95, AFTERTOUCH, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX SWITCH, RESERVE, CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH

### Switch 1/2 Assign Mode (mode d'affectation S1/S2)

Détermine le mode de fonctionnement des sélecteurs [S1] [S2].

#### Valeurs

**LATCH:** Changement de statut on/off à chaque nouvel appui sur [S1] [S2].

**MOMENTARY:** Statut « ON » seulement tant que le bouton [S1] [S2] reste appuyé.

### ASTUCE

En mode Single ces sélecteurs ne sont accessibles que si la Part « keyboard » (clavier) est sélectionnée.

## Modification du son à l'aide d'une pédale (Control Pedal)

Vous pouvez utiliser une pédale branchée sur les connecteurs PEDAL CONTROL 1, 2 de la face arrière pour modifier le son en temps réel.

Il peut s'agir d'une pédale d'expression (DP-8, vendue séparément), d'une pédale de type sustain (DP series, vendue séparément), ou d'un interrupteur au pied (BOSS FS-U, vendu séparément).

1. Accédez à l'écran Single Play (p. 46).
2. Jouez quelques notes au clavier et agissez sur la pédale.  
Un effet est appliqué au son, variable selon la fonction affectée à la pédale.

## Paramétrage de la pédale de modulation

1. Appuyez sur [MENU].
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « System » et appuyez sur [ENTER].  
L'écran System Setup apparaît.
3. Utilisez [F1 (Up)] ou [F2 (Down)] pour sélectionner « Pedal/D Beam ».
4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour effectuer vos réglages.
5. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F7 (Sys Write)]. Appuyez sur [Exit] pour revenir à la page Single Play.

### cf.

Voir « Pedal/D Beam » (p. 287) pour le détail des paramètres de chaque fonction.

# Utilisation de l'arpégiateur

## La fonction Arpeggio

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

## Utilisation de l'arpégiateur

### MEMO

Utilisez le paramètre "Arpeggio Part Number" (p. 146) pour choisir les Parts utilisant la fonction Arpeggio. La fonction Chord Memory (p. 80) s'applique aussi aux Parts sélectionnées par Arpeggio Part.

### MEMO

Pour piloter des arpèges dans les modes Live ou studio, vous devez également agir sur le paramètre "Arpeggio (arpégiateur)" (p. 146) du Live set ou du Studio set.

## Activation/désactivation de l'arpégiateur

1. Appuyez sur [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur. Le bouton s'allume.
2. Plaquez un accord sur le clavier. Le Fantom-G commence à jouer un arpège correspondant aux notes de votre accord.

3. Pour arrêter les arpèges, appuyez à nouveau sur [ARPEGGIO] (le témoin s'éteint)

### cf. ➔

Pour plus de détails sur chaque paramètre, voir "Paramétrage de l'arpégiateur" (p. 78).

### Utilisation combinée avec la fonction Chord Memory

Quand vous utilisez l'arpégiateur, vous pouvez l'associer aussi avec la fonction Chord Memory (p. 80). 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.

## Tempo de l'arpégiateur

Détermine le tempo de l'arpégiateur.

1. Appuyez sur [TEMPO]. La valeur en cours apparaît sur l'écran.
2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour régler le tempo (5 à 300 à la noire), ou encore utilisez la fonction tap tempo en frappant sur [F6 (Tap Tempo)] en mesure. La rotation de la molette en maintenant [SHIFT] enfoncé permet un réglage à la décimale près.

\* L'appui sur [F7 (Click)] active le clic du métronome.

3. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F8 (Close)].

## Maintien d'un arpège

En utilisant la procédure ci-après, vous pouvez vous passer de tenir l'accord plaqué pour jouer des arpèges.

1. Appuyez sur [HOLD]. Son témoin s'allume.
2. Plaquez un accord sur le clavier.
3. Si vous changez les notes de l'accord, l'arpégiateur s'adapte automatiquement.
4. Pour annuler le maintien Arpeggio Hold, appuyez à nouveau sur [HOLD].

## Utilisation d'une pédale de maintien (HOLD)

L'action sur la pédale HOLD provoque le maintien de l'arpège tant qu'elle est enfoncée.

1. Branchez une pédale de maintien (DP series etc. optionnelle) dans le connecteur HOLD PEDAL.
2. Appuyez sur [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur.
3. Plaquez un accord et appuyez sur la pédale.
4. Si vous jouez un autre accord pendant le maintien, l'arpège changera en conséquence.

## Paramétrage de l'arpégiateur

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ARPEGGIO].
2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à régler et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour la modification.
3. Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur [EXIT].

### Style (Style d'arpège)

Détermine le style d'arpège de base.

### Variation (Variation d'arpège)

L'arpégiateur propose plusieurs variations pour chaque style d'arpège. Cela permet de sélectionner le numéro de variation. Le nombre des variations varie en fonction du style.

## Motif (Motif d'arpège)

Détermine l'ordre d'apparition des notes de l'accord.

### Valeurs

- UP:** Les notes de l'accord son arpégées de bas en haut.
- DOWN:** Les notes de l'accord son arpégées de haut en bas.
- UP&DOWN:** Les notes sont entendues de la plus basse à la plus haute et inversement.
- RANDOM:** Les notes sont jouées de manière aléatoire.
- NOTE ORDER:** Les notes sont jouées dans l'ordre dans lequel vous les avez enfoncées. Vous pouvez donc créer une ligne mélodique. La mémorisation peut aller jusqu'à 128 NOTES.
- GLISSANDO:** Tous les pas chromatiques entre la note la plus haute et la note la plus basse sont joués, dans un sens puis dans l'autre. N'enfoncez que deux touches (la plus basse et la plus haute).
- CHORD:** Toutes les notes enfoncées sont jouées simultanément.
- AUTO1:** Mise en place automatique des notes dans le temps, priorité étant donnée à la note la plus basse.
- AUTO2:** Mise en place automatique des notes dans le temps, priorité étant donnée à la note la plus haute.
- PHRASE:** Une note seule déclenche une phrase basée sur sa hauteur. Si vous en jouez plusieurs, c'est la dernière jouée qui est utilisée.

## Accent Rate (Niveau d'accentuation)

Modifie la force des accents et la durée des notes pour créer une sensation de « groove ». La valeur 100 % donne la sensation rythmique la plus prononcée.

**Valeurs:** 0 à 100 %

## Shuffle Rate (Niveau de décalage)

Modifie la mise en place des notes pour créer des motifs « shuffle ». Avec la valeur 50 % les notes sont espacées de manière égale. Plus la valeur augmente et plus les notes se décalent vers un rythme de type croche pointée - double-croche.

**Valeurs:** 0 à 100 %



## Shuffle Resolution (résolution du décalage)

Détermine la résolution du décalage en termes de valeurs de notes: vous pouvez choisir entre la croche et la double-croche.

**Valeurs:** ♪, ♪♪

## Keyboard Velocity (Suivi de vitesse du clavier)

Détermine 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 vitesse fixe, choisissez sa valeur (1 à 127).

**Valeurs:** REAL, 1 à 127

## Octave Range (Plage d'action)

Détermine la tessiture d'action de l'arpège. Avec la valeur 0, l'arpège se limite aux notes effectivement jouées. Avec la valeur +1, il se développe jusqu'à une octave au-dessus et avec une valeur -1 il se développe jusqu'à une octave au dessous.

**Valeurs:** -3 à +3

## Key Trigger (synchronisation)

Mettez ce paramètre en position ON si vous voulez que l'arpège démarre au moment où vous enfoncez les touches. Si vous préférez qu'il démarre en synchronisation avec le séquenceur, mettez-le en position OFF.

**Valeurs:** OFF, ON

## Sauvegarde des arpèges personnalisés (Write)

Les styles d'arpèges 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. Appuyez sur [F7 (Write)].**  
L'écran de saisie du nom de l'arpège apparaît (p. 42).
- 3. Quand vous avez terminé la saisie du nom, appuyez sur [F8 (OK)].**  
Une fenêtre apparaît alors, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.
- 4. Utilisez la molette VALUE ou des touches [INC][DEC] pour choisir la destination.**
- 5. Appuyez sur [F8 (Write)].**  
Un message de confirmation apparaît.
- 6. Pour valider la sauvegarde, appuyez sur [F7 (OK)].**  
N'éteignez jamais le Fantom-G pendant qu'une sauvegarde est en cours.  
Pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

# Utilisation des accords automatiques (Chord Memory)

## 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-G peut mémoriser 128 Chord Forms.

### REMARQUE

Quand vous utilisez la fonction Chord Memory avec un tone pour lequel le paramètre Mono/Poly (p. 105) 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. 78). 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

### MEMO

Utilisez le paramètre "**Arpeggio Part Number**" (p. 146) pour choisir les Parts qui utilisent la fonction Chord Memory. La fonction Arpeggio (p. 78) s'applique aussi aux Parts choisies dans **Arpeggio Part**.

## Activation/désactivation de la fonction Chord Memory

1. Appuyez sur [CHORD MEMORY] pour l'activer.

Le bouton s'allume.

2. Jouez sur le clavier.

Vous entendez un accord correspondant à la forme d'accord en cours de sélection.

### MEMO

Si vous jouez le  $D\flat 4$  (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  $D\flat$  du milieu et des accords parallèles seront joués en appuyant sur les autres touches.

3. Pour stopper la fonction, appuyez à nouveau sur [CHORD MEMORY] (le témoin s'éteint).

## Choix des formes d'accords

Le changement de « Chord Form » modifiera les notes de l'accord.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY].

La page ci-dessous apparaît.



2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour choisir un autre numéro de Chord Form.  
Les notes de l'accord s'affichent.
3. Si votre sélection est terminée, appuyez sur [Exit].



## Déclenchement d'un accord dans l'ordre des notes (Rolled Chord)

Les notes d'un accord peuvent être entendues les unes après les autres. Comme la vitesse de leur défilement dépend de la force avec laquelle a été plaqué l'accord vous pouvez obtenir une simulation de jeu de guitare très réaliste en variant votre dynamique.

1. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY].**  
La page Chord memory apparaît.
2. **Appuyez sur [F1 (Rolled Chord)] (son témoin s'allume).**  
Les notes de vos accords seront entendues « arpégées ».

## Changement de l'ordre de défilement des notes (Rolled Chord Type)

Vous pouvez modifier l'ordre de défilement des notes.

1. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY].**  
La page Chord memory apparaît.
2. **Utilisez ▲ et ▼ pour choisir « Rolled Chord Type ».**
3. **Utilisez la molette ou les touches [INC]/[DEC] pour choisir: Valeurs**
  - 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.
  - L-DOWN:** La note la plus grave est jouée d'abord, suivie par les autres dans l'ordre, du haut vers le bas.  
\* En plaquant les notes do, mi, sol, si, vous les entendrez donc dans l'ordre do, si, sol, mi.
  - U-UP:** La note la plus haute est jouée d'abord, suivie par les autres dans l'ordre, du bas vers le haut.  
\* En plaquant les notes do, mi, sol, si, vous les entendez donc dans l'ordre si, do, mi, sol.

## Création de formes d'accords personnalisées

Vous n'êtes pas limité aux formes d'accords internes pour déterminer les notes constituant les accords réalisés par la fonction Chord Memory. Vous pouvez également créer librement vos propres formes ou modifier les formes existantes.

1. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY].**
2. **Utilisez la molette VALUE pour sélectionner une forme d'accord.**
3. **Appuyez sur [F6 (Chord Edit)].**  
La page « Chord Form Edit » apparaît.
4. **Utilisez le clavier pour la saisie d'une nouvelle forme d'accord.**  
À chaque touche enfoncée, la note correspondante s'affiche à l'écran. Si vous avez saisi une note par erreur, appuyez sur [F5 (Del Note)].  
Vous pouvez également effacer une note en réappuyant simplement sur la même touche.  
Une pré-écoute de l'accord est possible à l'aide de la touche [F6 (Preview)].
5. **Pour sauvegarder cette nouvelle forme, passez à l'étape 3 de la section "Sauvegarde des formes d'accords nouvellement créées" (p. 82). Pour abandonner la sauvegarde, appuyez sur [F8 (Exit)].**

### Sauvegarde des formes d'accords nouvellement créées

Les Chord Form que vous créez sont temporaires. Elles seraient effacées par une simple mise hors tension de l'appareil ou par la sélection d'un autre Style. Pour les conserver vous devez donc les sauvegarder dans la mémoire utilisateur (User) du Fantom-G.

**1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY].**

Vérifiez que la forme d'accord est bien celle que vous voulez sauvegarder.

**2. Appuyez sur [F7 (Write)].**

La fenêtre de saisie de nom apparaît (p. 42).

**3. Quand le nom est saisi, appuyez sur [F8 (OK)].**

Une fenêtre apparaît, permettant le choix de la destination de la sauvegarde.

**4. Choisissez la destination à l'aide des touches ▲ et ▼ .**

**5. Appuyez sur [F8 (Write)].**

Un message de confirmation apparaît.

**6. Pour valider la sauvegarde, appuyez sur [F7 (OK)].**

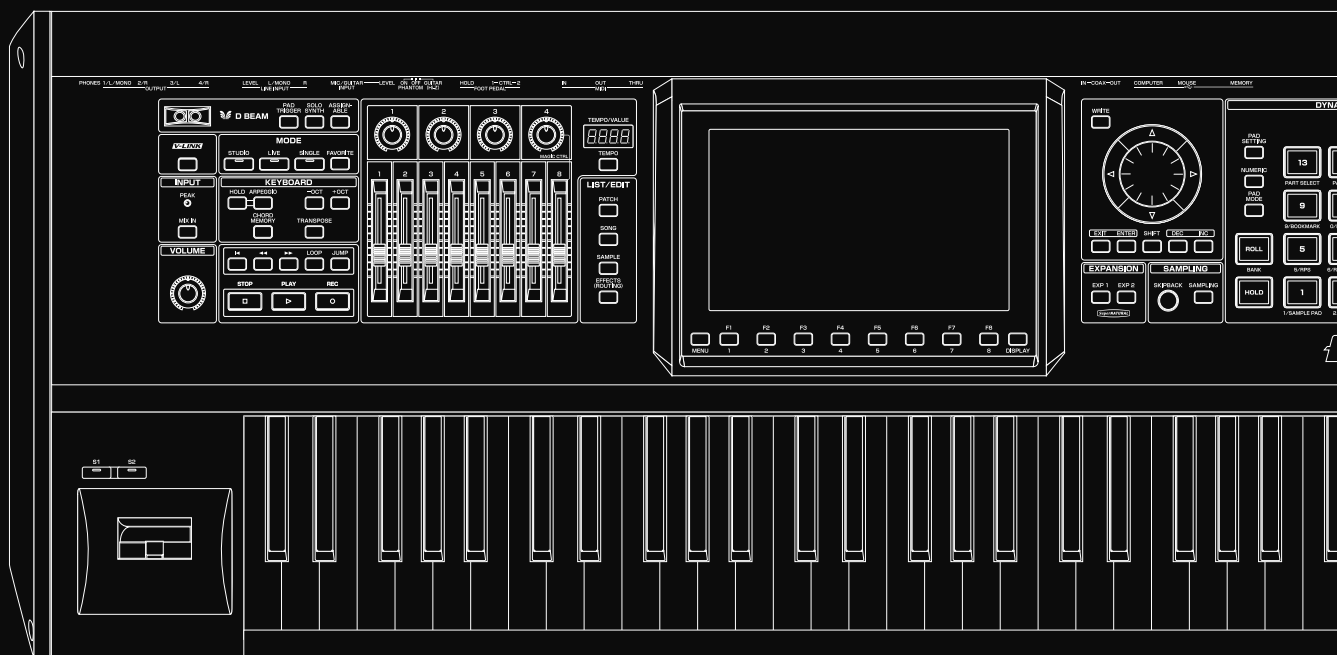
N'éteignez jamais le Fantom-G pendant qu'une sauvegarde est en cours.

\* Pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

# 04 : Générateur de son, Section 3 (Création des sons)

Cette section est consacrée à la création des sons : Patches, Live Sets et effets.

- Patches..... p. 84
- Rhythm Sets ..... p. 112
- Sample Sets ..... p. 126
- Live Sets/Studio Sets ..... p. 132
- Ajout d'effets ..... p. 150
- Liste des effets..... p. 161



# Création d'un Patch

Le Fantom-G 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.

## 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. 47).**  
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. 50).**  
L'écoute préalable et individuelle des Tones du Patch est très importante. Dans l'écran 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. 92).**  
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. 150).**  
Les effets du Fantom-G 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.

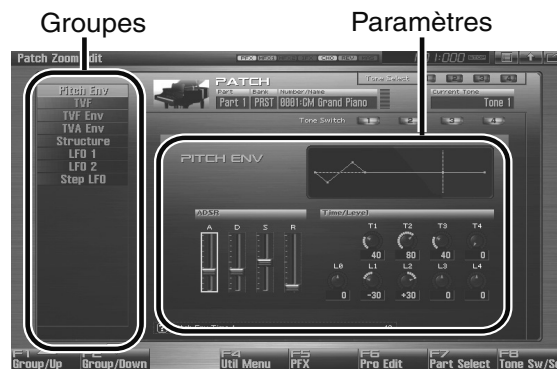
## Édition graphique (Patch Zoom Edit)

La page d'écran Patch Zoom Edit donne accès aux paramètres les plus importants d'un Patch. Pour une édition plus fine de tous les paramètres, utilisez plutôt la page Patch Pro Edit (p. 86).

1. Sélectionnez le Patch que vous voulez éditer (p. 47).
2. Appuyez sur [PATCH].



La page Patch Zoom Edit apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Patch Zoom Edit:

| Touche F          | Commentaire   | Page  |
|-------------------|---|---|
| F1<br>Group/Up    | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le haut.                                | -   |
| F2<br>Group/Down  | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le bas.                                 | -   |
| F4<br>Util Menu   | Patch Initialize  | Initialise les valeurs du Patch en cours de sélection.                                      |
|                   | Tone Initialize   | Initialise les valeurs du Tone en cours de sélection.                                       |
|                   | Tone Copy   | Copie les valeurs du Tone d'un Patch vers un Tone détermine du Patch en cours de sélection. |
| F5<br>PFX         | Donne accès à la page d'édition PFX (Patch Multi-effect).                         | p. 157  |
| F6<br>Pro Edit    | Donne accès à la page Patch Pro Edit qui permet l'édition de tous les paramètres. | p. 86   |
| F7<br>Part Select | Sélectionne la Part à éditer.   | -   |
| F8<br>Tone Sw/Sel | Sélectionne les Tones actifs (entendus).  | p. 85   |

- Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes d'édition. Utilisez les boutons [F1 (Up)] et [F2 (Down)] pour choisir l'onglet du groupe qui contient les paramètres auxquels vous voulez avoir accès.

**cf.**

Pour plus de détails sur chaque paramètre, reportez-vous aux pages ci-dessous:

| Paramètre      | Page   | Paramètre      | Page   |
|----------------|--------|----------------|--------|
| Pitch Envelope | p. 97  | Structure Type | p. 92  |
| TVF            | p. 98  | LFO1/2         | p. 103 |
| TVF Envelope   | p. 100 | Step LFO       | p. 104 |
| TVA Envelope   | p. 101 |                |        |

- Pour changer la Part à éditer**  
Appuyez sur [F7 (Part Select)].
- Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.
  - Appuyez sur [F8 (Tone Sw/Sel)] pour sélectionner le Tone à éditer.  
La page Tone Switch/Select apparaît.



Appuyez sur un des boutons [F5 (Select 1)] à [F8 (Select 4)] pour sélectionner le Tone à éditer.


- Édition simultanée d'un même paramètre pour plusieurs Tones**  
Pour sélectionner les Tones que vous voulez éditer ensemble, appuyez simultanément sur plusieurs boutons [F5 (Select 1)] à [F8 (Select 4)] pour les allumer.
- Pour activer/désactiver un Tone**  
Utilisez les boutons [F1 (Sw 1)] à [F4 (Sw 4)] pour activer/désactiver le Tone correspondant.

**ASTUCE**

Vous pouvez aussi effectuer la sélection et l'activation/désactivation des Tones à partir des Pads.  
→ "7 TONE SEL/SW (Activation ou sélection de sons par les pads)" (p. 197)

- Quand votre sélection est faite, appuyez sur [EXIT].
- Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier vos valeurs.  
Si vous avez sélectionné deux Tones ou plus, votre édition modifiera d'un même montant les valeurs des paramètres des Tones sélectionnés.
- Répétez les étapes 3 à 7 pour chacun des paramètres à éditer.

- Pour sauvegarder les changements que vous avez effectués, appuyez sur [WRITE] pour lancer la sauvegarde (p. 88). Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'écran Single Play.

Si vous revenez à l'écran Single Play sans avoir effectué de sauvegarde, le symbole  apparaîtra à droite du nom du Patch, indiquant que ses valeurs ont été modifiées.

### REMARQUE

Ces modifications ne sont que temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son.

# Création d'un Patch

## Édition de tous les paramètres d'un Patch (Patch Pro Edit)

La page Patch Pro Edit donne accès à tous les paramètres d'un Patch.

### 1. Sélectionnez le Patch que vous voulez éditer (p. 47).

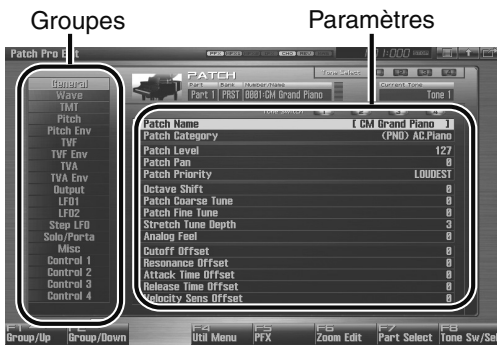


Si vous voulez créer un Patch en partant d'un état vierge (au lieu d'un Patch existant), utilisez la fonction **Initialize** (p. 87).

### 2. Appuyez deux fois sur [PATCH].



La page Patch Pro Edit apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Patch Pro Edit

| Touche F          | Commentaire   |   | Page   |
|-------------------|---|---|--------|
| F1<br>Group/Up    | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le haut.  |   | -      |
| F2<br>Group/Down  | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le bas.   |   | -      |
| F3<br>Set Stereo  | Apparaît si vous éditez le groupe WAVE. Sert à à appeler la forme d'onde droite (R) correspondant à une forme d'onde gauche (L) d'un sample stéréo. |   | p. 91  |
| F4<br>Util Menu   | Patch Initialize  | Initialise les valeurs du Patch en cours de sélection.                                      | p. 87  |
|                   | Tone Initialize   | Initialise les valeurs du Tone en cours de sélection.                                       | p. 87  |
|                   | Tone Copy   | Copie les valeurs du Tone d'un Patch vers un Tone déterminé du Patch en cours de sélection. | p. 87  |
| F5<br>PFX         | Donne accès à la page d'édition PFX (Patch Multi-effect)  |   | p. 157 |
| F6<br>Zoom Edit   | Donne accès à la page Zoom Edit qui ne concerne que les paramètres les plus importants.   |   | p. 84  |
| F7<br>Part Select | Sélectionne la Part à éditer.   |   | -      |
| F8<br>Tone Sw/Sel | Sélectionne les Tones actifs (entendus).  |   | p. 85  |

### 3. Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes d'édition. Utilisez les boutons [F1 (Up)] et [F2 (Down)] pour choisir l'onglet du groupe qui contient les paramètres auxquels vous voulez avoir accès.



Reportez-vous à "**Paramètres des Patches**" (p. 89) pour le détail des fonctions de chaque paramètre.

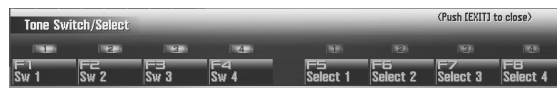
#### • Pour changer la Part à éditer

Appuyez sur [F7 (Part Select)].

### 4. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

### 5. Appuyez sur [F8 (Tone Sw/Sel)] pour sélectionner le Tone à éditer.

La page Tone Switch/Select apparaît.



Appuyez sur un des boutons [F5 (Select 1)] à [F8 (Select 4)] pour sélectionner le Tone à éditer.

#### • Édition simultanée d'un même paramètre pour plusieurs Tones

Pour sélectionner les Tones que vous voulez éditer ensemble, appuyez simultanément sur plusieurs boutons [F5 (Select 1)] à [F8 (Select 4)] pour les allumer.

#### • Pour activer/désactiver un Tone

Utilisez les boutons [F1 (Sw 1)] à [F4 (Sw 4)] pour activer/désactiver le Tone correspondant.



Vous pouvez aussi effectuer la sélection et l'activation/désactivation des Tones à partir des Pads.

→ "**7 TONE SEL/SW (Activation ou sélection de sons par les pads)**" (p. 197)

### 6. Quand votre sélection est faite, appuyez sur [EXIT].

### 7. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier vos valeurs.

Si vous avez sélectionné deux Tones ou plus, votre édition modifiera d'un même montant les valeurs des paramètres des Tones sélectionnés.

### 8. Répétez les étapes 3 à 7 pour chacun des paramètres à éditer.

### 9. Pour sauvegarder vos changements, appuyez sur [WRITE] pour lancer la sauvegarde (p. 88). Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT].

Si vous revenez à l'écran Single Play sans avoir effectué de sauvegarde, le symbole apparaîtra à droite du nom pour signaler que les valeurs ont été modifiées.

### REMARQUE

Ces modifications ne sont que temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son.

## Initialisation des paramètres de Patch et de Tone (Patch Initialize/Tone Initialize)

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

Patch Initialize concerne l'initialisation du Patch en cours de sélection.

Tone Initialize concerne l'initialisation du Tone en cours de sélection.

### REMARQUE

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-G dans sa configuration d'usine, procédez à une réinitialisation complète (Factory Reset) (p. 280).

**1. Sélectionnez le Patch à initialiser (p. 47).**

**2. Appuyez sur [PATCH].**



**3. Appuyez sur [F4 (Util Menu)].**

La page Patch Utility Menu apparaît.

**4. Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour choisir l'élément à initialiser (Patch Initialize ou Tone Initialize), et appuyez sur [F8 (Select)].**

Si vous préférez annuler l'opération, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

**5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.**

Pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Copie des paramètres de Patch/Tone (Patch Tone Copy)

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. Sélectionnez l'élément à copier et le patch de destination de la copie (p. 47).**

**2. Appuyez sur [PATCH].**

**3. Appuyez sur [F4 (Util Menu)].**

La page Patch Utility Menu apparaît.

**4. Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour choisir « Patch Tone Copy » et appuyez sur [F8 (Select)].**

Si vous préférez annuler l'opération, appuyez sur [F7 (Cancel)].

La page Patch Tone Copy apparaît.

**5. Utilisez les touches fléchées [CURSOR] pour déplacer le curseur, sélectionnez « Source (copy-source) », la bank, le numéro et le Tone.**

**6. Utilisez la molette VALUE et les touches [INC][DEC] pour effectuer le paramétrage.**

**7. Utilisez les touches fléchées [CURSOR] pour amener le curseur sur la « Destination (copy-destination) » et le patch/ tone/number.**

**8. Utilisez la molette VALUE et les touches [INC][DEC] pour effectuer le paramétrage.**

**9. Appuyez sur [F8 (Exec)].**

Un message de confirmation apparaît.

**10. Appuyez sur [F7 (OK)] pour retourner à l'écran « execute ».**

Pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### La fonction « Compare »

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

Cette fonction vous permet d'écouter le patch-source de la copie pour vérifier que c'est le bon.

Pour entendre le patch « source » appuyez sur [F6 (Compare)].

### REMARQUE

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

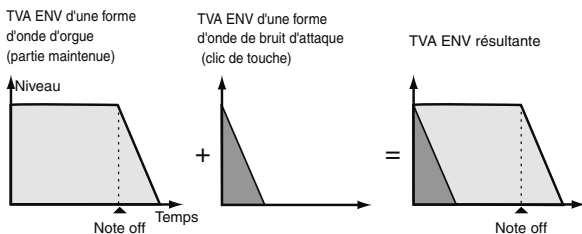
## Choix des Waveforms

Les sons du Fantom-G sont constitués de formes d'ondes PCM complexes, et si vous tentez d'opérer des réglages qui contrarient la forme d'onde originale, les résultats peuvent ne pas correspondre à vos attentes. Les formes d'ondes internes du Fantom-G appartiennent à un des deux banks:

**One-shot:** 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:** 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-G 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.

Exemple de son (orgue) combinant les deux types d'ondes:

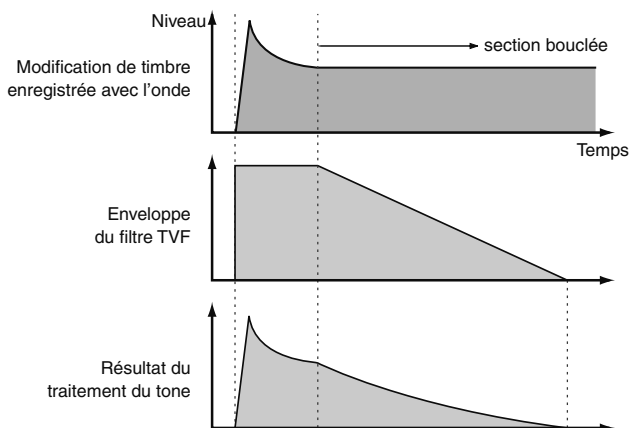


## Précautions à observer pour l'utilisation des formes d'ondes « One-shot »

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.

## Cas particulier des ondes bouclées (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.



## Sauvegarde d'un Patch nouvellement créé (Write)

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

Quand les paramètres d'un patch ont été modifiés le symbole apparaît dans la page Single Play. Il disparaît une fois le patch sauvegardé.

### REMARQUE

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

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

2. Appuyez sur [WRITE].

La page WRITE MENU apparaît.



3. Sélectionnez « Patch / Rhythm / Sample Set ».

Utilisez les boutons et pour sélectionner « Patch / Rhythm / Sample Set » et appuyez sur [F8 (Select)].

La page Patch Name apparaît.



4. Attribuez un nom à ce Patch.

**cf.**

Pour plus de détails, voir « Attribution d'un nom » (p. 42)

5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F8 (OK)].

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



6. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner le numéro de patch de destination.

**ASTUCE**

En appuyant sur [F6 (Compare)] vous pouvez vérifier le patch de destination (fonction Compare).

7. Appuyez sur [F8 (Write)].

Un message de confirmation apparaît.

**REMARQUE**

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

8. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider la sauvegarde.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Comparaison avec le Patch de destination (Compare)

Avant de valider la sauvegarde d'un Patch, vous pouvez écouter le contenu de l'emplacement de destination pour vérifier qu'il n'y a pas de problème à remplacer les données qui s'y trouvent. Vous éviterez ainsi d'effacer définitivement des programmes importants.

1. Suivez la procédure « Sauvegarde d'un Patch nouvellement créé (Write) » jusqu'à l'étape 6 (sélection de l'étape de destination).
2. Appuyez sur [F6 (Compare)] (le témoin s'allume).
3. Jouez sur le clavier ou les pads pour écouter ce son, et vérifiez qu'il n'y a pas de problème à l'effacer.

**REMARQUE**

Un Patch entendu avec la fonction Compare peut différer légèrement du son qu'il a normalement.

4. Pour modifier la destination de la sauvegarde, choisissez un nouvel emplacement avec la molette VALUE.
5. Appuyez sur [F8 (Write)].  
Un message de confirmation apparaît.
6. Appuyez à nouveau sur [F7 (OK)] pour procéder à la sauvegarde.

## Paramètres des 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 Control). Les réglages de l'écran Matrix Ctrl déterminent la manière dont ils sont contrôlés (p. 109).

Si un numéro apparaît à côté d'un nom de paramètre, ( **1** , **2** , **3** , **4** ), vous pouvez utiliser le bouton rotatif correspondant pour régler sa valeur (le bouton le plus à gauche est le n° 1 et le plus à droite est le n° 4).



## Réglages communs à l'ensemble du Patch (General)

### Patch Name

Détermine le nom du Patch.

L'appui sur [ENTER] permet d'attribuer un nom au Patch.

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

**cf.**

Pour plus de détails, voir "Attribution d'un nom" (p. 42).

### Patch Category

Détermine le type (la catégorie) du Patch.

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. 48).

### Patch Level

Détermine le volume du Patch.

**Valeurs:** 0 à 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

## Création d'un Patch

### Patch Priority

Détermine la gestion des notes quand le Fantom-G 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 à +3

### Patch Coarse Tune ★

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

**Valeurs:** -48 à +48

### Patch Fine Tune

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

**Valeurs:** -50 à +50

#### MEMO

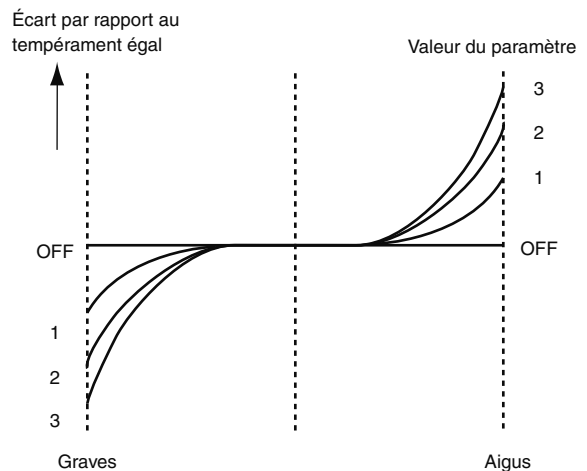
Un cent correspond à un centième de demi-ton.

### 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 à 3

Le schéma ci-après montre les variations par rapport à un tempérament égal.



### 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 à 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 Frequency (p. 98).

**Valeurs:** -63 à +63

#### REMARQUE

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. 98).

**Valeurs:** -63 à +63

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

### REMARQUE

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 les paramètres TVA Env Time 1 (p. 102), et TVF Env Time 1 (p. 100).

**Valeurs:** -63 à +63

- \* **Attack Time:** *Temps nécessaire pour que le son atteigne son volume maximum après que la touche a été enfoncée.*

### REMARQUE

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 les paramètres TVA Env Time 4 parameters (p. 102), et TVF Env Time 4 (p. 100).

**Valeurs:** -63 à +63

- \* **Release Time:** *Temps nécessaire à la disparition du son après le relâchement de la touche.*

### REMARQUE

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

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 Velocity Sens parameter (p. 99)

Level Velocity Sens parameter (p. 100)

**Valeurs:** -63 à +63

- \* **Velocity:** *rapidité d'enfoncement des touches.*

### REMARQUE

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.

## Choix de la forme d'onde (Wave)

### Wave Group

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

**Valeurs:**

**INT:** Waveforms en mémoire interne

**SAMP:** Waveforms échantillonnées

### Wave Number L (Mono) 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).

**Valeurs:** OFF, 1 à (la limite haute dépend du groupe wave.)

### REMARQUE

Si vous ne définissez que la partie droite (R), aucun son ne sera entendu.

### MEMO

Si vous voulez sélectionner une paire de Waves droite/gauche, sélectionnez le numéro de gauche (L) puis appuyez sur [F3 (Set Stereo)]; la partie droite (R) (Wave) sera rappelée automatiquement.

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

## Création d'un Patch

### 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. 94).

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

### Wave Tempo Sync

Si vous voulez synchroniser une boucle (Phrase Loop) au tempo, mettez ce paramètre sur « ON ». Cela n'est valide que pour une sélection en tant que Sample pour un tone.

**Valeurs:** OFF, ON

#### REMARQUE

- 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. 108) 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 » 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 à 4

### FXM Depth ★

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

**Valeurs:** 0 à 16

## Choix du mode de lecture d'un Tone (TMT)

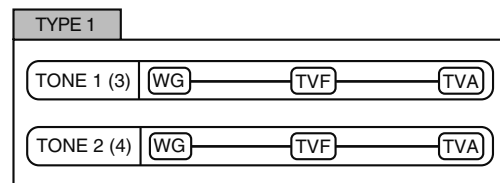
Vous pouvez utiliser la vélocité d'enfoncement des touches ou des messages MIDI pour contrôler la manière dont chaque Tone est joué. Cette option constitue la Tone Mix Table (TMT).

### Structure Type 1 & 2, 3 & 4

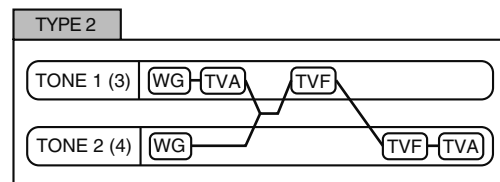
Détermine comment les Tones 1 et 2 ou 3 et 4 sont reliés entre eux.

**Valeurs:** 1 à 10

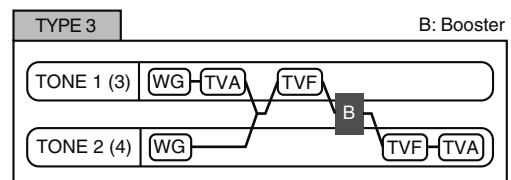
Les dix types de combinaison ci-après sont possibles:



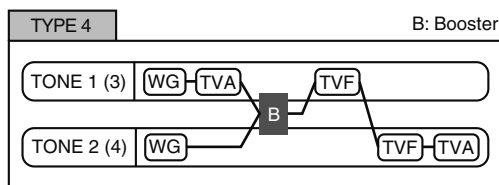
Dans ce type, les Tones 1 et 2 (ou 3 et 4) sont indépendants. Utilisez-le si vous voulez préserver les sons PCM ou créer et combiner des sons indépendants pour chaque Tone.



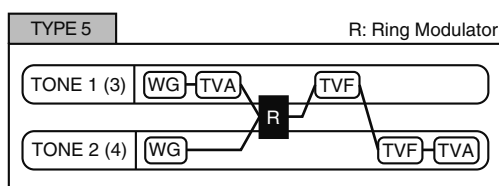
Dans ce type, deux filtres sont associés pour intensifier les caractéristiques du filtrage. Le TVA de Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones.



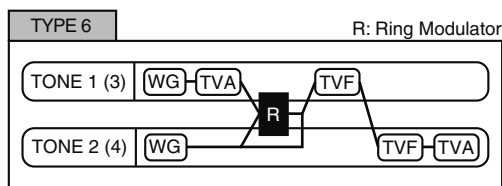
Ce type mixe le son du Tone 1 (3) et du Tone 2 (4), applique un filtrage puis un Booster destiné à créer une distorsion de la forme d'onde.



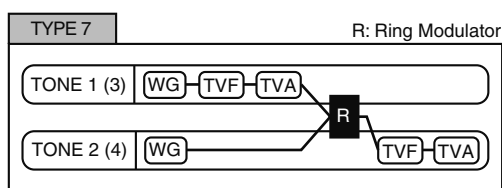
Ce type applique un Booster destiné à créer une distorsion de la forme d'onde, puis combine les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle le niveau du Booster.



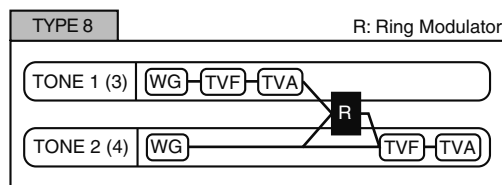
Ce type utilise un modulateur en anneau (Ring modulator) pour créer de nouvelles harmoniques et combine ensuite les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle le niveau du modulateur en anneau.



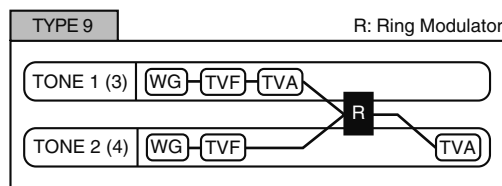
Ce type utilise un modulateur en anneau (Ring modulator) pour créer de nouvelles harmoniques et combine ensuite les deux filtres. Comme le son du modulateur en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) règle le niveau du son modulé par le Ring Modulator.



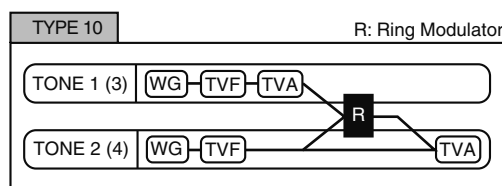
Ce type applique un filtrage au Tone 1 (3) et le module par le Ring Modulateur avec le Tone 2 (4) pour créer de nouvelles harmoniques.



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.

### REMARQUE

- 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. 94) ou limitez sa plage de vélocité (Velocity Range p. 95), 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.

# Création d'un Patch

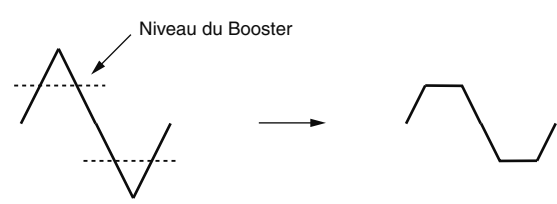
## Booster 1&2, 3&4 (Booster Gain 1&2, 3&4)

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.

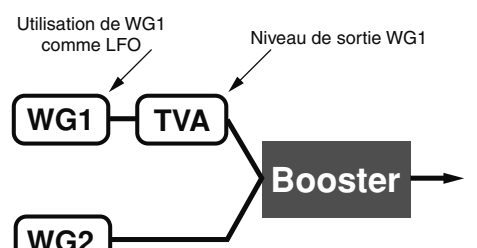
**Valeurs:** 0, +6, +12, +18

**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 » (p. 92).



Utilisation de WG1 comme LFO

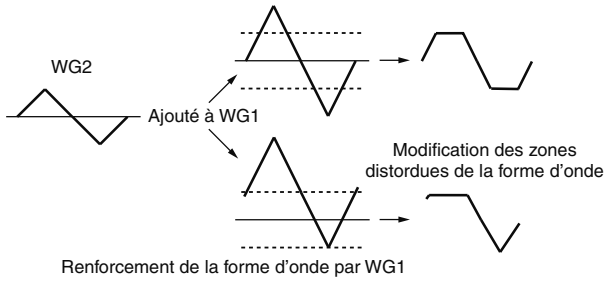
Niveau de sortie WG1

WG1

TVA

Booster

WG2



WG2

Ajouté à WG1

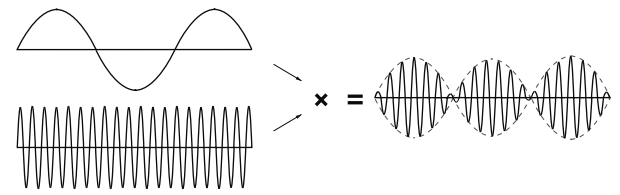
Modification des zones distordues de la forme d'onde

Renforcement de la forme d'onde par WG1

## 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 ».



## 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 à 127

## Keyboard Range Lower

Détermine la limite inférieure de validité pour chaque Tone.

**Valeurs:** C-1 à UPPER

## Keyboard Range Upper

Détermine la limite supérieure de validité pour chaque Tone.

**Valeurs:** LOWER à G9

### REMARQUE

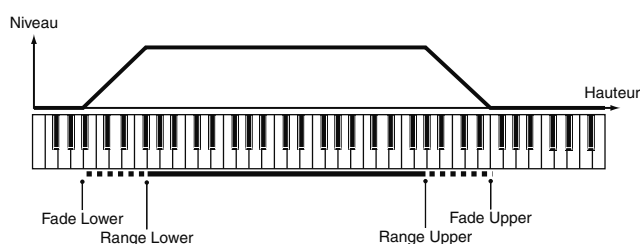
Si vous tentez de monter la limite basse plus haut que la limite haute ou inversement, la seconde valeur est automatiquement ajustée à la même hauteur.

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

**Valeurs:** OFF, ON, RANDOM, CYCLE

### MEMO

Utilisez «Velocity Range Lower» (p. 95) et «Velocity Range Upper» (p. 95) pour définir les limites de la dynamique.

### REMARQUE

Si les paramètres Velocity Range Lower et Velocity Range Upper ont la même valeur vous n'obtiendrez aucun effet en réglant TMT Velocity Control sur RANDOM ou CYCLE.

### REMARQUE

Au lieu d'utiliser la vélocité, vous pouvez obtenir une substitution des Tones par le contrôleur Matrix (p. 109, p. 95). 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.

## 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 à 127

## Velocity Range Lower

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

**Valeurs:** 1 à 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 à 127

### REMARQUE

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.

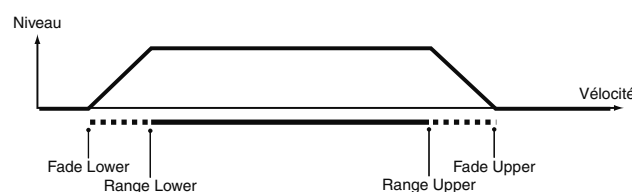
### MEMO

Si vous utilisez le Matrix Control (p. 109) pour déclencher différents Tones, réglez les valeurs inférieures (Lower) et supérieure (Upper) du message MIDI utilisé pour la commande.

## Velocity Fade Width Upper

Détermine la variation de niveau du Tone quand une note supérieure 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 à 127



## TMT Control Switch

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

**Valeurs:** OFF, ON

### REMARQUE

Vous pouvez aussi faire en sorte que différents Tones répondent à des plages de vélocité spécifiques (p. 95). Toutefois le Matrix Control et la vélocité du clavier ne peuvent pas être utilisés simultanément pour appeler des Tones différents. Dans ce cas, il est préférable de mettre le paramètre Velocity Control (p. 95) sur OFF.

## Modifications du diapason (Pitch/Pitch Env)

### Pitch

#### Tone Coarse Tune ★

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

**Valeurs:** -48 à +48

#### Tone Fine Tune ★

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

**Valeurs:** -50 à +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.

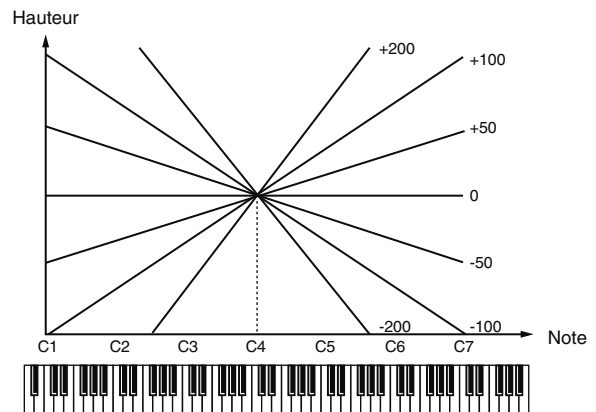
Si vous ne voulez pas que la hauteur varie, réglez ce paramètre sur 0. Les variations sont réglables par pas de 1 cent (centième de demi-ton).

**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

### Wave Pitch Key Follow

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



### 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 à +48

### 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 gauche.

**Valeurs:** -48 à 0

### Pitch Env Velocity Sens

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 à +63

### Pitch Env Time 1 Velocity Sens

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 à +63



## Pitch Env Time 4 Velocity Sens

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.

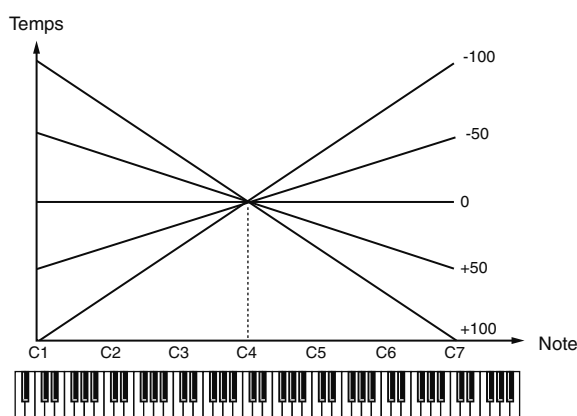
**Valeurs:** -63 à +63

## Pitch Env Time Key Follow

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



## Hold Bend

Détermine si le pitch-bend est désactivé (ON) ou activé (OFF) quand il est maintenu par la pédale et pendant la portion d'atténuation du son.

**Valeurs:** OFF, ON

## Bend Mode

Détermine ce qui se passe quand vous agissez sur le levier de pitch-bend.

**Valeurs:**

- NORMAL:** Le levier de pitch-bend fonctionne de manière standard.
- TOUCH:** Le levier de pitch-bend provoque une modification progressive du son, mais la hauteur revient instantanément à la position par défaut si vous ramenez le levier, même doucement.
- CATCH:** Si vous jouez une note alors que le levier est déjà déplacé, le son aura quand même sa hauteur par défaut. La hauteur de variera qu'après que vous ayez passé avec le levier sa position centrale.
- LAST:** Le pitch-bend ne s'applique qu'à la dernière note jouée.
- CATCH+LAST:** Combinaison des options CATCH et LAST.

## Bend Mode Control

Détermine le contrôle MIDI dont la valeur est utilisée pour changer le mode de fonctionnement du levier de pitch-bend entre celui défini par le Bend Mode (valeurs 64 ou supérieures) et le fonctionnement normal (valeurs 63 et inférieures).

**Valeurs:** CC01-31, CC32(OFF), CC33-95

## Pitch Env (Pitch Envelope)

### Pitch Env Depth

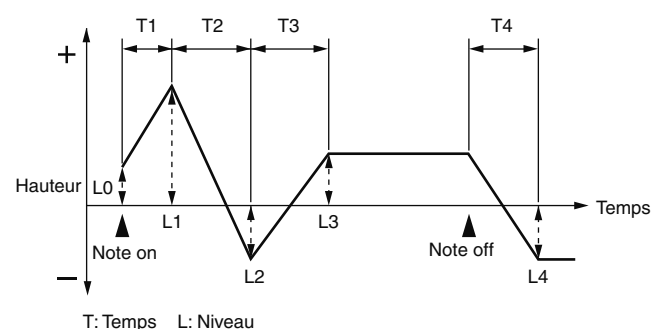
Réglage de l'effet « Pitch Envelope ». Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.

**Valeurs:** -12 à +12

### Pitch Env 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 à 127



### Pitch Env 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 à +63

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

### 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). Il atténue la brillance du son. C'est le filtre le plus communément utilisé dans les synthétiseurs.
- 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.

#### REMARQUE

Si vous utilisez les filtres LPF2 ou LPF3, le paramétrage de la résonance sera ignoré (p. 98).

### 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 à 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.

#### ASTUCE

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. 90).

### Resonance ★

Renforce les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure.

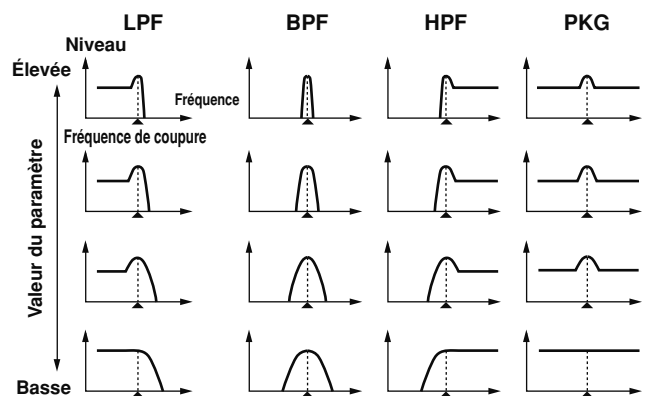
Ce paramètre augmente les caractéristiques tonales des sons.

Des valeurs élevées peuvent mettre le filtre en oscillation et créer de la distorsion.

**Valeurs:** 0 à 127

#### ASTUCE

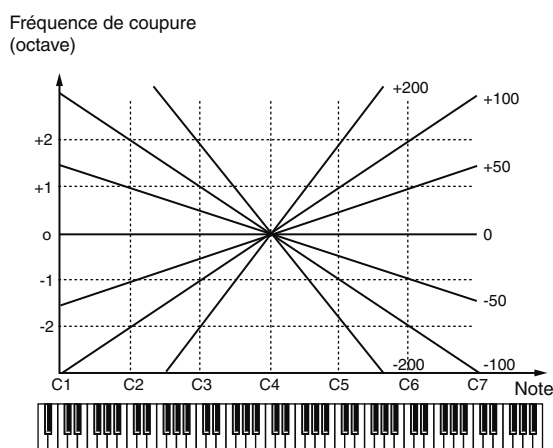
Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de Résonance pour chaque Tone, utilisez le paramètre « Resonance Offset » (p. 91).



## TVF Cutoff Key follow

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 Velocity Curve

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

**Valeurs:** FIXED, 1 à 7



## Cutoff Velocity Sens

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse 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 à +63

### ASTUCE

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. 91). Notez toutefois que ce paramètre est partagé par le paramètre « Level Velocity Sens » (p. 100).

## Resonance Velocity Sens

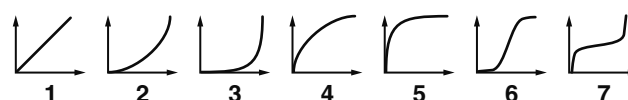
Permet d'obtenir des variations de la résonance en fonction de la vitesse des notes. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes augmentent la résonance, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.

**Valeurs:** -63 à +63

## TVF Env Velocity Curve

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

**Valeurs:** FIXED, 1 à 7



## TVF Env Velocity Sens

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

**Valeurs:** -63 à +63

## TVF Env Time 1 Velocity Sens

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

**Valeurs:** -63 à +63

## TVF Env Time 4 Velocity Sens

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

**Valeurs:** -63 à +63

# Création d'un Patch

## TVF ENV (TVF Envelope)

### TVF Env Depth

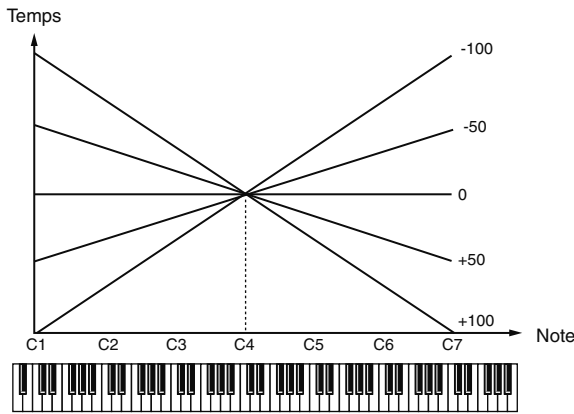
Réglage de l'effet d'enveloppe du filtre. Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.

**Valeurs:** -63 à +63

### TVF Env Time Key Follow

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.

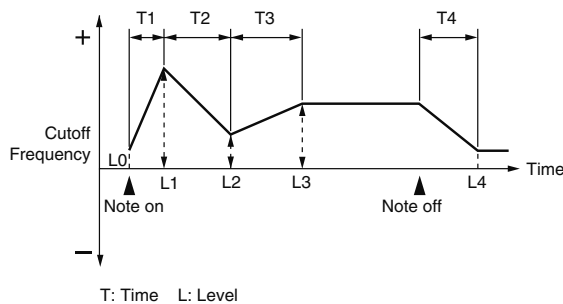
**Valeurs:** -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



### TVF Env Time 1-4 ★

Détermine les valeurs de durée (Time1 – Time4) de l'enveloppe du filtre. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (Time 2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2)

**Valeurs:** 0 à 127



### TVF Env 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 à 127

## Modifications du volume (TVA/TVA Env)

### TVA

#### Tone Level ★

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

**Valeurs:** 0 à 127

#### Level Velocity Curve (TVA 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 à 7



#### Level Velocity Sens (TVA 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 élevées, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles le réduisent.

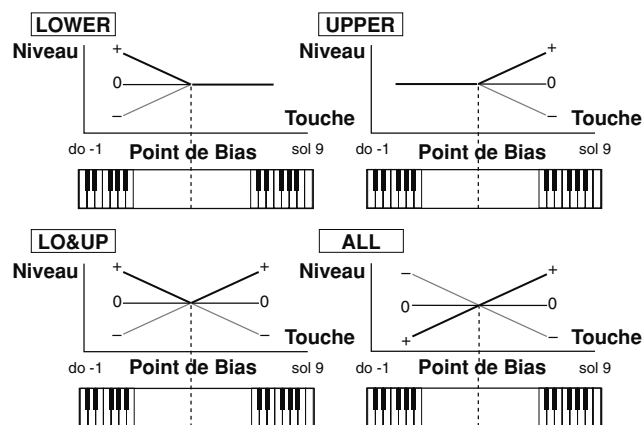
**Valeurs:** -63 à +63

#### ASTUCE

Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de sensibilité à la vélocité du paramètre « TVA Level Velocity Sensitivity » pour chaque Tone, utilisez le paramètre « Velocity Sens Offset » (p. 91). Celui-ci est toutefois partagé par le paramètre « Cutoff Velocity Sens » (p. 99).

## 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 ★

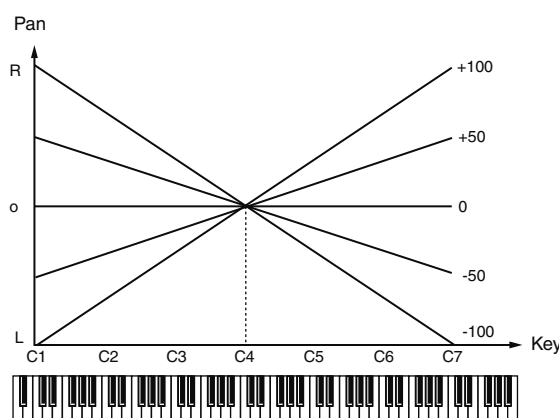
Réglage du panoramique du Tone. L64 correspond à l'extrême-gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême-droite.

**Valeurs:** L64 - 0 - 63R

## Tone Pan Key Follow

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 à +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

### REMARQUE

Si le paramètre « Structure » est réglé sur un des Types 2 à 10, dans les réglages Pan Key Follow, 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. 92).

## TVA Env (TVA Envelope)

### TVA Env Time 1 Velocity Sens

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

**Valeurs:** -63 à +63

# Création d'un Patch

## TVA Env Time 4 Velocity Sens

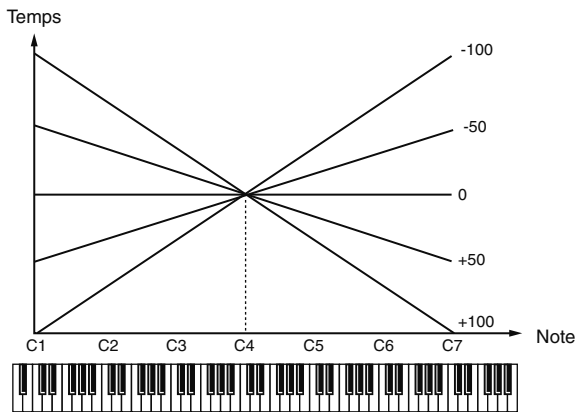
Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité de relâchement des notes affecte le paramètre Time 4 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

**Valeurs:** -63 à +63

## TVA Env Time Key Follow

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



## TVA Env Time 1-4 ★

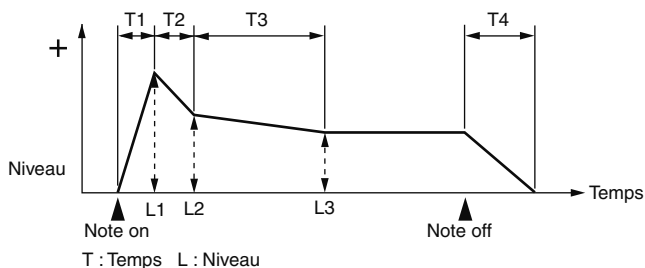
Détermine les valeurs de durée (Time 1 – Time 4) de l'enveloppe TVA. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (Time 2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux Level 1 à Level 2).

**Valeurs:** 0 à 127

## TVA Env 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 à 127



## Paramétrages de sortie

### Tone Output Assign

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

**Valeurs:**

**PFX:** Sortie en stéréo à travers le multi-effet.

**DRY:** Sortie sans passer par le multi-effets de Patch.

### Tone Output Level

Détermine le niveau de chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

### Tone Chorus Send Level

Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

### Tone Reverb Send Level

Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

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

### 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.

## LFO1/2

### 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 ».

#### REMARQUE

Si vous choisissez « BND-U » ou « BND-D », vous devez régler le paramètre « Key Trigger » sur « ON ». En position « OFF », ils seront sans effet.

### Rate (LFO1/LFO2 Rate) ★

Règle la fréquence de la modulation du LFO.

**Valeurs:** 0 à 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 / 240 = 0.25 (secondes)) |

#### REMARQUE

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 « Rate ») 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 à 127

### Offset (LFO1/LFO2 Offset)

Décale 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 à 127

#### cf.

Après avoir examiné le paragraphe « Mode d'action du LFO » (p. 104), modifiez ce paramètre jusqu'à obtenir l'effet désiré.

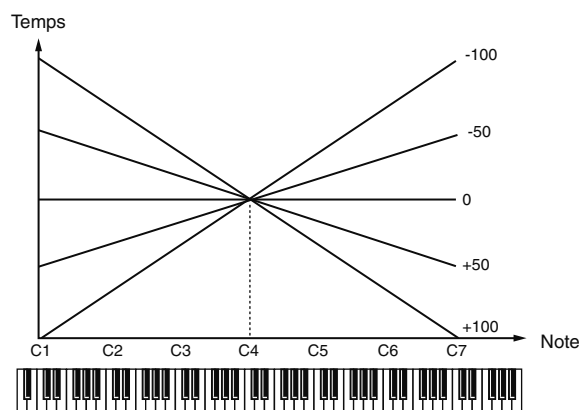
#### ASTUCE

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**.

### LFO1/LFO2 Delay Time Key Follow

Détermine une variation de la valeur du paramètre « 1:/2:Delay Time » en fonction de la position de la note jouée sur le clavier par rapport au do 4 (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



## Création d'un Patch

### Fade Mode (LFO1/LFO2 Fade Mode)

Détermine le mode d'action du LFO.

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

**cf.**

Après avoir examiné le paragraphe "Mode d'action du LFO" (p. 104), 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 à 127

**cf.**

Après avoir examiné le paragraphe "Mode d'action du LFO" (p. 104), 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 à +63

### TVF Depth (LFO1/LFO2 TVF Depth) ★

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

**Valeurs:** -63 à +63

### TVA Depth (LFO1/LFO2 TVA Depth) ★

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

**Valeurs:** -63 à +63

### Pan Depth (LFO1/LFO2 Pan Depth) ★

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

**Valeurs:** -63 à +63

**ASTUCE**

Le choix de valeurs positives (+) ou négatives (-) pour le paramètre « Depth » modifie 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.

**REMARQUE**

Si le paramètre « Structure » est réglé sur un des Types 2 à 10, 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. 92).

## Step LFO

### LFO Step Type

Lors de la génération d'une forme d'onde LFO à partir des données définies dans « LFO Step1-64 », ce paramètre détermine si le changement de niveau se fera brutalement entre chaque palier ou de manière plus linéaire.

**Valeurs:** TYPE1 (escalier), TYPE2 (linéaire)

### Step 1-64 (LFO Step 1-64)

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 à +36

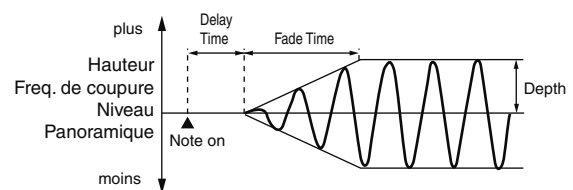
### LFO End Step

Détermine le nombre des pas de LFO.

**Valeurs:** 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64

## Mode d'action du LFO

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



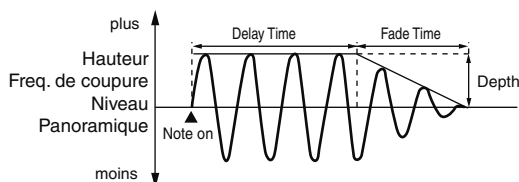
**Fade Mode:** ON

**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.



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

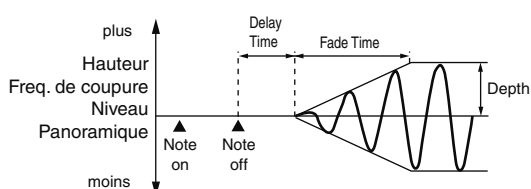


**Fade Mode:** ON >

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

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

- **Le LFO est ajouté progressivement après le relâchement de la touche**

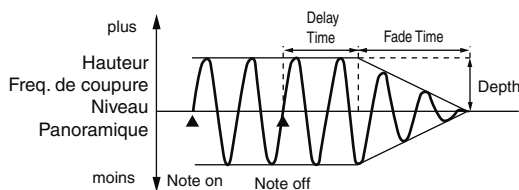


**Fade Mode:** OFF

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

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

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



**Fade Mode:** OFF >

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

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

## Portamento ou Legato appliqués à un son (Solo/Porta)

### 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 ». Avec l'option SUSTAIN l'effet legato est appliqué pendant la durée d'enfoncement de la pédale.

**Valeurs:** OFF, LEGATO, SUSTAIN, LEGATO+SUSTAIN

### 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 re-déclenchement 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 synthèse mono.

En position AUTO le re-déclenchement n'interviendra que si la deuxième note est jouée au-delà d'une octave.

**Valeurs:** OFF, ON, AUTO

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 ».

## Création d'un Patch

### 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.

Valeurs:

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

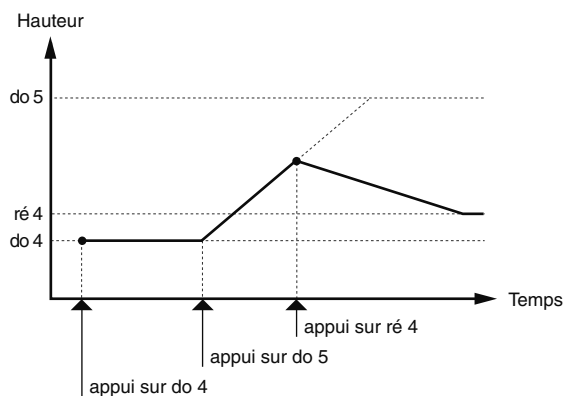
**TIME:** Le temps de passage est constant et indépendant de la différence de hauteur entre les notes consécutives.

### Portamento Start

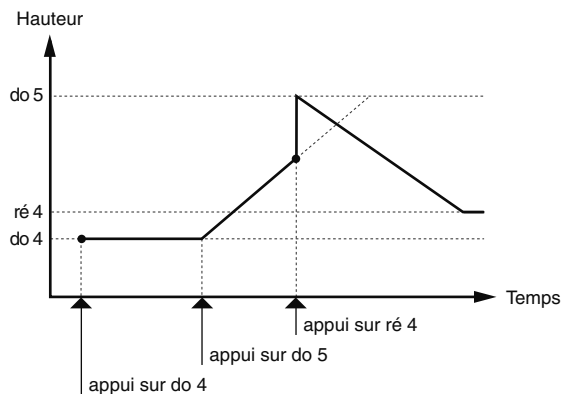
Si vous rejouez une note pendant que la précédente est en train d'effectuer un mouvement de Portamento, celui-ci repart vers la nouvelle hauteur spécifiée, mais sa « hauteur » de départ peut varier en fonction des options:

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 à 127

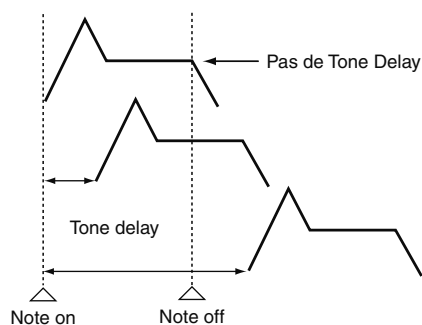
## Autres paramétrages (Misc)

### Tone Delay Mode

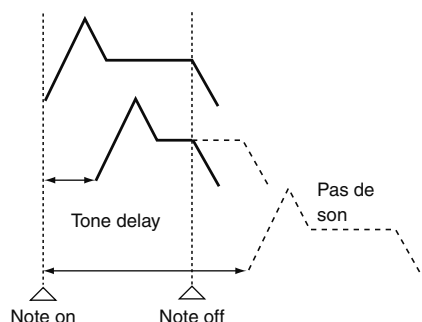
Détermine le type du Tone delay.

**Valeurs:**

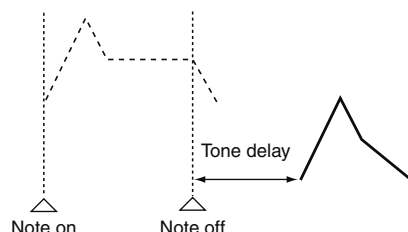
**NORM:** Le Tone est lu dès que la durée spécifiée dans le paramètre « Time » est écoulée.



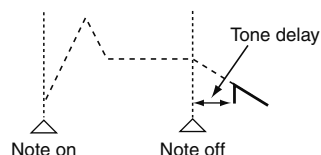
**HOLD:** Bien que le Tone soit lu après le retard déterminé dans le paramètre Time, si la touche était relâchée avant que ce retard soit achevé, le Tone ne serait pas lu du tout.



**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.



**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.



#### REMARQUE

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.

#### REMARQUE

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

- Si le paramètre Structure est dans une plage de 2 à 10, les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées avec le Tone 2, et les sorties des Tones 3 et 4 sont combinées avec le Tone 4. Pour cette raison, le Tone 1 suit les réglages du Tone 2, et le Tone 3 suit les réglages du Tone 4 (p. 92).

## Création d'un Patch

### 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 à 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 Env Mode

Quand une boucle (loop waveform, p. 88) 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

#### REMARQUE

Si une Wave de type « one-shot » (p. 88) est sélectionnée, elle ne sera jamais maintenue, même si vous mettez ce paramètre sur « SUST ».

### Tone Receive Bender (Tone Receive Pitch Bend Switch)

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

**Valeurs:** OFF, ON

### Tone Receive Expression (Tone Receive Expression Switch)

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

**Valeurs:** OFF, ON

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

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

**Valeurs:** OFF, ON

#### REMARQUE

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

### Tone Receive Pan Mode

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

**Valeurs:**

**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 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.

#### REMARQUE

Si « PFX (Patch Multi-Effects) » (p. 157) est activé, le paramétrage Tone Rx Pan Mode est ignoré.

#### REMARQUE

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

### 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 « Tone Receive Hold-1 ». Notez qu'elle n'agit que sur les sons de piano.

**Valeurs:** OFF, ON

## Paramétrages Matrix (Control 1-4)

### 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-G. 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-G 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'after-touch 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 »).

### Control 1-4 Source

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

#### Valeurs:

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>OFF:</b>                       | Matrix control désactivé.   |
| <b>CC01-31, CC32(OFF), 33-95:</b> | Control Change  |
| <b>PITCH BEND:</b>                | Pitch Bend  |
| <b>AFTERTOUCH:</b>                | Aftertouch  |
| <b>SYS CTRL1-SYS CTRL4:</b>       | Messages MIDI utilisés comme contrôles Matrix globaux.                    |
| <b>VELOCITY:</b>                  | Vélocité  |
| <b>KEY FOLLOW:</b>                | Suivi de touche (position sur le clavier, <i>do 4</i> correspondant à 0). |
| <b>TEMPO:</b>                     | Tempo défini (Tempo Séquenceur) ou tempo d'un séquenceur MIDI externe.    |
| <b>LFO1:</b>                      | LFO 1   |
| <b>LFO2:</b>                      | LFO 2   |
| <b>PITCH ENV:</b>                 | Enveloppe de hauteur  |
| <b>TVF ENV:</b>                   | Enveloppe TVF   |
| <b>TVA ENV:</b>                   | Enveloppe TVA   |

#### MEMO

Velocity et Keyfollow correspondent à des messages de note.

#### ASTUCE

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

- Sélectionnez SYS-CTRL1 à 4 si vous voulez utiliser les contrôleurs globalement sur la totalité du Fantom-G. Les messages MIDI utilisés comme « System Controllers 1 à 4 » sont déterminés par le paramètre « Sys Ctrl 1-4 Source » (p. 297).

#### REMARQUE

Certains paramètres déterminent si les messages de Pitch Bend, contrôle n° 11 (Expression) et contrôle n° 64 (Hold 1) sont reçus (p. 108). 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.

- La valeur du contrôle n° 67 (soft) est appliquée au moment où la note commence. Toute modification intervenant pendant qu'elle est entendue n'affectera pas les paramètres.

### Control 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.

#### MEMO

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

#### ● Ouverture et fermeture du filtre

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>CUTOFF:</b>    | Fréquence de coupure.  |
| <b>RESONANCE:</b> | Amplifie les fréquences voisines de la fréquence de coupure. |

#### ● Modifications de volume, panoramique, et hauteur de référence

|               |                 |
|---------------|-----------------|
| <b>LEVEL:</b> | Volume.         |
| <b>PAN:</b>   | Panoramique.    |
| <b>PITCH:</b> | Hauteur du son. |

### ● Mode d'action des effets

**OUTPUT LEVEL:** Volume du son non traité.

**CHORUS SEND:** Niveau du chorus.

**REVERB SEND:** Niveau de la réverbération.

### ● Modulation des sons par le LFO

**LFO1/LFO2 PITCH 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:** 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**

#### **ASTUCE**

Si le contrôleur Matrix est utilisé pour effectuer une lecture partagée entre Tones, réglez le paramètre « TMT Vel Control » sur « OFF » et le paramètre « TMT Control Sw » sur « ON » (p. 95).

- 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 Velocity Fade Lower et Velocity Fade Upper (p. 95). 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**

### ● Changement de paramètres spécifiques PFX

**PFX 1-4:** Modifie le paramètre défini par le paramètre « PFX Control » (p. 157).

#### **REMARQUE**

Si vous n'avez pas effectué les paramétrages nécessaires à l'utilisation du PFX celui-ci ne sera pas actif même si vous essayez de le contrôler en tant que destination Matrix Control.

### ● Si vous n'utilisez pas le contrôle matrix

**OFF:** Matrix Control inactif.

**Control 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 à +63

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

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

**Valeurs:**

**OFF:** L'effet n'est pas appliqué.

**ON:** L'effet est appliqué.

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

**Paramétrage des effets d'un Patch (PFX)**

Appuyez sur le bouton [F5 (PFX)] pour accéder à la page d'édition PFX (Patch Multi-effect) (p. 157).

**cf.** 

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

- "Paramétrage des effets" (p. 151)
- "Paramétrage du multieffets du Patch (PFX)" (p. 157)

# Création d'un Rhythm Set

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

## Paramétrage d'un Rhythm Set

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.

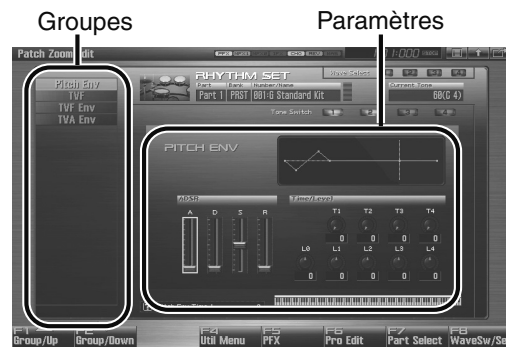
## Édition graphique (Patch Zoom Edit)

La page d'écran Patch Zoom Edit donne accès aux paramètres les plus importants d'un Patch. Pour une édition plus fine de tous les paramètres, utilisez plutôt la page Patch Pro Edit (p. 114).

1. Sélectionnez le Patch que vous voulez éditer (p. 52).
2. Appuyez sur [PATCH].



La page Patch Zoom Edit apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Patch Zoom Edit:

| Touche F          | Commentaire   |   | Page   |
|-------------------|---|---|--------|
| F1<br>Group/Up    | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le haut.                                |   | –      |
| F2<br>Group/Down  | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le bas.                                 |   | –      |
| F4<br>Util Menu   | Rhythm Set Initialize   | Initialise les valeurs du Rhythm Set en cours de sélection.                           | p. 115 |
|                   | Rhythm Key Initialize   | Initialise les valeurs de la Rhythm Key en cours de sélection.                        | p. 115 |
|                   | Rhythm Tone Copy  | Copie les valeurs d'un Rhythm Set déterminé vers le Rhythm Set en cours de sélection. | p. 115 |
| F5<br>PFX         | Donne accès à la page d'édition PFX (Patch Multi-effect).                         |   | p. 157 |
| F6<br>Pro Edit    | Donne accès à la page Patch Pro Edit qui permet l'édition de tous les paramètres. |   | p. 114 |
| F7<br>Part Select | Sélectionne la Part à éditer.   |   | –      |
| F8<br>Wave Sw/Sel | Sélectionne les Tones actifs (entendus).  |   | p. 113 |



- Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes d'édition. Utilisez les boutons [F1 (Up)] et [F2 (Down)] pour choisir l'onglet du groupe qui contient les paramètres auxquels vous voulez avoir accès.

**ASTUCE**

Pour plus de détails sur chaque paramètre, reportez-vous aux pages ci-dessous.

| Paramètre      | Page   |
|----------------|--------|
| Pitch Envelope | p. 121 |
| TVF            | p. 122 |
| TVF Envelope   | p. 124 |
| TVA Envelope   | p. 125 |

- Pour changer la Part à éditer**  
Appuyez sur [F7 (Part Select)].
- Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.
  - Appuyez sur [F8 (Wave Sw/Sel)] pour sélectionner la Wave à éditer.  
La page Wave Switch/Select apparaît.



Appuyez sur un des boutons [F5 (Select 1)] à [F8 (Select 4)] pour sélectionner la Wave à éditer.

- Édition simultanée d'un même paramètre pour plusieurs Waves**  
Pour sélectionner les Waves que vous voulez éditer ensemble, appuyez simultanément sur plusieurs boutons [F5 (Select 1)] à [F8 (Select 4)] pour les allumer.
  - Pour activer/désactiver une Wave**  
Utilisez les boutons [F1 (Sw 1)] à [F4 (Sw 4)] pour activer/désactiver la Wave correspondante.
- ASTUCE**  
Vous pouvez aussi effectuer la sélection et l'activation/désactivation des Waves à partir des Pads  
→ p. 197
- Quand votre sélection est faite, appuyez sur [EXIT].
  - Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier vos valeurs.  
Si vous avez sélectionné deux Waves ou plus, votre édition modifiera d'un même montant les valeurs des paramètres des Waves sélectionnés.
  - Répétez les étapes 3 à 7 pour chacun des paramètres à éditer.

- Pour sauvegarder les changements que vous avez effectués, appuyez sur [WRITE] pour lancer la sauvegarde (p. 116). Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'écran Single Play.

Si vous revenez à l'écran Single Play sans avoir effectué de sauvegarde, le symbole apparaîtra à droite du nom du Rhythm Set, indiquant que ses valeurs ont été modifiées.

**REMARQUE**

Ces modifications ne sont que temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son.

## Édition de tous les paramètres (Patch Pro Edit)

La page Patch Pro Edit donne accès à tous les paramètres d'un Patch.

### 1. Sélectionnez le Rhythm Set que vous voulez éditer (p. 52).

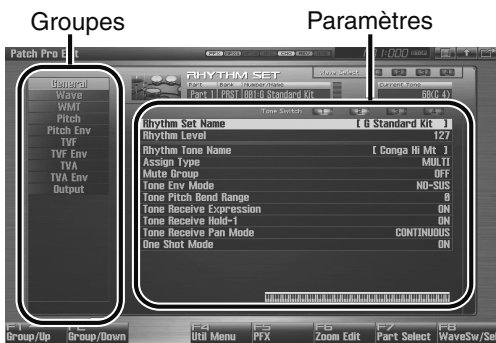
#### ASTUCE

Si vous voulez créer un Rhythm Set en partant d'un état vierge (au lieu d'un Patch existant), utilisez la fonction **Initialize** (p. 115).

### 2. Appuyez deux fois sur [PATCH].



La page Patch Pro Edit apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Patch Pro Edit

| Touche F          | Commentaire   | Page  |        |
|-------------------|---|---|--------|
| F1<br>Group/Up    | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le haut.  | -   |        |
| F2<br>Group/Down  | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le bas.   | -   |        |
| F3<br>Set Stereo  | Apparaît si vous éditez le groupe WAVE. Sert à appeler la forme d'onde droite (R) correspondant à une forme d'onde gauche (L) d'un sample stéréo. | p. 119  |        |
| F4<br>Util Menu   | Rhythm Set Initialize   | Initialise les valeurs du Rhythm Set en cours de sélection.                           | p. 115 |
|                   | Rhythm Key Initialize   | Initialise les valeurs de la Rhythm Key en cours de sélection.                        | p. 115 |
|                   | Rhythm Tone Copy  | Copie les valeurs d'un Rhythm Set déterminé vers le Rhythm Set en cours de sélection. | p. 115 |
| F5<br>PFX         | Donne accès à la page d'édition PFX (Patch Multi-effet)   | p. 157  |        |
| F6<br>Zoom Edit   | Donne accès à la page Zoom Edit qui ne concerne que les paramètres les plus importants.   | p. 112  |        |
| F7<br>Part Select | Sélectionne la Part à éditer.   | -   |        |
| F8<br>Wave Sw/Sel | Sélectionne les Tones actifs (entendus).  | p. 113  |        |

### 3. Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes d'édition. Utilisez les boutons [F1 (Up)] et [F2 (Down)] pour choisir l'onglet du groupe qui contient les paramètres auxquels vous voulez avoir accès.

#### cf.

Reportez-vous à "Paramètres des Rhythm Sets" (p. 117) pour le détail des fonctions de chaque paramètre.

#### • Pour changer la Part à éditer

Appuyez sur [F7 (Part Select)].

### 4. Utilisez ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

### 5. Appuyez sur [F8 (Wave Sw/Sel)] pour sélectionner la Wave à éditer.

La page Wave Switch/Select apparaît.



Appuyez sur un des boutons [F5 (Select 1)] à [F8 (Select 4)] pour sélectionner la Wave à éditer.

#### • Édition simultanée d'un même paramètre pour plusieurs Waves

Pour sélectionner les Waves que vous voulez éditer ensemble, appuyez simultanément sur plusieurs boutons [F5 (Select 1)] à [F8 (Select 4)] pour les allumer.

#### • Pour activer/désactiver une Wave

Utilisez les boutons [F1 (Sw 1)] à [F4 (Sw 4)] pour activer/désactiver la Wave correspondante.

#### ASTUCE

Vous pouvez aussi effectuer la sélection et l'activation/désactivation des Waves à partir des Pads.

→ p. 197

### 6. Quand votre sélection est faite, appuyez sur [EXIT].

### 7. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier vos valeurs.

### 8. Répétez les étapes 3 à 7 pour chacun des paramètres à éditer.

### 9. Pour sauvegarder vos changements, appuyez sur [WRITE] pour lancer la sauvegarde (p. 116). Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT].

Si vous revenez à l'écran Single Play sans avoir effectué de sauvegarde, le symbole apparaîtra à droite du nom pour signaler que les valeurs ont été modifiées.

#### REMARQUE

Ces modifications ne sont que temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son.

## Initialisation des paramètres de Rhythm Set/Key (Rhythm Set Initialize/Rhythm Key Initialize)

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

### REMARQUE

L'opération d'initialisation ne concerne que le son en cours de sélection. Pour ramener en totalité le Fantom-G dans sa configuration d'usine, procédez à une réinitialisation complète (Factory Reset) (p. 280).

1. Sélectionnez le Rhythm set à initialiser (p. 52).

2. Appuyez sur [PATCH].



3. Appuyez sur [F4 (Util Menu)].

La page Rhythm Utility Menu apparaît.

4. Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour choisir l'élément à initialiser, et appuyez sur [F8 (Select)].

- Rhythm Set Initialize:

Toutes les notes du rhythm set sont initialisées (identique à la procédure précédente)

- Rhythm Key Initialize:

Une seule note est initialisée.

5. Appuyez sur [F8 (Select)].

Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

6. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

Pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)]

## Copie des paramètres de Rhythm Tone (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. Sélectionnez le Rhythm set de destination de la copie (p. 52).

2. Appuyez sur [PATCH].

3. Appuyez sur [F4 (Util Menu)].

La page Rhythm Utility Menu apparaît.

4. Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour choisir « Rhythm Tone Copy » et appuyez sur [F8 (Select)].

Si vous préférez annuler l'opération, appuyez sur [F7 (Cancel)].

La page Rhythm Tone Copy apparaît.

5. Utilisez les touches fléchées [CURSOR] pour déplacer le curseur, sélectionnez « Source (copy-source) », la bank, le numéro et le Rhythm Tone.

6. Utilisez la molette VALUE et les touches [INC][DEC] pour effectuer le paramétrage.

7. Utilisez les touches fléchées [CURSOR] pour amener le curseur sur la « Destination (copy-destination) » et le Rhythm Tone/number.

8. Utilisez la molette VALUE et les touches [INC][DEC] pour effectuer le paramétrage.

9. Appuyez sur [F8 (Exec)].

Un message de confirmation apparaît.

10. Appuyez sur [F7 (OK)] pour retourner à l'écran Rhythm Edit.

Pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### La fonction « Compare »

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

Pour entendre le patch « source » appuyez sur [F6 (Compare)].

### REMARQUE

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

## Création d'un Rhythm Set

### Choix de la forme d'onde

Les sons du Fantom-G sont constitués de formes d'ondes PCM complexes, et si vous tentez d'opérer des réglages qui contrarient la forme d'onde originale, les résultats peuvent ne pas correspondre à vos attentes. Les formes d'ondes internes du Fantom-G appartiennent à un des deux banks:

**One-shot:** 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.).

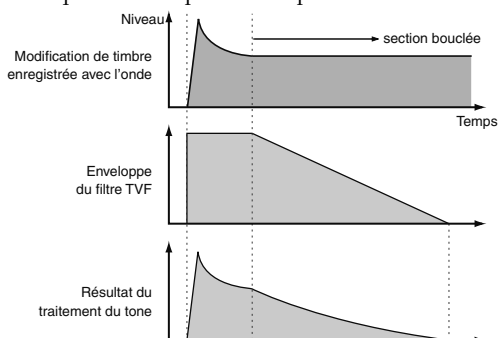
**Looped:** Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance longue ou à son maintenu. Elles jouent donc en boucle une portion de forme d'onde correspondant au moment où le son a atteint une certaine stabilité. Les formes d'ondes bouclées du Fantom-G comportent également des fragments entrant dans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

### Précautions à observer pour l'utilisation des formes d'ondes « 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.


### Cas particulier des formes d'ondes bouclées (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.



### Sauvegarde d'un Rhythm Set nouvellement créé (Write)

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

Quand les paramètres d'un Rhythm Set ont été modifiés le symbole  apparaît dans la page Single Play. Il disparaît une fois le patch sauvegardé.

#### REMARQUE

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

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

**2. Appuyez sur [WRITE].**

La page WRITE MENU apparaît.



**3. Sélectionnez « Patch / Rhythm / Sample Set ».**

Utilisez les boutons ▲ et ▼ pour sélectionner « Patch / Rhythm / Sample Set » et appuyez sur [F8 (Select)].

La page Rhythm Set Name apparaît.



**4. Attribuez un nom à ce Rhythm set.**

**cf.** 

Pour plus de détails, voir "Attribution d'un nom" (p. 42)

**5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F8 (OK)].**

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

6. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner le numéro de Rhythm Set de destination.

**ASTUCE**

En appuyant sur [F6 (Compare)] vous pouvez vérifier le Rhythm Set de destination (fonction Compare).

7. Appuyez sur [F8 (Write)].

Un message de confirmation apparaît.

**REMARQUE**

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

8. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider la sauvegarde.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Comparaison avec le Rhythm Set de destination (Compare)

Avant de valider la sauvegarde d'un Rhythm Set, vous pouvez écouter le contenu de l'emplacement de destination pour vérifier qu'il n'y a pas de problème à remplacer les données qui s'y trouvent. Vous éviterez ainsi d'effacer définitivement des programmes importants.

1. Suivez la procédure « Sauvegarde d'un Rhythm Set nouvellement créé (Write) » jusqu'à l'étape 5 (sélection de l'étape de destination).
2. Appuyez sur [F6 (Compare)] (le témoin s'allume). La fenêtre Rhythm Compare apparaît, permettant d'écouter le son présent actuellement dans le rhythm set de destination.
3. Jouez sur le clavier ou les pads pour écouter ce son, et vérifiez qu'il n'y a pas de problème à l'effacer.

**REMARQUE**

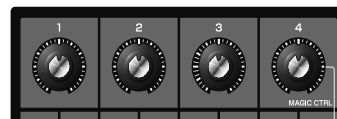
Un Rhythm Set entendu avec la fonction Compare peut différer légèrement du son qu'il a normalement.

4. Pour modifier la destination de la sauvegarde, choisissez un nouvel emplacement avec la molette VALUE.
5. Appuyez sur [F8 (Write)]. Un message de confirmation apparaît.
6. Appuyez à nouveau sur [F7 (OK)] pour procéder à la sauvegarde.

## Paramètres des Rhythm Sets

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

Si un numéro apparaît à côté d'un nom de paramètre, ( **1** , **2** , **3** , **4** ), vous pouvez utiliser le bouton rotatif correspondant pour régler sa valeur (le bouton le plus à gauche est le n° 1 et le plus à droite est le n° 4).



## Réglages communs à l'ensemble du Rhythm Set (General)

**REMARQUE**

Les paramètres Rhythm Set Name et Rhythm Level s'appliquent à l'ensemble du Rhythm Set. Les autres paramètres sont individualisés pour chaque Rhythm Tone.

### Rhythm Set Name

Détermine le nom du Rhythm Set.

L'appui sur [ENTER] permet d'attribuer un nom au Rhythm Set.

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

**cf.**

Pour plus de détails, voir "Attribution d'un nom" (p. 42).

### Rhythm Level (Rhythm Set Level)

Détermine le volume du rhythm set.

**Valeurs:** 0 à 127

**ASTUCE**

Le volume des Tones dont le Rhythm Set est composé se règle par le paramètre Tone Level (p. 124). Le volume des Waves dont le rhythm tone est composé se règle par le paramètre Wave Level (p. 120).

## Création d'un Rhythm Set

### Rhythm Tone Name

Vous avez la possibilité d'attribuer à un Patch un nom allant jusqu'à 12 caractères.

L'appui sur [ENTER] permet d'attribuer un nom au Rhythm tone.

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

**cf.**

Pour plus de détails, voir "Attribution d'un nom" (p. 42).

### 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 à 31

### Tone Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)

Quand une boucle (loop waveform, p. 116) 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

#### REMARQUE

Si une Wave de type « one-shot » (p. 116) est sélectionnée, elle ne sera jamais maintenue, même si vous mettez ce paramètre sur « SUSTAIN »

### 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 à 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

#### REMARQUE

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.

#### REMARQUE

Si "PFX (Patch Multi-Effects)" (p. 157) est activé, le paramètre « Tone Receive Pan Mode » est ignoré.

#### REMARQUE

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. 118) était réglé sur NO-SUS. Si vous avez réglé le Wave Group (p. 119) sur Sample, le bouclage sera forcé sur ONE SHOT.

**Valeurs:** OFF, ON

## Choix de la forme d'onde (Wave)

### 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.

## Wave Group

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

### Valeurs:

**INT:** Waveforms en mémoire interne

**SAMP:** Waveforms échantillonnées

## Wave Number L (Mono) 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:** OFF, 1- (la limite haute dépend du groupe wave.)

### MEMO

Si vous voulez sélectionner une paire de Waves droite/gauche, sélectionnez le numéro de gauche (L) puis appuyez sur [F6 (Set Stereo)]; la partie droite (R) (Wave) sera rappelée automatiquement.

\* Si vous utilisez un Sample 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.

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

## Wave Tempo Sync

Si vous voulez synchroniser une boucle (Phrase Loop) au tempo, mettez ce paramètre sur « ON ». Cela n'est valide que pour une sélection en tant que Sample pour une Wave.

**Valeurs:** OFF, ON

### REMARQUE

- Si un sample est sélectionné pour un tone, vous devez d'abord régler le paramètre BPM (tempo) du sample.
- Si un sample est sélectionné pour un tone, la fonction Wave Tempo Sync nécessite deux fois son nombre de voix normal.

## Phrase Loop

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

## Realtime Time Stretch

Si le groupe wave est « SAMP » 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.

## Wave FXM Switch

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

**Valeurs:** OFF, ON

## Création d'un Rhythm Set

### 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.

### Wave 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 à 4

### Wave FXM Depth

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

**Valeurs:** 0 à 16

#### REMARQUE

Si Tempo Sync est activé (ON) les paramètres liés au Pitch (p. 121) et à la FXM (p. 120) sont désactivés.

## Choix du mode de lecture d'un Rhythm Tone (WMT)

La WMT (Wave Mix Table) utilise la vitesse pour contrôler les quatre waveforms affectées au rhythm tone.

### Wave Coarse Tune

Règle le diapason de la Waveform par pas d'un demi-ton (sur +/-4 octaves).

**Valeurs:** -48 à +48

#### ASTUCE

Le diapason général du Rhythm Tone est réglé par le paramètre « Tone Coarse » (p. 121).

### Wave Fine Tune

Règle le diapason de la Waveform par pas d'un cent (+/-50 cents).

**Valeurs:** -50 à +50

#### MEMO

Un « cent » correspond à un centième de demi-ton.

#### ASTUCE

Le diapason général du Rhythm Tone est aussi réglé par le paramètre « Tone Fine Tune » (p. 121).

### Wave Level

Détermine le volume de la waveform.

**Valeurs:** 0 à 127

#### ASTUCE

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. 117).

### 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 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. 124).

### Wave Alternate Pan Switch

Ce réglage permet d'alterner la 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. 125) ou sur « REV » si vous voulez qu'il soit inversé. Si vous ne voulez pas que la panoramique soit modifiée à chaque enfoncement de touche, réglez-le sur « OFF ».

**Range:** OFF, ON, REV

### WMT Velocity Control (WMT 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 vitesse des notes jouées.

Quand ce paramètre est réglé sur RND, ils apparaîtront de manière aléatoire et indépendamment des valeurs de vitesse.

**Valeurs:** OFF, ON, RANDOM

### 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 à 127

### Velocity Range Lower

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

**Valeurs:** 1 à 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 à 127

#### REMARQUE

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.



## 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 à 127



## Modifications du diapason (Pitch/Pitch Env)

### Pitch

#### Tone Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune)

Réglage de la hauteur de base du diapason du Rhythm Tone.

**Valeurs:** C-1 à G9

#### ASTUCE

Réglez cet accordage grossier pour les Waves constituant les Rhythm Tones avec le paramètre « Wave Coarse Tune » (p. 120).

#### Tone Fine Tune (Rhythm Tone Fine Tune)

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

**Valeurs:** -50 à +50

#### MEMO

Un « cent » correspond à un centième de demi-ton.

#### ASTUCE

Réglez cet accordage fin pour les Waves constituant les Rhythm Tones avec le paramètre « Wave Fine Tune » (p. 120).

#### 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

## Pitch Env (Pitch Envelope)

### Pitch Env 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 à +12

### Pitch Env Velocity Sens

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 à +63

### Pitch Env Time 1 Velocity Sens

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre Time 1 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 à +63

### Pitch Env Time 4 Velocity Sens

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre Time 4 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 à +63

### Pitch Env Time 1-4

Détermine les valeurs de durée (Time 1-Time 4) de l'enveloppe de hauteur. 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).

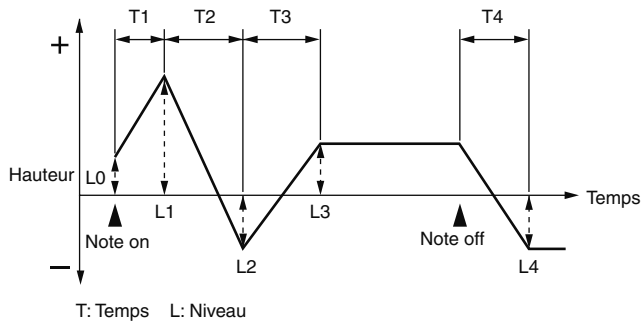
**Valeurs:** 0 à 127

## Création d'un Rhythm Set

### Pitch Env 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 à +63



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

### 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). Il atténue la brillance du son. C'est le filtre le plus communément utilisé dans les synthétiseurs.
- 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.

#### REMARQUE

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 à 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.

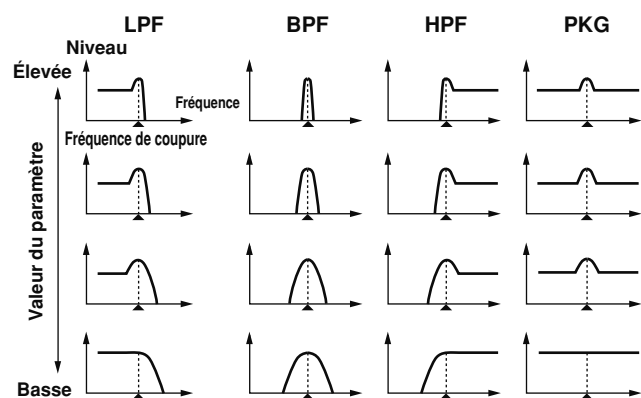
## Resonance

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 à 127

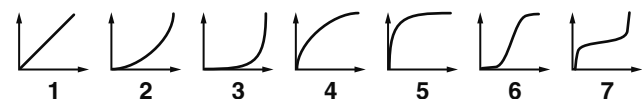


## Cutoff Velocity Curve

Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations de fréquence de coupure en fonction de la vitesse.

Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vitesse des notes soit sans effet sur la fréquence de coupure.

**Valeurs:** FIXED, 1-7



## Cutoff Velocity Sens

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse 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 à +63

## Resonance Velocity Sens

Permet d'obtenir des variations de la résonance en fonction de la vitesse 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.

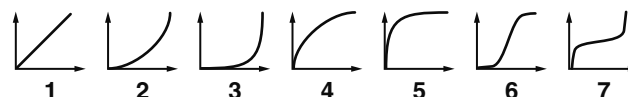
**Valeurs:** -63 à +63

## TVF Env Velocity Curve

Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations d'enveloppe du filtre en fonction de la vitesse.

Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vitesse des notes soit sans effet sur cette enveloppe TVF.

**Valeurs:** FIXED, 1 à 7



## TVF Env Velocity Sens

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

**Valeurs:** -63 à +63

## TVF Env Time 1 Velocity Sens

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

**Valeurs:** -63 à +63

## TVF Env Time 4 Velocity Sens

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse de relâchement des notes affecte le paramètre Time 4 de l'enveloppe du filtre.

Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.

**Valeurs:** -63 à +63

## TVF Env

### TVF Env 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 à +63

### TVF Env Time 1-4 (TVF Envelope Time 1-4)

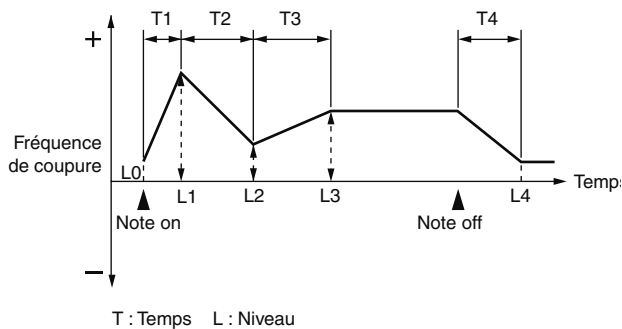
Détermine les valeurs de durée (Time1 – Time4) de l'enveloppe du filtre. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (Time 2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux Level 1 à Level 2)

**Valeurs:** 0 à 127

### TVF 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 à 127



## Modifications du volume (TVA/TVA Env)

### 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 à 127

#### ASTUCE

Les niveaux individuels des Waves composant le Rhythm Tone sont réglés par le paramètre « WMT1-4 Wave Level » (p. 120).

### 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 à 7



### Level Velocity Sens

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 à +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

#### ASTUCE

Les panoramiques individuels des Waves composant le Rhythm Tone sont réglés par le paramètre « Wave Pan » (p. 120).

### 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 à 63

#### REMARQUE

Cela n'affecte que les waves dont le paramètre Wave Rnd Pan Sw (p. 120) 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

### REMARQUE

Cela n'affecte que les waves dont le paramètre Wave Alter Pan Sw (p. 120) est activé (ON) ou sur REV.

## Relative Level

Corrige le volume du Rhythm tone.

Ce paramètre est réglé par un message système exclusif de contrôle de touche. Il devrait normalement rester à 0.

**Valeurs:** -64 à +63

### REMARQUE

Si le niveau du Rhythm tone level est déjà à 127, le volume ne pourra pas monter au-delà.

## TVA Env

### TVA Env Time 1 Velocity Sens

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre Time 1 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 à +63

### TVA Env Time 4 Velocity Sens

Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité de relâchement des notes affecte le paramètre Time 4 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 à +63

### TVA Env Time 1-4

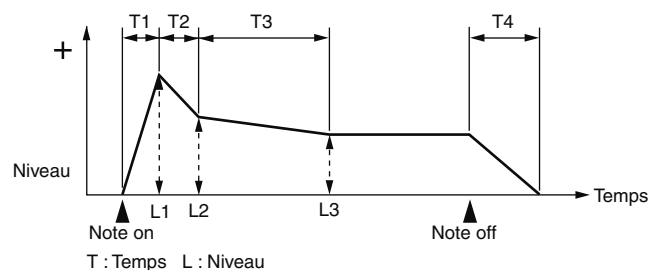
Détermine les valeurs de durée (Time 1 – Time 4) de l'enveloppe TVA. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (Time 2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux Level 1 à Level 2).

**Valeurs:** 0 à 127

## TVA Env 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 à 127



## Paramétrages de sortie (Output)

### Tone Output Assign

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

**Valeurs:**

**PFX:** Sortie à travers le « patch multi-effets ».

**DRY:** Sortie sans passer par le multi-effets.

### Tone Output Level

Règle le niveau du signal pour chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

### Tone Chorus Send Level

Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

### Tone Reverb Send Level

Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

## Paramétrage des effets d'un Rhythm Set (PFX)

L'appui sur le bouton [F5 (PFX)] donne accès à la page d'édition du PFX (Patch Multi-effet) (p. 157).



Pour plus de détails sur le paramétrage des effets, reportez-vous aux chapitres suivants :

- “Paramétrage des effets” (p. 151)
- “Paramétrage du multieffets du Patch (PFX)” (p. 157)

# Création d'un Sample Set

Le Fantom-G 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 Sample Sets, et les fonctions des différents paramètres qui leur sont liés.

## Paramétrage d'un Sample Set

Dans le Fantom-G, une forme d'onde (waveform) obtenue par enregistrement audio ou échantillonnage est appelée « Sample ». Un « Sample Set » consiste en un regroupement de seize Samples. Vous pouvez définir librement la manière dont ces Samples seront joués quand vous appuyez sur un Pad ou sur une touche du clavier. Pour créer un nouveau Sample Set à partir d'un Sample Set existant, procédez comme suit.

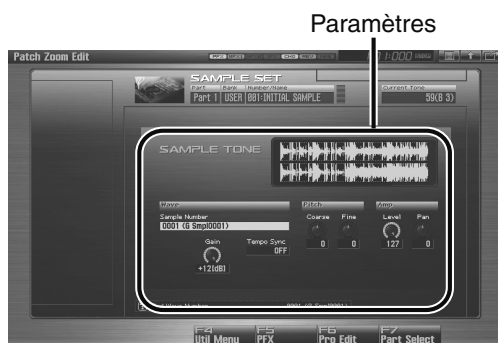
## Édition graphique (Patch Zoom Edit)

La page d'écran Patch Zoom Edit donne accès aux paramètres les plus importants. Pour une édition plus fine de tous les paramètres, utilisez plutôt la page Patch Pro Edit (p. 127).

1. Sélectionnez le Sample set que vous voulez éditer (p. 53).
2. Appuyez sur [PATCH].



La page Patch Zoom Edit apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Patch Zoom Edit:

| Touche F          | Commentaire           | Page  |
|-------------------|-----------------------|---|
| F4<br>Util Menu   | Sample Set Initialize | Initialise les valeurs du Sample Set en cours de sélection.                       |
| F5<br>PFX         |                       | Donne accès à la page d'édition PFX (Patch Multi-effect).                         |
| F6<br>Pro Edit    |                       | Donne accès à la page Patch Pro Edit qui permet l'édition de tous les paramètres. |
| F7<br>Part Select |                       | Sélectionne la Part à éditer.   |


3. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

**cf.**

Pour plus de détails sur chaque paramètre, reportez-vous aux pages ci-dessous.

| Paramètre | Page   |
|-----------|--------|
| Wave      | p. 130 |
| Pitch     | p. 130 |
| Amp       | p. 131 |

- Pour changer la Part à éditer  
Appuyez sur [F7 (Part Select)].
4. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier vos valeurs.
  5. Répétez les étapes 3 et 4 pour chacun des paramètres à éditer.
  6. Pour sauvegarder les changements que vous avez effectués, appuyez sur [WRITE] pour lancer la sauvegarde (p. 128). Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'écran Single Play.

Si vous revenez à l'écran Single Play sans avoir effectué de sauvegarde, le symbole  apparaîtra à droite du nom du Sample Set, indiquant que ses valeurs ont été modifiées.

### REMARQUE

Ces modifications ne sont que temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son.

## Édition de tous les paramètres (Patch Pro Edit)

La page Patch Pro Edit donne accès à tous les paramètres.

1. Sélectionnez le Sample Set que vous voulez éditer (p. 53).

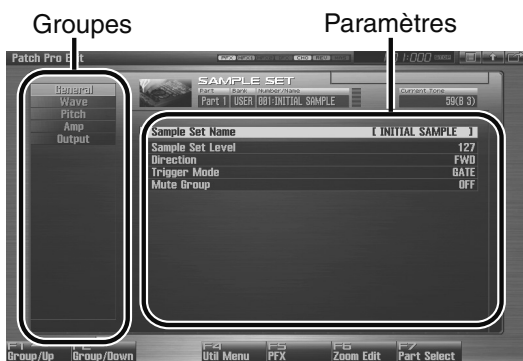
### ASTUCE

Si vous voulez créer un Sample Set en partant d'un état vierge (au lieu d'un Patch existant), utilisez la fonction **Initialize** (p. 127).

2. Appuyez deux fois sur [PATCH].



La page Patch Pro Edit apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Patch Pro Edit


| Touche F          | Commentaire   | Page   |
|-------------------|---|--------|
| F1<br>Group/Up    | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le haut.  | -      |
| F2<br>Group/Down  | Déplace l'onglet du groupe d'édition vers le bas.   | -      |
| F3<br>Set Stereo  | Apparaît si vous éditez le groupe WAVE. Sert à à appeler la forme d'onde droite (R) correspondant à une forme d'onde gauche (L) d'un sample stéréo. | p. 130 |
| F4<br>Util Menu   | Sample Set Initialize   | p. 127 |
| F5<br>PEX         | Donne accès à la page d'édition PFX (Patch Multi-effect)  | p. 157 |
| F6<br>Zoom Edit   | Donne accès à la page Zoom Edit qui ne concerne que les paramètres les plus importants.   | p. 126 |
| F7<br>Part Select | Sélectionne la Part à éditer.   | -      |

3. Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes d'édition. Utilisez les boutons [F1 (Up)] et [F2 (Down)] pour choisir l'onglet du groupe qui contient les paramètres auxquels vous voulez avoir accès.

### cf.

Pour le détail de la manière dont les paramètres sont regroupés, voir "Paramètres des Sample Sets" (p. 129).

- Pour changer la Part à éditer Appuyez sur [F7 (Part Select)].

4. Utilisez ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier vos valeurs.
6. Répétez les étapes 3 à 5 pour chacun des paramètres à éditer.
7. Pour sauvegarder vos changements, appuyez sur [WRITE] pour lancer la sauvegarde (p. 128). Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT].  
Si vous revenez à l'écran Single Play sans avoir effectué de sauvegarde, le symbole  apparaîtra à droite du nom pour signaler que les valeurs ont été modifiées.

### REMARQUE

Ces modifications ne sont que temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son.

## Initialisation des paramètres Sample Set (Sample Set Initialize)

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

### REMARQUE

L'opération d'initialisation ne concerne que le son en cours de sélection. Pour ramener en totalité le Fantom-G dans sa configuration d'usine, procédez à une réinitialisation complète (Factory Reset) (p. 280).


1. Sélectionnez le Sample set à initialiser (p. 53).
2. Appuyez sur [PATCH].



3. Appuyez sur [F4 (Util Menu)].  
La page Utility Menu apparaît.
4. Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour choisir « Sample Set Initialize » et appuyez sur [F8 (Select)].  
Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].  
Un message de confirmation apparaît.
5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
Pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### Sauvegarde d'un Sample Set nouvellement créé (Write)

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

Quand les paramètres d'un Sample Set ont été modifiés le symbole  apparaît dans la page Single Play. Il disparaît une fois le patch sauvegardé.

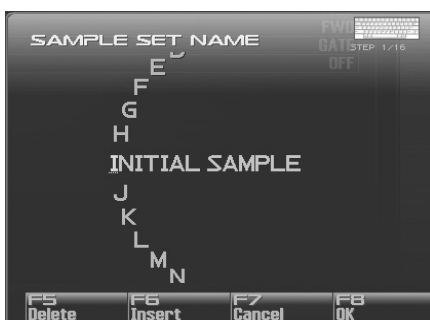
#### REMARQUE

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

1. Vérifiez que le Sample Set que vous voulez sauvegarder est sélectionné.
2. Appuyez sur [WRITE].  
La page WRITE MENU apparaît.



3. Sélectionnez « Patch / Rhythm / Sample Set ».  
Utilisez les boutons ▲ et ▼ pour sélectionner « Patch / Rhythm / Sample Set » et appuyez sur [F8 (Select)].  
La page Sample Set Name apparaît.



4. Attribuez un nom à ce Sample set.

**cf.** 

Pour plus de détails, voir “Attribution d'un nom” (p. 42)

5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [F8 (OK)].  
Un écran apparaît, permettant de choisir la destination de la sauvegarde.

6. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner le numéro de Sample Set de destination.

7. Appuyez sur [F8 (Write)].

Un message de confirmation apparaît.

#### REMARQUE

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

8. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider la sauvegarde.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [F8 (EXIT)].



## Paramètres des Sample Sets

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

Si un numéro apparaît à côté d'un nom de paramètre, ( **1** , **2** , **3** , **4** ), vous pouvez utiliser le bouton rotatif correspondant pour régler sa valeur (le bouton le plus à gauche est le n° 1 et le plus à droite est le n° 4).



## Réglages communs à l'ensemble du Sample Set (General)

### REMARQUE

Les paramètres Sample Set Level, Sample Set MFX Switch, Sample Set Chorus Switch et Sample Set Reverb Switch s'appliquent à l'ensemble du Sample Set. Les autres paramètres sont individualisés pour chaque Sample Set Tone.

### Sample Set Name

Détermine le nom du Sample Set.

L'appui sur [ENTER] permet d'attribuer un nom au Sample Set.

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



Pour plus de détails, voir "Attribution d'un nom" (p. 42).

### Sample Set Level

Détermine le volume du Sample set.

**Valeurs:** 0 à 127



Le volume des Tones dont le Sample Set est composé se règle par le paramètre Tone Level (p. 131).

### Direction

Détermine le sens de lecture du Sample.

**Valeurs:**

**FWD:** Sens normal.

**REV:** Sens inverse.

### Trigger Mode

Détermine la manière dont le Sample est lu quand vous appuyez sur un Pad (ou une touche).

**Valeurs:**

**GATE:** La lecture du Sample s'arrête au relâchement du Pad (ou de la touche).

**DRUM:** La lecture du Sample se poursuit après le relâchement du Pad (ou de la touche).

### REMARQUE

La lecture du Sample commence avec l'enfoncement du Pad et se poursuit jusqu'à sa fin s'il n'est pas interrompu avant. Avec l'option DRUM, le paramétrage de la fonction Loop est ignoré et le Sample ne sera lu qu'une seule fois. Prenez bonne note du fait qu'en mode DRUM il n'est pas possible d'interrompre la lecture d'un Sample. Vous ne devez donc l'utiliser qu'avec prudence sur des Samples de longue durée.

### 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 Sample Tones (ou plus) ne devant jamais être entendus simultanément.

Vous pouvez créer jusqu'à 16 Mute Groups.

Les Sample Tones qui n'appartiennent pas aux groupes doivent avoir ce paramètre réglé sur OFF.

**Valeurs:** OFF, 1 à 16

### Choix de la forme d'onde (Wave)

#### Sample Number L (Mono) Sample Number R

Permet de choisir les Samples composant le Sample Tone. Leur nom accompagné de leur numéro apparaît 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:** OFF, 0001 à 2000

#### MEMO

Si vous voulez sélectionner une paire de Samples droite/gauche, sélectionnez le numéro de gauche (L) puis appuyez sur [F3 (Set Stereo)]; la partie droite (R) (Sample) sera rappelée automatiquement.

\* Si vous utilisez un Sample 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.

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

#### Tempo Sync (Wave Tempo Sync)

Si vous voulez synchroniser une boucle (Phrase Loop) au tempo, mettez ce paramètre sur « ON ».

**Valeurs:** OFF, ON

#### REMARQUE

- Si un sample est sélectionné pour un tone, vous devez d'abord régler le paramètre BPM (tempo) du sample.
- Si un sample est sélectionné pour un tone, la fonction Wave Tempo Sync nécessite deux fois son nombre de voix normal.

#### Phrase Loop

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

#### Realtime Time Stretch

Si le paramètre Wave Tempo Sync est sur « ON » vous pouvez faire varier la vitesse de lecture sans toucher à la hauteur du son.

### Modifications du diapason (Pitch)

#### Tone Coarse Tune (Sample Tone Coarse Tune)

Réglage de la hauteur de base du diapason du Sample Tone.

**Valeurs:** -48 à +48

#### Tone Fine Tune (Sample Tone Fine Tune)

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

**Valeurs:** -50 à +50

#### MEMO

Un « cent » correspond à un centième de demi-ton.

## Modifications du volume (Amp)

### Tone Level (Sample Tone level)

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

**Valeurs:** 0 à 127

### Tone Pan (Sample Tone Pan)

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

**Valeurs:** L64 – 0 – 63R

### Level Velocity Sens

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 élevées, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles le réduisent.

**Valeurs:** -63 à +63

## Paramétrages de sortie (Output)

### Tone Output Level

Règle le niveau du signal pour chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

### Tone Chorus Send Level

Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

### Tone Reverb Send Level

Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

### Tone Output Assign

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

**Valeurs:**

**PFX:** Sortie à travers le « patch multi-effets ».

**DRY:** Sortie sans passer par le multi-effets.

## Paramétrage des effets d'un Sample Set (PFX)

L'appui sur le bouton [F5 (PFX)] donne accès à la page d'édition du PFX (Patch Multi-effect) (p. 157).

**cf.** →

Pour plus de détails sur les paramètres d'effets, reportez-vous à :

- “Paramétrage des effets” (p. 151)
- “Paramétrage du multieffets du Patch (PFX)” (p. 157)

# Création d'un Live/Studio Set

Le Fantom-G 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 Live/Studio Sets et les fonctions des différents paramètres de Live/Studio Sets.

## Paramètres communs (Utility)

Pour effectuer les paramétrages communs à l'ensemble du Live Set (ou Studio Set), procédez comme suit.

1. Appuyez sur [LIVE] (ou [STUDIO]).
2. Appuyez sur [F2 (Utility)].  
La page Utility apparaît.
3. Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes d'édition. Utilisez [F1 (Up)] et [F2 (Down)] pour sélectionner l'onglet du groupe d'édition qui contient le paramètre que vous voulez modifier.
4. Utilisez ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier vos valeurs.
6. Pour sauvegarder vos changements, appuyez sur [WRITE] pour lancer la sauvegarde (p. 148). Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT].

Si vous revenez à l'écran Single Play sans avoir effectué de sauvegarde, le symbole  apparaîtra à droite du nom pour signaler que les valeurs ont été modifiées.

### REMARQUE

Ces modifications ne sont que temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son.

## NAME (nom)

### Live Set Name Studio Set Name

Détermine le nom du Live/Studio Set.

L'appui sur [ENTER] permet d'attribuer un nom au Live/Studio Sets.

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



Pour plus de détails, voir "Attribution d'un nom" (p. 42).

### Live Set Memo Studio Set Memo

Vous pouvez ajouter un mémo comportant jusqu'à 32 caractères.

L'appui sur [ENTER] affecte le mémo au Live/Studio set.

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

## Part Info

Cette page d'écran vous permet de visualiser le statut de réception de différents types de messages MIDI pour chaque canal MIDI. Cela permet de vérifier simplement si votre générateur de son répond convenablement aux messages MIDI générés par le clavier ou un contrôleur externe.

|                    |                                 |
|--------------------|---------------------------------|
| <b>Modulation:</b> | Messages de modulation          |
| <b>Breath:</b>     | Messages de contrôle de souffle |
| <b>Foot Type:</b>  | Messages « Foot type »          |
| <b>Volume:</b>     | Messages de volume              |
| <b>Panpot:</b>     | Messages de panoramique         |
| <b>Expression:</b> | Messages d'expression           |
| <b>Hold 1:</b>     | Messages Hold 1 (maintien)      |
| <b>Pitch Bend:</b> | Messages de Pitch-Bend          |
| <b>Aftertouch:</b> | Messages d'Aftertouch           |

## Paramètres de Part (Part View)

En mode Performance vous disposez d'une visualisation en liste des paramètres de Part: la page « Part View ». Tous les paramètres apparaissent ensemble de manière comparée: nom du Patch, volume, panoramique etc. L'édition directe est également possible dans cette page.

1. Appuyez sur [LIVE] (ou [STUDIO]).

2. Appuyez sur [F3 (Part View)].

La page Part View apparaît.



3. Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes d'édition. Utilisez les boutons [F1 (Up)] et [F2 (Down)] pour choisir l'onglet du groupe qui contient les paramètres auxquels vous voulez avoir accès.

### MEMO

Les touches de fonction (F) peuvent vous permettre de changer de groupe de Parts.


| Touche F    | Commentaire                         |
|-------------|-------------------------------------|
| F3 Internal | Interne (générateur de son interne) |
| F4 EXP 1    | Carte d'extension 1                 |
| F5 EXP 2    | Carte d'extension 2                 |
| F6 External | Sortie MIDI externe                 |

Dans la page Part View, les groupes d'édition affichés dépendent du groupe de Parts sélectionné:

| Groupe d'édition | F3 Interne | F4/F5 EXP 1/2 | F6 Externe |
|------------------|------------|---------------|------------|
| Level/Pan        | ✓          | ✓             | ✓          |
| Keyboard         | ✓          | ✓             | ✓          |
| Output/EFX       | ✓          | ✓             |            |
| Pitch            | ✓          | ✓             |            |
| Scale Tune       | ✓          | ✓             |            |
| Vibrato          | ✓          |               |            |
| Offset           | ✓          |               |            |
| Mono/Poly/Legato | ✓          |               |            |
| Voice Reserve    | ✓          |               |            |
| MIDI Rx Filter   | ✓          | ✓             | ✓          |


4. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

### MEMO

Dans cette page, le nom du paramètre sélectionné par le curseur s'affiche dans la zone , dans la partie inférieure gauche de l'écran. La valeur du paramètre en cours de sélection est également affichée là.

5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier vos valeurs.

6. Pour sauvegarder les changements que vous avez effectués, appuyez sur [WRITE] pour lancer la sauvegarde (p. 148). Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT].

Si vous revenez à l'écran Single Play sans avoir effectué de sauvegarde, le symbole  apparaîtra à droite du nom du Sample Set, indiquant que ses valeurs ont été modifiées.

### REMARQUE

Ces modifications ne sont que temporaires et seraient perdues en cas de mise hors-tension de l'appareil, de changement de mode pour le générateur de son ou de sélection d'un autre son.

### Level/Pan (Quand le groupe de Part est Internal/EXP1/EXP2)

#### Patch Type

Permet de choisir pour chaque Part entre (Patch), Rhythm set (Rhythm), et Sample set (Sample).

**Valeurs:** PATCH, RHYTHM, SAMPLE

\* Les Parts EXP 1 et EXP 2 dépendent des cartes d'extension éventuellement installées dans l'appareil.

#### Patch Bank

Détermine le groupe auquel appartient le Patch ou le Rhythm Set.

**Valeurs:**

**USER:** Utilisateur

**PRST:** Preset

**USAM:** Sample utilisateur

**GM:** GM (GM2)

\* Les Parts EXP 1 et EXP 2 dépendent des cartes d'extension éventuellement installées dans l'appareil

#### Patch Number

Sélectionne le Patch ou le Rhythm Set par son numéro.

**Valeurs:** 001–

\* Les Parts EXP 1 et EXP 2 dépendent des cartes d'extension éventuellement installées dans l'appareil

#### Mute Switch

Mute (MUTE) ou annule le mute (OFF) de chaque part.

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

**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.

#### Part Level

Règle le volume de chaque Part. Ce paramètre sert principalement à effectuer une « balance » du son entre les parts.

**Valeurs:** 0 à 127

#### Part 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

#### 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

#### Receive Channel

Détermine le canal de réception MIDI de chaque Part

**Valeurs:** 1 à 16

## Level/Pan (Quand le groupe de Part est External)

### External Bank Select MSB

Si vous voulez qu'une valeur Bank Select MSB (contrôle n° 0) soit également transmise quand vous changez de Live/Studio Set, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part. Si vous ne souhaitez aucune émission, laissez ce paramètre sur « --- ».

**Valeurs:** 0 à 127, ---

#### REMARQUE

Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.

### External Bank Select LSB

Si vous voulez qu'une valeur Bank Select LSB (contrôle n° 32) soit également transmise quand vous changez de Live/Studio Set, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part

**Valeurs:** 0 à 127, ---

#### REMARQUE

Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.

### External Program Number (External Program Change Number)

Si vous voulez qu'un numéro de changement de programme soit également transmis quand vous changez de Live/Studio Set, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part. Si vous ne souhaitez aucune émission, laissez ce paramètre sur « --- ».

**Valeurs:** 1 à 128, ---

#### REMARQUE

Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.

### External Level

Si vous voulez que des messages de volume soient également transmis quand vous changez de Live/Studio Set, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part. Si vous ne souhaitez aucune émission, laissez ce paramètre sur « --- ».

**Valeurs:** 0 à 127, ---

#### REMARQUE

Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.

### External Pan

Si vous voulez que des messages de panoramique soient également transmis quand vous changez de Live/Studio Set, choisissez la valeur à transmettre pour chaque Part. Si vous ne souhaitez aucune émission, laissez ce paramètre sur « --- ».

**Valeurs:** L64 – 0 – 63R, ---

#### REMARQUE

Les données des parts dont le Keyboard Switch est sur OFF ne sont pas transmises.

## Key Range (tessiture)

### Keyboard Switch

Détermine si le clavier (section keyboard) est relié au générateur de son interne. Vous laissez normalement ce paramètre sur OFF mais pouvez l'activer si vous voulez superposer des sons.

**Valeurs:** On, OFF

### Keyboard Range Lower (Part Keyboard Range Lower)

Détermine la limite inférieure de validité pour chaque Part.

**Valeurs:** C-1 à UPPER

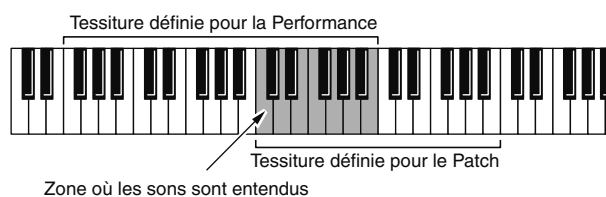
### Keyboard Range Upper (Part Keyboard Range Upper)

Détermine la limite supérieure de validité pour chaque Part.

**Valeurs:** LOWER à G9

#### REMARQUE

Si le paramètre « Key Range » (p. 94) définit aussi des limites pour chaque Tone d'un Patch, les sons ne seront produits que pour l'intersection des deux zones de validité.



\* Les paramètres Keyboard Range ne sont pris en compte que pour les Parts dont le "Keyboard Switch" (p. 135) est activé.

### Velocity Range Lower

Détermine la limite inférieure de vélocité pour chaque Part.

**Valeurs:** 1 à 127

### Velocity Range Upper

Détermine la limite supérieure de vélocité pour chaque Part.

**Valeurs:** 1 à 127

\* Les paramètres Velocity Range ne sont pris en compte que pour les Parts dont le "Keyboard Switch" (p. 135) est activé.

#### REMARQUE

Si des limites Key Range (p. 94) sont réglées pour chacun des Tones d'un Patch, les sons ne seront produits que pour les zones où le Key Range de chaque Tone et le Key Range de la Part coïncident.

### Part Velocity Sens Offset

Modifie le volume et la fréquence de coupure de chaque Part en fonction de la vitesse des notes. Si vous voulez que de vitesses élevées augmentent le volume et remontent la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive (+). Si vous voulez que de vitesses élevées réduisent le volume et diminuent la fréquence de coupure, choisissez une valeur négative (-). Réglez ce paramètre à « 0 » si vous voulez que ces paramètres ne soient pas modifiés par la vitesse.

**Valeurs:** -63 à +63

#### REMARQUE

Les Patches disposent également d'un paramètre « Velocity Sensitivity Offset » (p. 91). 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.

\* Les Parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce réglage.

### Arpeggio Part Switch

Détermine si la Part utilise la fonction Arpeggio.

**Valeurs:** OFF, ON

### Sample Pad Part Switch

Détermine si la Part utilise la fonction Sample Pad.

**Valeurs:** OFF, ON

### Rhythm Pad Part Switch

Détermine si la Part utilise la fonction Rhythm Pad.

**Valeurs:** OFF, ON

## Output/EFX (affectations de sortie, effets)

### Part Output Assign

Détermine pour chaque part la destination de sortie du son direct.

**Valeurs:**

**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.

**MFX1, MFX2:**

Sortie en stéréo à travers le multi-effet. \*Studio set seulement

**Pour les parts EXP1, EXP2:**

**DRY:** Sortie sans passer par le processeur d'effets MFX de la carte d'extension.

**EXP:** Suit le paramétrage de la carte d'extension.

#### REMARQUE

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. C'est une caractéristique des connecteurs INDIVIDUAL 1 et 2.

#### MEMO

Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur « MIX », tous les sons sortent des connecteurs OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 294).

#### ASTUCE

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. 153) et « Chorus Output Assign » (p. 153).
- La destination de sortie du signal traité par la reverb est définie par « Reverb Output Assign » (p. 153).

\* Les Parts EXP 1 et EXP 2 dépendent pour ce paramétrage du type de carte d'extension installée.

\* Les parts External ne disposent pas de ces choix.

### Part Output Level

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

**Valeurs:** 0 à 127

\* Les Parts EXP 1 et EXP 2 dépendent pour ce paramétrage du type de carte d'extension installée.

\* Les parts External ne disposent pas de ces choix.

### Part Chorus Send Level

Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Part.

**Valeurs:** 0 à 127

\* Les parts External ne disposent pas de ces choix.



## Part Reverb Send Level

Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Part.

**Valeurs:** 0 à 127

\* Les parts External ne disposent pas de ce choix

## Part EFX1 Send Level (Expansion part effect 1: Send Level)

Règle le niveau du signal adressé à « EFX 1 (Effect) 1 » pour chaque Part de la carte d'extension.

**Valeurs:** 0 à 127

\* « EFX1 (Effect 1) » est un effet appartenant à la carte d'extension. Sa nature dépend du type de carte installée.

\* Les parts Internal et External ne disposent pas de ce choix.

## Part EFX2 Send Level (Expansion part effect 2: Send Level)

Règle le niveau du signal adressé à « EFX 2 (Effect) 2 » pour chaque Part de la carte d'extension.

**Valeurs:** 0 à 127

\* « EFX2 (Effect 2) » est un effet appartenant à la carte d'extension. Sa nature dépend du type de carte installée.

\* Les parts Internal et External ne disposent pas de ce choix.

## Pitch (accordage, transposition)

### Part 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 à +3

### Part Transpose

Transpose la hauteur du son de la Part vers le haut ou vers le bas par pas d'un demi-ton.

**Valeurs:** -5 à +6

### Part Coarse Tune

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

**Valeurs:** -48 à +48

\* Les Parts EXP 1 et EXP 2 dépendent pour ce paramétrage du type de carte d'extension installée.

\* Les parts External ne disposent pas de ce choix

### 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.

### Part 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 à +50

#### MEMO

Un « cent » correspond à un centième de demi-ton.

\* Les Parts EXP 1 et EXP 2 dépendent pour ce paramétrage du type de carte d'extension installée.

\* Les parts External ne disposent pas de ce choix

## 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. 96), choisissez l'option PATCH.

**Valeurs:** 0 à 24, PATCH

- \* Les Parts EXP 1 et EXP 2 dépendent pour ce paramétrage du type de carte d'extension installée.
- \* Les parts External ne disposent pas de ce choix.

## Part 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. 106), choisissez l'option PATCH.

**Valeurs:** OFF, ON, PATCH

- \* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

## Part 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. 106), choisissez l'option PATCH.

**Valeurs:** 0 à 127, PATCH

### REMARQUE

Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré.

- \* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

## Scale Tune (tempérament)

### Part Scale Tune C-B

Permet de choisir des tempéraments non égaux pour chaque Part.

**Valeurs:** -64 à +63

#### REMARQUE

L'activation/désactivation des tempéraments non égaux se fait par le paramètre « Scale Tune Switch » (p. 296).

- \* Les Parts EXP 1 et EXP 2 dépendent pour ce paramétrage du type de carte d'extension installée.
- \* Les parts External ne disposent pas de ce choix.

### 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-G 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-G, 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 (Do)      | 0                | 0                              | -6          |
| C# (Do#)    | 0                | -8                             | +45         |
| D (Ré)      | 0                | +4                             | -2          |
| Eb (Mi b)   | 0                | +16                            | -12         |
| E (Mi)      | 0                | -14                            | -51         |
| F (Fa)      | 0                | -2                             | -8          |
| F# (Fa#)    | 0                | -10                            | +43         |
| G (Sol)     | 0                | +2                             | -4          |
| G# (Sol#)   | 0                | +14                            | +47         |
| A (La)      | 0                | -16                            | 0           |
| Bb (Si b)   | 0                | +14                            | -10         |
| B (Si)      | 0                | -12                            | -49         |

## Vibrato

### Part Vibrato Rate

Règle pour chaque Part la vitesse du vibrato. Les valeurs les plus élevées correspondent à la vitesse la plus grande.

**Valeurs:** -64 à +63

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

### Part Vibrato Depth

Règle pour chaque Part l'amplitude du vibrato. Les valeurs les plus élevées correspondent à l'amplitude la plus grande.

**Valeurs:** -64 à +63

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

### Part Vibrato Delay

Règle pour chaque Part le retard au déclenchement du vibrato. Les valeurs les plus élevées correspondent au retard le plus grand.

**Valeurs:** -64 à +63

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

## Offset (ajustements)

### Part Cutoff Offset

Réglage de la fréquence de coupure du filtre pour le Patch, le Rhythm Set ou le Sample Set affecté à une Part.

**Valeurs:** -64 à +63

#### REMARQUE

Les Patches disposent également d'un paramètre Cutoff Offset (p. 90). 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.

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

### Part Resonance Offset

Réglage de la résonance pour le Patch, le Rhythm Set ou le Sample Set affecté à une Part.

**Valeurs:** -64 à +63

#### REMARQUE

Les Patches disposent également d'un paramètre Resonance Offset (p. 91). 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.

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

### Part Attack Time Offset

Réglage du temps d'attaque de l'enveloppe TVA/TVF pour le Patch, le Rhythm Set ou le Sample Set affecté à une Part.

**Valeurs:** -64 à +63

#### REMARQUE

Les Patches disposent également d'un paramètre Attack Time Offset (p. 91). 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.

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

### Part 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 à +63

#### REMARQUE

Ce réglage est ignoré pour les Parts auxquelles un Sample Set est affecté.

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

### Part Release Time Offset

Réglage du temps de relâchement (release) de l'enveloppe TVA / TVF pour le Patch, le Rhythm Set ou le Sample Set affecté à une Part.

**Valeurs:** -64 à +63

#### REMARQUE

Les Patches disposent également d'un paramètre Release Time Offset (p. 91). 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.

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

## Mono/Poly/Legato

### Part Mono/Poly

Réglez ce paramètre sur MONO si vous voulez que le Patch affecté à cette Part soit joué de manière monophonique, ou sur POLY si vous voulez le jouer de manière polyphonique. Si vous préférez utiliser directement la valeur du Patch affecté à la Part (p. 105), choisissez l'option « PATCH ».

**Valeurs:** MONO, POLY, PATCH

#### REMARQUE

Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré.

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

### Part 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. 105), choisissez l'option « PATCH ».

**Valeurs:** OFF, ON, PATCH

#### REMARQUE

Pour les Parts auxquelles est affecté un Rhythm Set, ce réglage est ignoré.

\* Les parts EXP 1, EXP 2, et External ne disposent pas de ce choix.

## Voice Reserve (réserve de polyphonie)

### Part 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 à 63, FULL

#### REMARQUE

Il n'est pas possible de dépasser un total de 64 voix pour toutes les parts. Le nombre de voix disponibles restantes est affiché sous la forme (rest=). Surveillez l'état de ce reliquat quand vous paramétrez Voice Reserve.

#### REMARQUE

Si vous utilisez des pistes audio dans un Song, leur lecture est prioritaire sur la réserve de polyphonie. Cela implique que si des pistes audio sont en cours de lecture, il peut se révéler impossible de garantir la polyphonie définie par le paramètre Voice Reserve.

### Calcul du nombre de voix de polyphonie utilisées

Le Fantom-G 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).

La fonction Realtime Stretch nécessite le double de la polyphonie normale.

### Voice Monitor

Offre une présentation graphique du nombre de voix utilisées par le générateur de son.

## MIDI Rx Filter (filtrage MIDI)

### Receive Program Change (Receive Program Change Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages Program Change sont reçus (ON), ou non (OFF).

### Receive Bank Select (Receive Bank Select Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages Bank Select sont reçus (ON), ou non (OFF).

### Receive Bender (Receive Pitch Bend Switch)

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

### Receive Polyphonic 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).

### Receive Channel Pressure (Receive Channel Pressure Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages d'after-touch canal sont reçus (ON), ou non (OFF).

### Receive Modulation (Receive Modulation Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages de modulation sont reçus (ON), ou non (OFF).

### Receive Volume (Receive Volume Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages de volume sont reçus (ON), ou non (OFF).

### Receive Pan (Receive Pan Switch)

Détermine pour chaque canal MIDI si les messages de panoramique sont reçus (ON), ou non (OFF).

### Receive Expression (Receive Expression Switch)

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

### Receive 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.

#### REMARQUE

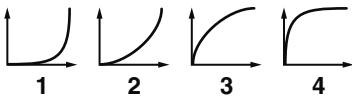
Quand « Phase Lock » est activé (ON) les Parts situées sur le même canal MIDI sont mises dans l'obligation de synchroniser leur fonctionnement. De ce fait un léger retard peut intervenir entre la réception des messages de notes MIDI et la production du son. N'activez cette fonction que quand cela est nécessaire.

\* Ce paramètre n'affecte pas les cartes d'extension.

### 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. Mettez-le sur OFF si vous utilisez les courbes de vélocité propres du clavier externe.

Valeurs: OFF, 1 à 4



\* Ce paramètre n'affecte pas les cartes d'extension.

## Choix des paramètres pilotés par les contrôleurs temps réel ou par le D Beam (Control Setting)

Le Fantom-G permet d'affecter divers paramètres à des contrôles accessibles en temps réel: boutons rotatifs, sélecteurs, levier de pitch-bend/modulation, ou contrôleur D Beam.


Vous disposez ainsi d'un grand nombre d'accès au son.

1. Appuyez sur [LIVE] (ou [STUDIO]).
2. Appuyez sur [F4 (Control)].

La page Control Setting apparaît.



3. Les paramètres sont organisés en plusieurs groupes. Appuyez sur [F1 (Up)] or [F2 (Down)] pour sélectionner l'onglet du groupe d'édition contenant le paramètre à modifier.
4. Utilisez les touches fléchées [CURSOR] pour amener le curseur sur ce paramètre.
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour modifier sa valeur.
6. Répétez les étapes 3 à 5 pour chaque paramètre à éditer.
7. Les réglages Solo Synth sont sauvegardés avec les paramètres systèmes. Appuyez sur [F7 (Sys Write)] pour les sauvegarder.
8. Les paramètres des pages Control Setting sont sauvegardés indépendamment avec chaque performance. Pour procéder à la sauvegarde appuyez sur [WRITE] (Save) (p. 148). Si vous préférez ne pas enregistrer vos modifications, appuyez sur [EXIT].

Si vous revenez à la page Performance PLAY sans avoir effectué de sauvegarde, le symbole  apparaîtra à l'écran à droite du nom du Live/Studio set pour vous rappeler que les réglages de ce Patch ont été modifiés.

#### REMARQUE

Ces réglages sont temporaires, et seront perdus si vous éteignez l'appareil, changez de mode pour le générateur de son ou sélectionnez un autre son.

## D Beam

### D Beam Switch

Détermine le mode de fonctionnement du contrôleur D Beam.

**Valeurs:**

**OFF:** D Beam non utilisé.

**PAD TRIGGER:** Permet d'utiliser le D Beam pour déclencher les sons des Pads au lieu de les frapper.

**SOLO SYNTH:** Permet d'utiliser le D Beam en tant que synthétiseur monophonique.

**ASSIGNABLE:** Permet de contrôler une fonction choisie dans le Fantom-G.

#### MEMO

Les paramètres affichés à l'écran dépendent du choix effectué ici.

### D Beam: PAD TRIGGER

Au lieu de frapper sur les pads, vous pouvez utiliser le D Beam pour déclencher leur son.

#### Beam Trigger Pad

Sélectionne le numéro de pad traité par le D Beam.

**Valeurs:** Pad 1 à Pad 16

#### Beam Trigger Velo (Beam Trigger Velocity)

Détermine la force de frappe supposée attribuée au D Beam.

**Valeurs:** 1 à 127

#### Beam Trigger Mode

Détermine le comportement du D Beam quand il se retrouve obstrué. En position **MOMENTARY**, le paramètre n'est actif que tant que le rayon rencontre un obstacle et il se désactive dès que vous retirez la main. En position **LATCH**, le paramètre se verrouille alternativement en position on et off à chaque passage de la main devant le rayon.

**Valeurs:** MOMENTARY, LATCH


## D Beam: SOLO SYNTH

Vous pouvez utiliser le D Beam pour contrôler le son à la manière d'un synthétiseur monophonique.

#### ASTUCE

Les réglages Solo Synth sont sauvegardés avec les paramètres systèmes. Appuyez sur [F7 (Sys Write)] pour effectuer la sauvegarde.

#### MEMO

Dans cette page, le nom du paramètre sélectionné par le curseur s'affiche dans la zone , dans la partie inférieure gauche de l'écran. La valeur du paramètre en cours de sélection est également affichée là.

### OSC 1/2 Waveform

Sélectionne la forme d'onde. **SAW** est une forme en dents de scie et **SQR** une forme d'onde carrée.

**Valeurs:** SAW, SQR

### OSC 1/2 Pulse Width

Détermine la variation de forme cyclique de la forme d'onde, qui crée des modifications subtiles du timbre.

\* Le paramètre *Pulse Width* n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre *OSC1/2 waveform*.

**Valeurs:** 0 à 127

### LFO Osc 1 Pulse Width Depth

Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation « pulse width » de la forme d'onde OSC1.

\* Le paramètre *Pulse Width* n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre *OSC1/2 waveform*.

**Valeurs:** -63 à +63

### LFO Osc 2 Pulse Width Depth

Détermine l'amplitude avec laquelle le LFO module la variation « pulse width » de la forme d'onde OSC2.

\* Le paramètre *Pulse Width* n'est actif que si la forme d'onde « SQR » est sélectionnée dans le paramètre *OSC1/2 waveform*.

**Valeurs:** -63 à +63

### LFO Osc 1 Pitch Depth

Détermine la modulation de hauteur appliquée par le LFO à OSC1.

**Valeurs:** -63 à +63

### LFO Osc 2 Pitch Depth

Détermine la modulation de hauteur appliquée par le LFO à OSC2.

**Valeurs:** -63 à +63

## Création d'un Live/Studio Set

### OSC 1/2 Coarse Tune

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

**Valeurs:** -48 à +48

### OSC 1/2 Fine Tune

Règle la hauteur de référence du son par pas de 1-cent (+/-50 cents).

**Valeurs:** -50 à +50

### OSC Sync Switch

L'activation de cette sélection produit un son complexe et très riche en harmoniques. Il est efficace si la hauteur de OSC1 est supérieure à celle de OSC2.

**Valeurs:** OFF, ON

### OSC2 Level

Réglage du volume.

**Valeurs:** 0 à 127

### Filter Type

Sélectionne le type du filtre.

**OFF:** Pas de filtre.

**LPF:** Filtre passe bas. Réduit le niveau de toutes les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq) et sert globalement à adoucir le son.

**BPF:** Filtre passe bande. Ne laisse passer que les fréquences voisines de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency), et coupe le reste. .

**HPF:** Filtre passe haut. Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Frequency).

**PKG:** Filtre « Peaking ». Renforce les fréquences voisines de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency).

### Cutoff

Détermine la fréquence à partir de laquelle le filtre est actif sur le son.

**Valeurs:** 0 à 127

### Resonance

Renforce les fréquences voisines de la fréquence de coupure, donnant plus de caractère au son.

**Valeurs:** 0 à 127

### LFO Rate

Règle la vitesse de modulation du LFO.

**Valeurs:** 0 à 127

### Range (Solo synth range)

Détermine l'amplitude de variation de hauteur du son de synthé solo.

**Valeurs:** 2 OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

### Chorus Send Level

Détermine le niveau de l'envoi à l'effet chorus.

**Valeurs:** 0 à 127

### Reverb Send Level

Détermine le niveau de l'envoi à l'effet reverb.

**Valeurs:** 0 à 127

### Level

Réglage du volume.

**Valeurs:** 0 à 127



## D Beam: ASSIGNABLE

En affectant diverses fonctions au contrôleur D Beam vous pouvez agir de nombreuses manières sur le son en temps réel.

### ASTUCE

Les paramètres ASSIGNABLE trigger sont sauvegardés séparément pour chaque performance. Vous pouvez donc créer des performances très spécifiques destinées uniquement à l'utilisation de ce contrôle.

### Type (Assignable Type)

Détermine la fonction contrôlée par le contrôleur D Beam.

#### Valeurs:

**OFF:** Off

**CC01–31, CC32(OFF), 33–95:**

Contrôles MIDI « Control Change »

**AFTERTOUCHE:**

Aftertouch

**BEND UP:**

Contrôle la hauteur du son tel que défini par le paramètre « Pitch Bend Range Up » (p. 96).

**BEND DOWN:**

Contrôle la hauteur du son tel que défini par le paramètre « Pitch Bend Range Down » (p. 96).

**ARPEGGIO ACCENT:**

Niveau d'accentuation de l'arpégiateur

**ARPEGGIO SHUFFLE:**

Niveau de décalage rythmique de l'arpégiateur

**ARPEGGIO OCT UP:**

Plage d'action de l'arpégiateur vers le haut par pas d'une octave.

**ARPEGGIO OCT DOWN:**

Plage d'action de l'arpégiateur vers le bas par pas d'une octave.

### Range Min (D Beam Range Lower)

Détermine la limite basse d'action du contrôle D Beam.

**Valeurs:** 0 à 127

### Range Max (D Beam Range Upper)

Détermine la limite haute d'action du contrôle D Beam. Si vous choisissez une valeur Max inférieure à la valeur Min, vous inverserez le sens de l'action.

**Valeurs:** 0 à 127

## Knob (boutons rotatifs)

### Knob Assign 1–4

Détermine les fonctions contrôlées par les boutons assignables.

#### Valeurs:

**OFF:** Off

**CC01–31, CC32(OFF), 33–95:**

Contrôles MIDI « Control Change »

**AFTERTOUCHE:**

Aftertouch

**PITCH BEND:**

Pitch Bend

**ARPEGGIO ACCENT:**

Niveau d'accentuation de l'arpégiateur

**ARPEGGIO SHUFFLE:**

Niveau de décalage rythmique de l'arpégiateur

**ARPEGGIO OCT UP:**

Plage d'action de l'arpégiateur vers le haut par pas d'une octave.

**ARPEGGIO OCT DOWN:**

Plage d'action de l'arpégiateur vers le bas par pas d'une octave.

**MASTER LEVEL:**

Volume général (p. 293)

**DIGITAL/USB INPUT LEVEL:**

Niveau d'entrée Digital/USB (p. 258)

\* C'est en fait le paramétrage système qui sera utilisé si le paramètre système "Knob Assign Source" (p. 289) est réglé sur « System » ou le paramétrage du Live Set ou du Studio Set qui sera utilisé s'il est réglé sur « TEMP ».

## Slider ( curseurs)

### Slider 1–8 Assign

Détermine les fonctions contrôlées par les curseurs.

#### Valeurs:

**OFF:** Off

**CC01–31, CC32(OFF), 33–95:**

Contrôles MIDI « Control Change »

**AFTERTOUCHE:**

Aftertouch

**PITCH BEND:**

Pitch Bend

**ARPEGGIO ACCENT:**

Niveau d'accentuation de l'arpégiateur

**ARPEGGIO SHUFFLE:**

Niveau de décalage rythmique de l'arpégiateur

**ARPEGGIO OCT UP:**

Plage d'action de l'arpégiateur vers le haut par pas d'une octave.

**ARPEGGIO OCT DOWN:**

Plage d'action de l'arpégiateur vers le bas par pas d'une octave.

\* C'est en fait le paramétrage système qui sera utilisé si le paramètre système "Knob Assign Source" (p. 289) est réglé sur « System » ou le paramétrage du Live Set ou du Studio Set qui sera utilisé s'il est réglé sur « TEMP ».

### Switch S1/S2 (sélecteurs S1/S2)

#### Switch S1/S2 Assign

Détermine les fonctions contrôlées par les boutons [S1] [S2].

**Valeurs:**

**Live Set:** OFF, CC01 - CC31, CC32 (OFF), CC33 - CC95, AFTERTOUCHE, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX SWITCH, RESERVE, CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH

**Studio Set:** OFF, CC01 - CC31, CC32 (OFF), CC33 - CC95, AFTERTOUCHE, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX1 SWITCH, MFX2 SWITCH, CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH

#### Switch S1/S2 Assign Mode

Détermine le mode d'action des boutons [S1] [S2].

**Valeurs:**

**LATCH:** Le statut on/off alterne à chaque pression sur [S1] [S2].

**MOMENTARY:** Le statut n'est « on » que tant que le bouton [S1] [S2] reste enfoncé.

### Arpeggio (arpégiateur)

#### Arpeggio Switch

Active/désactive l'arpégiateur (p. 78).

**Valeurs:** ON, OFF

#### Arpeggio Hold

Active/désactive le maintien de l'arpégiateur (p. 78).

**Valeurs:** ON, OFF

#### Arpeggio Number

Détermine le numéro de l'arpège.

**Valeurs:** 001 à 128

#### Arpeggio Part Group

Sélectionne le groupe de Parts utilisant la fonction Arpeggio: interne (INT), carte d'extension 1 (EXP1), carte d'extension 2 (EXP2), ou sortie MIDI externe (EXT).

**Valeurs:** INT, EXP1, EXP2, EXT

#### Arpeggio Part Number

Détermine la Part utilisant la fonction Arpeggio.

**Valeurs:** Part1 à 16

### Chord Memory (accords automatiques)

#### Chord Switch

Active/désactive la fonction Chord Memory (p. 80).

**Valeurs:** ON, OFF

#### Chord Form

Détermine la forme d'accord (p. 80).

**Valeurs:** 001-128

#### Rolled Chord

Active/désactive la fonction Rolled Chord (p. 81).

**Valeurs:** ON, OFF

#### Rolled Chord Type

Détermine le type « Rolled Chord » (p. 81).

**Valeurs:**

**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.

**L-DOWN:** La note la plus grave est jouée d'abord, suivie par les autres dans l'ordre, du haut vers le bas.

\* En plaquant les notes do, mi, sol, si, vous les entendrez donc dans l'ordre do, si, sol, mi

**U-UP:** La note la plus haute est jouée d'abord, suivie par les autres dans l'ordre, du bas vers le haut.

\* En plaquant les notes do, mi, sol, si, vous les entendez donc dans l'ordre si, do, mi, sol.

### Dynamic Pad (pads dynamiques)

#### Rhythm Pad Part Group

Sélectionne le groupe de part pour les pads dynamiques: interne (INT), carte d'extension 1 (EXP1), carte d'extension 2 (EXP2), ou sortie MIDI externe (EXT).

**Valeurs:** INT, EXP1, EXP2, EXT

#### Rhythm Pad Part Number

Détermine le numéro du Rhythm Pad.

**Valeurs:** Part1 à 16

#### Sample Pad Part Number

Détermine le numéro du Sample Pad.

**Valeurs:** Part1 à 16

## Ctrl Switch (réception contrôles)


Vous pouvez choisir l'activation/désactivation de la réception des contrôles MIDI pour chaque Part.

### MEMO

Les touches de fonction (F) permettent de changer le groupe de Part affiché.

| Touche F    | Commentaire                         |
|-------------|-------------------------------------|
| F3 Internal | Interne (générateur de son interne) |
| F4 EXP 1    | Carte d'extension 1                 |
| F5 EXP 2    | Carte d'extension 2                 |
| F6 External | Sortie MIDI externe                 |

### MEMO

Dans cette page, le nom du paramètre sélectionné par le curseur s'affiche dans la zone , dans la partie inférieure gauche de l'écran. La valeur du paramètre en cours de sélection est également affichée là.

## Control Bender (Control Pitch Bend Switch)

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

Valeurs: OFF, ON

## Control Aftertouch (Control Aftertouch Switch)

Détermine pour chaque Part si les messages d'after-touch sont reçus (ON), ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

## Control Modulation (Control Modulation Switch)

Détermine pour chaque Part si les messages de modulation sont reçus (ON), ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

## Control Hold Pedal (Control Hold Pedal Switch)

Détermine pour chaque Part si les messages d'une pédale branchée sur le connecteur HOLD PEDAL sont reçus (ON), ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

## Control Pedal 1, 2 (Control Pedal 1, 2 Switch)

Détermine pour chaque Part si les messages d'une pédale branchée sur le connecteur CONTROL PEDAL 1, 2 sont reçus (ON), ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

## Paramétrage du Patch affecté à une Part

Quand vous utilisez les Patches en mode Live/Studio, certains paramètres, et en particulier ceux des effets, peuvent être affectés par les paramètres des Live/Studio Sets. Si vous voulez éditer un Patch tout en écoutant son résultat sonore au sein du Live/Studio Set 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 Sample Sets et ces explications valent dans tous les cas: il suffit de substituer Rhythm Set ou Studio Set à Patch à chaque occurrence.

1. Vérifiez que le mode Live (ou Studio) est bien sélectionné.
2. Appuyez deux fois sur [PATCH].



Le Patch affecté à la part s'affiche dans l'écran Patch Pro Edit.



3. Le reste de la procédure est le même que pour la modification des paramètres en mode Single (p. 84).

### Initialisation des paramètres Live/Studio Set (Init)

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

#### REMARQUE

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-G à ses valeurs d'usine, vous devez utiliser la procédure Factory Reset (p. 280).

1. Sélectionnez le Live/Studio Set à initialiser.
2. Appuyez sur [F2 (Utility)].
3. Appuyez sur [F6 (Initialize)].  
La page Live/Studio Set Initialize Menu apparaît.
4. Utilisez ▲ et ▼ pour choisir le type d'initialisation.
  - **Default:** Ramène tous les paramètres du Live/Studio Set en mémoire temporaire à leurs valeurs par défaut. Utilisez cette procédure pour créer un son à partir d'un état initial.
  - **Sound Control:** Initialise les valeurs des paramètres de part suivants: Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Vibrato Rate, Vibrato, Depth, Vibrato Delay.
5. Appuyez sur [F8 (Select)].  
Un message de confirmation apparaît.
6. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
Pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### Sauvegarde d'un Live/Studio Set nouvellement créé (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 (User).

Quand vous modifiez les éléments d'un Live/Studio Set, l'écran Live/Studio Play affiche le symbole ▼. Une fois le Live/Studio Set sauvegardé en mémoire utilisateur, ce symbole ▼ disparaîtra.

#### REMARQUE

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

1. Vérifiez que le Live/Studio Set que vous voulez sauvegarder est bien sélectionné.
2. Appuyez sur [WRITE].  
L'écran Write Menu apparaît.



3. Sélectionnez « Live Set / Studio Set ».  
Vous pouvez aussi utiliser les touches ▲ et ▼ pour sélectionner « Live Set / Studio Set » et appuyer sur [F8 (Select)].  
La page Live Set/Studio Set Name apparaît.



4. Attribuez un nom à ce Live/Studio Set.



Pour plus de détails, voir "Attribution d'un nom" (p. 42)

5. **Après avoir choisi un nom, appuyez sur [F8 (OK)].**  
Un écran permettant de choisir la destination de la sauvegarde apparaît.
6. **Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour sélectionner un numéro de Live/Studio Set de destination.**
7. **Appuyez sur [F8 (Write)].**  
Un message de confirmation apparaît.  
**REMARQUE**  
Ne mettez jamais le Fantom-G hors tension pendant une sauvegarde
8. **Appuyez sur [F7 (OK)] pour lancer la sauvegarde.**  
Pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## En cas de changement des paramètres de Patch, Rhythm set ou affectés à une Part dans un Live/Studio Set

Si vous avez édité un Patch ou un Rhythm Set affecté à une part dans un Live/Studio Set et tentez de sauvegarder ce Live/Studio Set sans avoir préalablement sauvegardé le Patch, Rhythm set ou Sample Set, le message suivant apparaît:

**Edited patch, rhythm set or sample set will be discard,  
Are you sure?**

Dans un tel cas, commencez par sauvegarder vos Patches et Rhythm Sets puis reprenez la sauvegarde du Live/Studio Set.

# Ajout d'effets

Ce chapitre explique comment appliquer les effets dans les différents modes.

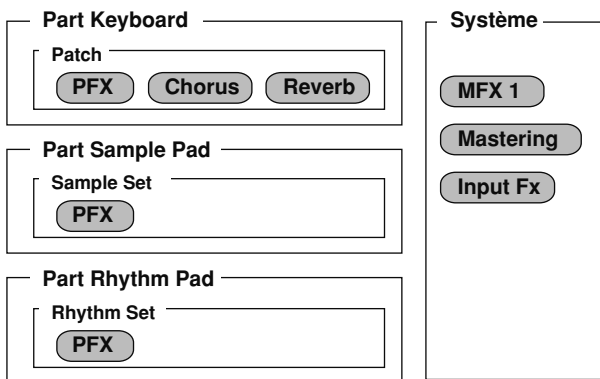
cf.

Pour plus de détails sur les effets incorporés du Fantom-G, voir "Effets internes" (p. 36).

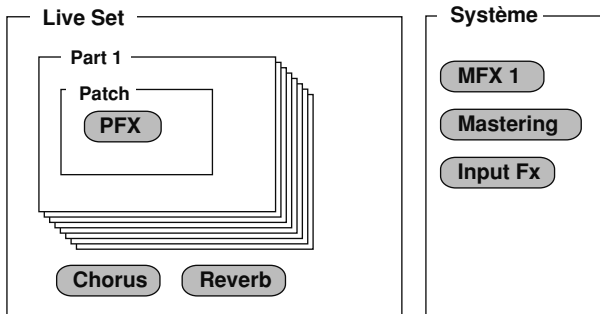
## Espaces de sauvegarde des effets

Les effets sont sauvegardés dans les espaces décrits ci-dessous. Pour effectuer votre sauvegarde, appuyez sur le bouton [WRITE] et choisissez une mémoire Patch, Live Set, Studio Set ou System.

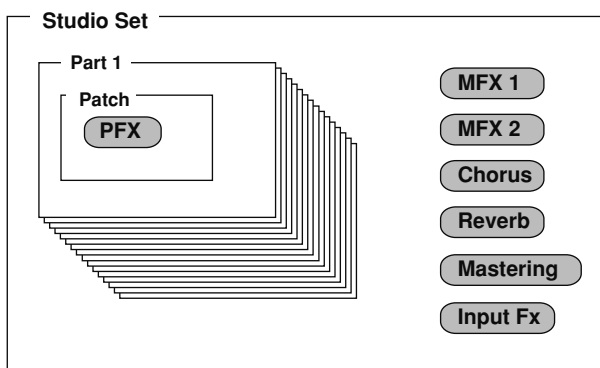
### ● Mode Single



### ● Mode Live



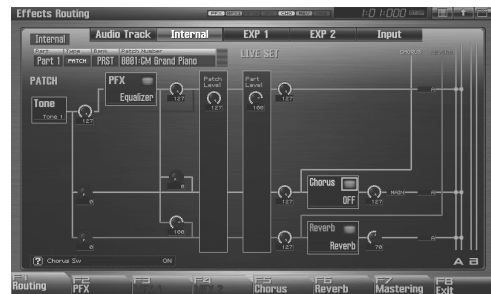
### ● Mode Studio



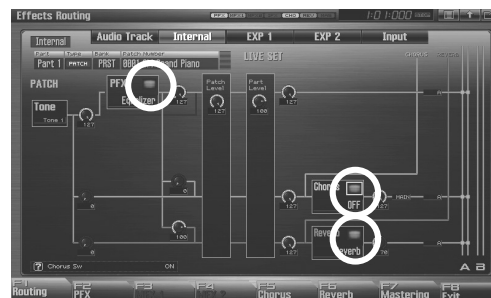
## Activation/désactivation des effets

Les effets incorporés du Fantom-G peuvent être activés ou désactivés globalement. Vous préférerez probablement les désactiver quand vous avez besoin d'entendre le signal non traité: lors de la création de nouveaux sons par exemple, ou si vous préférez utiliser exclusivement des processeurs d'effets externes.

1. Appuyez sur [EFFECTS (ROUTING)] pour accéder à la page Effects.



2. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le sélecteur de chaque effet, puis la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour les activer/désactiver.



## Choix de l'effet appliqué à l'entrée audio externe ou à une piste audio

Vous pouvez modifier le schéma d'affectation (routing) en utilisant la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] dans le champ Part Group.



| Part Group | Commentaire                         |
|------------|-------------------------------------|
| Internal   | Interne (générateur de son interne) |
| EXP 1      | Carte d'extension 1                 |
| EXP 2      | Carte d'extension 2                 |
| Audio Trk  | Pistes audio                        |
| Input      | Entrée audio                        |

## Activation/désactivation des effets à partir des Pads

Vous pouvez utiliser les Pads pour mettre les effets on ou off. Pour plus de détails, voir :

**cf.** ➔

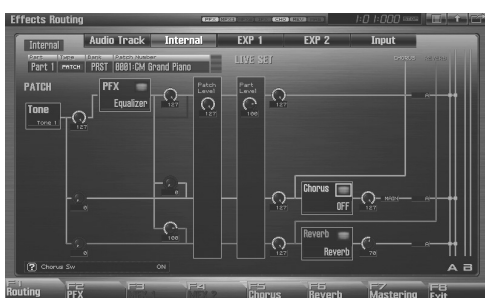
“11 EFFECT SW (Activation/désactivation des effets à partir des pads)” (p. 199)

**cf.** ➔

“12 PATCH MFX SW (Activation/désactivation des multieffets de Patches à partir des pads)” (p. 199)

## Paramétrage des effets

1. Dans le mode approprié, sélectionnez le son auquel vous voulez appliquer vos effets.
2. Appuyez sur [EFFECTS (ROUTING)] pour accéder à la page Effects.
3. Appuyez sur un des onglets [F1 (Routing)] à [F7 (Mastering)] pour sélectionner l'effet à éditer.



4. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.
5. Tournez la molette VALUE ou utilisez les boutons [INC] [DEC] pour modifier sa valeur.
6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Affectation des touches de fonction (F) dans la page « Effects »

| touche F        | Commentaire                  | Page             |
|-----------------|------------------------------|------------------|
| F1<br>Routing   | Page Routing edit            | p. 151<br>p. 154 |
| F2<br>PFX       | Page Patch multi-effect edit | p. 157           |
| F3<br>MFX 1     | Page MFX 1 edit              | p. 158           |
| F4<br>MFX 2     | Page MFX 2 edit              | p. 158           |
| F5<br>Chorus    | Page Chorus edit             | p. 159           |
| F6<br>Reverb    | Page Reverb edit             | p. 159           |
| F7<br>Mastering | Page Mastering edit          | p. 160           |
| F8<br>Exit      | Retour à l'écran précédent   | –                |

## Ajout d'effets en mode Single

Le mode Single mode vous permet d'utiliser un effet de Patch (PFX), un Chorus, et une Réverbération. Ces effets suivent le paramétrage du Patch, Rhythm Set ou Sample Set affecté à la Part « keyboard ».

**cf.** ➔

“Affectation de sortie des effets (Routing)” (p. 151)

Vous pouvez en plus appliquer un multi-effets (MFX1) à la source audio externe ou à des pistes audio.

**cf.** ➔

“Choix de l'effet appliqué à l'entrée audio externe ou à une piste audio” (p. 150)

## Ajout d'effets en mode Live

Le mode Live mode vous permet d'utiliser un effet de Patch (PFX), un Chorus, et une Réverbération. Ces effets suivent le paramétrage du Live Set.

**cf.** ➔

“Affectation de sortie des effets (Routing)” (p. 151)

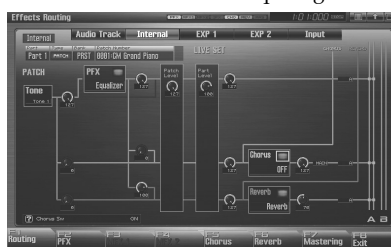
Vous pouvez en plus appliquer un multi-effets (MFX1) à la source audio externe ou à des pistes audio.

**cf.** ➔

“Choix de l'effet appliqué à l'entrée audio externe ou à une piste audio” (p. 150)

## Affectation de sortie des effets (Routing)


Paramétrage global des effets, de leurs affectations de sortie, et de la destination et du niveau de chaque signal.



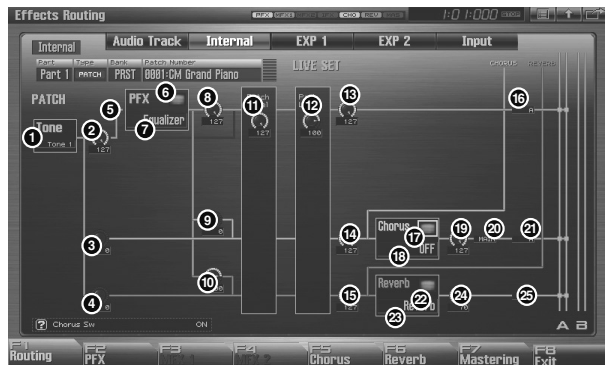
**cf.** ➔

Pour plus de détails, voir “Paramétrage des effets” (p. 151).

**MEMO**

Dans cette page d'écran, le nom du paramètre sélectionné par le curseur apparaît dans la zone  , dans la partie inférieure gauche de l'écran, associé à sa valeur en cours.

### Trajet du signal et paramètres d'effets



#### MEMO

Dans les modes Single et Live mode, Le multi-effets MFX 1 ne s'applique qu'à l'entrée externe ou aux pistes audio et n'apparaît donc pas dans le schéma d'affectation interne.

#### 1 Tone Select (sélection du Tone)

Sélection du tone à paramétrer.

Valeurs: ALL, 1 à 4

#### MEMO

Ce paramètre devient **Rhythm Key Select** quand un Rhythm Set est sélectionné. Vous pouvez alors sélectionner les Rhythm Tones (A0 à C8) pour faire vos réglages.

#### 2 Tone Output Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau du signal adressé aux sorties définies par « Output Assign ».

Valeurs: 0 à 127

#### 3 Tone Chorus Send Level (départ chorus)

Détermine le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone.

Valeurs: 0 à 127

#### 4 Tone Reverb Send Level (départ reverb)

Détermine le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone.

Valeurs: 0 à 127

#### 5 Tone Output Assign (affectation de sortie)

Détermine l'affectation du son direct de chaque Tone.

Valeurs:

PFX: Affectation au multi-effets du Patch (PFX).

DRY: Sortie sans passer par le multi-effets du Patch (PFX).

#### 6 PFX Sw

Active/désactive le multi-effets du Patch.

Valeurs: ON, OFF

#### 7 PFX Type (type de multi-effets de Patch)

Ce paramètre permet de choisir un type d'effet parmi les 76 types disponibles. Pour plus de détails, voir « Paramètres MFX/PFX » (p. 161).

Valeurs: 0 (Through) à 76

#### 8 PFX Output Level (départ multi-effets du Patch)

Détermine le volume du son du multi-effets adressé aux sorties.

Valeurs: 0 à 127

#### 9 PFX Chorus Send Level (envoi du chorus au multi-effets de Patch)

Détermine le niveau de chorus envoyé au multi-effets de Patch.

Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127

#### 10 PFX Reverb Send Level (envoi de réverbération au multi-effets de Patch)

Détermine le niveau de réverbération envoyé au multi-effets de Patch.

Si vous ne voulez pas ajouter de réverbération, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127

#### 11 Patch Level (niveau du Patch)

Règle le volume du Patch.

Valeurs: 0 à 127

#### 12 Part Level (niveau de la Part)

Règle le volume de la Part.

Valeurs: 0 à 127

#### 13 Part Output Level (niveau de sortie de la Part)

Règle le niveau du signal adressé aux sorties définies par le paramètre « Part Output Assign ».

Valeurs: 0 à 127

#### 14 Part Chorus Send Level (départ chorus)

Détermine le niveau du signal adressé au chorus par chaque Part.

Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127

#### 15 Part Reverb Send Level (départ reverb)

Détermine le niveau du signal adressé à la réverbération par chaque Part.

Si vous ne voulez pas ajouter de réverbération, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127



**16 Part Output Assign (affectation de sortie)**

Détermine l'affectation du son direct de chaque Part.

**Valeurs:**

**A, B:** Sortie en stéréo au niveau des connecteurs OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par le multi-effets.

**1-4:** Sortie en mono au niveau des connecteurs INDIVIDUAL 1 à 4 sans passer par le multi-effets.

**REMARQUE**

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. 294).

**17 Chorus Sw (activation chorus)**

Active/désactive le chorus.

**Valeurs:** ON, OFF

**18 Chorus Type (type chorus)**

Sélectionne le fonctionnement en chorus ou en delay. Pour plus de détails, voir « Paramètres du chorus » (p. 184).

**Valeurs:** 0 (Off) à 3 (GM2 Chorus)

**19 Chorus Level (niveau du chorus)**

Détermine le niveau du son traité par le chorus.

**Valeurs:** 0 à 127

**20 Chorus Output Select (affectation de sortie)**

Détermine les sorties auxquelles est adressé le chorus.

**Valeurs:**

**MAIN:** sorties OUTPUT en stéréo.

**REV:** sortie vers la réverbération en mono.

**M+R:** sorties OUTPUT en stéréo et reverb en mono.

**ASTUCE**

Avec les options MAIN et M+R, la sortie OUTPUT à partir de laquelle le son est émis se règle avec le paramètre « Chorus Output Assign ».

**21 Chorus Output Assign (affectation de sortie)**

Détermine la paire de sorties auxquelles est adressé le chorus quand « Chorus Output Select » est réglé sur MAIN ou M+R.

**Valeurs:**

**A:** sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo.

**B:** sorties OUTPUT B en stéréo.

**REMARQUE**

Quand « Chorus Output Select » est réglé sur « REV » ce paramètre est inactif.

**MEMO**

Si le paramètre « Mix/Parallel » est réglé sur MIX, tous les sons sont adressés aux sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 294).

**22 Reverb Sw (activation réverbération)**

Active/désactive la réverbération.

**Valeurs:** ON, OFF

**23 Reverb Type (type de réverb)**

Sélectionne le type de réverbération. Pour plus de détails, voir « Paramètres de la réverbération » (p. 185).

**Valeurs:** 0 (Off) à 10 (CHURCH)

**24 Reverb Level (niveau de réverbération)**

Détermine le niveau du son traité par la réverbération.

**Valeurs:** 0 à 127

**25 Reverb Output Assign (affectations de sortie)**

Détermine les sorties auxquelles est adressé le son réverbéré.

**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. 294).

### Ajout d'effets en mode Studio

Le mode Studio mode vous permet d'utiliser deux multi-effets (MFX1, MFX2), un chorus, et une réverbération.

Ces effets fonctionnent en fonction du paramétrage du Studio Set.

### Affectations de sortie (Routing)


Cette section vous permet d'effectuer les paramétrages globaux des effets et de décider des affectations de sortie et du niveau de chaque signal.



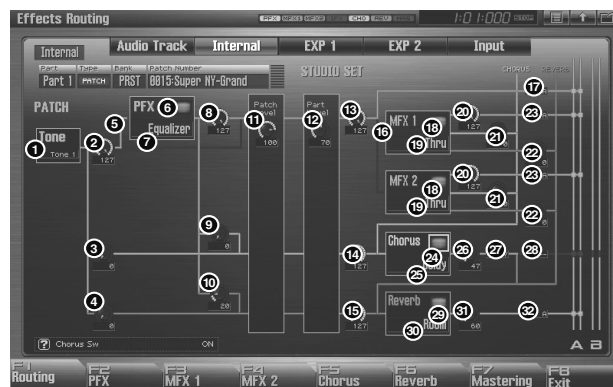
cf.

Pour plus de détails sur ces paramètres voir "Paramétrage des effets" (p. 151).

**MEMO**

Dans cette page d'écran, le nom du paramètre sélectionné par le curseur apparaît dans la zone , dans la partie inférieure gauche de l'écran, associé à sa valeur en cours.

### Trajet du signal et paramètres



#### 1 Tone Select (sélection de Tone)

Détermine le Tone pour laquelle vous faites ces réglages.

**Valeurs:** ALL, 1 à 4

**MEMO**

Ce paramètre prend le nom de **Rhythm Key Select** en cas de sélection d'un Rhythm Set. Il vous donne accès au choix du Rhythm Tone (A0–C8) à paramétrer.

#### 2 Tone Output Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau du signal non traité adressé aux sorties définies par « Part Output Assign ».

**Valeurs:** 0 à 127

#### 3 Tone Chorus Send Level (départ chorus)

Détermine le niveau du signal adressé au chorus pour chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

#### 4 Tone Reverb Send Level (départ réverb)

Détermine le niveau du signal adressé à la réverbération pour chaque Tone.

**Valeurs:** 0 à 127

#### 5 Tone Output Assign (affectation de sortie)

Détermine l'affectation du son direct de chaque Tone.

**Valeurs:**

**PFX:** Affectation au multi-effets du Patch (PFX).

**DRY:** Sortie sans passer par le multi-effets du Patch (PFX).

#### 6 PFX Sw (Patch Multi-Effects Switch)

Active/désactive le multi-effets du Patch.

**Valeurs:** ON, OFF

#### 7 PFX Type (Patch Multi-Effects Type)

Permet une sélection parmi les 76 possibles. Pour plus de détails, voir "Paramètres MFX/PFX" (p. 161).

**Valeurs:** 0 (Through) à 76

**8 PFX Output Level (niveau de sortie multi-effets du Patch)**

Détermine le volume du son du multi-effets adressé aux sorties.

Valeurs: 0 à 127

**9 PFX Chorus Send Level (envoi du chorus au multi-effets)**

Détermine le niveau de chorus adressé au multi-effets du Patch. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127

**10 PFX Reverb Send Level (envoi de réverb au multi-effets)**

Détermine le niveau de réverbération adressé au multi-effets du Patch. Si vous ne voulez pas ajouter de réverbération, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127

**11 Patch Level (niveau du Patch)**

Règle le volume du Patch.

Valeurs: 0 à 127

**12 Part Level (niveau de Part)**

Règle le volume de la Part.

Valeurs: 0 à 127

**13 Part Output Level (niveau de sortie de Part)**

Détermine le niveau de signal adressé à l'affectation de sortie définie par « Part Output Assign ».

Valeurs: 0 à 127

**14 Part Chorus Send Level (envoi au chorus)**

Détermine le niveau de signal adressé au chorus pour chaque Part. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127

**15 Part Reverb Send Level (envoi à la réverb)**

Détermine le niveau de signal adressé à la réverbération pour chaque Part. Si vous ne voulez pas ajouter de réverbération, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127

**16 Part MFX Select (sélection multi-effets)**

Détermine si le multi-effets est utilisé ou non et si oui, lequel est utilisé.

Valeurs: DRY, MFX-1–MFX-2

**17 Part Output Assign (affectation de sortie)**

Détermine l'affectation du son direct de chaque Part. Accessible seulement si « Part MFX Select » est réglé sur DRY.

Valeurs:

**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-effets.

**REMARQUE**

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. 294).

**18 MFX Sw (activation Multi-Effets)**

Active/désactive le multi-effets.

Valeurs: ON, OFF

**19 MFX Type (type Multi-Effets)**

Permet une sélection parmi les 76 possibles. Pour plus de détails, voir « Paramètres MFX/PFX » (p. 161).

Valeurs: 0 (Through)–78

**20 MFX Output Level (niveau de sortie multi-effets)**

Détermine le volume du son du multi-effets adressé aux sorties.

Valeurs: 0 à 127

**21 MFX Chorus Send Level (Multi-Effects Chorus Send Level)**

Détermine le niveau de chorus adressé au multi-effets. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127

**22 MFX Reverb Send Level (Multi-Effects Reverb Send Level)**

Détermine le niveau de réverbération adressé au multi-effets. Si vous ne voulez pas ajouter de réverbération, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: 0 à 127

### 23 MFX Output Assign (affectation de sortie du multi-effets)

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. 294).

### 24 Chorus Sw (activation chorus)

Active/désactive le chorus.

**Valeurs:** ON, OFF

### 25 Chorus Type (type de chorus)

Sélectionne le fonctionnement en chorus ou en delay. Pour plus de détails, voir « Paramètres du chorus » (p. 184).

**Valeurs:** 0 (Off) à 3 (GM2 Chorus)

### 26 Chorus Level (niveau du chorus)

Détermine le niveau du son traité par le chorus.

**Valeurs:** 0 à 127

### 27 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.

#### ASTUCE

Quand le réglage est « MAIN » ou « M+R », la sortie OUTPUT à laquelle est affecté le son est paramétrée par « Chorus Output Assign ».

### 28 Chorus Output Assign (affectation de sortie)

Détermine la paire de sorties auxquelles est adressé le chorus quand « Chorus Output Select » est réglé sur « MAIN » ou « M+R ».

**Valeurs:**

**A:** sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo.

**B:** sorties OUTPUT B en stéréo.

#### REMARQUE

Quand « Chorus Output Select » 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. 294).

### 29 Reverb Sw (activation réverbération)

Active/désactive la réverbération.

**Valeurs:** ON, OFF

### 30 Reverb Type (type de réverbération)

Sélectionne le type de réverb. Pour plus de détails, voir « Paramètres de la réverbération » (p. 185).

**Valeurs:** 0 (Off) à 10 (CHURCH)

### 31 Reverb Level (niveau de réverbération)

Détermine le niveau du son traité par la réverbération.

**Valeurs:** 0 à 127

### 32 Reverb Output Assign (affectation 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 est réglé sur « MIX » tous les sons sortent des sorties OUTPUT A (MIX) en stéréo (p. 294).

## Paramétrage du multi-effets du Patch (PFX)



cf.

Pour plus de détails, voir “Paramétrage des effets” (p. 151)

## PFX (Patch Multi-Effects)

### Type (type de multi-effets)

Permet une sélection parmi les 76 possibles. Pour plus de détails, voir “Paramètres MFX/PFX” (p. 161).

**Valeurs:** 00: Thru à 76

Dans cette page de réglages, vous pouvez éditer les paramètres du multi-effets sélectionné par l’option « Patch Multi-effects Type ».

Pour plus de détails sur les paramètres accessibles, voir “Paramètres MFX/PFX” (p. 161).

#### ASTUCE

Vous pouvez utiliser les boutons rotatifs REALTIME CONTROL pour éditer jusqu’à quatre paramètres parmi les plus importants, choisis pour chacun des multi-effets et qui apparaissent à l’écran.

#### MEMO

Les paramètres repérés par  peuvent être sélectionnés comme destination de contrôle du multi-effets (p. 157).

## PFX Control

### Source 1-4 (Source du contrôle multi-effets 1 à 4)

Détermine le message MIDI utilisé pour la modification des paramètres multi-effets à l’aide du contrôleur multi-effets.

**Valeurs:**

**OFF:** Multi-effets non utilisé.

**CC01-31, CC32(OFF), 33-95:**

Contrôles MIDI (Control Change)

**PITCH BEND:** Pitch-bend

**AFTERTOUCHE:** Aftertouch

**SYS CTRL1-SYS CTRL4:** Messages MIDI utilisés comme contrôles pour le multi-effets.

#### ASTUCE

Choisissez SYS-CTRL1 à 4 si vous voulez utiliser ces contrôles sur l’ensemble du Fantom-G. Les messages MIDI utilisés comme contrôles systèmes 1 à 4 sont déterminés par les paramètres « Sys Ctrl 1-4 Source » (p. 297).

#### REMARQUE

En mode Patch/Rhythm Set/Sample 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. 108). 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 si vous ne voulez pas obtenir ces actions parasites.

- Les modes Live et Studio disposent de paramètres permettant de choisir si certains types de messages MIDI sont reçus ou non pour chaque canal MIDI. 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-G est paramétré pour ne pas les recevoir, le contrôle multi-effets associé ne pourra pas fonctionner.

### Destination 1-4 (destination du contrôle multi-effets 1 à 4)

Détermine les paramètres du multi-effets gérés par le contrôleur multi-effet. La liste des paramètres accessibles dépend du type d’effet choisi. Pour plus de détails, voir “Paramètres MFX/PFX” (p. 161).

### Sens 1-4 (sensibilité du contrôle multi-effets 1 à 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. Dans le sens positif comme négatif, des valeurs élevées créent des changements plus importants. Pour qu'aucun effet ne soit appliqué, sélectionnez 0.

**Valeurs:** -63 à +63

### Contrôle Multi-Effets

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-G des messages spécifiques dits « **Système Exclusif** ». La gestion de ces messages n'est toutefois pas très simple et la quantité de données à transmettre pour chaque modification est assez grande. Pour cette raison, un certain nombre de paramètres parmi les plus typiques des multi-effets du Fantom-G 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'after-touch du clavier pour changer un temps de retard. Les paramètres accessibles sont prédéterminés pour chaque type de multi-effets sont repérés par un # au sein des pages « **Paramètres MFX/PFX** » (p. 161). Ils sont également indiqués par un « c » dans la page de paramétrage du Multi-effets, à gauche du paramètre.

La fonction permettant d'utiliser les messages MIDI pour modifier le paramétrage du multi-effets en temps réel s'appelle **Multi-effects Control**. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contrôles de multi-effets dans chaque Patch/Rhythm Set/Sample Set/Live Set/Studio Set. Quand vous utilisez ce contrôle, vous pouvez régler son amplitude d'action (Sens) sa cible (Dest) et le message midi utilisé (Source).

#### ASTUCE

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-effets en temps réel (p. 109).

## Paramétrage du multi-effets (MFX1-2)



cf.

Pour plus de détails sur ces paramètres, voir « **Paramétrage des effets** » (p. 151)

### Type (type de Multi-Effets)

Utilisez ce paramètre pour effectuer un choix entre les 78 multi-effets disponibles. Pour plus de détails sur chacun d'eux, reportez-vous à « **Paramètres MFX/PFX** » (p. 161).

**Valeurs:** 00: Thru à 78

Dans cette page, vous pouvez aussi éditer les paramètres du multi-effets sélectionné par l'option « Type ». Pour plus de détails sur les paramètres accessibles, voir « **Paramètres MFX/PFX** » (p. 161).

#### ASTUCE

Vous pouvez utiliser les boutons rotatifs REALTIME CONTROL pour éditer jusqu'à quatre paramètres parmi les plus importants, choisis pour chaque type de multi-effets.

#### MEMO

Les paramètres repérés par  peuvent être sélectionnés comme destination de contrôle du multi-effets (p. 157).

## Paramétrage du chorus (Chorus)



cf. →

Pour plus de détails, voir “Paramétrage des effets” (p. 151)

### Type (type du chorus)

Permet de choisir entre Chorus et Delay. Pour plus de détails sur les paramètres du chorus, voir “Paramètres du chorus” (p. 184).

**Valeurs:** 00: OFF à 03: GM2 Chorus

- \* Dans cet écran de réglages, vous pouvez éditer les paramètres du chorus sélectionné par l'option « Chorus Type ». Pour plus de détails sur les paramètres accessibles, voir “Paramètres du chorus” (p. 184).

#### ASTUCE

Si un numéro ( **F1** – **F4** ) est affecté à un paramètre dans cet écran, vous pouvez utiliser le contrôle temps réel correspondant (le bouton le plus à gauche est le **F1** – et le plus à droite le **F4**) pour modifier la valeur de ce paramètre.

## Paramétrage de la réverbération (Reverb)



cf. →

Pour plus de détails, voir “Paramétrage des effets” (p. 151)

### Type (type de la réverbération)

Sélectionne un des types de réverbération. Pour plus de détails sur les paramètres de la réverb, voir “Paramètres de la réverbération” (p. 185).

**Valeurs:** 00: OFF à 10: Church

- \* Dans cet écran de réglages, vous pouvez éditer les paramètres du chorus sélectionné par l'option « Reverb Type ». Pour plus de détails sur les paramètres accessibles, voir “Paramètres de la réverbération” (p. 185).

#### ASTUCE

Si un numéro ( **F1** – **F4** ) est affecté à un paramètre dans cet écran, vous pouvez utiliser le contrôle temps réel correspondant (le bouton le plus à gauche est le **F1** – et le plus à droite le **F4**) pour modifier la valeur de ce paramètre.

## Effet de mastering

Cet effet est un compresseur stéréo (limiteur) placé en sortie finale sur le Fantom-G. Il dispose de réglages séparés pour les bandes de fréquences aiguës, medium et graves et compresse tous les sons qui dépassent un certain niveau pour rendre le volume du morceau plus constant. Lors du mixage vers un MD, ou un DAT, ou si vous réalisez directement votre propre CD, vous pourrez ainsi obtenir des niveaux parfaitement optimisés

- \* L'effet de Mastering s'applique à l'ensemble du Fantom-G. Il n'est pas applicable à des Patches ou à des performances isolés.
- \* L'effet de mastering est appliqué au son présent sur la sortie OUTPUT A (MIX). Il ne s'applique pas au son de la sortie OUTPUT B.



cf.

Pour plus de détails, voir "Paramétrage des effets" (p. 151)

### Setting

Rappelle des réglages d'effet mastering.

- Valeurs:**
- System (autres modes que Studio),
  - Studio (seulement en mode Studio),
  - User, Hard Comp, Soft Comp, Low Boost,
  - Mid Boost, High Boost

### MEMO

Pour sauvegarder vos réglages d'effet mastering, appuyez sur le bouton [WRITE]. Les réglages sont sauvegardés dans « Setting - system » (ou « studio » dans le cas du mode Studio).

Les paramètres d'effet mastering sauvegardés ici le sont en tant que paramètres système dans le cas des modes Single ou Live. Dans le cas du mode Studio, ils sont sauvegardés dans le Set « Studio ».

### Attack

Temps de retard entre le passage du signal au-dessus du seuil et l'entrée en action du compresseur.

**Valeurs:** 0 à 100 ms

### Release

Temps de retard entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de la compression.

**Valeurs:** 50 à 5000 ms

### Threshold

Seuil à partir duquel s'applique la compression.

**Valeurs:** -36 à 0 dB

### Ratio

Ratio de compression

**Valeurs:** 1.00:1 à INF:1 (INF: infini)

### Level

Niveau de sortie

**Valeurs:** 0 à 24 dB

### Split Frequency High

Fréquence du partage entre les bandes des aigus (HI) et des mediums (MID).

**Valeurs:** 2000 à 8000 Hz

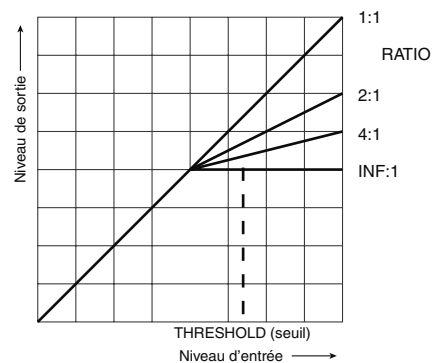
### Split Frequency Low

Fréquence du partage entre les bandes des graves (LO) et des mediums (MID).

**Valeurs:** 200 à 800 Hz

### Les paramètres THRESHOLD et RATIO

Ce schéma montre la manière dont ces paramètres interviennent sur la compression.





# Liste des effets

## Paramètres MFX/PFX

Le multi-effets (MFX) dispose de 78 types d'effets différents (76 types pour le multi-effets de Patch, PFX). 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 (quand ils sont repérés par #1 et #2, les paramètres changent simultanément.).

| FILTER (10 types)     |                      |        |
|-----------------------|----------------------|--------|
| 01                    | EQUALIZER            | p. 162 |
| 02                    | SPECTRUM             | p. 162 |
| 03                    | ISOLATOR             | p. 162 |
| 04                    | LOW BOOST            | p. 162 |
| 05                    | SUPER FILTER         | p. 163 |
| 06                    | STEP FILTER          | p. 163 |
| 07                    | ENHANCER             | p. 163 |
| 08                    | AUTO WAH             | p. 164 |
| 09                    | HUMANIZER            | p. 164 |
| 10                    | SPEAKER SIMULATOR    | p. 164 |
| MODULATION (12 types) |                      |        |
| 11                    | PHASER               | p. 165 |
| 12                    | STEP PHASER          | p. 165 |
| 13                    | MULTI STAGE PHASER   | p. 165 |
| 14                    | INFINITE PHASER      | p. 165 |
| 15                    | RING MODULATOR       | p. 166 |
| 16                    | STEP RING MODULATOR  | p. 166 |
| 17                    | TREMOLO              | p. 166 |
| 18                    | AUTO PAN             | p. 166 |
| 19                    | STEP PAN             | p. 166 |
| 20                    | SLICER               | p. 167 |
| 21                    | ROTARY               | p. 167 |
| 22                    | VK ROTARY            | p. 167 |
| CHORUS (12 types)     |                      |        |
| 23                    | CHORUS               | p. 168 |
| 24                    | FLANGER              | p. 168 |
| 25                    | STEP FLANGER         | p. 168 |
| 26                    | HEXA-CHORUS          | p. 169 |
| 27                    | TREMOLO CHORUS       | p. 169 |
| 28                    | SPACE-D              | p. 169 |
| 29                    | 3D CHORUS            | p. 169 |
| 30                    | 3D FLANGER           | p. 170 |
| 31                    | 3D STEP FLANGER      | p. 170 |
| 32                    | 2BAND CHORUS         | p. 170 |
| 33                    | 2BAND FLANGER        | p. 171 |
| 34                    | 2BAND STEP FLANGER   | p. 171 |
| DYNAMICS (8 types)    |                      |        |
| 35                    | OVERDRIVE            | p. 172 |
| 36                    | DISTORTION           | p. 172 |
| 37                    | VS OVERDRIVE         | p. 172 |
| 38                    | VS DISTORTION        | p. 172 |
| 39                    | GUITAR AMP SIMULATOR | p. 172 |
| 40                    | COMPRESSOR           | p. 173 |
| 41                    | LIMITER              | p. 173 |
| 42                    | GATE                 | p. 173 |
| DELAY (13 types)      |                      |        |
| 43                    | DELAY                | p. 173 |
| 44                    | LONG DELAY           | p. 174 |
| 45                    | SERIAL DELAY         | p. 174 |
| 46                    | MODULATION DELAY     | p. 174 |
| 47                    | 3TAP PAN DELAY       | p. 175 |
| 48                    | 4TAP PAN DELAY       | p. 175 |
| 49                    | MULTI TAP DELAY      | p. 175 |
| 50                    | REVERSE DELAY        | p. 175 |
| 51                    | SHUFFLE DELAY        | p. 176 |

| 52                              | 3D DELAY              | p. 176 |
|---------------------------------|-----------------------|--------|
| 53                              | TIME CTRL DELAY       | p. 176 |
| 54                              | LONG TIME CTRL DELAY  | p. 177 |
| 55                              | TAPE ECHO             | p. 177 |
| LO-FI (5 types)                 |                       |        |
| 56                              | LOFI NOISE            | p. 177 |
| 57                              | LOFI COMPRESS         | p. 178 |
| 58                              | LOFI RADIO            | p. 178 |
| 59                              | TELEPHONE             | p. 178 |
| 60                              | PHONOGRAPH            | p. 178 |
| PITCH (3 types)                 |                       |        |
| 61                              | PITCH SHIFTER         | p. 179 |
| 62                              | 2VOICE PITCH SHIFTER  | p. 179 |
| 63                              | STEP PITCH SHIFTER    | p. 179 |
| COMBINATION (12 types)          |                       |        |
| 64                              | OVERDRIVE → CHORUS    | p. 179 |
| 65                              | OVERDRIVE → FLANGER   | p. 180 |
| 66                              | OVERDRIVE → DELAY     | p. 180 |
| 67                              | DISTORTION → CHORUS   | p. 180 |
| 68                              | DISTORTION → FLANGER  | p. 180 |
| 69                              | DISTORTION → DELAY    | p. 180 |
| 70                              | ENHANCER → CHORUS     | p. 181 |
| 71                              | ENHANCER → FLANGER    | p. 181 |
| 72                              | ENHANCER → DELAY      | p. 181 |
| 73                              | CHORUS → DELAY        | p. 181 |
| 74                              | FLANGER → DELAY       | p. 182 |
| 75                              | CHORUS → FLANGER      | p. 182 |
| PIANO (1 type)                  |                       |        |
| 76                              | SYMPATHETIC RESONANCE | p. 182 |
| REVERB (2 types) *MFX seulement |                       |        |
| 77                              | REVERB                | p. 183 |
| 78                              | GATED REVERB          | p. 183 |

## 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 commutation 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 ».

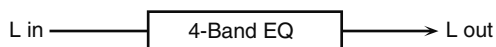
### REMARQUE

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.

# Liste des effets

## 01: EQUALIZER

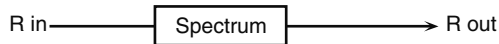
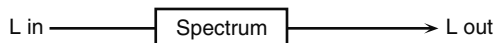
Égaliseur 4-bandes stéréo (graves, medium x 2, aigus).



| 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<br>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<br>Les valeurs de Q élevées correspondent à une bande plus étroite. |
| High Freq   | 2000, 4000, 8000 Hz     | Fréquence des aigus   |
| High Gain # | -15- +15 dB             | Gain des aigus  |
| Level #     | 0-127                   | Niveau de sortie  |

## 02: SPECTRUM

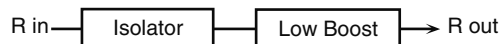
Type de filtre modifiant le timbre en renforçant ou en coupant des fréquences spécifiques.



| 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

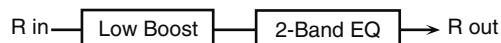
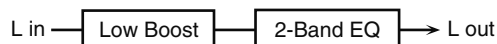
Cet effet est un égaliseur très puissant, capable de couper le son totalement pour des bandes de fréquences spécifiques et créant des timbres particuliers.



| Paramètre            | Valeurs    | Description   |
|----------------------|------------|---|
| Boost/Cut Low #      | -60- +4 dB | Renforce ou coupe les bandes de fréquences aiguës, medium ou graves.<br>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.<br>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.<br>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.<br>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).<br>Il renforce les graves pour donner une assise solide au son.  |
| Low Boost Level      | 0-127      | Les valeurs élevées donnent plus de graves.<br>* 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

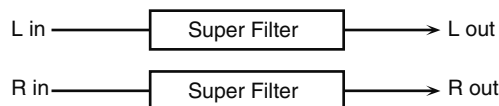
Permet de renforcer sélectivement les extrêmes graves.



| 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<br>Plage de fréquence passant par chaque filtre<br><b>LPF</b> : fréquences inférieures au cutoff<br><b>BPF</b> : fréquences autour du cutoff<br><b>HPF</b> : fréquences au-dessus du cutoff<br><b>NOTCH</b> : fréquences autres que dans la région du cutoff |
| Filter Slope       | -12, -24, -36 dB          | Niveau d'atténuation par octave<br><b>-36 dB</b> : pente très forte<br><b>-24 dB</b> : pente forte<br><b>-12 dB</b> : pente douce   |
| Filter Cutoff #    | 0-127                     | Fréquence de coupure du filtre<br>Des valeurs élevées augmentent la fréquence de coupure.   |
| Filter Resonance # | 0-127                     | Niveau de résonance du filtre<br>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<br><b>TRI</b> : onde triangulaire<br><b>SQR</b> : onde carrée<br><b>SIN</b> : onde sinusoïdale<br><b>SAW1</b> : dents de scie montantes<br><b>SAW2</b> : 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<br>Valable pour des formes d'ondes SQR, SAW1, ou SAW2.   |
| Level              | 0-127                     | Niveau de sortie  |

## 06: STEP FILTER

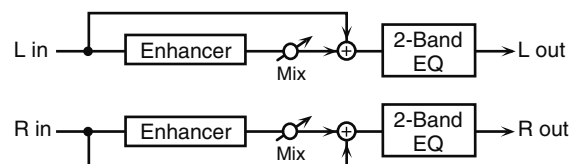
Filtre dont la fréquence de coupure évolue par paliers. Vous pouvez choisir la forme de ce changement.



| 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<br>Plage de fréquence passant par chaque filtre<br><b>LPF</b> : fréquences inférieures au cutoff<br><b>BPF</b> : fréquences autour du cutoff<br><b>HPF</b> : fréquences au-dessus du cutoff<br><b>NOTCH</b> : fréquences autres que dans la région du cutoff |
| Filter Slope       | -12, -24, -36 dB     | Niveau d'atténuation par octave<br><b>-12 dB</b> : pente douce<br><b>-24 dB</b> : pente forte<br><b>-36 dB</b> : pente très forte   |
| Filter Resonance # | 0-127                | Niveau de résonance du filtre<br>Augmente les fréquences situées autour de la fréquence de coupure.   |
| Filter Gain        | 0- +12 dB            | Niveau de renforcement en sortie du filtre  |
| Level              | 0-127                | Niveau de sortie  |

## 07: ENHANCER

Contrôle la structure des harmoniques dans les fréquences aiguës, ajoutant du caractère et de la présence au son.

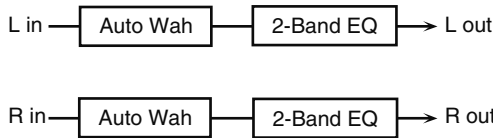


| Paramètre | Valeurs     | Description                                |
|-----------|-------------|--|
| Sens #    | 0-127       | Sensibilité de l'enhancer                  |
| Mix #     | 0-127       | Niveau d'harmoniques généré par l'enhancer |
| Low Gain  | -15- +15 dB | Gain des graves                            |
| High Gain | -15- +15 dB | Gain des aigus                             |
| Level     | 0-127       | Niveau de sortie                           |

## Liste des effets

### 08: AUTO WAH

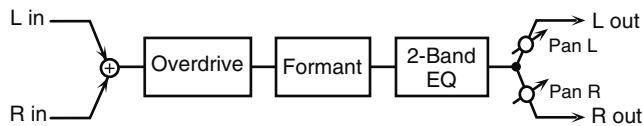
Modifie de manière cyclique l'action d'un filtre dans le temps.



| Paramètre   | Valeurs             | Description  |
|-------------|---------------------|--|
| Filter Type | LPF, BPF            | Type de filtre<br><b>LPF:</b> L'effet de wah s'applique à une large bande de fréquences.<br><b>BPF:</b> 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.<br>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.<br><b>UP:</b> Le filtrage évolue vers les aigus.<br><b>DOWN:</b> Le filtrage évolue vers les graves.                 |
| Rate #      | 0.05-10.00 Hz, note | Fréquence de modulation  |
| Depth #     | 0-127               | Amplitude de modulation  |
| Phase #     | 0-180 deg           | Décalage de phase entre les sons gauche et droit.  |
| Low Gain    | -15- +15 dB         | Gain des graves  |
| High Gain   | -15- +15 dB         | Gain des aigus   |
| Level       | 0-127               | Niveau de sortie   |

### 09: HUMANIZER

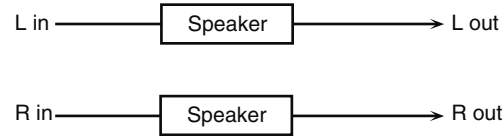
Ajoute des caractéristiques de voyelles à un son, lui donnant des inflexions de voix humaine.



| Paramètre            | Valeurs             | Description   |
|----------------------|---------------------|---|
| Drive Sw             | OFF, ON             | Activation/désactivation de l'effet.  |
| Drive #              | 0-127               | Degré de distortion<br>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<br><b>49 ou moins:</b> La voyelle 1 a une durée plus grande.<br><b>50:</b> les voyelles 1 et 2 ont une même durée.<br><b>51 ou plus:</b> 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 capturer le son.



| Paramètre      | Valeurs                                      | Description  |
|----------------|--|--|
| Speaker Type   | (Voir "Specifications of each Speaker Type") | 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   |

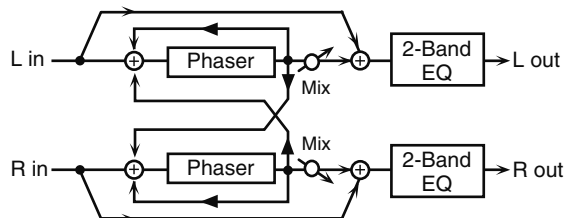
#### Caractéristiques des différents types d'enceintes

La colonne HP indique le diamètre (en pouces anglo-saxons) et le nombre des haut-parleurs.

| Type        | Caisson            | HP     | Micro-<br>phone     |
|-------------|--------------------|--------|---------------------|
| SMALL 1     | petit à dos ouvert | 10     | dy-<br>nami-<br>que |
| SMALL 2     | petit à dos ouvert | 10     | dy-<br>nami-<br>que |
| MIDDLE      | dos ouvert         | 12 x 1 | dy-<br>nami-<br>que |
| JC-120      | dos ouvert         | 12 x 2 | dy-<br>nami-<br>que |
| BUILT-IN 1  | dos ouvert         | 12 x 2 | dy-<br>nami-<br>que |
| 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  | clos               | 12 x 2 | condensateur        |
| BG STACK 2  | grand clos         | 12 x 2 | condensateur        |
| MS STACK 1  | grand clos         | 12 x 4 | condensateur        |
| MS STACK 2  | grand clos         | 12 x 4 | condensateur        |
| METAL STACK | grand double corps | 12 x 4 | condensateur        |
| 2-STACK     | grand double corps | 12 x 4 | condensateur        |
| 3-STACK     | grand triple corps | 12 x 4 | condensateur        |

## 11: PHASER

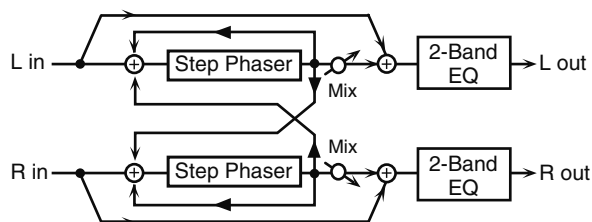
Ajoute un son décalé en phase au son original pour créer une modulation évoluant dans le temps.



| 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.<br><b>INVERSE:</b> Les phases droite et gauche sont en opposition. Si la source est mono, le son se trouve élargi.<br><b>SYNCHRO:</b> 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.

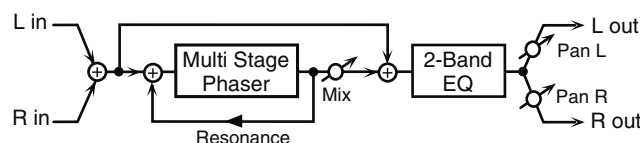


| Paramètre   | Valeurs                    | Description   |
|-------------|----------------------------|---|
| Mode        | 4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE | Nombre de niveaux au sein du circuit de phasing   |
| Manual #    | 0-127                      | Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle 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.<br><b>INVERSE:</b> Les phases droite et gauche sont en opposition. Si la source est mono, le son se trouve élargi.<br><b>SYNCHRO:</b> Les phases droite et gauche sont en concordance. Mieux adapté aux sources stéréo. |
| Resonance # | 0-127                      | Niveau du feedback  |

| Paramètre      | Valeurs             | Description  |
|----------------|---------------------|--|
| Cross Feedback | -98- +98 %          | Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase. |
| Step Rate #    | 0.10-20.00 Hz, note | Fréquence du changement par palier   |
| Mix #          | 0-127               | Règle le niveau du son décalé en phase   |
| Low Gain       | -15- +15 dB         | Gain des graves  |
| High Gain      | -15- +15 dB         | Gain des aigus   |
| Level          | 0-127               | Niveau de sortie   |

## 13: MULTI STAGE PHASER

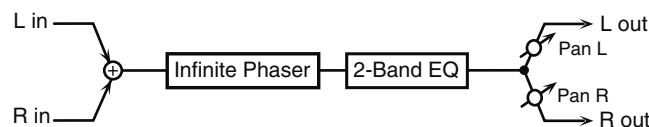
Les valeurs élevées de différences de phase créent un effet de phaser très profond.



| Paramètre   | Valeurs  | 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   | Valeurs     | Description  |
|-------------|-------------|--|
| 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<br>(+ : 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-<br>D0:100W | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)  |
| Level       | 0-127               | Niveau de sortie  |

## 16: STEP RING MODULATOR

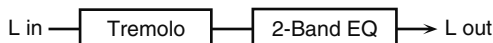
Modulation en anneau utilisant une variation sur 16 paliers de fréquence.



| Paramètre  | Valeurs             | Description   |
|------------|---------------------|---|
| 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-<br>D0:100W | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)      |
| Level      | 0-127               | Niveau de sortie  |

## 17: TREMOLO

Le Tremolo crée une variation cyclique du volume du son.

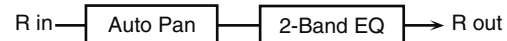


| Paramètre | Valeurs                      | Description   |
|-----------|------------------------------|---|
| Mod Wave  | TRI, SQR, SIN,<br>SAW1, SAW2 | Forme d'onde<br>TRI: triangulaire<br>SQR: carrée<br>SIN: sinusoidale<br>SAW1/2: dents de scie |
| Rate #    | 0.05-10.00 Hz, note          | Fréquence 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  |

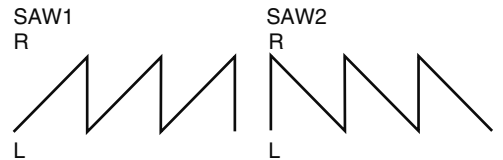


## 18: AUTO PAN

L'Auto Pan déplace de manière cyclique le son dans le champ stéréo.

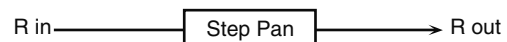
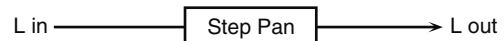


| Paramètre | Valeurs                      | Description   |
|-----------|------------------------------|---|
| Mod Wave  | TRI, SQR, SIN,<br>SAW1, SAW2 | Forme d'onde<br>TRI: triangulaire<br>SQR: carrée<br>SIN: sinusoidale<br>SAW1/2: dents de scie |
| Rate #    | 0.05-10.00 Hz, note          | Fréquence de modulation de l'effet  |
| Depth #   | 0-127                        | Amplitude d'action de l'effet   |
| Low Gain  | -15- +15 dB                  | Gain des graves   |
| High Gain | -15- +15 dB                  | Gain des aigus  |
| Level     | 0-127                        | Niveau de sortie  |



## 19: STEP PAN

Fait varier l'auto-pan sur 16 paliers fixes.

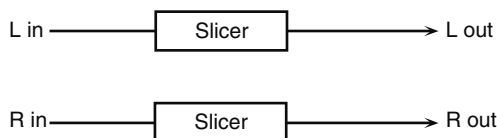


| Paramètre            | Valeurs             | Description   |
|----------------------|---------------------|---|
| Step 01-16           | L64-63R             | Panoramique pour chaque étape   |
| Rate #               | 0.05-10.00 Hz, note | Fréquence du cycle de changement de panoramique                               |
| Attack #             | 0-127               | Vitesse de passage d'un palier à l'autre                                      |
| Input Sync Sw        | OFF, ON             | Détermine si une note provoque la réinitialisation du cycle (ON) ou non (OFF) |
| Input Sync Threshold | 0-127               | Volume à partir de laquelle la note est détectée                              |
| Level                | 0-127               | Niveau de sortie  |

## 20: SLICER

Cet effet provoque une interruption cyclique du son et crée l'impression qu'un rythme se superpose en arrière-plan.

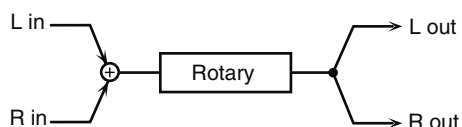
Adapté aux sons tenus



| Paramètre            | Valeurs             | 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.<br>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.<br>SLASH: Le niveau est momentanément mis à 0 avant de passer au battement suivant. Ce changement intervient même si le niveau du battement suivant est le même que le précédent. |
| Shuffle #            | 0-127               | Règle la mise en place des changements de niveaux pour les temps pairs (Temps 1-2/Temps 1-4/Temps 2-2/...). Plus la valeur est haute et plus le décalage est grand.  |
| Level                | 0-127               | Niveau de sortie   |

## 21: ROTARY

Cet effet simule le son des cabines à haut-parleur rotatif d'antan. La possibilité de régler séparément la vitesse de rotation des trompes d'aigus et des woofers lui donne un caractère très réaliste. Il est évidemment très adapté aux sons d'orgues et assimilés.



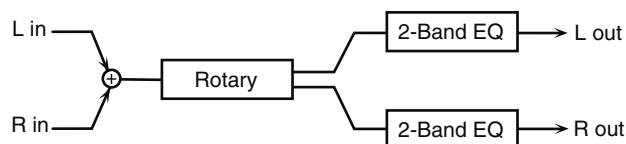
| Paramètre            | Valeurs       | Description  |
|----------------------|---------------|--|
| Speed #              | SLOW, FAST    | Modifie simultanément les vitesses de rotation des rotors grave et aigu.<br>SLOW: Réduit la vitesse spécifiée.<br>FAST: Accélère la vitesse spécifiée.                                 |
| Woofers Slow Speed   | 0.05-10.00 Hz | Réglage de la vitesse lente (SLOW) du rotor grave.   |
| Woofers Fast Speed   | 0.05-10.00 Hz | Réglage de la vitesse rapide (FAST) du rotor grave   |
| Woofers Acceleration | 0-15          | Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse lente à la vitesse rapide (ou inverse). Les valeurs les plus faibles correspondent à un temps plus long. |

| Paramètre             | Valeurs       | Description  |
|-----------------------|---------------|--|
| Woofers Level         | 0-127         | Détermine le volume du rotor des graves                    |
| Tweeters Slow Speed   | 0.05-10.00 Hz | Réglage du rotor des aigus                                 |
| Tweeters Fast Speed   | 0.05-10.00 Hz | Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor des graves |
| Tweeters Acceleration | 0-15          |  |
| Tweeters Level        | 0-127         |  |
| Separation            | 0-127         | Dispersion spatiale du son                                 |
| Level #               | 0-127         | Niveau de sortie   |

## 22: VK ROTARY

Cet effet fournit une version modifiée de l'effet rotary avec une extension plus large dans les extrêmes graves.

Il présente les mêmes caractéristiques que le haut-parleur rotatif incorporé du VK-7.

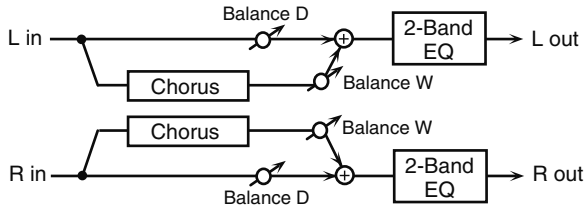


| Paramètre           | Valeurs       | Description  |
|---------------------|---------------|--|
| Speed #             | SLOW, FAST    | Sélection de la vitesse de rotation  |
| Brake #             | OFF, ON       | Interrompt la rotation du haut-parleur.<br>En position « off », la vitesse se réduit progressivement. En position « on », elle revient progressivement à la vitesse choisie. |
| Woofers Slow Speed  | 0.05-10.00 Hz | Réglage de la vitesse lente du rotor grave.  |
| Woofers Fast Speed  | 0.05-10.00 Hz | Réglage de la vitesse rapide du rotor grave  |
| Woofers Trans Up    | 0-127         | Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse lente à la vitesse rapide.   |
| Woofers Trans Down  | 0-127         | Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse rapide à la vitesse lente.   |
| Woofers Level       | 0-127         | Volume du rotor des graves   |
| Tweeters Slow Speed | 0.05-10.00 Hz | Réglage du rotor des aigus   |
| Tweeters Fast Speed | 0.05-10.00 Hz | Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor des graves.  |
| Tweeters Trans Up   | 0-127         |  |
| Tweeters Trans Down | 0-127         |  |
| Tweeters Level      | 0-127         |  |
| Spread              | 0-10          | Détermine la dispersion stéréo de l'effet Rotary. Plus la valeur est haute et plus le son est large.   |
| 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

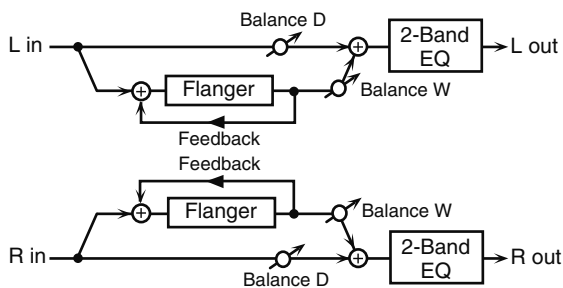
Chorus stéréo et doté d'un filtre permettant d'ajuster le timbre du son traité.



| Paramètre   | Valeurs             | Description  |
|-------------|---------------------|--|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF       | Type de filtre<br>OFF: pas de filtre<br>LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure<br>HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure |
| Cutoff Freq | 200-8000 Hz         | Fréquence de base du filtre  |
| Pre Delay   | 0.0-100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de 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-<br>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.

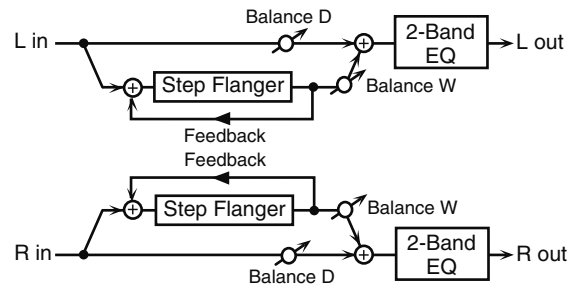


| Paramètre   | Valeurs             | Description  |
|-------------|---------------------|--|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF       | Type de filtre<br>OFF: pas de filtre<br>LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure<br>HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure |
| Cutoff Freq | 200-8000 Hz         | Fréquence de base du filtre  |
| Pre Delay   | 0.0-100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.   |
| Rate #      | 0.05-10.00 Hz, note | Fréquence de modulation  |
| Depth       | 0-127               | Amplitude de la modulation   |
| Phase       | 0-180 deg           | Répartition spatiale de l'effet  |

| Paramètre  | Valeurs             | Description   |
|------------|---------------------|---|
| Feedback # | -98- +98 %          | Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase. |
| Low Gain   | -15- +15 dB         | Gain des graves   |
| High Gain  | -15- +15 dB         | Gain des aigus  |
| Balance #  | D100:0W-<br>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.

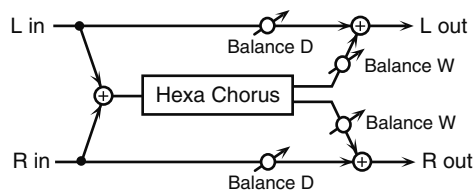


| Paramètre   | Valeurs             | Description  |
|-------------|---------------------|--|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF       | Type de filtre<br>OFF: pas de filtre<br>LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure<br>HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure |
| Cutoff Freq | 200-8000 Hz         | Fréquence de base du filtre  |
| Pre Delay   | 0.0-100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.   |
| Rate #      | 0.05-10.00 Hz, note | Fréquence de modulation  |
| Depth       | 0-127               | Amplitude de la modulation   |
| Phase       | 0-180 deg           | Répartition spatiale de l'effet  |
| Feedback #  | -98- +98 %          | Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.                             |
| Step Rate # | 0.10-20.00 Hz, note | Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur  |
| Low Gain    | -15- +15 dB         | Gain des graves  |
| High Gain   | -15- +15 dB         | Gain des aigus   |
| Balance #   | D100:0W-D0:100W     | Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)  |
| Level       | 0-127               | Niveau de sortie   |



## 26: HEXA-CHORUS

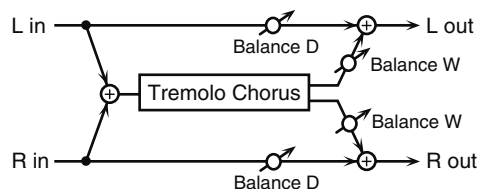
Utilise un chorus à six phases (six niveaux de son traité par chorus) pour donner une richesse et une dispersion spatiale particulière.



| Paramètre           | Valeurs             | 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   |
| Pre Delay Deviation | 0–20                | Détermine les différences dans les temps de pré-delay 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.<br>0: tous les sons sont au centre.<br>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

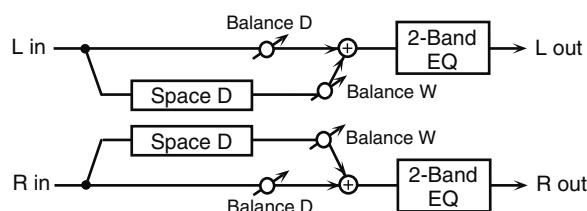
Chorus associé à un Tremolo (modulation cyclique du volume).



| 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

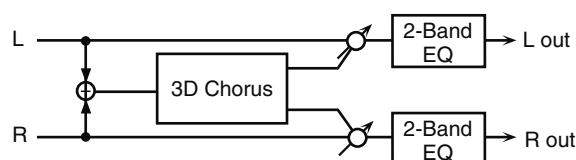
Chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne pas une impression de modulation mais un effet de dispersion transparent.



| 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.

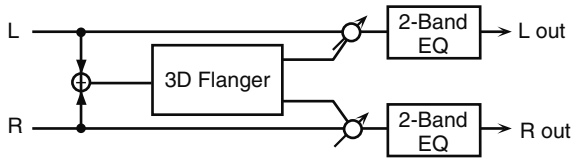


| Paramètre   | Valeurs             | Description  |
|-------------|---------------------|--|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF       | Type de filtre<br>OFF: pas de filtrage<br>LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure<br>HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure  |
| Cutoff Freq | 200–8000 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   |

## Liste des effets

### 30: 3D FLANGER

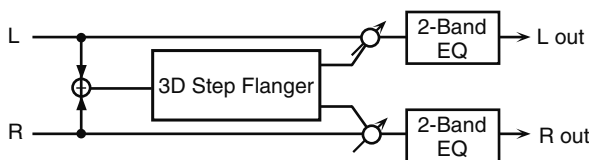
Applique un effet 3D au son de flanger. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



| Paramètre   | Valeurs             | Description   |
|-------------|---------------------|---|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF       | Type de filtre<br>OFF: pas de filtrage<br>LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure<br>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.<br>Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.  |
| Output Mode | SPEAKER, PHONES     | Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT.<br>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.

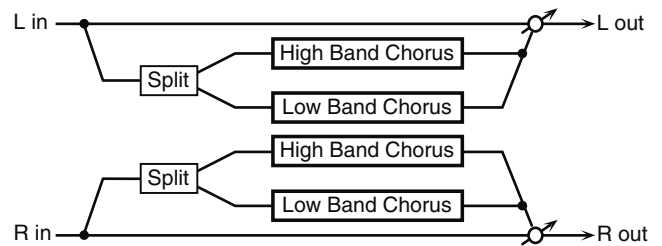


| Paramètre   | Valeurs             | Description   |
|-------------|---------------------|---|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF       | Type de filtre<br>OFF: pas de filtrage<br>LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure<br>HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure |
| Cutoff Freq | 200–8000 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  |

| Paramètre   | Valeurs             | Description   |
|-------------|---------------------|---|
| Feedback #  | -98– +98 %          | Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.   |
| Step Rate # | 0.10–20.00 Hz, note | Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur   |
| Output Mode | SPEAKER, PHONES     | Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT.<br>L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque. |
| Low Gain    | -15– +15 dB         | Gain des graves   |
| High Gain   | -15– +15 dB         | Gain des aigus  |
| Balance #   | D100:0W–D0:100W     | Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)   |
| Level       | 0–127               | Niveau de sortie  |

### 32: 2BAND CHORUS

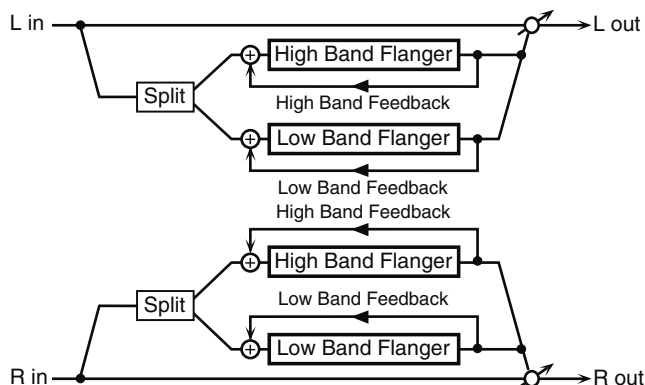
Effet de chorus permettant de traiter séparément les aigus et les graves.



| Paramètre      | Valeurs             | Description  |
|----------------|---------------------|--|
| Split Freq     | 200–8000 Hz         | Fréquence de partage entre les graves et les aigus                                   |
| Low Pre Delay  | 0.0–100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves |
| Low Rate #     | 0.05–10.00 Hz, note | Fréquence de modulation pour les graves  |
| Low Depth      | 0–127               | Amplitude de la modulation pour les graves   |
| Low Phase      | 0–180 deg           | Dispersion spatiale du son pour les graves   |
| High Pre Delay | 0.0–100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus  |
| High Rate #    | 0.05–10.00 Hz, note | Fréquence de modulation pour les aigus   |
| High Depth     | 0–127               | Amplitude de la modulation pour les aigus  |
| High Phase     | 0–180 deg           | Dispersion spatiale du son pour les aigus  |
| Balance #      | D100:0W–D0:100W     | Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)                      |
| Level          | 0–127               | Niveau de sortie   |

### 33: 2BAND FLANGER

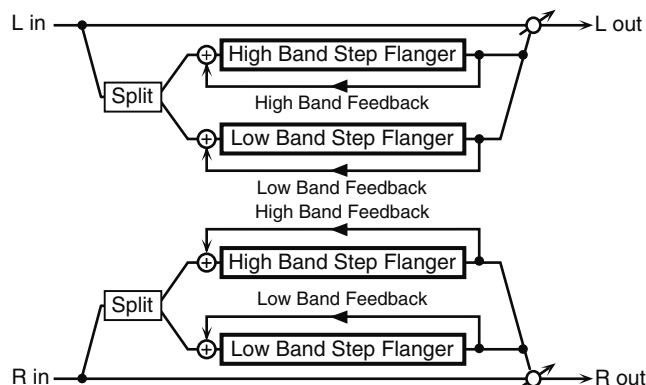
Effet de flanger permettant de traiter séparément les aigus et les graves.



| Paramètre       | Valeurs             | Description  |
|-----------------|---------------------|--|
| Split Freq      | 200–8000 Hz         | Fréquence de partage entre les graves et les aigus   |
| Low Pre Delay   | 0.0–100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves   |
| Low Rate #      | 0.05–10.00 Hz, note | Fréquence de modulation pour les graves  |
| Low Depth       | 0–127               | Amplitude de la modulation pour les graves   |
| Low Phase       | 0–180 deg           | Dispersion spatiale du son pour les graves   |
| Low Feedback #  | -98– +98%           | Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les graves. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase |
| High Pre Delay  | 0.0–100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus  |
| High Rate #     | 0.05–10.00 Hz, note | Fréquence de modulation pour les aigus   |
| High Depth      | 0–127               | Amplitude de la modulation pour les aigus  |
| High Phase      | 0–180 deg           | Dispersion spatiale du son pour les aigus  |
| High Feedback # | -98– +98%           | Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les aigus. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase  |
| Balance #       | D100:0W–D0:100W     | Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)  |
| Level           | 0–127               | Niveau de sortie   |

### 34: 2BAND STEP FLANGER

Effet de step-flanger permettant de traiter séparément les aigus et les graves.

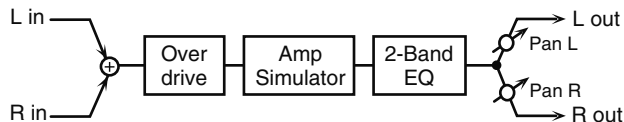


| Paramètre        | Valeurs             | Description  |
|------------------|---------------------|--|
| Split Freq       | 200–8000 Hz         | Fréquence de partage entre les graves et les aigus   |
| Low Pre Delay    | 0.0–100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves   |
| Low Rate #       | 0.05–10.00 Hz, note | Fréquence de modulation pour les graves  |
| Low Depth        | 0–127               | Amplitude de la modulation pour les graves   |
| Low Phase        | 0–180 deg           | Dispersion spatiale du son pour les graves   |
| Low Feedback #   | -98– +98%           | Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les graves. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase |
| Low Step Rate #  | 0.10–20.00 Hz, note | Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur pour les graves  |
| High Pre Delay   | 0.0–100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus  |
| High Rate #      | 0.05–10.00 Hz, note | Fréquence de modulation pour les aigus   |
| High Depth       | 0–127               | Amplitude de la modulation pour les aigus  |
| High Phase       | 0–180 deg           | Dispersion spatiale du son pour les aigus  |
| High Feedback #  | -98– +98%           | Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les aigus. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase  |
| High Step Rate # | 0.10–20.00 Hz, note | Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur pour les aigus   |
| Balance #        | D100:0W–D0:100W     | Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)  |
| Level            | 0–127               | Niveau de sortie   |

## Liste des effets

### 35: OVERDRIVE

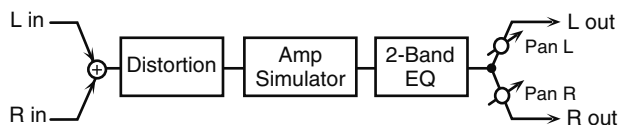
La saturation stéréo produit un effet de distorsion naturelle similaire à celle produite par un ampli à lampes.



| Paramètre | Valeurs                                    | Description   |
|-----------|--|---|
| Drive #   | 0-127                                      | Degré de distorsion<br>Agit aussi sur le volume.  |
| Amp Type  | SMALL,<br>BUILT-IN,<br>2-STACK,<br>3-STACK | Type d'ampli guitare<br>SMALL: petit ampli<br>BUILT-IN: petit ampli combo<br>2-STACK: gros ampli double corps<br>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                                    | Position stéréo du son en sortie  |
| Level     | 0-127                                      | Niveau de sortie  |

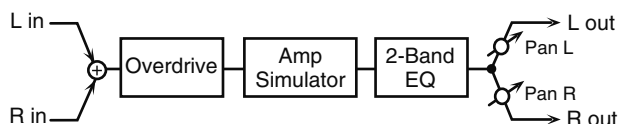
### 36: DISTORTION

La distorsion donne un effet plus prononcé que la saturation (overdrive). Les paramètres sont identiques à "35: OVERDRIVE."



### 37: VS OVERDRIVE

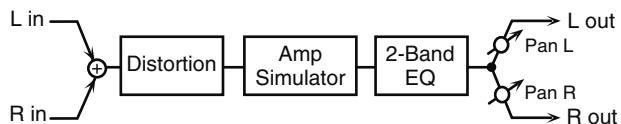
Effet overdrive procurant une forte distorsion.



| 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,<br>BUILT-IN,<br>2-STACK,<br>3-STACK | Type d'ampli guitare<br>SMALL: petit ampli<br>BUILT-IN: combo<br>2-STACK: double corps<br>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  |
| Level     | 0-127                                      | Niveau de sortie  |

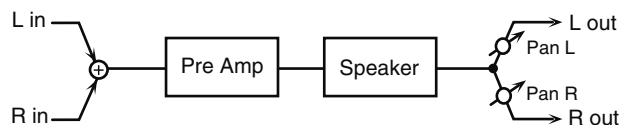
### 38: VS DISTORTION

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,<br>MATCH DRIVE,<br>BG LEAD, MS1959I,<br>MS1959II, MS1959I+II,<br>SLDN LEAD,<br>METAL5150,<br>METAL LEAD, OD-1,<br>OD-2 TURBO,<br>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 aigus   |
| Pre Amp Middle   |   | * Les medium ne peuvent pas être sélectionnés pour l'option préampli "MATCH DRIVE".   |
| Pre Amp Treble   |   |   |
| Pre Amp Presence | 0-127<br>(MATCH DRIVE:<br>-127 - 0)   | Timbre des très hautes fréquences   |
| Pre Amp Bright   | OFF, ON   | La position « ON » donne un son plus clair et incisif.<br>* 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     | (voir tableau ci-dessous.)  | 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 d'enceintes

La colonne HP indique le diamètre (en pouces anglo-saxons) et le nombre des haut-parleurs.

| Type        | Caisson            | HP     | Micro        |
|-------------|--------------------|--------|--------------|
| SMALL 1     | petit à dos ouvert | 10     | dynamique    |
| SMALL 2     | petit 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  | clos               | 12 x 2 | condensateur |
| BG STACK 2  | grand clos         | 12 x 2 | condensateur |
| MS STACK 1  | grand clos         | 12 x 4 | condensateur |
| MS STACK 2  | grand clos         | 12 x 4 | condensateur |
| METAL STACK | grand double corps | 12 x 4 | condensateur |
| 2-STACK     | grand double corps | 12 x 4 | condensateur |
| 3-STACK     | grand 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

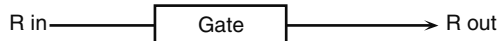
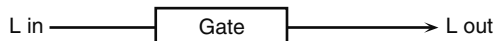
Comprime le signal dépassant un certain seuil et lui évite ainsi de créer de la distorsion.



| 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.



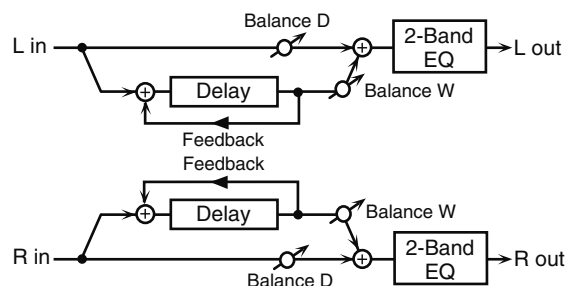
| Paramètre   | Valeurs    | Description   |
|-------------|------------|---|
| Threshold # | 0-127      | Seuil de fermeture de la porte  |
| Mode        | GATE, DUCK | Type de « gate »<br>GATE (Gated Reverb): Quand le niveau de la source descend en dessous d'un certain seuil, la porte se ferme, donnant l'impression que la réverbération est coupée.<br>DUCK (Ducking Reverb): Quand le volume de la source est suffisamment haut, la porte se ferme, donnant un effet de type « ducking reverb ».<br>La suppression de la réverbération sur les sons de haut niveau augmente la clarté du signal. |

| Paramètre | Valeurs             | Description  |
|-----------|---------------------|--|
| 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-<br>D0:100W | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)   |
| Level     | 0-127               | Niveau de sortie   |

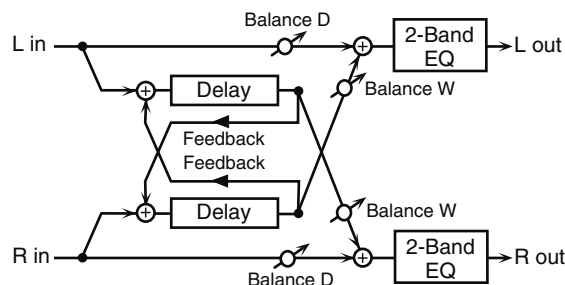
## 43: DELAY

Delay (retard) stéréo.

Avec Feedback Mode = NORMAL:



Avec Feedback Mode = CROSS:

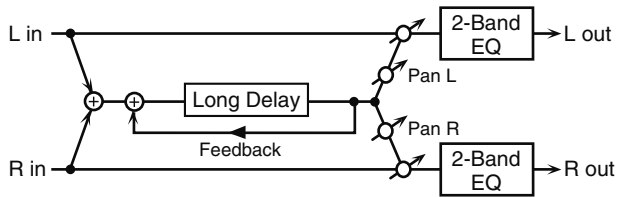


| Paramètre     | Valeurs                | Description   |
|---------------|------------------------|---|
| Delay Left    | 0-1300 ms,             | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.  |
| Delay Right   | note                   |   |
| Phase Left    | NORMAL,                | Détermine la phase du signal retardé  |
| Phase Right   | INVERSE                |   |
| Feedback Mode | NORMAL,<br>CROSS       | Détermine la manière dont le son retardé est réinjecté en entrée dans l'effet (voir schémas)  |
| Feedback #    | -98- +98 %             | Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase. |
| HF Damp       | 200-8000 Hz,<br>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-<br>D0:100W    | Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)   |
| Level         | 0-127                  | Niveau de sortie  |

## Liste des effets

### 44: LONG DELAY

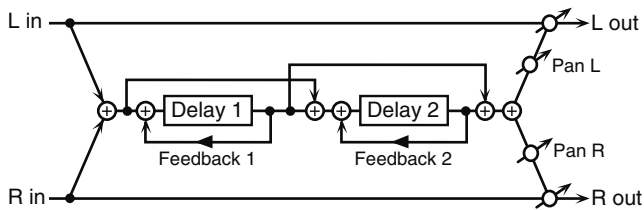
Delay offrant des temps de retard allongés.



| Paramètre  | Valeurs             | Description  |
|------------|---------------------|--|
| 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.



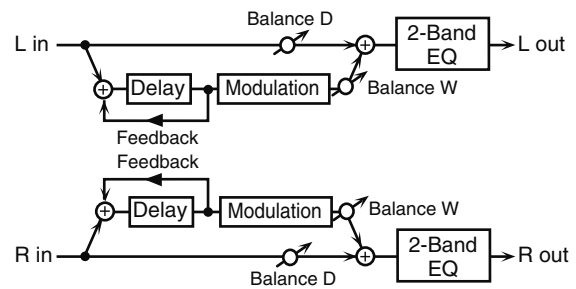
| Paramètre         | Valeurs             | Description  |
|-------------------|---------------------|--|
| Delay1 Time       | 0-1300 ms, note     | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé du delay 1   |
| Delay1 Feedback # | -98- +98%           | Détermine la proportion (%) de son delay 1 qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase |
| Delay1 HF Damp    | 200-8000 Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay 1 est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS        |
| Delay2 Time       | 0-1300 ms, note     | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé du delay 2   |
| Delay2 Feedback # | -98- +98%           | Détermine la proportion (%) de son delay 2 qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase |

| Paramètre      | Valeurs             | Description   |
|----------------|---------------------|---|
| 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  |

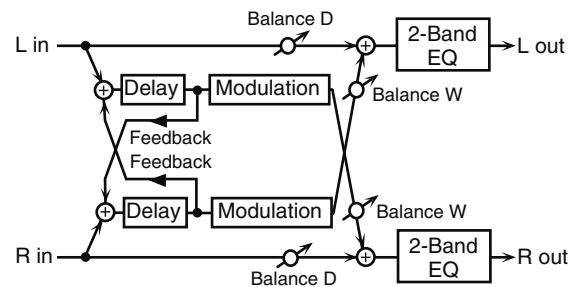
### 46: MODULATION DELAY

Cet effet ajoute une modulation au son retardé.

Avec Feedback Mode = NORMAL:



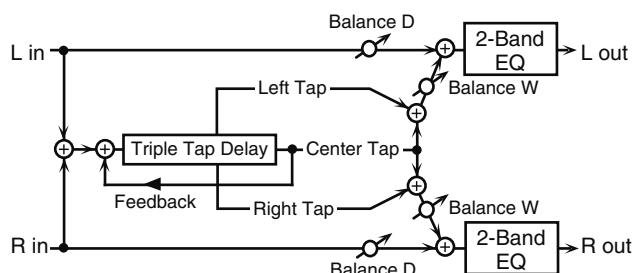
Avec Feedback Mode = CROSS:



| Paramètre     | Valeurs             | Description   |
|---------------|---------------------|---|
| Delay Left    | 0-1300 ms, note     | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.  |
| Delay Right   | note                |   |
| 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(D) et le son traité par l'effet (W)   |
| Level         | 0-127               | Niveau de sortie  |

### 47: 3TAP PAN DELAY

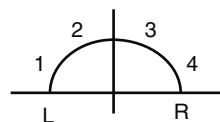
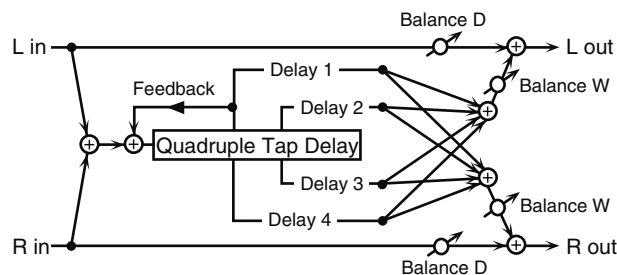
Propose 3 retards distincts: centre, gauche et droit.



| 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.

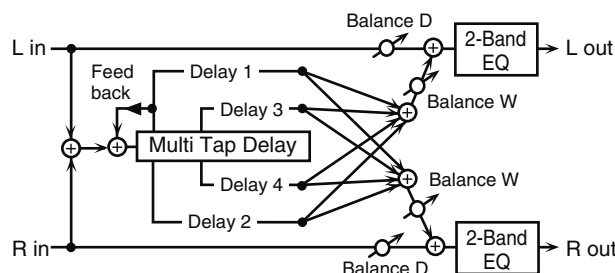


La position stéréo de chacun d'eux se situe comme suit:

| 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

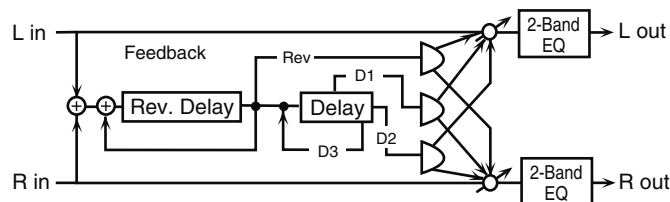
Le Multi Tap Delay présente 4 temps de retard. Chacun peut être réglé sur une valeur de note ou sur un tempo sélectionné. Vous pouvez aussi régler individuellement leur panoramique et leur niveau de sortie.



| 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.



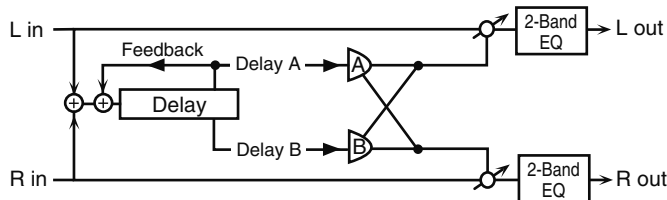
| Paramètre            | Valeurs             | Description   |
|----------------------|---------------------|---|
| Threshold            | 0-127               | Détermine le niveau du signal à partir duquel le « reverse delay » est appliqué.  |
| Rev Delay Time       | 0-1300 ms, note     | Retard entre l'entrée du son dans le reverse delay et l'apparition du son retardé   |
| Rev Delay Feedback # | -98- +98%           | Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase                           |
| Rev Delay HF Damp    | 200-8000 Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS |
| Rev Delay Pan        | L64-63R             | Panoramique du son retardé  |
| Rev Delay Level      | 0-127               | Volume du son retardé   |
| Delay 1-3 Time       | 0-1300 ms, note     | Retard entre l'entrée du son dans le the tap delay et l'apparition du son retardé   |

## Liste des effets

| Paramètre                      | Valeurs             | Description  |
|--------------------------------|---------------------|--|
| Delay 3 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 |
| 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

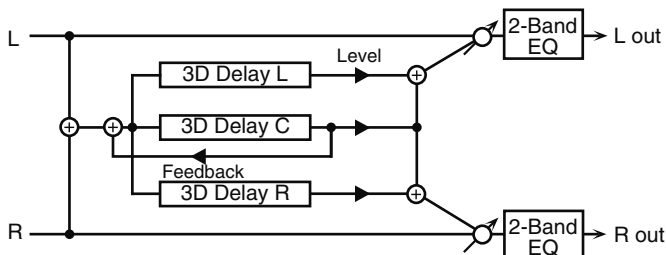
Le Shuffle Delay ajoute un décalage rythmique au son retardé, et lui donne un certain « swing ».



| 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   |

### 52: 3D DELAY

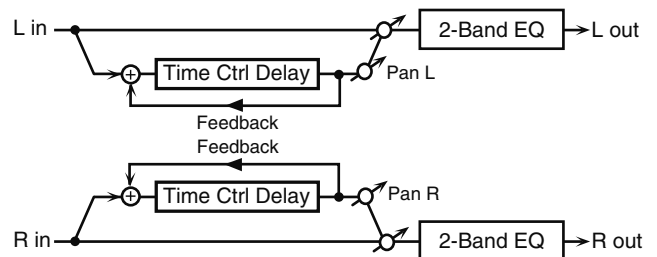
Applique un effet 3D au son retardé. Les retards seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



| 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 utilisée pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque. |
| Low Gain          | -15- +15 dB         | Gain des graves   |
| High Gain         | -15- +15 dB         | Gain des aigus  |
| Balance #         | D100:0W-D0:100W     | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)  |
| Level             | 0-127               | Niveau de sortie  |

### 53: TIME CTRL DELAY

Delay stéréo à temps de retard évoluant en continu.

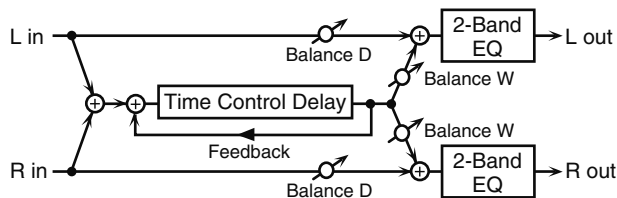


| Paramètre    | Valeurs             | Description   |
|--------------|---------------------|---|
| Delay Time # | 0-1300 ms, note     | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.   |
| Acceleration | 0-15                | Règle la période sur laquelle évolue la variation de retard 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.  |
| Low Gain     | -15- +15 dB         | Gain des graves   |
| High Gain    | -15- +15 dB         | Gain des aigus  |
| Balance #    | D100:0W-D0:100W     | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)  |
| Level        | 0-127               | Niveau de sortie  |



### 54: LONG TIME CTRL DELAY

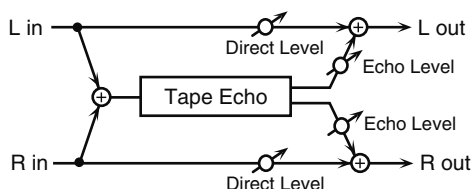
Delay stéréo à temps de retard évoluant en continu et doté d'une plage de réglages étendue.



| Paramètre    | Valeurs             | 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.

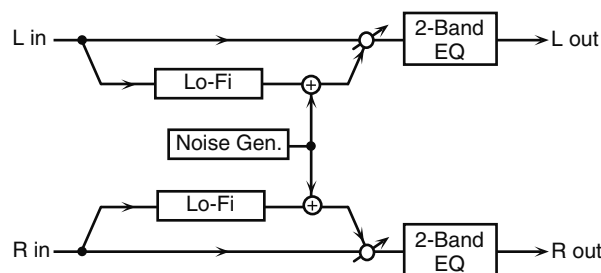


| Paramètre        | Valeurs                       | Description  |
|------------------|-------------------------------|--|
| Mode             | S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L | Choix des combinaisons de têtes de lectures créant le retard:<br><b>S</b> : short <b>M</b> : middle <b>L</b> : long  |
| Repeat Rate #    | 0-127                         | Vitesse de la bande<br>Les valeurs élevées réduisent l'écart entre les « rebonds » du son.   |
| Intensity #      | 0-127                         | Nombre de répétition du delay  |
| Bass             | -15- +15 dB                   | Renforce/coupe la partie grave du son retardé  |
| Treble           | -15- +15 dB                   | Renforce/coupe la partie aiguë du son retardé  |
| Head S Pan       | L64-63R                       | Panoramique indépendant pour les têtes short, middle, et long  |
| Head M Pan       |                               |  |
| Head L Pan       |                               |  |
| Tape Distortion  | 0-5                           | Niveau de distorsion de bande spécifique ajoutée<br>Simule la variation timbrale pouvant être détectée par des appareils d'analyse du signal. Des valeurs élevées augmentent le niveau de la distorsion. |
| Wow/Flutter Rate | 0-127                         | Vitesse du pleurage de bande (variation de hauteur causée par les irrégularités de rotation du cabestan)   |

| Paramètre         | Valeurs | Description            |
|-------------------|---------|------------------------|
| 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.

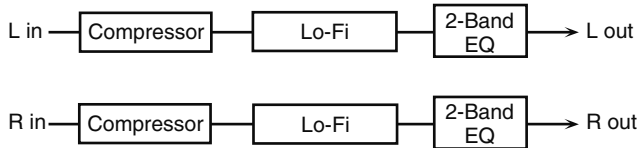


| Paramètre          | Valeurs             | Description  |
|--------------------|---------------------|--|
| LoFi Type          | 1-9                 | Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.  |
| Post Filter Type   | OFF, LPF, HPF       | Type de filtre<br>OFF: pas de filtrage<br>LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure<br>HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure                  |
| Post Filter Cutoff | 200-8000 Hz         | Fréquence de coupure   |
| W/P Noise Type     | WHITE, PINK         | Sélectionne bruit blanc ou bruit rose.   |
| W/P Noise LPF      | 200-8000 Hz, BYPASS | Fréquence centrale du filtre pas bas appliqué au bruit blanc/rose (BYPASS: no cut)   |
| W/P Noise Level #  | 0-127               | Volume du bruit blanc/rose   |
| Disc Noise Type    | LP, EP, SP, RND     | détermine le type de disque<br>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   |

## Liste des effets

### 57: LOFI COMPRESS

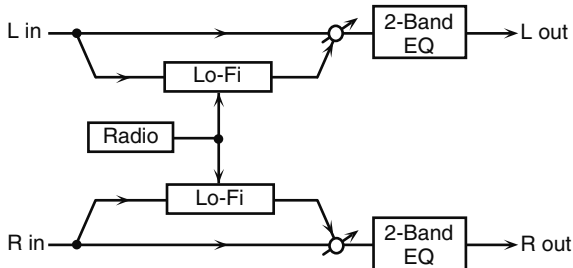
Cet effet est destiné à dégrader intentionnellement la qualité du son.



| Paramètre          | Valeurs             | Description   |
|--------------------|---------------------|---|
| Pre Filter Type    | 1-6                 | Détermine le type de filtre utilisé avant que le son ne passe dans le processeur Lo-Fi.   |
| LoFi Type          | 1-9                 | Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.   |
| Post Filter Type   | OFF, LPF, HPF       | Type de filtre<br>OFF: pas de filtrage<br>LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure<br>HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure |
| Post Filter Cutoff | 200-8000 Hz         | Fréquence de coupure  |
| Low Gain           | -15- +15 dB         | Gain des graves   |
| High Gain          | -15- +15 dB         | Gain des aigus  |
| Balance #          | D100:0W-<br>D0:100W | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)  |
| Level #            | 0-127               | Niveau de sortie  |

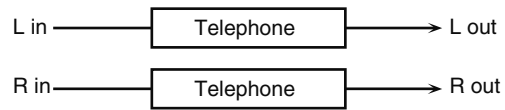
### 58: LOFI RADIO

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.   |
| Post Filter Type    | OFF, LPF, HPF       | Type de filtre<br>OFF: pas de filtrage<br>LPF: coupure au dessus de la fréquence de coupure<br>HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure |
| Post Filter Cutoff  | 200-8000 Hz         | Fréquence de coupure  |
| Radio Detune #      | 0-127               | Simule la recherche de stations radio. Plus la valeur est élevée et plus l'accord est décalé.   |
| Radio Noise Level # | 0-127               | Volume de la recherche de station   |
| Balance #           | D100:0W-<br>D0:100W | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)  |
| Level               | 0-127               | Niveau de sortie  |

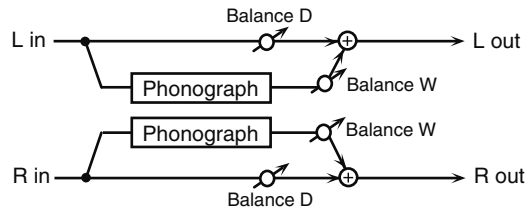
### 59: TELEPHONE



| 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-<br>D0:100W | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W) |
| Level           | 0-127              | Niveau de sortie                                     |

### 60: PHONOGRAPH

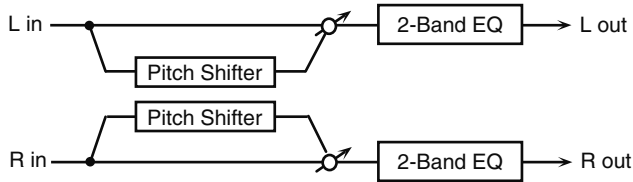
Simule un son enregistré sur un disque vinyl et lu sur une platine-disques traditionnelle. Ajoute également les différents bruits caractéristiques de ces disques ainsi que les irrégularités de rotation du plateau.



| Paramètre           | Valeurs             | Description   |
|---------------------|---------------------|---|
| Signal Distortion   | 0-127               | Amplitude de la distorsion  |
| Frequency Range     | 0-127               | Bande passante du système de lecture<br>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<br>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-<br>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)

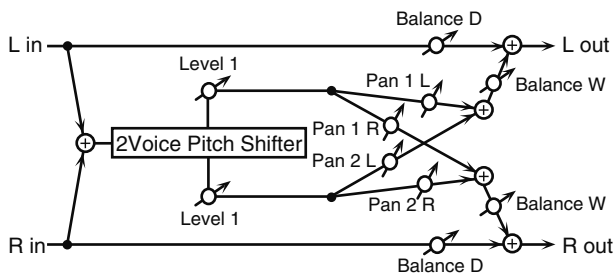
Transpositeur stéréo.



| Paramètre  | Valeurs         | Description  |
|------------|-----------------|--|
| Coarse #1  | -24+ +12 semi   | Transposition par pas d'un demi-ton pour le son Pitch Shift 1.   |
| Fine #1    | -100+ +100 cent | Réalise un accordage fin de la hauteur du son Pitch Shift 1 par pas de 2 cents.  |
| Delay Time | 0-1300 ms, note | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift 1.  |
| Feedback # | -98- +98 %      | Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase. |
| Low Gain   | -15- +15 dB     | Gain des graves  |
| High Gain  | -15- +15 dB     | Gain des aigus   |
| Balance #  | D100:0W-D0:100W | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)   |
| Level      | 0-127           | Niveau de sortie   |

## 62: 2VOICE PITCH SHIFTER

Transpose le son original. Cet effet deux voies dispose de deux transpositions et peut donc ajouter deux sons transposés au son original.

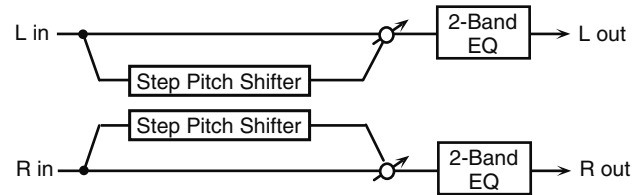


| Paramètre           | Valeurs         | Description  |
|---------------------|-----------------|--|
| Pitch 1: Coarse #1  | -24+12 semi     | Transposition par pas d'un demi-ton pour le son Pitch Shift 1.   |
| Pitch 1:Fine #1     | -100+100 cent   | Réalise un accordage fin de la hauteur du son Pitch Shift 1 par pas de 2 cents.  |
| Pitch 1:Delay       | 0-1300 ms, note | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift 1.  |
| Pitch 1:Feed-back # | -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:Feed-back # | -98- +98 %      |  |
| Pitch 2:Pan #       | L64-63R         |  |
| Pitch 2:Level       | 0-127           |  |

| Paramètre     | Valeurs         | Description   |
|---------------|-----------------|---|
| Low Gain      | -15- +15 dB     | Gain des graves                                       |
| High Gain     | -15- +15 dB     | Gain des aigus  |
| Level Balance | A100:0B-A0:100B | Balance entre les sons Pitch Shift 1 et Pitch Shift 2 |
| Balance       | D100:0W-D0:100W | Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)  |
| Level         | 0-127           | Niveau de sortie                                      |

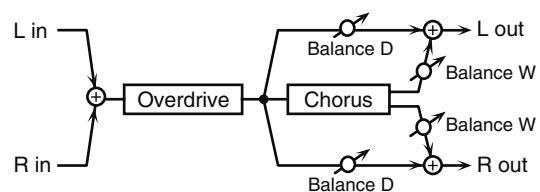
## 63: STEP PITCH SHIFTER

Transpositeur dans lequel les écarts varient en séquence de 16 pas.



| Paramètre   | Valeurs             | Description  |
|-------------|---------------------|--|
| 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   |

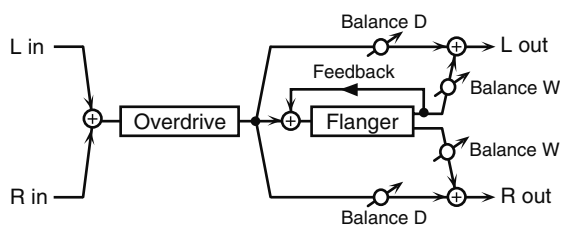
## 64: OVERDRIVE → CHORUS



| Paramètre         | Valeurs             | Description   |
|-------------------|---------------------|---|
| Overdrive Drive # | 0-127               | Règle le niveau de la distorsion. Le volume change en conséquence.  |
| Overdrive Pan #   | L64-63R             | Détermine la position stéréo du son en sortie   |
| Chorus Pre Delay  | 0.0-100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.  |
| Chorus Rate #     | 0.05-10.00 Hz, note | Fréquence de modulation   |
| Chorus Depth      | 0-127               | Amplitude de la modulation  |
| Chorus Balance #  | D100:0W-D0:100W     | Règle la balance de niveau entre le son de la distorsion envoyé vers le chorus (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D). |
| Level             | 0-127               | Niveau de sortie  |

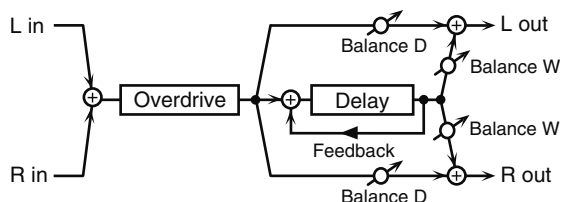
# Liste des effets

## 65: OVERDRIVE → FLANGER



| Paramètre          | Valeurs             | Description  |
|--------------------|---------------------|--|
| Overdrive Drive #  | 0-127               | Règle le niveau de la distorsion. Le volume change en conséquence.   |
| Overdrive Pan #    | L64-63R             | Détermine la position stéréo du son en sortie  |
| Flanger Pre Delay  | 0.0-100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le Flanger.  |
| Flanger Rate #     | 0.05-10.00 Hz, note | Fréquence de modulation  |
| Flanger Depth      | 0-127               | Amplitude de la modulation   |
| Flanger Feedback # | -98- +98 %          | Détermine la proportion (%) de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.                       |
| Flanger Balance #  | D100:0W-D0:100W     | Règle la balance de niveau entre le son de la distorsion envoyé vers le Flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D). |
| Level              | 0-127               | Niveau de sortie   |

## 66: OVERDRIVE → DELAY

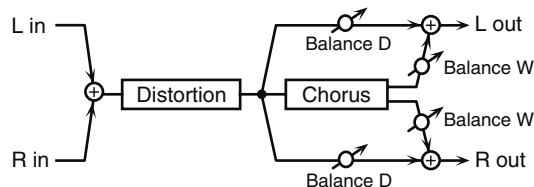


| Paramètre         | Valeurs             | Description  |
|-------------------|---------------------|--|
| Overdrive Drive # | 0-127               | Règle le niveau de la distorsion. Le volume change en conséquence.   |
| Overdrive Pan #   | L64-63R             | Détermine la position stéréo du son en sortie  |
| Delay Time        | 0-2600 ms, note     | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son retardé.  |
| Delay Feedback #  | -98- +98 %          | Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.                           |
| Delay HF Damp     | 200-8000 Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS. |
| Delay Balance #   | D100:0W-D0:100W     | Règle la balance de niveau entre le son de la distorsion envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).   |
| Level             | 0-127               | Niveau de sortie   |

## 67: DISTORTION → CHORUS

Les paramètres sont les mêmes que dans « 64: OVERDRIVE → CHORUS », sauf:

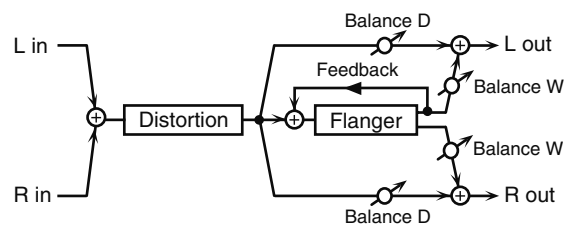
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



## 68: DISTORTION → FLANGER

Les paramètres sont les mêmes que dans « 65: OVERDRIVE → FLANGER », sauf:

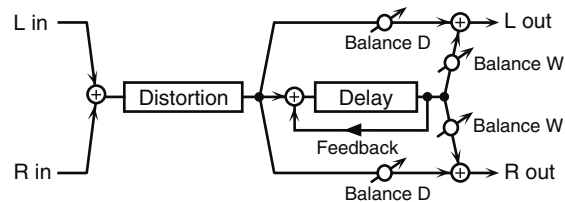
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



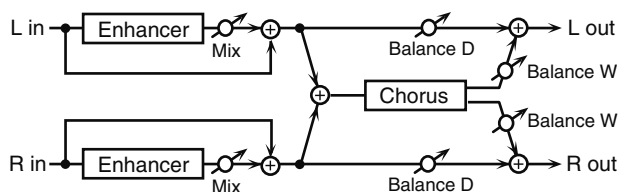
## 69: DISTORTION → DELAY

Les paramètres sont les mêmes que dans « 66: OVERDRIVE → DELAY », sauf:

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan

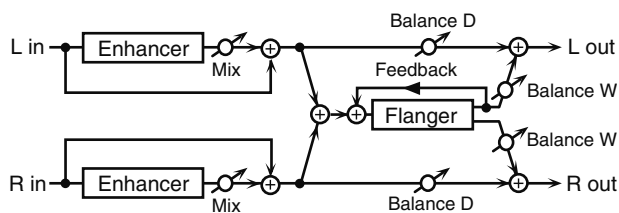


### 70: ENHANCER → CHORUS



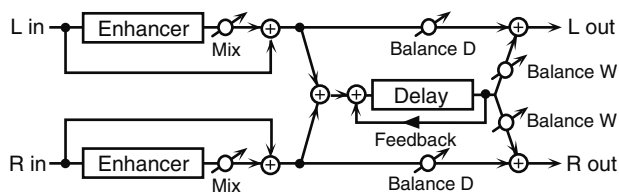
| Paramètre        | Valeurs             | Description  |
|------------------|---------------------|--|
| Enhancer Sens #  | 0-127               | sensibilité de l'enhancer  |
| Enhancer Mix #   | 0-127               | Niveau des harmoniques générées par l'enhancer   |
| Chorus Pre Delay | 0.0-100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.   |
| Chorus Rate #    | 0.05-10.00 Hz, note | Fréquence de modulation  |
| Chorus Depth     | 0-127               | Amplitude de la modulation   |
| Chorus Balance # | D100:0W-D0:100W     | Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le chorus (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D). |
| Level            | 0-127               | Niveau de sortie   |

### 71: ENHANCER → FLANGER



| Paramètre          | Valeurs             | Description   |
|--------------------|---------------------|---|
| Enhancer Sens #    | 0-127               | sensibilité de l'enhancer   |
| Enhancer Mix #     | 0-127               | Niveau des harmoniques générées par l'enhancer  |
| Flanger Pre Delay  | 0.0-100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.   |
| Flanger Rate #     | 0.05-10.00 Hz, note | Fréquence de modulation   |
| Flanger Depth      | 0-127               | Amplitude de la modulation  |
| Flanger Feedback # | -98- +98 %          | Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.          |
| Flanger Balance #  | D100:0W-D0:100W     | Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D). |
| Level              | 0-127               | Niveau de sortie  |

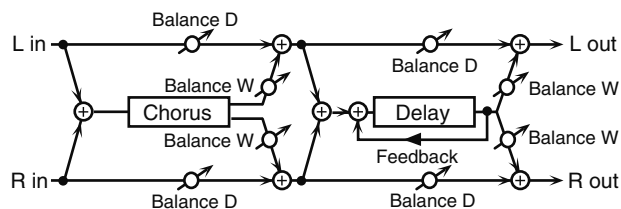
### 72: ENHANCER → DELAY



| Paramètre       | Valeurs | Description                                    |
|-----------------|---------|--|
| Enhancer Sens # | 0-127   | sensibilité de l'enhancer                      |
| Enhancer Mix #  | 0-127   | Niveau des harmoniques générées par l'enhancer |

| Paramètre        | Valeurs             | Description  |
|------------------|---------------------|--|
| 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   |

### 73: CHORUS → DELAY

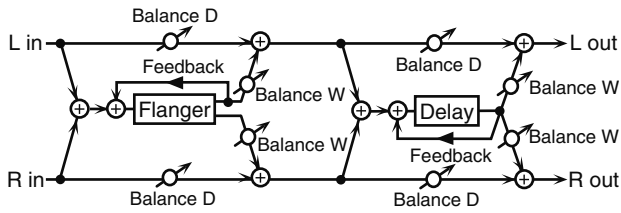


| Paramètre        | Valeurs             | Description  |
|------------------|---------------------|--|
| Chorus Pre Delay | 0.0-100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.   |
| Chorus Rate #    | 0.05-10.00 Hz, note | Fréquence de modulation  |
| Chorus Depth     | 0-127               | Amplitude de la modulation   |
| Chorus Balance # | D100:0W-D0:100W     | Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)  |
| Delay Time       | 0-2600 ms, note     | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.  |
| Delay Feedback # | -98- +98 %          | Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.                           |
| Delay HF Damp    | 200-8000 Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS. |
| Delay Balance #  | D100:0W-D0:100W     | Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).                    |
| Level            | 0-127               | Niveau de sortie   |

## Liste des effets

### 74: FLANGER → DELAY

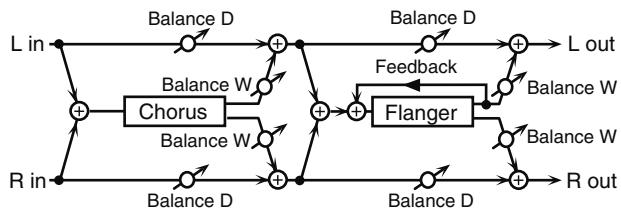
\* MFX seulement



| Paramètre          | Valeurs             | Description  |
|--------------------|---------------------|--|
| Flanger Pre Delay  | 0.0–100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.  |
| Flanger Rate #     | 0.05–10.00 Hz, note | Fréquence de modulation  |
| Flanger Depth      | 0–127               | Amplitude de la modulation   |
| Flanger Feedback # | -98– +98 %          | Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.                           |
| Flanger Balance #  | D100:0W–D0:100W     | Balance entre le son direct (D) et le son de flanger (W)   |
| Delay Time         | 0–2600 ms, note     | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.  |
| Delay Feedback #   | -98– +98 %          | Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.                           |
| Delay HF Damp      | 200–8000 Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS. |
| Delay Balance #    | D100:0W–D0:100W     | Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).                    |
| Level              | 0–127               | Niveau de sortie   |

### 75: CHORUS → FLANGER

\* MFX seulement

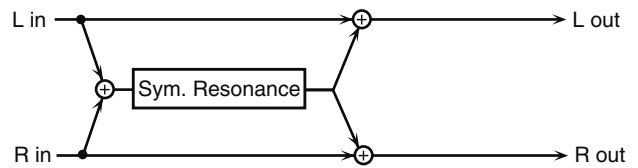


| Paramètre          | Valeurs             | Description  |
|--------------------|---------------------|--|
| Chorus Pre Delay   | 0.0–100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.                                     |
| Chorus Rate #      | 0.05–10.00 Hz, note | Modulation de fréquence de l'effet de chorus   |
| Chorus Depth       | 0–127               | Amplitude de modulation de l'effet de chorus   |
| Chorus Balance #   | D100:0W–D0:100W     | Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)  |
| Flanger Pre Delay  | 0.0–100.0 ms        | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.                                    |
| Flanger Rate #     | 0.05–10.00 Hz, note | Modulation de fréquence de l'effet de flanger  |
| Flanger Depth      | 0–127               | Amplitude de modulation de l'effet de flanger  |
| Flanger Feedback # | -98– +98 %          | Détermine la proportion de son de flanger réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase |

| Paramètre         | Valeurs         | Description   |
|-------------------|-----------------|---|
| Flanger Balance # | D100:0W–D0:100W | Règle la balance de niveau entre le son du chorus envoyé vers le flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D). |
| Level             | 0–127           | Niveau de sortie  |

### 76: SYMPATHETIC RESONANCE

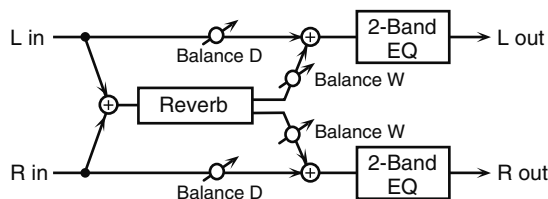
Sur un piano acoustique, le maintien de la pédale forte enfoncée provoque par « sympathie » la résonance harmonique de cordes non « jouées », ce qui crée des ambiances riches et larges. Cet effet simule ces résonances.



| Paramètre      | Valeurs         | Description   |
|----------------|-----------------|---|
| Damper #       | 0–127           | Amplitude de l'effet  |
| Depth #        | 0–127           | Niveau d'enfoncement de la pédale (contrôle la résonance du son)  |
| Octave         | -3– +3 oct      | Fréquence de coupure des aigus du son original (BYPASS: no cut)   |
| Detune         | -50– +50 cent   | Fréquence de coupure des graves du son original (BYPASS: no cut)  |
| Phase          | NORMAL, INVERSE | Fréquence de renforcement du filtre sélectif du son original  |
| Low Damp Freq  | 20–1000 Hz      | Niveau de renforcement du filtre sélectif appliqué au son original  |
| Low Damp       | 1–100 %         | Largeur de la zone traitée par le filtre sélectif (les valeurs élevées correspondent à la sélectivité la plus grande) |
| High Damp Freq | 1000–10000 Hz   | Fréquence de l'atténuation des aigus du son résonant (BYPASS: no cut)   |
| High Damp      | 1–100 %         | Fréquence de l'atténuation des graves du son résonant (BYPASS: no cut)  |
| Time           | 10–5000 ms      | Simule les modifications de timbre créées par l'ouverture plus ou moins grande du couvercle du piano.                 |
| Level          | 0–127           | Fréquence centrale de l'égalisation des graves  |

## 77: REVERB

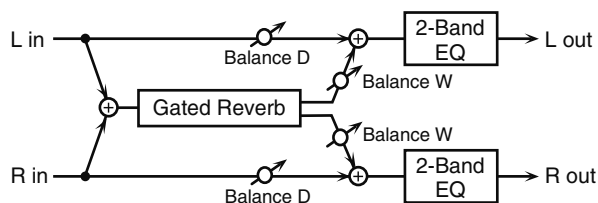
Ajoute de la réverbération au son, simulant un espace de diffusion de grande taille.



| Paramètre | Valeurs                                    | Description  |
|-----------|--|--|
| Type      | ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2 | Type de reverb<br>ROOM1: réverbération dense à décroissance rapide<br>ROOM2: réverbération plus légère à décroissance rapide<br>STAGE1: réverbération avec beaucoup de réflexions tardives<br>STAGE2: reverb avec de nombreuses réflexions précoces<br>HALL1: réverbération à réflexions claires<br>HALL2: réverbération à réflexions riches |
| Pre Delay | 0.0–100.0 ms                               | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.  |
| Time #    | 0–127                                      | Durée de la réverbération  |
| HF Damp   | 200–8000 Hz, BYPASS                        | Règle la fréquence au-delà de laquelle le son réverbéré est coupé. Plus la fréquence est basse et plus les hautes fréquences seront coupées, donnant une réverbération plus douce et plus étouffée. Si vous ne voulez pas de cette atténuation, mettez ce paramètre sur BYPASS.  |
| Low Gain  | -15– +15 dB                                | Gain des graves  |
| High Gain | -15– +15 dB                                | Gain des aigus   |
| Balance # | D100:0W–D0:100W                            | Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)  |
| Level     | 0–127                                      | Niveau de sortie   |

## 78: 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<br>NORMAL: gated reverb conventionnelle<br>REVERSE: réverbération rétrograde<br>SWEEP1: le son réverbéré se déplace de droite à gauche<br>SWEEP2: le son réverbéré se déplace de gauche à droite |
| Pre Delay | 0.0–100.0 ms                    | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.   |

| Paramètre | Valeurs         | Description   |
|-----------|-----------------|---|
| 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  |

### 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.

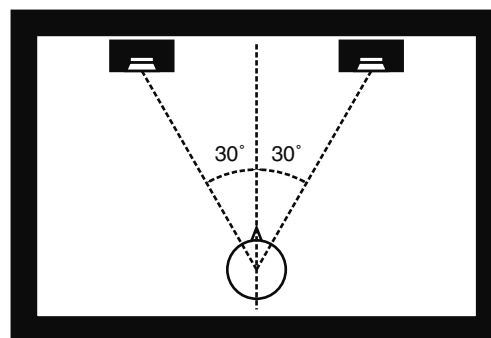
52: 3D DELAY

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. Veuillez 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.

## Liste des effets

### 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

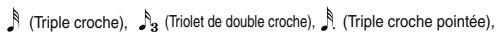


**Destination:** Step Reset

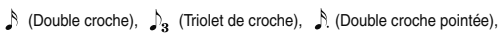


**Sens:** +63

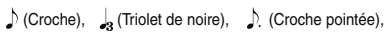


La séquence reprendra alors au premier pas à chaque fois que vous agirez sur le levier de modulation.

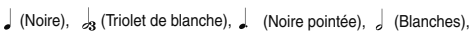



note:

 (Triplet de quadruple croche),  (Quadruple croche),  (Triplet de triple croche),

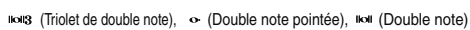


 (Triplet croche),  (Triplet de double croche),  (Triplet croche pointée),

 (Double croche),  (Triplet de croche),  (Double croche pointée),

 (Croche),  (Triplet de noire),  (Croche pointée),

 (Noire),  (Triplet de blanche),  (Noire pointée),  (Blanches),

 (Triplet de ronde),  (Blanche pointée),  (Ronde),

 (Triplet de double note),  (Double note pointée),  (Double note)

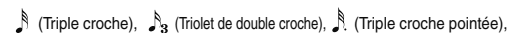


## Paramètres du chorus

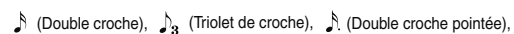


L'effet Chorus du Fantom-G peut aussi être utilisé comme delay stéréo. Ces réglages permettent de sélectionner l'un ou l'autre et les caractéristiques de l'effet sélectionné type.

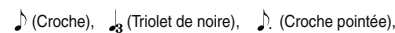


| Paramètre                    | Valeurs  | Description  |
|------------------------------|--|--|
| Chorus Type                  | 00 (OFF), 01 (CHORUS), 02 (DELAY), 03 (GM2 CHORUS) | Choix entre Chorus et Delay.<br>0 (OFF): aucun des deux.<br>1 (CHORUS): Chorus.<br>2 (DELAY): .<br>3 (GM2 CHORUS): chorus GM2.   |
| <b>Type: 01 (CHORUS)</b>     |  |  |
| 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<br>OFF: pas de filtrage<br>LPF: coupe les fréquence supérieures à la fréquence de coupure<br>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   |
| <b>Type: 02 (DELAY)</b>      |  |  |
| 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 BYPASS.                   |
| Left Level                   | 0–127  | Volume de chacun des retards   |
| Right Level                  |  |  |
| Center Level                 |  |  |
| <b>Type: 03 (GM2 CHORUS)</b> |  |  |
| Pre-LPF                      | 0–7  | Coupe les hautes fréquences avant injection dans le chorus<br>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.  |

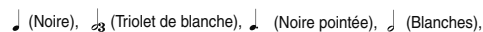



note:

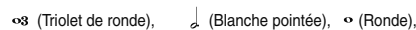


 (Triplet de quadruple croche),  (Quadruple croche),  (Triplet de triple croche),

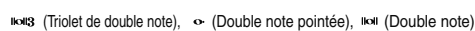


 (Triplet croche),  (Triplet de double croche),  (Triplet croche pointée),

 (Double croche),  (Triplet de croche),  (Double croche pointée),

 (Croche),  (Triplet de noire),  (Croche pointée),

 (Noire),  (Triplet de blanche),  (Noire pointée),  (Blanches),

 (Triplet de ronde),  (Blanche pointée),  (Ronde),

 (Triplet de double note),  (Double note pointée),  (Double note)



## Paramètres de la réverbération

Ces paramètres permettent de choisir le type de réverbération et ses caractéristiques.

| Paramètre   | Valeurs  | Description  |
|---|--|--|
| Reverb Type   | 00 (OFF),<br>01 (REVERB),<br>02 (SRV ROOM),<br>03 (SRV HALL),<br>04 (SRV PLATE),<br>05 (GM2 REVERB),<br>06 (ROOM),<br>07 (HALL),<br>08 (PLATE),<br>09 (STUDIO),<br>10 (CHURCH) | Type de réverbération  |
| <b>Type: 01 (REVERB)</b>                                |  |  |
| Type  | ROOM1,<br>ROOM2,<br>STAGE1,<br>STAGE2,<br>HALL1, HALL2,<br>DELAY,<br>PAN-DELAY   | Type de reverb/delay<br>ROOM1: réverbération dense<br>ROOM2: réverbération plus légère<br>STAGE1: réflexions tardives<br>STAGE2: réflexions précoces<br>HALL1: réflexions claires<br>HALL2: réflexions riches<br>DELAY: delay conventionnel<br>PAN-DELAY: delay avec réflexions à balayage panoramique |
| Time  | 0–127  | Temps de réverbération (Type: ROOM1–HALL2) temps de delay (Type: DELAY, PAN-DELAY)   |
| HF Damp   | 200–8000 Hz,<br>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.  |
| <b>Type: 02 (SRV ROOM)/03 (SRV HALL)/04 (SRV PLATE)</b> |  |  |
| 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,<br>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 réverb 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 réverb 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.   |
| <b>Type: 05 (GM2 REVERB)</b>                            |  |  |
| Character   | 0–7  | Type de reverb<br>0–5: reverb<br>6, 7: delay   |
| Pre-LPF   | 0–7  | Coupe les hautes fréquences du son source. Les valeurs élevées correspondent à plus de coupure.  |
| Level   | 0–127  | Temps de réverbération   |

| Paramètre                                     | Valeurs       | Description  |
|---|---------------|--|
| Time  | 0–127         | Détermine la proportion de son retardé réinjecté dans l'effet quand le paramètre Character est sur 6 ou 7.   |
| Delay Feedback                                | 0–127         | Type de reverb<br>0–5: reverb<br>6, 7: delay   |
| <b>Type: 06 (ROOM)/09 (STUDIO)</b>            |               |  |
| Pre Delay                                     | 0–127         | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.  |
| Time  | 0.1–3.0 sec   | Durée de la réverbération  |
| Low Damp Freq                                 | 20–1000 Hz    | Détermine la fréquence en-dessous de laquelle le contenu de la réverb est réduit ou atténué.   |
| Low Damp                                      | 1–100 %       | Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par « LF Damp ». Une valeur de 100 % correspond à une absence de réduction  |
| Hi Damp Freq                                  | 1000–10000 Hz | Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le contenu de la réverb est réduit ou atténué.  |
| High Damp                                     | 1–100 %       | Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par « HF Damp ». Une valeur de 100 % correspond à une absence de réduction. |
| High Cut                                      | 1000–10000 Hz | Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les composantes les plus aiguës du son réverbéré sont atténuées.  |
| <b>Type: 07 (HALL)/08 (PLATE)/10 (CHURCH)</b> |               |  |
| Pre Delay                                     | 0–127         | Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.  |
| Time  | 0.1–6.0 sec   | Durée de la réverbération  |
| Low Damp Freq                                 | 20–1000 Hz    | Détermine la fréquence en-dessous de laquelle le contenu de la réverb est réduit ou atténué.   |
| Low Damp                                      | 1–100 %       | Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par « LF Damp ». Une valeur de 100 % correspond à une absence de réduction  |
| Hi Damp Freq                                  | 1000–10000 Hz | Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le contenu de la réverb est réduit ou atténué.  |
| High Damp                                     | 1–100 %       | Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par « HF Damp ». Une valeur de 100 % correspond à une absence de réduction. |
| High Cut                                      | 1000–10000 Hz | Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les composantes les plus aiguës du son réverbéré sont atténuées.  |

### Paramètres des effets en entrée (Input Effects)

Sélectionne le type d'effet qui sera appliqué à la source externe.

#### 01: EQUALIZER

Agit sur le timbre des fréquences graves et aiguës.

| Paramètre | Valeurs             | Description                                    |
|-----------|---------------------|--|
| Low Freq  | 200, 400 Hz         | Fréquence centrale des graves                  |
| Low Gain  | -15- +15 dB         | Niveau de renforcement/cou-<br>pure des graves |
| High Freq | 2000, 4000, 8000 Hz | Fréquence centrale des aigus                   |
| High Gain | -15- +15 dB         | Niveau de renforcement/cou-<br>pure des aigus  |

#### 02: ENHANCER

Modifie le contenu harmonique des hautes fréquences et ajoute de la présence.

| Paramètre | Valeurs | Description                                    |
|-----------|---------|--|
| Sens      | 0-127   | Amplitude de l'effet enhancer                  |
| Mix       | 0-127   | Volume des harmoniques<br>générées par l'effet |

#### 03: COMPRESSOR

Atténue les niveaux élevés et renforce les niveaux faibles pour fournir un volume général plus constant.

| Paramètre | Valeurs   | Description   |
|-----------|-----------|---|
| Attack    | 0-127     | Retard entre le dépassement du<br>seuil par le signal et le début<br>d'action de la compression |
| Threshold | 0-127     | Seuil de déclenchement de la<br>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 | Valeurs   | Description   |
|-----------|-----------|---|
| Release   | 0-127     | Retard entre le retour du niveau<br>en dessous du seuil et l'arrêt de<br>la compression |
| Threshold | 0-127     | Niveau de déclenchement de la<br>compression  |
| Post Gain | 0- +18 dB | Niveau de sortie  |

#### 05: NOISE SUPPRESSOR

Supprime le bruit de fond pendant les périodes de silence.

| Paramètre | Valeurs | Description  |
|-----------|---------|--|
| Threshold | 0-127   | Seuil à partir du quel la sup-<br>pression de bruit intervient                         |
| Release   | 0-127   | Temps entre le début de la sup-<br>pression de bruit et le retour du<br>volume à zéro. |

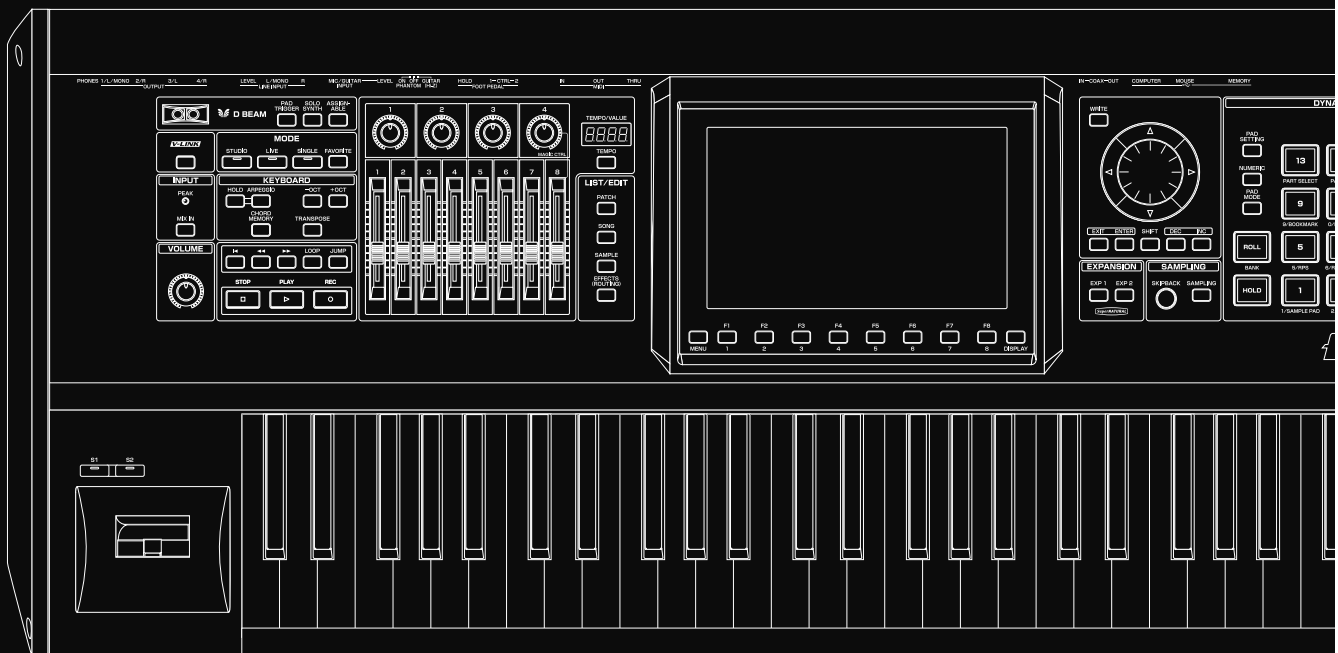
#### 06: CENTER CANCELER

Atténue ou retire le signal situé au centre du champ stéréo. Permet souvent d'éliminer le chant.

| Paramètre  | Valeurs      | Description   |
|------------|--------------|---|
| Ch Balance | -50- +50     | Centrage entre la gauche (L) et<br>la droite (R) de l'annulation du<br>signal |
| Range Low  | 16-15000 Hz  | Limite basse de fréquence pour<br>partie à retirer                            |
| Range High | 16-15000 Hz1 | Limite haute de fréquence pour<br>partie à retirer                            |

# 05 : Pads (Utilisation des Pads)

Cette section est consacrée à l'utilisation des Pads.



# Utilisation des Pads

## Opérations communes

### Choix du mode de Pads (PAD MODE)

Vous pouvez frapper les Pads du Fantom-G pour déclencher des Samples, Rhythms, ou Phrases, ou en tant que sélecteurs pour activer/désactiver divers paramètres. Les Pads peuvent adopter seize modes de fonctionnement différents. Utilisez le bouton [PAD MODE] pour passer de l'un à l'autre.

#### 1. Appuyez sur [PAD MODE].

La page Pad Mode apparaît, le bouton [PAD MODE] clignote ainsi que le pad correspondant au mode en cours de sélection.

#### MEMO

Si vous préférez ne pas changer de mode de Pad, appuyez à nouveau sur [PAD MODE]. Son témoin s'éteint et vous revenez à la page d'écran précédente.



#### 2. Appuyez sur un des Pads [1] à [16].

Vous passez dans le mode de Pad correspondant. Pour plus de détails sur l'utilisation de chacun d'eux, reportez-vous au tableau ci-dessous et aux pages notées en référence.

| n° de Pad | Mode de Pad  | Description   | Page   |
|-----------|--------------|---|--------|
| 1         | SAMPLE PAD   | Les Pads pilotent un Sample Set   | p. 191 |
| 2         | RHYTHM       | Les Pads pilotent un Rhythm Set   | p. 192 |
| 3         | CHORD MEMORY | Les Pads permettent de changer les accords de la fonction Chord Memory (p. 80)            | p. 193 |
| 4         | ARPEGGIO     | Les Pads permettent de changer les styles de la fonction Arpeggio (p. 78)                 | p. 193 |
| 5         | RPS          | Les Pads pilotent des Phrases   | p. 194 |
| 6         | RHYTHM PTN   | Les Pads pilotent des Rhythm Patterns   | p. 196 |
| 7         | TONE SEL/SW  | Les Pads servent de sélecteur on/off pour les Tones                                       | p. 197 |
| 8         | TRACK MUTE   | Les Pads servent de sélecteur de mute pour les pistes du séquenceur                       | p. 197 |
| 9         | BOOKMARK     | Les Pads permettent de rappeler les pages favorites mémorisées                            | p. 198 |
| 10        | MIDI TX SW   | Les Pads servent de sélecteur on/off pour les canaux de transmission MIDI externes (1-16) | p. 198 |
| 11        | EFFECT SW    | Les Pads appellent les effets (autres que ceux du multi-effets de Patch)                  | p. 199 |
| 12        | PATCH MFX SW | Les Pads changent de Patch multi-effets pour chaque Part                                  | p. 199 |
| 13        | PART SELECT  | Les pads appellent les Parts (1-16) et Banks (INT/EXP1/EXP2/EXT)                          | p. 200 |
| 14        | PART MUTE    | Les Pads changent le mute des Parts (1-16) et Banks (INT/EXP1/EXP2)                       | p. 200 |
| 15        | USER GROUP   | Les Pads mémorisent/rappellent les Patches, Live Sets ou Studio Sets du groupe User       | p. 201 |
| 16        | FAVORITE     | Les Pads mémorisent/rappellent les Favorites  | p. 202 |

### Utilisation des pads comme pavé numérique (NUMERIC)

Si vous appuyez sur le bouton [NUMERIC] pour l'activer (allumé), les pads se transforment en pavé numérique. → "Utilisation des pads" (p. 41)



### Utilisation de la fonction de maintien des sons (HOLD)

La fonction Hold permet de « bloquer » virtuellement un pad en position appuyée sans avoir à maintenir le doigt dessus. Elle est utile en particulier avec des phrases bouclées destinées à être entendues en continu.

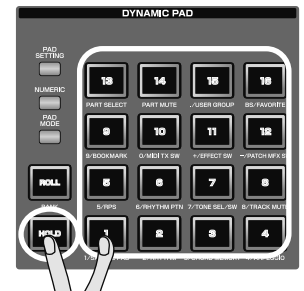
#### MEMO

La fonction Hold n'est accessible que pour les modes de Pad 1 SAMPLE PAD ou 2 RHYTHM.

### Pour jouer d'autres sons tout en maintenant un son en continu

#### 1. En maintenant un Pad enfoncé, appuyez sur [HOLD].

Le bouton [HOLD] et le pad clignotent. La fonction Hold est activée et le sample continuera d'être entendu même si vous enlevez votre doigt. Des pressions sur d'autres pads ne déclencheront toutefois le son que pendant la durée de l'enfoncement.



#### 2. Si vous appuyez à nouveau sur les boutons clignotants [PAD] et [HOLD], le son s'arrêtera.

### Pour maintenir deux samples ou plus

#### 1. Appuyez sur [HOLD] (le témoin s'allume).

#### 2. Appuyez sur un pad.

Le sample dont le pad clignote joue en continu. Si vous appuyez sur un autre pad dans cet état, son sample sera également entendu en continu.



#### 3. Le son s'arrêtera quand vous appuierez sur un pad clignotant. Si vous réappuyez sur [HOLD], tous les samples s'arrêtent.

#### REMARQUE

La fonction Hold ne fonctionne pas dans les cas suivants :

- Quand le paramètre "Tone Env Mode" (p. 108) est réglé sur "NO-SUS"
- Quand le paramètre "One Shot Mode" (p. 118) est activé
- Quand le paramètre "Trigger Mode" (p. 129) est sur "DRUM"

## Utilisation de l'option de roulement (ROLL)

Vous pouvez utiliser la fonction Roll pour exécuter un « roulement » de tambour (notes répétées à brefs intervalles) aussi longtemps que vous maintiendrez le doigt sur le pad.

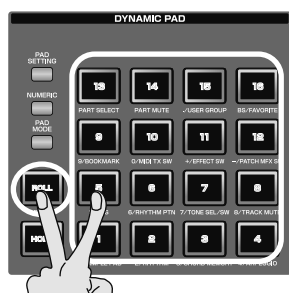
### MEMO

La fonction Hold n'est accessible que pour les modes de Pad 1 SAMPLE PAD ou 2 RHYTHM.

### 1. Maintenez [ROLL] enfoncé et appuyez sur un pad.

\* Si vous appuyez seulement sur [ROLL], le roulement continu concernera les 16 pads.

Dans cet état, un roulement sera entendu aussi longtemps que vous appuierez sur le pad.



### 2. Retirez votre doigt et le son s'arrêtera.

\* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction pour faire des changements d'images à l'aide de la fonction V-Link (p. 301).

## Paramétrage de la fonction Roll

Appuyez sur [PAD SETTING]-[F1 (System)] pour accéder à la page System Setup, et utilisez le champ Pad Roll Resolution pour définir la vitesse à laquelle sont répétées les frappes de la fonction Roll.

### cf.

- “Édition des paramètres système communs à tous les Pads (System settings)” (p. 190)
- “Pad Roll Resolution” (p. 288)

## Changement de bank (BANK)

Vous pouvez utiliser le bouton [ROLL] (BANK) pour changer de Bank dans les modes de Pads ci-dessous:

| N° de Pad | Mode de Pad | Nombre de Banks       |
|-----------|-------------|-----------------------|
| 9         | BOOKMARK    | 8                     |
| 13        | PART SELECT | 4 (INT/EXP1/EXP2/EXT) |
| 14        | PART MUTE   | 3 (INT/EXP1/EXP2)     |
| 15        | USER GROUP  | 4                     |
| 16        | FAVORITE    | 16                    |

### 1. Appuyez sur [ROLL] (BANK).

Le bouton [ROLL] (BANK) clignote ainsi que les Pads correspondant aux Bank sélectionnables. Le Pad de la Bank en cours de sélection est allumé en fixe.



### 2. Appuyez sur la Bank désirée (un des Pads clignotants).

Le Pad sélectionné s'allume en fixe.

### 3. Appuyez à nouveau sur [ROLL] (BANK).

Le témoin de [ROLL] (BANK) s'éteint et les Pads reprennent leur affectation normale.

## Édition des paramètres de pads (PAD SETTING)

Le bouton [PAD SETTING] permet d'accéder à la page de visualisation/paramétrage des Pads.

### 1. Appuyez sur [PAD SETTING].

La page « Pad Setting » apparaît. Son contenu dépend du mode choisi.



### 2. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur sur un paramètre.

### 3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour éditer les paramètres de Pads.

### 4. Pour sauvegarder les paramètres, appuyez sur [F7 Write].

#### MEMO

L'endroit dans lequel est les paramètres sont sauvegardés dépend du mode du générateur de son, du mode de Pads et des paramètres "Pad Assign Source" (p. 288).

### 5. Appuyez sur [F8 Exit] pour revenir à l'écran précédent.

Affectation des touches de fonction (F) dans la page Pad Setting

| Touches F      | Description                                    | Mode d'affichage  |
|----------------|--|---|
| F1 System      | Paramétrage des Pads pour le Système (p. 190)  | Tous les modes<br>* sauf 15 USER GROUP et 16 FAVORITE                                       |
| F2 Pad Exchg   | Fonction d'échange de Pads (p. 190)            | 2 RHYTHM,<br>3 CHORD MEMORY,<br>4 ARPEGGIO,<br>5 RPS,<br>6 RHYTHM PTN,<br>9 BOOKMARK seul   |
| F3 Quick Setup | Fonction Quick Setup (p. 192)                  | 2 RHYTHM only   |
| F7 Write       | Sauvegarde les réglages de l'écran Pad Setting | 1 SAMPLE PAD,<br>2 RHYTHM,<br>3 CHORD MEMORY,<br>4 ARPEGGIO,<br>5 RPS,<br>6 RHYTHM PTN seul |
| F8 Exit        | Sortie de la page Pad Setting                  | Tous les modes<br>* sauf 15 USER GROUP et 16 FAVORITE                                       |

## Édition des paramètres système communs à tous les Pads (System settings)

Dans la page d'écran Pad Setting, appuyez sur [F1 System] pour accéder à la page de paramétrage système dans laquelle vous pouvez modifier les paramètres communs à tous les Pads :

- "Pad Assign Source" (p. 288)
- "Pad Velocity" (p. 288)
- "Pad Sens (Pad Sensitivity)" (p. 288)
- "Pad Aftertouch Sens (Pad Aftertouch Sensitivity)" (p. 288)
- "Pad Roll Resolution" (p. 288)
- "Pad Mode" (p. 288)

### 1. Appuyez sur [PAD SETTING].

La page « Pad Setting » apparaît.

### 2. Appuyez sur [F1 System].

Les éléments de paramétrage système liés aux Pads apparaissent.



Pour plus de détails sur chaque paramètre, voir "Pads" (p. 288).

### 3. Pour sauvegarder les paramètres, appuyez sur [F7 Sys Write].

### 4. Appuyez sur [F8 Exit] pour revenir à la page de paramétrage des Pads.

## Échange de pads (Pad Exchange)

Pour échanger les sons entre deux pads sélectionnés :

#### MEMO

Cette fonction n'est accessible que dans les modes de Pads 2 RHYTHM, 3 CHORD MEMORY, 4 ARPEGGIO, 5 RPS, 6 RHYTHM PTN, ou 9 BOOKMARK.

### 1. Appuyez sur [PAD SETTING].



### 2. Appuyez sur [F2 (Pad Exchg)].

### 3. Sélectionnez les deux Pads à échanger.

Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC], ou frappez directement les pads pour faire votre sélection.

### 4. Appuyez sur [F8 (Execute)] pour valider.

## 1 SAMPLE PAD (Déclenchement de samples par les pads)

Ce mode permet de déclencher des Samples à partir des Pads. Vous pouvez affecter un Sample à chacun des seize Pads. (Un ensemble d'affectation aux seize Pads s'appelle « sample set »)

1. Appuyez sur [PAD MODE] puis sur le pad [1] (SAMPLE PAD).
2. Appuyez sur les pads [1] à [16] pour déclencher les Samples affectés.
  - Les Pads auxquels des Samples sont affectés sont allumés. Celui qui est en cours de lecture clignote.

**cf.** ➔

Vous pouvez appuyer sur [HOLD] pour obtenir le maintien du son → p. 188

**cf.** ➔

Vous pouvez appuyer sur [ROLL] pour déclencher un roulement → p. 189

### À propos des Samples

Vous pouvez ajouter des Samples de deux manières :

#### Sampling (p. 258)

La fonction Sampling permet d'enregistrer de l'audio. Les « Samples » ainsi enregistrés sont ajoutés à la liste des Samples.

#### Import depuis votre ordinateur (p. 283)

Vous pouvez importer des fichiers WAV ou AIFF depuis votre ordinateur, qui seront ajoutés à la liste des Samples comme Samples.

### Édition des paramètres de pads

L'appui sur [PAD SETTING] permet d'éditer les paramètres suivants :

**cf.** ➔

Pour plus de détails voir «Édition des paramètres de pads (PAD SETTING)» (p. 190).

#### Number/Name (n° de Sample Set)

Permet de choisir le Sample Set piloté par les Pads.

**Valeurs :** 001 à 128

**cf.** ➔

Pour créer un nouveau Sample ou effectuer une édition plus fine, voir «Création d'un Sample Set» (p. 126).

#### Sample Number (n° de Sample)

Sélectionne le Sample. L'écran affiche son nom avec son numéro.

**Valeurs :** OFF, 0001 à 2000

#### Level (Niveau du Sample tone)

Détermine le volume du Sample. Permet de régler la balance entre les Samples.

**Valeurs :** 0 à 127

#### Pan (Panoramique du Sample tone)

Détermine la position stéréo du Sample Tone. L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.

**Valeurs :** L64 – 0 – 63R

#### Direction

Détermine le sens de lecture du Sample.

**Valeurs :**

**FWD :** Lecture normale.

**REV :** Lecture inversée.

#### Trigger Mode (mode de déclenchement)

Détermine le mode de déclenchement du Sample.

**Valeurs :**

**GATE :** La lecture s'arrête quand vous relâchez le Pad ou la Touche.

**DRUM :** La lecture continue même quand vous relâchez le Pad ou la Touche.

#### REMARQUE

Le sample est mis en lecture à l'appui sur le Pad et s'arrête automatiquement quand il atteint sa fin. Si vous choisissez l'option DRUM, le bouclage (Loop) est ignoré et le Sample n'est effectivement lu qu'une fois. Notez toutefois que dans ce mode, vous ne pouvez pas interrompre le son. Il est donc à n'utiliser qu'avec prudence sur des Samples extrêmement longs.

#### Mute Group (groupe de Mute)

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 Sample Tones (ou plus) ne devant jamais être entendus simultanément.

Vous pouvez créer jusqu'à 16 Mute Groups.

Les Sample Tones qui n'appartiennent pas aux groupes doivent avoir ce paramètre réglé sur OFF.

**Valeurs :** OFF, 1–16

#### Pad Velocity (vélocité)

Détermine l'intensité du son en rapport avec la force appliquée sur le Pad. Si ce paramètre est réglé sur SYSTEM, c'est le paramétrage de «Pad Velocity» (p. 288) qui sera utilisé. Si vous choisissez une valeur entre 1 et 127, c'est cette valeur de vélocité qui sera appliquée au générateur de son.

**Valeurs :** SYSTEM, 1 à 127

#### MEMO

Vous pouvez sauvegarder le paramétrage de Pad en appuyant sur [F7 (Write)].

## 2 RHYTHM (Pilotage d'un Rhythm Set par les pads)

Ce mode permet de piloter un Rhythm Set à partir des Pads. Les seize Pads sont alors affectés aux différents Rhythm Tones qui le composent (un ensemble de Rhythm Tones est appelé Rhythm Set).

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [2] (RHYTHM).
2. Appuyez sur the pads [1] à [16] pour piloter les Rhythm tones.

- Les Pads affectés aux Rhythm tones sont allumés.

cf. ➔

Vous pouvez appuyer sur [HOLD] pour maintenir le son → p. 188

cf. ➔

Vous pouvez appuyer sur [ROLL] pour créer un roulement → p. 189

## Édition des paramètres de pads

Vous pouvez appuyer sur [PAD SETTING] pour éditer les paramètres ci-après.

cf. ➔

Pour plus de détails, voir "Édition des paramètres de pads (PAD SETTING)" (p. 190).

cf. ➔

Dans le paramétrage des Pads, vous pouvez appuyer sur [F2 (Pad Exchg)] pour échanger deux Pads (Pad Exchange, p. 190).



### Bank (bank de Rhythm sets)

Sélectionne la bank de Rhythm sets pilotée par les Pads.

Valeurs: USER, PRST, GM

### Number / Name (numéro/nom)

Sélectionne le Rhythm set piloté par les Pads.

Valeurs: 001 à 128

cf. ➔

Pour la création d'un nouveau Sample Set ou son édition, voir "Création d'un Rhythm Set" (p. 112).

### Pad Note Number (n° de note)

Détermine le numéro de note transmis par chaque Pad (1 à 16). Le nom du Rhythm tone s'affiche à côté.

Valeurs: 0 (do-1) à 127 (sol9)

### Pad Velocity (vélocité)

Détermine l'intensité du son selon la force appliquée sur le Pad. Si ce paramètre est réglé sur SYSTEM, c'est le paramétrage "Pad Velocity" (p. 288) qui sera utilisé. Avec une valeur entre 1 et 127, c'est cette valeur de vélocité qui est appliquée au générateur de son.

Valeurs: SYSTEM, 1 à 127

## Quick Setup (configuration rapide)

Dans le mode de Pad « 2 RHYTHM », cette fonction vous permet d'effectuer les réglages de base. Choisissez le setup le plus proche de la configuration souhaitée puis effectuez le réglage fin de chaque Pad en fonction de vos besoins.

1. Dans la page Pad Setting appuyez sur [F3 (Quick Setup)]. La page Quick Setup apparaît.

\* Cette opération n'est pas possible si le mode de Pad n'est pas sur « 2 RHYTHM ».

2. Déplacez le curseur à l'écran et effectuez vos paramétrages.

- Template Set (modèle de configuration)

Valeurs:

**Note:** Les six notes partant du numéro de note de base sont affectées automatiquement aux pads.

**Rhythm:** Les numéros de note sont optimisés pour le pilotage d'un Rhythm set.

**Multi Velo:** Ce modèle particulier permet d'affecter les seize pads à un même numéro de note mais avec des vélocités croissantes d'un Pad à l'autre. C'est un bon choix pour obtenir un contrôle précis sur la vélocité de votre jeu.

- Base Note (note de base)

Paramétrage nécessaire si vous avez choisi les modèles Note ou Multi Velo dans le choix Template Set.

Si vous avez sélectionné Note, cette note de base définit la plus basse.

Si vous avez sélectionné Multi Vel, la note de base définit le numéro de note utilisé pour tous les Pads.

Valeurs: 0 (do-1) à 127 (sol9)

3. Appuyez sur [F8 (Execute)].

**MEMO**

Vous pouvez sauvegarder le paramétrage de Pad en appuyant sur [F7 (Write)].



## 3 CHORD MEMORY (Changement de type d'accord par les pads)

Ce mode permet d'utiliser les Pads pour changer le type d'accord utilisé par la fonction Chord Memory (p. 80).

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [3] (CHORD MEMORY).
2. Appuyez sur les Pads [1] à [16] pour explorer les différentes formes d'accord proposées par la fonction Chord Memory (p. 80).
  - Les Pads susceptibles d'être sélectionnés sont allumés.

### Édition des paramètres de pads

Appuyez [PAD SETTING] pour éditer les paramètres ci-après :

**cf.**

Pour plus de détails, voir "Édition des paramètres de pads (PAD SETTING)" (p. 190).

**cf.**

Dans le paramétrage des Pads, vous pouvez appuyer sur [F2 (Pad Exchg)] pour échanger deux Pads (Pad Exchange, p. 190).



## 4 ARPEGGIO (Changement de style d'arpège par les pads)

Ce mode permet d'utiliser les Pads pour changer le style d'arpège dans la fonction Arpeggio (p. 78).

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [4] (ARPEGGIO).
2. Utilisez la fonction Arpeggio comme indiqué dans "Utilisation de l'arpégiateur" (p. 78).
3. Appuyez sur les Pads [1] à [16] pour explorer les différents styles de la fonction Arpeggio.
  - Les Pads susceptibles d'être sélectionnés sont allumés.

### Édition des paramètres de pads

Appuyez [PAD SETTING] pour éditer les paramètres ci-après :

**cf.**

Pour plus de détails, voir "Édition des paramètres de pads (PAD SETTING)" (p. 190).

**cf.**

Dans le paramétrage des Pads, vous pouvez appuyer sur [F2 (Pad Exchg)] pour échanger deux Pads (Pad Exchange, p. 190).



### Number / Name (n° de set Chord memory)

Sélectionne le « set » de Chord memory piloté par les Pads.

Valeurs : 001 à 128

**cf.**

Pour plus de détails, voir "Utilisation des accords automatiques (Chord Memory)" (p. 80).

### Chord Form (forme d'accord)

Sélectionne le numéro de forme d'accord déclenché par chaque Pad (1 à 16).

Valeurs : 001-128

**MEMO**

Vous pouvez sauvegarder le paramétrage de Pad en appuyant sur [F7 (Write)].

### Number / Name (n° de set Arpeggio)

Sélectionne le « set » Arpeggio.

Valeurs : 001 à 128

**cf.**

Pour plus de détails, voir "Utilisation de l'arpégiateur" (p. 78).

### Arpeggio Number

Sélectionne le numéro d'arpège déclenché par chaque Pad (1 à 16).

Valeurs : 001 à 128

**MEMO**

Vous pouvez sauvegarder le paramétrage de Pad en appuyant sur [F7 (Write)].

### 5 RPS (Déclenchement de phrases par les pads)

Ce mode vous permet d'utiliser les Pads pour déclencher des phrases créées par la fonction RPS (Realtime Phrase Sequence). Vous pouvez, par exemple, choisir d'enregistrer des phrases complexes qu'il serait difficile d'exécuter sans faute sur scène et les déclencher d'un doigt sur un Pad au moment approprié. Vous pouvez aussi créer des phrases destinées à un instrument particulier, batterie, basse ou clavier, et les combiner pour réaliser un nouveau morceau. Vous pouvez enfin utiliser cette fonction d'une manière similaire à celle du sampling de phrases.

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [5] (RPS).
2. Appuyez sur les pads [1] à [16] pour déclencher la lecture de la phrase affectée à chaque Pad.
  - Les Pads susceptibles d'être sélectionnés sont allumés. Celui qui est en cours de lecture clignote.

#### ASTUCE

- Le Song doit être en lecture si vous voulez pouvoir lire vos phrases en synchronisation avec lui ou entre elles.
- Si le Song n'est pas en lecture, le début de la phrase sera synchronisé avec l'appui sur le Pad, quelle que soit la valeur attribuée à Trigger Quantize.
  - La synchronisation de la lecture des phrases se fait sur la base des indications de mesure du Song (beat track). Cela signifie que si aucune donnée d'exécution n'a été enregistrée, le Song ne sera pas lu et les phrases ne pourront donc pas être lues en synchronisation. Dans ce cas, vous devez insérer plusieurs mesures vides dans la piste de Phrase et les jouer en boucle.

### Enregistrement d'une Phrase

Avant de pouvoir utiliser la fonction RPS, vous devez avoir enregistré quelques phrases.

Pour plus de détails sur cette procédure, voir "Enregistrement dans une Phrase" (p. 220).

#### REMARQUE

En présence d'un grand nombre de messages MIDI, la lecture d'une phrase par RPS peut retarder certaines notes.

### Choix du tempo de lecture des phrases

Le tempo de lecture de la phrase est le même que celui du Song.

1. Appuyez sur [TEMPO].
2. La fenêtre de réglage du tempo apparaît et affiche le tempo en cours.
3. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir votre tempo (entre 5 et 300 à la noire). En maintenant [SHIFT] enfoncé pour tourner la molette, vous pouvez régler le tempo par la décimale près. Vous pouvez aussi définir le tempo par des frappes successives en mesure sur le bouton [F6 (Tap Tempo)] (fonction Tap Tempo).

#### MEMO

L'appui sur [F7 (Click)] permet d'activer le clic du métronome.

4. Quand vos paramétrages sont terminés, appuyez sur [F8 (Close)].

### Édition des paramètres de pads

Appuyez sur [PAD SETTING] pour éditer les paramètres ci-après :

#### cf.

Pour plus de détails, voir "Édition des paramètres de pads (PAD SETTING)" (p. 190).

#### cf.

Dans le paramétrage des Pads, vous pouvez appuyer sur [F2 (Pad Exchg)] pour échanger deux Pads (Pad Exchange, p. 190).



### RPS Set Number (n° de set RPS)

Sélectionne le Set RPS.

Valeurs : 01 à 32

### Phrase Number (n° de phrase)

Sélectionne la phrase affectée à chaque Pad 1 à 16. Le nom de la phrase est associé à ce numéro.

Choisissez OFF pour les touches ou les Pads auxquels vous ne voulez pas affecter de phrase. En choisissant l'option STOP pour un Pad, celui-ci agira comme touche d'arrêt, interrompant la lecture en cours des phrases.

Valeurs : STOP, OFF, 0001 à 2000

## Play Mode (mode de lecture)

Détermine le mode de lecture de la phrase.

**Valeurs:**

- LOOP1:** Lecture en boucle tant que vous maintenez le pad enfoncé.
- LOOP2:** Lecture en boucle en continu. Pour arrêter la lecture, appuyez sur le pad « stop trigger » ou sur le même pad une deuxième fois.
- ONCE:** La phrase n'est lue qu'une fois.

## Mute Group (groupe de mute)

Cette fonction permet d'éviter que deux phrases appartenant au même groupe de Mute ne soient lues simultanément. Dans un morceau, un « break » n'est en général pas lu en même temps que le pont. Pour simuler cette situation, il suffit d'affecter le break et le pont au même groupe de mute. Vous pouvez définir 31 groupes de mute différents. Si vous ne voulez pas affecter une phrase à un groupe, choisissez simplement OFF.

**Valeurs:** OFF, 1 à 31

## Trigger Quantize (quantification)

Détermine la manière dont la lecture d'une phrase commence après avoir appuyé sur un pad pendant un Song est en cours de lecture ou d'enregistrement.

**Valeurs:**

- REAL:** La lecture est lancée par l'appui sur le Pad.
- BEAT:** Si l'appui sur le Pad se fait en cours de lecture ou d'enregistrement du Song, la lecture de la phrase commencera sur le temps suivant l'appui.
- MEASURE:** Si l'appui sur le Pad se fait en cours de lecture ou d'enregistrement du Song, la lecture de la phrase commencera sur le début de la mesure suivante.

### MEMO

Le paramètre Trigger Quantize est mémorisé individuellement pour chaque Song.

## Velocity Sens (sensibilité à la vitesse)

Mettez ce paramètre sur OFF si vous ne voulez pas que la phrase soit lue avec les vitesses utilisées lors de l'enregistrement.

Si vous voulez que la vitesse de l'ensemble de la phrase soit lue en fonction de la force d'appui sur le Pad, choisissez LOW, MID ou HIGH.

**Valeurs:** OFF, LOW, MID, HIGH

### MEMO

Vous pouvez sauvegarder le paramétrage de Pad en appuyant sur [F7 (Write)].

### 6 RHYTHM PTN (Déclenchement de Rhythm Patterns par les pads)

Ce mode permet d'utiliser les Pads pour déclencher des Phrases (Phrase0001 à Phrase2000) créées par la fonction Rhythm Pattern. Dans la configuration d'usine, seize phrases (Rhythm patterns) sont affectées aux Pads. Vous pouvez en créer d'autres, personnalisées et les affecter aux Pads, puis utiliser ces Pads comme une boîte à rythmes.

Un groupe de seize phrases est appelé « rhythm pattern set ».

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [6] (RHYTHM PTN).
2. Appuyez sur les Pads [1] à [16] pour lancer la lecture du motif (Rhythm pattern) affecté à chaque Pad.
  - Les Pads auxquels des Rhythm Patterns sont affectés sont allumés. Celui qui est en cours de lecture clignote.
  - Pour arrêter la lecture, appuyez sur le Pad clignotant.

#### Enregistrement d'une Phrase

Pour utiliser la fonction Rhythm Pattern de manière personnalisée, vous devez enregistrer de nouvelles phrases.

Pour plus de détails à ce sujet, voir "Enregistrement dans une Phrase" (p. 220).

#### REMARQUE

En présence d'un grand nombre de messages MIDI, la lecture d'une phrase peut retarder certaines notes.

### Choix du tempo de lecture des Rhythm Patterns

Le tempo de lecture du Rhythm Pattern est le même que celui du Song.

1. Appuyez sur [TEMPO].
2. La fenêtre de réglage du tempo apparaît et affiche le tempo en cours.
3. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir votre tempo (entre 5 et 300 à la noire). En maintenant [SHIFT] enfoncé pour tourner la molette, vous pouvez régler le tempo à la décimale près. Vous pouvez aussi définir le tempo par des frappes successives en mesure sur le bouton [F6 (Tap Tempo)] (fonction Tap Tempo).

#### MEMO

L'appui sur [F7 (Click)] permet d'activer le clic du métronome.

4. Quand vos paramétrages sont terminés, appuyez sur [F8 (Close)].

### Édition des paramètres de pads

Appuyez [PAD SETTING] pour éditer les paramètres ci-après :

#### cf.

Pour plus de détails, voir "Édition des paramètres de pads (PAD SETTING)" (p. 190).

#### cf.

Dans le paramétrage des Pads, vous pouvez appuyer sur [F2 (Pad Exchg)] pour échanger deux Pads (Pad Exchange, p. 190).



### Rhythm Pattern Set Number (n° de set Rhythm Pattern)

Sélectionne le Set Rhythm Pattern piloté par les pads.

Valeurs: 01 à 32

### Rhythm Pattern (n° de Rhythm Pattern)

Sélectionne la phrase affectée à chaque Pad 1 à 16. Le nom de la phrase est associé à ce numéro.

### Trigger Quantize (quantification)

Détermine la manière dont la lecture d'une phrase commence après avoir appuyé sur un pad pendant un Song est en cours de lecture ou d'enregistrement.

Valeurs:

**REAL:** La lecture est lancée par l'appui sur le Pad.

**BEAT:** Si l'appui sur le Pad se fait en cours de lecture ou d'enregistrement du Song, la lecture de la phrase commencera sur le temps suivant l'appui.

**MEASURE:** Si l'appui sur le Pad se fait en cours de lecture ou d'enregistrement du Song, la lecture de la phrase commencera sur le début de la mesure suivante.

#### MEMO

Le paramètre Trigger Quantize est mémorisé individuellement pour chaque Song.

### Velocity Sens (sensibilité à la vitesse)

Mettez ce paramètre sur OFF si vous ne voulez pas que la phrase soit lue avec les vitesses utilisées lors de l'enregistrement.

Si vous voulez que la vitesse de l'ensemble de la phrase soit lue en fonction de la force d'appui sur le Pad, choisissez LOW, MID ou HIGH.

Valeurs: OFF, LOW, MID, HIGH

#### MEMO

Vous pouvez sauvegarder le paramétrage de Pad en appuyant sur [F7 (Write)].

## 7 TONE SEL/SW (Activation ou sélection de sons par les pads)

Ce mode vous permet d'utiliser les Pads pour activer/désactiver les quatre Tones ou pour sélectionner le Tone « en cours » (current).

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [7] (TONE SEL/SW).
2. Appuyez sur les Pads [1] à [4] pour activer/désactiver les Tones 1 à 4.
3. Appuyez sur les Pads [5] à [8] pour sélectionner un des Tones 1 à 4.

### MEMO

Le Pad [5] correspond au Tone 1, le Pad [6] au Tone 2, Le Pad [7] au Tone 3, et le Pad [8] au Tone 4.

### ASTUCE

Cette fonction est très pratique quand vous créez un Patch (p. 84). Un Patch est en effet composé de quatre Tones et vous pouvez ainsi désactiver les Tones inutilisés ou choisir de n'en écouter qu'un seul pour créer votre son.

## Visualisation du statut des pads

L'appui sur [PAD SETTING] permet de visualiser le statut des Pads.



## 8 TRACK MUTE (Mute de pistes à partir des pads)

Ce mode vous permet d'utiliser les Pads pour « muter » (désactiver) jusqu'à seize pistes (tracks) dans la page de Song.

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [8] (TRACK MUTE).
  - Les Pads [1] à [16] correspondent alors aux seize premières pistes en haut de la page d'écran.
  - L'appui sur un des Pads [1] à [16] fait alterner la piste considérée entre mute et activée.
  - Les Pads allumés signalent les pistes en cours de lecture, et les Pads clignotants les pistes mutées.
  - Vous ne pouvez pas, par contre, utiliser les Pads pour contrôler le mute des pistes 17 et suivantes. Utilisez pour cela les touches fléchées ou la souris USB.

## Visualisation du statut des pads

L'appui sur [PAD SETTING] permet de visualiser le statut des Pads.



### 9 BOOKMARK (Appel de pages préférées à partir des pads)

Ce mode permet d'utiliser les Pads pour mémoriser et rappeler vos pages d'écran les plus fréquemment utilisées. Si vous devez, par exemple, passer fréquemment de la page Patch Edit à la page Effects, cette fonction vous permettra des allers-retours plus faciles.

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [9] (BOOKMARK).

#### Mémorisation d'une page

1. Accédez à la page que vous voulez mémoriser.
2. Maintenez [PAD SETTING] enfoncé et appuyez sur le Pad auquel vous voulez affecter cette page.  
Par exemple, pour mémoriser la page en cours dans le Pad [3], l'écran affichera « Bookmarked to #3 ».
3. Appuyez sur [EXIT].  
L'affectation est mémorisée.

\* Si vous n'appuyez pas sur [EXIT], ce paramétrage sera effacé à la mise hors-tension de l'appareil.

#### Rappel d'une page

1. Appuyez sur [PAD SETTING].  
La page Bookmark apparaît.  
Les Pads comportant une affectation de page sont allumés.



2. Appuyez sur un Pad allumé et la page mémorisée dans cet emplacement est rappelée.

\* Pour supprimer une affectation de page, maintenez [PAD SETTING] enfoncé dans l'écran de l'étape 1 et appuyez sur le Pad dont vous voulez supprimer l'affectation.

**cf.** ➔

Vous pouvez appuyer sur [ROLL] (BANK) pour changer de bank (1 à 8). → p. 189

**cf.** ➔

Dans le paramétrage des Pads, vous pouvez appuyer sur [F2 (Pad Exchg)] pour échanger deux Pads (Pad Exchange, p. 190).

### 10 MIDI TX SW (Activation/désactivation de la transmission de canaux MIDI en externe)

Ce mode vous permet d'utiliser les Pads pour activer/désactiver la transmission MIDI externe pour chacun des 16 canaux (1 à 16).

1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [10] (MIDI TX SW).
  - Des pressions successives sur les Pads [1] à [16] font alterner pour chaque canal MIDI la transmission MIDI entre ON et OFF.
  - Chaque Pad est allumé si la transmission est activée et éteint si elle est désactivée.

#### Visualisation du statut des pads

L'appui sur [PAD SETTING] permet de visualiser le statut des Pads.



#### REMARQUE

Si de nombreux canaux MIDI sont activés, une grande quantité de messages MIDI est susceptible d'être transmise, qui peut, dans certains cas, provoquer des retards de notes.

## 11 EFFECT SW (Activation/désactivation des effets à partir des pads)

Ce mode permet d'activer/désactiver les effets (autres que le multi-effets de Patch) à partir des Pads.

### 1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [11] (EFFECT SW).

- L'appui sur les Pads [1] à [6] active/désactive les effets ci-dessous.

| Pad | Effet                          |
|-----|--------------------------------|
| 1   | Effet sur les entrées          |
| 2   | Chorus                         |
| 3   | Reverb                         |
| 4   | Mastering                      |
| 5   | MFX 1                          |
| 6   | MFX 2 (mode Studio uniquement) |

\* Pour activer/désactiver le multi-effets de Patch, utilisez le mode de Pad suivant: "12 PATCH MFX SW."

- Un Pad est allumé si l'effet correspondant est activé ou clignotant s'il est désactivé. Les Pads non utilisés dans ce mode restent éteints.

## Visualisation du statut des pads

L'appui sur [PAD SETTING] permet de visualiser le statut des Pads.



## 12 PATCH MFX SW (Activation/désactivation des multi-effets de Patches à partir des pads)

Ce mode vous permet d'utiliser les Pads pour activer/désactiver le multi-effets de Patch de chaque Part (1 à 16).

### 1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [12] (PATCH MFX SW).

- L'appui sur les Pads [1] à [6] active/désactive le multi-effets de Patch de la Part correspondant. Le nombre de Parts accessibles dépend du mode utilisé par le générateur de son.

| Mode   | Nombre de Parts |
|--------|-----------------|
| Single | 1               |
| Live   | 8               |
| Studio | 16              |

- Un Pad est allumé si l'effet correspondant est activé ou clignotant s'il est désactivé. Les Pads non utilisés dans ce mode restent éteints.

## Visualisation du statut des pads

L'appui sur [PAD SETTING] permet de visualiser le statut des Pads.



# Utilisation des Pads

## 13 PART SELECT (Sélection des Parts à partir des pads)

Ce mode permet d'utiliser les Pads pour sélectionner les Parts (1 à 16) et les banks (INT/EXP1/EXP2/EXT).

- Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [13] (PART SELECT).
  - Appuyez sur un Pad pour sélectionner la Part en cours. Le nombre de Parts accessible dépend du mode dans lequel se trouve le générateur de son.

| Mode   | Nombre de Parts |
|--------|-----------------|
| Single | 1               |
| Live   | 8               |
| Studio | 16              |

- Le Pad de la Part en cours de sélection clignote. Les autres sont allumés. Les Pads inutilisés restent éteints.
- Vous pouvez appuyer sur [ROLL] (BANK) pour changer de Bank (1 à 4). → p. 189

| Pad | Nom de la Bank                  |
|-----|---------------------------------|
| 1   | INT (générateur de son interne) |
| 2   | EXP1 (carte d'extension 1)      |
| 3   | EXP2 (carte d'extension 2)      |
| 4   | EXT (sortie MIDI externe)       |

\* Le nombre de Parts d'une carte d'extension varie d'un type de carte à l'autre.

## Visualisation du statut des pads

L'appui sur [PAD SETTING] permet de visualiser le statut des Pads.



## 14 PART MUTE (Mute de Parts à partir des pads)

Ce mode vous permet d'utiliser les Pads pour muter (désactiver) les Parts (1 à 16) et les Banks (INT/EXP1/EXP2).

- Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [14] (PART MUTE).
  - Vous pouvez appuyer sur [ROLL] (BANK) pour changer de Bank (1 à 3). → p. 189

| Pad | Nom de la Bank                  |
|-----|---------------------------------|
| 1   | INT (générateur de son interne) |
| 2   | EXP1 (carte d'extension 1)      |
| 3   | EXP2 (carte d'extension 2)      |

- Appuyez sur un Pad pour muter / réactiver la Part correspondante.
- \* Le nombre de Parts du générateur de son interne dépend du mode dans lequel il est utilisé:

| Mode   | Nombre de Parts |
|--------|-----------------|
| Single | 3               |
| Live   | 8               |
| Studio | 16              |

- \* Le nombre de Parts d'une carte d'extension varie d'un type de carte à l'autre.
- Les Pads dont la Part est mutée clignotent. Les autres sont allumés en fixe. Les Pads inutilisés restent éteints.

## Visualisation du statut des pads

L'appui sur [PAD SETTING] permet de visualiser le statut des Pads.





## 15 USER GROUP (Mémorisation/Rappel de groupes User à partir des pads)

Vous pouvez mémoriser les sons que vous utilisez le plus souvent dans un groupe User (utilisateur). Ce mode de Pd vous permet de sélectionner instantanément ces sons en appuyant sur un Pad. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 16 sons (correspondant aux 16 pads) dans chacune des quatre banks, ce qui vous donne au total un accès rapide possible pour 64 sons.

Vous pouvez effectuer la mémorisation ou le rappel dans les groupes ci-dessous en fonction du mode dans lequel se trouve le générateur de son.

| Mode   | Groupe User |
|--------|-------------|
| Single | Patch       |
| Live   | Live set    |
| Studio | Studio set  |

### MEMO

#### Différences entre groupe User et Favorites (p. 202)

Le groupe User permet de mémoriser les sons au sein d'un mode (single, live, ou studio), alors que les Favorites permettent de faire des mémorisations entre modes (single, live, ou studio).

## Rappel d'un son d'un groupe User (utilisateur)

### 1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [15] (USER GROUP).

- Vous pouvez appuyer sur un des Pads [1] à [16] pour sélectionner le son qui lui est affecté.
- Vous pouvez appuyer sur [ROLL] (BANK) pour changer de Bank (1 à 4). → p. 189

### REMARQUE

Si vous voulez utiliser les Pads pour sélectionner successivement des Live Sets (ou Studio Sets) pensez à régler le paramètre système "Pad Assign Source" (p. 288) sur SYS. Tant qu'il est sur TEMP, le mode de changement de Set provoquera automatiquement le changement du mode de Pad vers celui mémorisé dans le Set.

## Mémorisation d'un son dans un groupe User (utilisateur)

1. Appuyez sur [PAD SETTING].
2. La page User Group apparaît. Passez à l'étape 4 de la section « Mémorisation d'un son dans une page User Group » ci-dessous.



## Mémorisation d'un son dans la page User Group

### MEMO

Cette section indique comment mémoriser un Patch dans la page Patch List. En utilisant la même procédure (étape 3 et suivantes) vous pouvez utiliser la page Live set list (p. 60) pour mémoriser un Live Set dans le groupe User ou la page Studio set list (p. 68) pour mémoriser un Studio set.

1. Appuyez sur [SINGLE] pour accéder à la page Single Play et sélectionnez le Patch à mémoriser (p. 46).
2. Appuyez sur [F1 (Patch List)].
3. Appuyez sur [F6 (User Group)].  
La page User Group apparaît.
4. Utilisez les boutons [F1 (Up)] et [F2 (Down)] pour choisir la Bank de destination.
5. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner un numéro.
6. Appuyez sur [F5 (Regist)] pour enregistrer le Patch.
7. Quand vous avez terminé la mémorisation de Patches, appuyez sur [F6 (Exit)] pour refermer la page User Group List.



### ASTUCE

Vous pouvez appuyer sur [F8 (Select)] pour sélectionner un Patch et refermer la page User Group.

## Suppression d'une mémorisation de Patch

Appuyez sur [F4 (Remove)] pour supprimer une mémorisation de Patch dans la page User Group List.

### 16 FAVORITE (Mémorisation/Rappel de réglages « favoris » à partir des pads)

Vous pouvez créer une liste de sons (et réglages) utilisés fréquemment sur scène et les rappeler ensuite instantanément. Cette mémorisation peut concerner des Patches, Rhythm Sets, Sample Sets, Live Sets ou Studio Sets, et le rappel de la configuration peut se faire indépendamment du mode dans lequel vous vous trouvez.

Vous pouvez mémoriser jusqu'à 16 configurations dans une liste (une Bank) et créer jusqu'à 16 de ces Banks.

Vous pourriez par exemple utiliser la Bank 1 pour les sons utilisés dans le premier morceau de votre spectacle, et enregistrer dans l'ordre jusqu'à 16 des sons que vous utilisez dans ce morceau.

#### MEMO

##### Différences entre Favorites et Groupe User (p. 201)

Le groupe User permet de mémoriser les sons au sein d'un mode (single, live, ou studio), alors que les Favorites permettent de faire des mémorisations entre modes (single, live, ou studio).

cf. →

Pour plus de détails sur la fonction Favorite, voir "Création d'une liste de vos sons préférés (Favorite)" (p. 54).

### Rappel d'un son mémorisé en « favoris » (réglages)

#### 1. Appuyez sur [PAD MODE], puis sur [16] (FAVORITE).

- Vous pouvez appuyer sur un des Pads [1] à [16] pour sélectionner le son (et les réglages) mémorisés dans ce Pad.
- En appuyant sur [ROLL] (BANK) vous pouvez changer de Bank (1 à 16). → p. 189



#### REMARQUE

Si vous voulez utiliser les Pads pour sélectionner successivement des Live Sets (ou Studio Sets) pensez à régler le paramètre système "Pad Assign Source" (p. 288) sur SYS. Tant qu'il est sur TEMP, le mode de changement de Set provoquera automatiquement le changement du mode de Pad vers celui mémorisé dans le Set.

### Mémorisation d'un son en « favoris » (réglages)

#### 1. Appuyez sur [PAD SETTING].

La page Favorite (p. 54) apparaît.



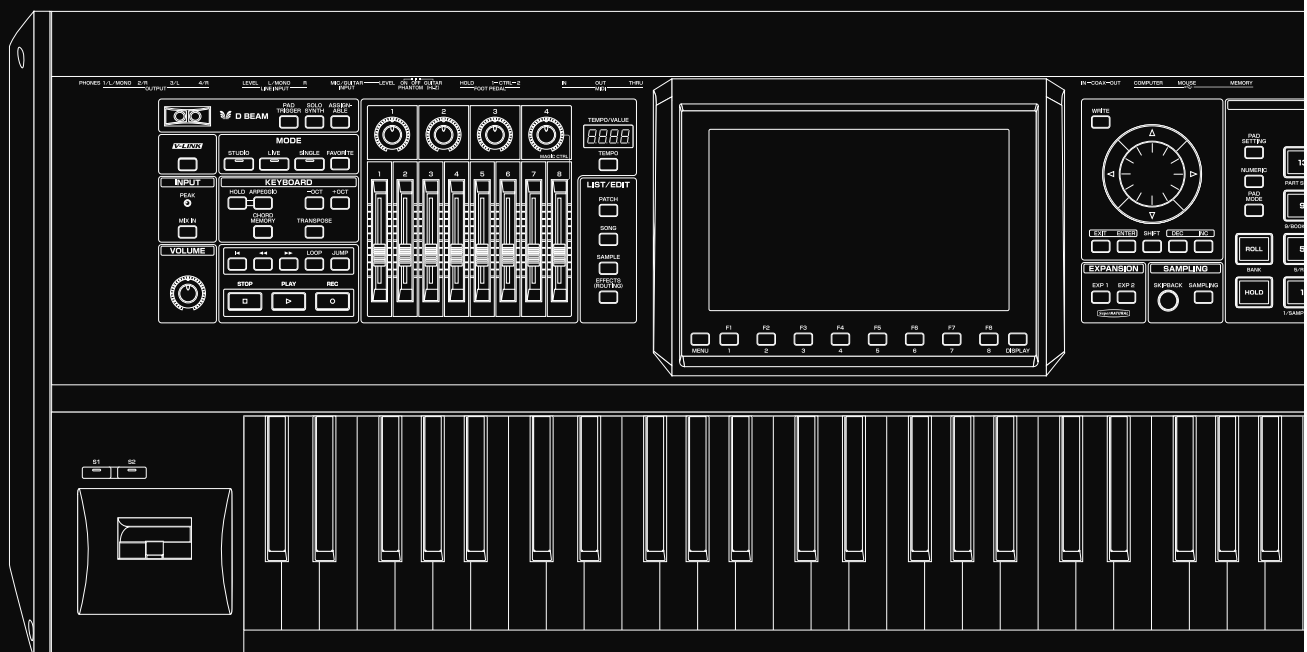
cf. →

Pour plus de détails sur les opérations de la page « Favorite », voir "Création d'une liste de vos sons préférés (Favorite)" (p. 54).

# 06 : Sequenceur (Création d'un Song)

Cette section décrit la lecture, l'enregistrement et l'édition des Songs par le séquenceur.

- Lecture d'un Song ..... p. 204
- Enregistrement MIDI ..... p. 217
- Enregistrement Audio ..... p. 228
- Édition de Songs ..... p. 232
- Sauvegarde d'un Song ..... p. 254



# Lecture d'un Song

Ce chapitre explique comment utiliser le séquenceur du Fantom-G pour lire un morceau (Song)

## ASTUCE

Pour la lecture ou la création d'un Song, nous vous conseillons d'utiliser le générateur de son en **mode Studio**.



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.

## Les trois options de lecture

La lecture de Song peut se faire de trois manières: lecture de Songs du Fantom-G, lecture de fichiers SMF (Standard MIDI), ou lecture de phrases (séquences MIDI).

## Lecture d'un Song (p. 204)

Vous pouvez mettre en lecture les Songs (morceaux) créés sur le Fantom-G.

## Lecture d'un fichier MIDI SMF (Standard MIDI File) (p. 212)

Vous pouvez copier de fichiers SMF (Standard MIDI Files) depuis votre ordinateur vers le Fantom-G et les mettre en lecture ou les importer dans un Song ou une Phrase.

## Lecture d'une Phrase (MIDI Phrase) (p. 214)

Vous pouvez écouter des Phrases dans un projet Fantom-G.

## Lecture d'un Song (Song Play)

Pour mettre en lecture un Song du Fantom-G, procédez comme suit.

## Chargement d'un Song (Song List)

Pour accéder à la liste des Songs et charger un Song depuis un projet, procédez comme suit.

### REMARQUE

Le chargement d'un Song placera la mémoire temporaire (p. 35) du générateur de son dans l'état dans lequel il était au moment de la création de ce Song. Avant d'effectuer ce chargement vous devez donc sauvegarder le Patch, Live Set ou Studio Set qui était en cours d'édition.

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F1 (Song List)].

La page Song List apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Song List

| Touche F          | Description                             | Page   |
|-------------------|---|--------|
| F4<br>Delete Song | Supprime un fichier Song du projet.     | p. 210 |
| F7<br>Exit        | Ramène à l'écran précédent.             | -      |
| F8<br>Load        | Effectue le chargement du fichier Song. | p. 204 |

3. Utilisez la molette VALUE, les touches [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner un Song.
4. Appuyez sur [F8 (Load)].  
Un message de confirmation apparaît.
5. Appuyez sur [F7 (OK)].  
Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (Exit)].

## Mise en lecture d'un Song (Song Play)

Pour mettre en lecture le Song chargé dans la page Song Play (p. 204), procédez comme suit :

### 1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Song Play

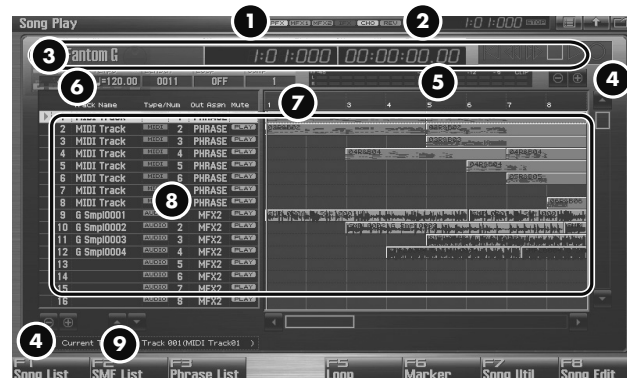
| Touche F          | Description   | Page  |        |
|-------------------|---|---|--------|
| F1<br>Song List   | Affiche la liste des Song et permet d'en charger un.                                      | p. 204  |        |
| F2<br>SMF List    | Affiche la liste des fichiers SMF et permet d'en importer un ou de le mettre en lecture.  | p. 212  |        |
| F3<br>Phrase List | Affiche la liste des phrases MIDI et permet d'en importer une ou de la mettre en lecture. | p. 214  |        |
| F5<br>Loop        | Ouvre la page des bouclages (Loop) dans laquelle vous pouvez définir la zone de bouclage. | p. 208  |        |
| F6<br>Marker      | Ouvre la page des markers dans laquelle vous pouvez définir leur position.                | p. 208  |        |
| F7<br>Song Util   | Zoom/<br>Track Order  | Permet de zoomer dans une piste ou de modifier l'ordre dans lequel les pistes sont affichées. | p. 209 |
|                   | Song Clear  | Efface le Song.   | p. 211 |
|                   | Track Clear   | Efface la piste (Track).  | p. 235 |
|                   | Track Name  | Attribue un nom à une piste.  | p. 235 |
|                   | Tempo Track   | Modifie le tempo.   | p. 236 |
|                   | Beat Track  | Modifie les indications de mesure.  | p. 237 |
| F8<br>Song Edit   | Ouvre la page Song Edit, dans laquelle vous pouvez éditer un Song.                        | p. 232  |        |

### 2. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture.



La lecture s'arrête automatiquement à la fin du Song. Pour l'arrêter avant la fin, appuyez simplement sur [STOP].

## Opérations accessibles depuis la page d'écran Song Play



| Numéro | Commentaire  |
|--------|--|
| 1      | Affiche le statut on/off de chaque effet.<br>PFX Multi-effets de Patch<br>MFX1 Multi-effets 1<br>MFX2 Multi-effets 2<br>IFX Effet en entrée<br>CHO Chorus<br>REV Reverb<br>MAS Mastering |
| 2      | Affiche la position de lecture en cours et le statut du séquenceur.  |
| 3      | Affiche le numéro et le nom du Song en cours de sélection, la position de lecture en cours et le statut du séquenceur.   |
| 4      | Bouton de zoom au sein d'une piste (destiné au clic d'une souris USB).   |
| 5      | Bargraphe affichant le niveau en sortie (Output).  |
| 6      | Affiche les indications de mesure, le tempo et le statut de bouclage du Song.  |
| 7      | Affiche la position des markers et des mesures.  |
| 8      | Donne le nom de la piste et les informations de piste.   |
| 9      | Bouton de modification de l'ordre des pistes (destiné au clic d'une souris USB).   |

### Avance et retour rapides en cours de lecture

L'avance rapide, le retour rapide ou l'accès direct à un marker peuvent être effectués en cours de lecture comme à l'arrêt. Pour chacune de ces opérations, procédez respectivement comme suit:

- Avance rapide:** Appuyez sur [▶▶]
- Avance rapide en continu:** Maintenez [▶▶] enfoncé.
- Avance accélérée:** Maintenez [▶▶] enfoncé et appuyez sur [◀◀]
- Retour rapide:** Appuyez sur [◀◀]
- Retour en continu:** Maintenez [◀◀] enfoncé.
- Retour accéléré:** Maintenez [◀◀] enfoncé et appuyez sur [▶▶]
- Accès au marker précédent:** Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [◀◀]
- Accès au marker suivant:** Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [▶▶]
- Accès au début du morceau:** Appuyez sur [⏪]
- Accès au marker JUMP marker:** Appuyez sur [JUMP]

#### REMARQUE

La lecture d'un Song sera interrompue si vous effectuez un accès rapide au début ou la fin de ce Song pendant sa lecture.

### Mute d'une piste en lecture (MUTE)

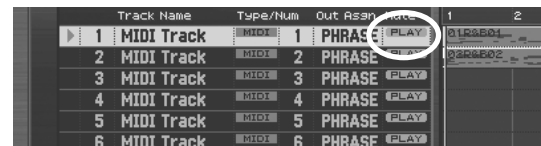
Pour couper spécifiquement la lecture d'un instrument, vous pouvez muter la piste contenant les données de séquence le concernant.

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Utilisez la molette VALUE ou les boutons ▲ / ▼ pour sélectionner la piste (Track) à muter.
3. Utilisez les flèches ◀ / ▶ pour amener le curseur sur PLAY.



4. Appuyez sur [DEC] pour choisir l'option MUTE.



Vous pouvez aussi utiliser les Pads pour activer/désactiver les mutes.

→ "8 TRACK MUTE (Mute de pistes à partir des pads)" (p. 197)

## Accès à la page Mixer

Pour un Song créé en mode Studio, vous pouvez utiliser la page Studio Play pour régler le volume de chaque Part du générateur de son interne et de chaque piste audio.



cf.

Pour plus de détails, voir “Appel de la page d'écran Studio Play” (p. 66).

## Modification du tempo de lecture du Song

Les variations du tempo d'un Song sont mémorisées sur sa piste de tempo (Tempo Track), mais le tempo général de lecture du Song peut aussi être modifié pendant la lecture. Le tempo en cours, par ailleurs, est appelé **playback tempo**.

### REMARQUE

Ce « playback tempo » est purement temporaire. Il est annulé dès que vous sélectionnez un autre Song ou que vous éteignez l'appareil. Pour l'affecter en permanence au Song, vous devrez procéder à une nouvelle sauvegarde avec la valeur modifiée du tempo (p. 254).

#### 1. Appuyez sur [TEMPO].

La fenêtre Tempo apparaît.



#### 2. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour définir le tempo de lecture. En maintenant [SHIFT] enfoncé, la rotation de la molette VALUE permet un réglage à la décimale près.

- Si vous appuyez sur [F7 (Click)] le témoin correspondant s'allume et vous entendez le clic du métronome.
- Des pressions répétées sur [F6 (Tap)] permettent de régler le tempo par l'exemple (Tap Tempo). Appuyez au moins trois fois en rythme au tempo de votre choix.

#### 3. Quand vous avez terminé vos paramétrages appuyez sur [F8 (Close)].

### Lecture d'un Song en boucle (Loop)

Vous pouvez utiliser la fonction de bouclage (Loop) pour répéter la lecture d'un Song ou d'une portion de Song.

#### REMARQUE

Vous ne pouvez pas définir de points de bouclage pour une phrase.

#### 1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

#### 2. Appuyez sur [F5 (Loop)].

La fenêtre Loop apparaît.



#### 3. Amenez le curseur sur le paramètre choisi et utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour en modifier la valeur.

\* Arrêtez le séquenceur avant d'effectuer ces réglages. Il n'est pas possible d'y accéder quand le séquenceur est en lecture.

##### • Repeat Times (répétitions)

Détermine le nombre de répétitions (1 à 99) de la région à lire en boucle. Si vous voulez que le bouclage se fasse jusqu'à ce que vous appuyiez sur [STOP], choisissez INF.

##### • Start Point (point de début)

Détermine le point de départ du bouclage.

Si vous appuyez sur [F5 (Set Start)], la position de lecture en cours dans le Song devient point de départ du bouclage.

##### • End Point (point de fin)

Détermine le point de fin du bouclage. La position ainsi définie ne fait pas partie de la boucle.

Si vous appuyez sur [F6 (Set End)], la position de lecture en cours dans le Song devient point de fin du bouclage.

#### 4. Pour valider ces choix de bouclage, appuyez sur [F7 (Loop)] (son témoin s'allume).

#### MEMO

Vous pouvez utiliser le bouton [LOOP] de la face avant pour activer/désactiver le bouclage.

#### MEMO

Vous pouvez ouvrir cette page en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [LOOP].

#### 5. Appuyez sur [F8 (Close)] pour refermer cette page.

### Mise en place de markers dans un Song (Marker)

Vous pouvez mettre en place jusqu'à seize Markers (repères) dans un Song à raison de un par mesure. L'édition du morceau s'en trouvera facilitée par la visualisation de sa structure et par la possibilité d'accéder rapidement à des positions clés.

#### 1. Appuyez sur [SONG].

La page Song Play apparaît.

#### 2. Appuyez sur [F6 (Marker)].

La page Marker apparaît.

Les touches de fonction et contrôles prennent les affectations ci-dessous :

- Molette VALUE, [INC] [DEC], ▲ ▼

Sélection d'un Marker au sein de la liste. La position de lecture change en conséquence.

- [F4 (Name)]

Permet d'attribuer un nom au Marker en cours de sélection.

Choisissez un nom dans la liste et appuyez sur [F8 (Select)] pour valider votre choix.

- [F5 (Set)]

Ajoute un Marker au début de la mesure en cours.

- [F6 (Clear)]

Supprime le Marker sélectionné.

- [F7 (Jump)]

Détermine le Marker auquel vous accédez immédiatement quand vous appuyez sur le bouton [JUMP] de la face avant.

#### 3. Appuyez sur [F8 (Close)] pour refermer cette page.

#### MEMO

Quand la page Marker est ouverte, vous pouvez appuyer sur un des Pads 1 à 16 pour accéder directement au Marker de numéro correspondant.

#### MEMO

Vous pouvez ouvrir cette page en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [JUMP].

### Accès à une position de Marker

Pour accéder aux divers Markers d'un Song, procédez comme suit :

#### Retour au Marker précédent :

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [◀].

#### Passage au Marker suivant :

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [▶].

#### Retour au début du Song :

Appuyez sur [⏪].

#### Accès au Marker JUMP :

Appuyez sur [JUMP].



## Zoom et modification de l'ordre des pistes à l'écran (Zoom/Track Order)

Pour modifier le ratio d'affichage des pistes ou modifier l'ordre dans lequel elles sont présentées, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [SONG].  
La page Song Play apparaît.
2. Appuyez sur [F7 (Song Util)].  
La page Song Utility Menu apparaît.
3. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Zoom/Track Order » et appuyez sur [F8 (Select)].  
Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].  
La page Zoom/Track Order apparaît.

## Modification du ratio d'affichage

4. Utilisez les touches fléchées pour modifier le zoom.

- Axe horizontal (axe du temps pour les pistes)

Appuyez sur ◀ pour rétrécir l'affichage.

Appuyez sur ▶ pour élargir l'affichage.

- Axe vertical (axe vertical pour les pistes)

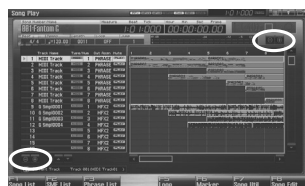
Appuyez sur ▲ pour élargir l'affichage.

Appuyez sur ▼ pour rétrécir l'affichage.

Sans accéder à la page « zoom », vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé dans la page Song Play et modifier le zoom horizontal avec les flèches ◀ et ▶ ou le zoom vertical avec les boutons [INC] et [DEC].

### MEMO

Si vous utilisez une souris, vous pouvez aussi zoomer dans la page Song Play en cliquant sur les boutons ci-contre.

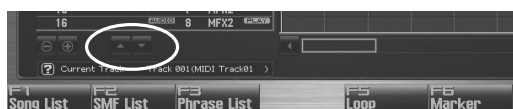


## Modification de l'ordre des pistes

5. La molette ou les boutons [INC] [DEC] peuvent vous permettre de modifier la valeur du champ « Track Order » de la piste en cours de sélection.

### MEMO

Si vous utilisez une souris, vous pouvez aussi changer l'ordre des pistes dans la page Song Play en cliquant sur le bouton ci-contre.



6. Appuyez sur [F8 (Close)] pour refermer la page Zoom/Track Order.

## Attribution d'un nom à une piste (Track Name)

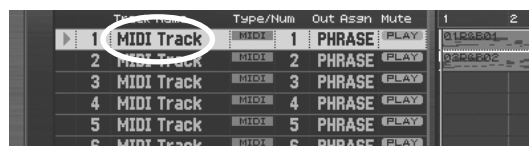
Pour attribuer un nom à une piste, procédez comme suit:

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Utilisez la molette VALUE ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner une piste.
3. Utilisez les flèches ◀ / ▶ pour amener le curseur sur le nom de la piste.



4. Appuyez sur [ENTER].
5. Choisissez un nouveau nom.

cf. ▶

Pour plus de détails, voir « Attribution d'un nom » (p. 42).

6. Appuyez sur [F8 (Write)] pour valider la saisie.

### Affectation de sortie d'une piste (Output Assign)

Pour définir l'affectation de sortie de chaque piste, procédez comme suit:

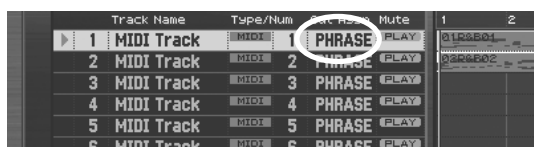
1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Utilisez la molette VALUE ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner la piste dont vous voulez modifier l'affectation de sortie.

3. Utilisez les flèches ◀ / ▶ pour amener le curseur sur la position indiquée ci-dessous.



4. Utilisez les boutons [INC] [DEC] pour choisir l'affectation de sortie.

#### Pour une piste MIDI

**PHRASE:** L'affectation suit celle qui est mémorisée dans la Phrase. C'est l'option que vous devriez utiliser le plus souvent.

**INT:** Utilisation du générateur de son interne du Fantom-G.

**EXT:** Utilisation d'un générateur de son externe relié à la sortie MIDI OUT.

**BOTH:** Utilisation combinée du générateur de son interne du Fantom-G et d'un générateur de son externe relié à la sortie MIDI OUT.

**EXP1:** Utilisation de la carte d'extension ARX1.

**EXP2:** Utilisation de la carte d'extension ARX2.

**OFF:** Pas de lecture.

#### Pour une piste audio

##### OUT A, OUT B:

Sortie en stéréo sur les connecteurs OUTPUT A (MIX) et OUTPUT B sans passer par le multi-effets.

**MF1-2:** Envoi du signal vers le multi-effets, puis sortie en stéréo. Cette option permet aussi d'utiliser un chorus et une réverbération après passage par le multi-effets.

### Suppression d'un Song (Song Delete)

Pour supprimer un fichier Song du Projet, procédez comme suit:

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F1 (Song List)].

La page Song List apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner le Song à supprimer.

4. Appuyez sur [F4 (Delete Song)].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider l'opération.

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### Song chargé automatiquement à la mise sous tension (chargement d'un projet)

À la mise sous tension du Fantom-G un projet est chargé en mémoire et le Song 001 (le premier dans la liste des Songs) est chargé automatiquement.

#### ASTUCE

Si vous ne voulez pas qu'un Song soit chargé automatiquement à la mise sous tension, supprimez le Song 001 comme décrit ci-dessus dans "Suppression d'un Song (Song Delete)" (p. 210).

#### ASTUCE

Si vous effectuez une réinitialisation complète « Factory Reset » (p. 280), le morceau de démonstration initial sera rechargé dans le Song 001.

## Effacement du Song en cours (Song Clear)

Cette procédure est destinée à effacer le Song déjà ouvert dans la page Song Play. Utilisez-la si vous souhaitez enregistrer un nouveau Song (morceau). Elle ne supprime pas le fichier Song s'il était antérieurement sauvegardé dans le projet.

### REMARQUE

Si le Song ouvert avait fait l'objet de modifications/éditions, sauvegardez-le avant de poursuivre (p. 254).

#### 1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

#### 2. Appuyez sur [F7 (Song Util)].

La page Song Utility Menu apparaît.

#### 3. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Song Clear » et appuyez sur [F8 (Select)].

Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

#### 4. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

Si vous préférez abandonner, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### Lecture d'un fichier SMF (Standard MIDI File)

Vous pouvez copier des fichiers SMF (Standard MIDI File) depuis votre ordinateur vers le Fantom-G pour les mettre en lecture directement ou les importer dans un Song ou une Phrase.

#### Copie d'un fichier SMF de l'ordinateur vers le Fantom-G

Pour copier un fichier SMF depuis votre ordinateur vers le Fantom-G, procédez comme suit.

1. Préparez un fichier SMF (.MID) sur votre ordinateur.
2. Utilisez la fonction USB Storage (p. 281) pour copier ce fichier SMF (.MID) vers le dossier ci-dessous de la mémoire interne du Fantom-G ou vers une clé USB.

Dossier « FantomG.Prj/SEQ/SMF »

#### MEMO

**FantomG.Prj** est le nom du dossier de projet dans la mémoire interne du Fantom-G. Vous pouvez sauvegarder aussi plusieurs projets sur clé USB. Par défaut, les noms de ces projets s'incrémenteront de la manière suivante: **FantomG001.Prj**, **FantomG002.Prj**, etc., la portion de nom précédant l'extension correspondant au nom de projet que vous avez choisi lors de la sauvegarde.

### Mise en lecture d'un fichier SMF (SMF List)

L'accès à la liste des fichiers SMF et leur mise en lecture est possible après que vous les ayez copiés comme indiqué dans "Copie d'un fichier SMF de l'ordinateur vers le Fantom-G" (p. 212).

#### ASTUCE

Pour l'écoute de fichiers SMF, nous vous conseillons de placer le générateur de son en **mode Studio**. Le Fantom-G est compatible GM/GM2 et si le fichier SMF l'est également, il sera mis en lecture automatiquement avec les bons sons.

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F2 (SMF List)].

La page SMF List apparaît.



L'affectation des touches de fonction (F) dans la page SMF List se fait comme suit:

| Touche F        | Description   | Page   |
|-----------------|---|--------|
| F5<br>-> Phrase | Import d'un fichier SMF dans une Phrase.                  | p. 213 |
| F6<br>-> Song   | Import d'un fichier SMF dans un song.                     | p. 213 |
| F7<br>Play      | Mise en lecture du fichier SMF sélectionné dans la liste. | p. 212 |
| F8<br>EXIT      | Ramène à l'écran précédent.                               | -      |

3. Utilisez la molette VALUE, les touches [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner un fichier SMF.

4. Appuyez sur [PLAY] ou [F7 (Play)].



Le fichier SMF est mis en lecture.

## Import d'un fichier SMF dans une Phrase (Import Phrase)

Cette procédure permet d'accéder à la liste des fichiers SMF et d'en importer un dans une phrase. Vous pourrez ensuite l'utiliser en tant que phrase.

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F2 (SMF List)].

La page SMF List apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE, les touches [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner un fichier SMF.

4. Appuyez sur [F5 (->Phrase)].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

Si vous validez, le fichier SMF sélectionné est automatiquement importé dans un numéro vacant de la liste des phrases et la page Phrase Edit (p. 238) apparaît.

### MEMO

Cette phrase importée n'est que temporaire et serait perdue en cas de mise hors-tension de l'appareil. Pour la conserver, pensez à appuyer sur [WRITE] (p. 216).

## Import d'un fichier SMF dans un Song (Import Song)

Cette procédure permet d'accéder à la liste des fichiers SMF et d'en importer un dans un Song. Vous pourrez ensuite l'utiliser en tant que Song Fantom-G.

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F2 (SMF List)].

La page SMF List apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE, les touches [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner un fichier SMF.

4. Appuyez sur [F6 (->Song)].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

Si vous validez, le fichier SMF sélectionné est automatiquement importé dans un numéro vacant de la liste des Songs et la page Song Play (p. 205) apparaît.

### MEMO

Ce Song importé n'est que temporaire et serait perdu en cas de mise hors-tension de l'appareil. Pour le conserver, pensez à appuyer sur [WRITE] (p. 254).

# Lecture d'un Song

## Lecture d'une Phrase (MIDI Phrase)

Les Phrases du projet présent dans le Fantom-G peuvent être mises en lecture à partir d'une liste.

### Mise en lecture d'une Phrase (MIDI Phrase List)

Pour accéder à la page Phrase List et mettre une Phrase en lecture, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F3 (Phrase List)].

La page MIDI Phrase List apparaît.



L'affectation des touches de fonction (F) dans la page MIDI Phrase List se fait comme suit:

| Touche F          | Description  | Page                                    |
|-------------------|--|---|
| F1<br>Load        | Charge une Phrase du projet en mémoire.                | p. 214                                  |
| F2<br>Save        | Sauvegarde la phrase sélectionnée vers le projet.      | p. 216                                  |
| F3<br>Util Menu   | Save All   | Sauvegarde toutes les phrases           |
|                   | Delete Phrase  | Supprime le fichier de phrase du projet |
|                   | Duplicate  | Duplique la phrase                      |
| F6<br>Edit        | Retour à l'écran précédent.                            | -                                       |
| F7<br>Preview     | Précoute de la phrase sélectionnée.                    | p. 214                                  |
| F8<br>Phrase Edit | Accès à la page d'édition pour la phrase sélectionnée. | p. 238                                  |

3. Utilisez la molette VALUE, les touches [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner une phrase.

4. Maintenez [F7 (Preview)] enfoncé.

Vous entendez la phrase sélectionnée.

## Chargement d'une Phrase (Load)

Pour charger une Phrase du projet en mémoire, procédez comme suit.

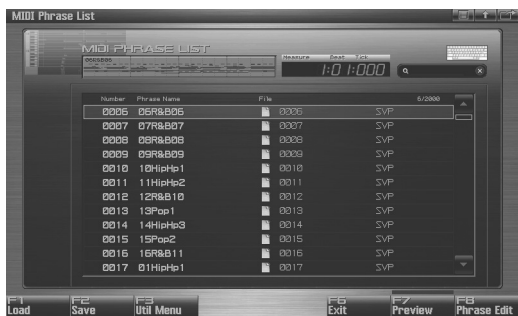
1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F3 (Phrase List)].

La page MIDI Phrase List apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE, les touches [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner une phrase.

4. Appuyez sur [F1 (Load)].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### La liste des Phrases affiche le statut en cours

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>Nom de la Phrase</b> | Indique le nom de la Phrase. <b>EMPTY</b> signifie que la phrase n'a pas encore été chargée en mémoire. Chargez-la.   |
|                         | Signale que le fichier est bien présent dans le projet. Les phrases qui ne portent pas ce symbole  n'ont pas été sauvegardées et seront donc effacées à la mise hors-tension. Effectuez une sauvegarde si besoin. |
|                         | Signale qu'une phrase a été modifiée. Ces changements sont perdus si vous ne procédez pas à une sauvegarde. Faites-la si besoin.  |

## Suppression d'une Phrase dans un projet (Delete Phrase)

Cette procédure permet de supprimer complètement une phrase et son fichier du projet.

### REMARQUE

Si cette phrase est utilisée par un Song du projet, la portion du Song qu'elle occupe restera silencieuse.

#### 1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

#### 2. Appuyez sur [F3 (Phrase List)].

La page MIDI Phrase List apparaît.



#### 3. Utilisez la molette VALUE, les touches [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner une phrase.

#### 4. Appuyez sur [F3 (Util Menu)].

Le menu Phrase Utility apparaît.

#### 5. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Delete Phrase » et appuyez sur [F8 (Select)].

Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

#### 6. Appuyez sur [F7 (OK)].

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Duplication d'une Phrase (Duplicate)

Cette procédure permet de dupliquer une phrase vers un des numéros libres dans la liste. Elle peut vous permettre de créer diverses variations en modifiant une phrase existante.

#### 1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

#### 2. Appuyez sur [F3 (Phrase List)].

La page MIDI Phrase List apparaît.



#### 3. Utilisez la molette VALUE, les touches [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner une phrase.

#### 4. Appuyez sur [F3 (Util Menu)].

Le menu Phrase Utility apparaît.

#### 5. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Duplicate » et appuyez sur [F8 (Select)].

Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

#### 6. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

Après validation, la **phrase** sélectionnée est automatiquement dupliquée vers un numéro libre dans la liste des **phrases**.

### Sauvegarde d'une Phrase (Save)

Cette procédure permet de sauvegarder la phrase sélectionnée vers le projet.



Une phrase enregistrée ou modifiée n'est que temporaire et serait perdue en cas de mise hors-tension de l'appareil. Pour la conserver, vous devez la sauvegarder.

#### 1. Appuyez sur [SONG].



#### 2. Appuyez sur [F3 (Phrase List)].

La page MIDI Phrase List apparaît.

Les phrases non repérées par le symbole  ou signalées par le symbole  n'ont pas encore été sauvegardées.

#### 3. Utilisez la molette VALUE, les touches [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner la phrase que vous voulez sauvegarder.

#### 4. Appuyez sur [F2 (Save)].

#### 5. Attribuez un nom à cette phrase.

**cf.** 

Pour plus de détails, voir "Attribution d'un nom" (p. 42).

#### 6. Quand la saisie du nom est terminée, appuyez sur [F8 (OK)].

Un message vous demande de confirmer l'opération de sauvegarde (Write).

N'éteignez jamais l'appareil pendant qu'une sauvegarde est en cours.

#### 7. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

\* Vous ne pouvez pas sauvegarder une phrase dans un emplacement mémoire déjà occupé (pas de remplacement possible).

### Sauvegarde de toutes les Phrases (Save All)



Cette procédure permet de sauvegarder toutes les phrases de la liste des phrases dans le projet.

#### 1. Appuyez sur [SONG].



#### 2. Appuyez sur [F3 (Phrase List)].

La page MIDI Phrase List apparaît.

Les phrases non repérées par le symbole  ou signalées par le symbole  n'ont pas encore été sauvegardées.

#### 3. Appuyez sur [F3 (Util Menu)].

Le menu Phrase Utility apparaît.

#### 4. Appuyez sur ▲ / ▼ pour sélectionner « Save All » et appuyez sur [F8 (Select)].

Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

#### 5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

#### MEMO

L'exécution de la procédure Save All écrit toutes les phrases avec les numéros correspondants de la liste des Phrases. Les noms des phrases sont attribués automatiquement.



# Enregistrement MIDI

Ce chapitre décrit la manière dont vous pouvez utiliser le séquenceur du Fantom-G pour effectuer des enregistrements MIDI.

## Phrases et Songs

Une « Phrase » est une section d'enregistrement de données MIDI. Vous pouvez créer un Song rien qu'en mettant en place des « Phrases » au sein de ses pistes MIDI.

L'enregistrement MIDI peut se faire soit directement dans une piste MIDI d'un Song soit dans une Phrase.

## Enregistrement dans un Song (p. 218)

Dans la page Song Play sélectionnez une piste et choisissez une position de début d'enregistrement puis lancez l'enregistrement. Quand il est terminé, la nouvelle phrase sera attachée à cette position de début.

## Enregistrement dans une Phrase (p. 220)

Dans la page MIDI Phrase List, sélectionnez un numéro de phrase et lancez l'enregistrement. Quand il est terminé, la nouvelle phrase sera ajoutée à la liste.

## Méthodes d'enregistrement

Vous disposez de deux méthodes d'enregistrement MIDI: l'**enregistrement temps réel (realtime)** et l'**enregistrement pas à pas (step)**. Utilisez la méthode la plus adaptée à vos besoins.

### Enregistrement temps réel (p. 222)

En enregistrement temps réel, toutes vos actions sur le clavier, sur les pads ou les contrôleurs sont enregistrées telles que vous les jouez, en suivant votre exécution.

### Enregistrement pas à pas (p. 226)

En enregistrement pas à pas, vous saisissez les notes une à une, sans contrainte de temps. Cette méthode est plus adaptée à la saisie d'instruments rythmiques ou d'une basse nécessitant une mise en place très précise.

#### REMARQUE

Vous ne pouvez pas effectuer d'enregistrement pas à pas directement dans un Song. Cette méthode n'est utilisée que pour l'enregistrement d'une « Phrase ».

# Enregistrement dans un Song

## Processus d'enregistrement

Pour enregistrer un nouveau morceau (Song) l'enchaînement des étapes se déroule comme suit:

1. Sélection du son utilisé pour l'enregistrement.
2. Effacement du Song éventuellement présent dans la mémoire temporaire.
3. Choix des indications de mesure du Song (p. 219).
4. Choix du tempo (p. 219).
5. Sélection d'une piste MIDI et de la mesure de début d'enregistrement (p. 219).
6. Enregistrement en temps réel (p. 222).
7. Utilisation des fonctions d'édition pour modifier le Song (p. 232).
8. Utilisation des fonctions d'édition de phrase (p. 238) ou d'édition microscope (p. 250) pour éditer la phrase.
9. Sauvegarde du Song (p. 254).

## Choix d'un son pour l'enregistrement

Avant d'enregistrer un Song, sélectionnez le mode Studio puis choisissez le son avec lequel vous voulez enregistrer.

### ASTUCE

Le séquenceur du Fantom-G peut enregistrer votre prestation quel que soit le mode actif pour le générateur de son (Single, Live ou Studio), mais nous préconisons plutôt le mode Studio. Dans ce mode, en effet, quand vous enregistrez à partir du clavier ou des Pads du Fantom-G, vous n'entendez que le son du canal MIDI spécifié et vous pouvez utiliser des sons différents pour chaque Part (jusqu'à seize). pour la lecture du morceau enregistré. Ce mode est en fait bien adapté à des enregistrements de groupes utilisant des instruments différents, comme batterie, basse et piano.

### ASTUCE

Nous conseillons aussi de désactiver la sélection Keyboard Switch (p. 69) pour toutes les Parts. Si elle restait activée, plusieurs Parts seraient enregistrées dans une seule phrase, ce qui n'est pas le but recherché pour la création d'un Song.

### cf.

- |                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| Sélection du mode Studio            | → p. 66 |
| Sélection d'un Studio Set           | → p. 67 |
| Sélection d'un son pour chaque Part | → p. 68 |

## Effacement des Songs/Phrases en mémoire temporaire (Song Clear)

Au moment de l'enregistrement, les données de séquence sont placées en mémoire temporaire. Pour pouvoir enregistrer un nouveau morceau, vous devez donc préalablement effacer toutes données pouvant se trouver dans cette mémoire.

### REMARQUE

Si le Song en cours a été modifié, sauvegardez-le avant de poursuivre (p. 254).

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F7 (Song Util)].

La page Song Utility Menu apparaît.

3. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Song Clear » et appuyez sur [F8 (Select)].

Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

4. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider l'effacement.

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Choix des indications de mesure (Beat Track)

Avant d'enregistrer un nouveau morceau, vous devez définir ses indications de mesure (time signature). Le 4/4 est paramétré par défaut à la mise sous tension ou après avoir effectué une initialisation (Song Clear), et vous n'avez donc à intervenir que si le morceau que vous voulez enregistrer nécessite d'autres indications de mesure.

1. Appuyez sur [SONG].
2. Appuyez sur [F8 (Song Edit)].  
La page Song Edit apparaît.
3. Appuyez sur [F7 (Song Util)].  
La page Song Edit Utility Menu apparaît.
4. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Beat Track » et appuyez sur [F8 (Select)].  
Pour annuler appuyez sur [F7 (Cancel)].  
La visualisation Microscope de la « Beat Track » apparaît.
5. Déplacez le curseur sur « Beat Change » et choisissez de nouveaux chiffres indicateurs de mesure.

**cf.** ➔

Pour un changement en cours de morceau, voir « Modification des indications de mesure en cours de Song (Beat Track) » (p. 237).

6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page Song Edit.

## Choix du Tempo

Pour choisir le tempo d'enregistrement du Song, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [TEMPO].  
La fenêtre Tempo apparaît.



2. Utilisez la molette value ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir un tempo. Le maintien du bouton [SHIFT] enfoncé pendant la rotation de la molette permet un choix à la décimale près.
  - Si vous appuyez sur [F7 (Click)] le témoin correspondant s'allume et vous entendez le clic du métronome.
  - Des pressions répétées sur [F6 (Tap)] permettent de régler le tempo par l'exemple (Tap Tempo). Appuyez au moins trois fois en rythme au tempo de votre choix
3. Quand vous avez terminé vos paramétrages appuyez sur [F8 (Close)].

## Choix d'une piste MIDI et de la mesure de début d'enregistrement

Ce chapitre décrit la sélection d'une piste MIDI destinée à l'enregistrement et le choix de la mesure de départ pour cet enregistrement.

Vous pouvez enregistrer sur n'importe quelle piste signalée comme MIDI (1 à 128).

**ASTUCE**

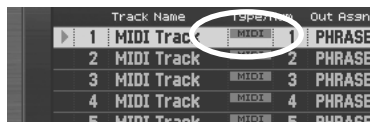
Vous êtes libre d'enregistrer des données MIDI destinées à diverses Parts de divers générateurs de son sur une même piste MIDI de la même manière que vous êtes libre également d'enregistrer plusieurs pistes MIDI destinées à un seul générateur de son. Ceci dit, vous trouverez peut-être plus simple, dans un premier temps, de faire correspondre le numéro de la piste MIDI au numéro de la Part du générateur de son qu'elle pilote.

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Utilisez la molette value ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner la piste MIDI destinée à l'enregistrement. Choisissez une piste portant l'indication MIDI.



**cf.** ➔

Vous pouvez modifier l'ordre dans lequel les pistes sont présentées.

→ « Zoom et modification de l'ordre des pistes à l'écran (Zoom/Track Order) » (p. 209)

3. Utilisez les touches [◀] [▶] pour choisir la mesure de départ de l'enregistrement.  
Cette mesure est indiquée dans le champ « Measure », en haut de chaque page d'écran PLAY.

### Si une phrase est déjà présente au niveau du début de l'enregistrement

Cette phrase sera remplacée par le nouvel enregistrement.

### Si une phrase est déjà présente au-delà du début de l'enregistrement

Une nouvelle phrase est enregistrée jusqu'à la position de la phrase déjà en place.

## Passez à l'enregistrement temps réel

→ p. 222

# Enregistrement dans une Phrase

## Processus d'enregistrement

Pour enregistrer une nouvelle phrase, l'enchaînement des étapes se déroule comme suit :

1. Sélection du son utilisé pour l'enregistrement.
2. Choix du tempo.
3. Choix de la phrase à enregistrer dans la liste des phrases MIDI (p. 221).
4. Enregistrement en temps réel (p. 222) ou pas à pas (p. 226).
5. Utilisation des fonctions d'édition de phrase (p. 238) ou d'édition microscope (p. 250) pour éditer la phrase.
6. Sauvegarde de la phrase (p. 216).

## Choix d'un son pour l'enregistrement

Avant d'enregistrer un Song, sélectionnez le mode Studio puis choisissez le son avec lequel vous voulez enregistrer.

### ASTUCE

Le séquenceur du Fantom-G peut enregistrer votre prestation quel que soit le mode actif pour le générateur de son (Single, Live ou Studio), mais nous préconisons plutôt le mode Studio. Dans ce mode, en effet, quand vous enregistrez à partir du clavier ou des Pads du Fantom-G, vous n'entendez que le son du canal MIDI spécifié et vous pouvez utiliser des sons différents pour chaque Part (jusqu'à seize). Pour la lecture du morceau enregistré. Ce mode est en fait bien adapté à des enregistrements de groupes utilisant des instruments différents, comme batterie, basse et piano.

### ASTUCE

Nous conseillons aussi de désactiver la sélection Keyboard Switch (p. 69) pour toutes les Parts. Si elle restait activée, plusieurs Parts seraient enregistrées dans une seule phrase, ce qui n'est pas le but recherché pour la création d'un Song.

### cf.

- |                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| Sélection du mode Studio            | → p. 66 |
| Sélection d'un Studio Set           | → p. 67 |
| Sélection d'un son pour chaque Part | → p. 68 |

## Choix du Tempo

Pour choisir le tempo d'enregistrement de la Phrase, procédez comme suit.

### REMARQUE

Le tempo et les indications de mesure ne sont pas mémorisés dans les Phrases. Elles suivent le tempo de leur Song. Le tempo que vous définissez ici n'est donc que temporaire, pour le temps de l'enregistrement.

1. Appuyez sur [TEMPO].

The Tempo apparaît.



2. Utilisez la molette value ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir un tempo. Le maintien de [SHIFT] enfoncé pendant la rotation de la molette permet un choix à la décimale près.
  - Si vous appuyez sur [F7 (Click)] le témoin correspondant s'allume et vous entendez le clic du métronome.
  - Des pressions répétées sur [F6 (Tap)] permettent de régler le tempo par l'exemple (Tap Tempo). Appuyez au moins trois fois en rythme au tempo de votre choix.
3. Quand vous avez terminé vos paramétrages appuyez sur [F8 (Close)].

## Choix de la Phrase à enregistrer

Accédez à la liste des phrases MIDI et sélectionnez la phrase à enregistrer.

### MEMO

Les opérations d'enregistrement peuvent aussi être effectuées dans la page Phrase Edit (p. 238).

#### 1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

#### 2. Appuyez sur [F3 (Phrase List)].

L'écran MIDI Phrase List apparaît.



#### 3. Utilisez la molette [VALUE], les boutons [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner la phrase à enregistrer.

### Si une phrase est déjà présente dans cet emplacement

Elle sera remplacée par le nouvel enregistrement.

### Si aucune phrase n'est présente à cette position

Une nouvelle phrase sera enregistrée.

### Passez à l'enregistrement temps réel

→ p. 222

### ou passez à l'enregistrement pas à pas

→ p. 226

# Enregistrement temps réel (Realtime Recording)

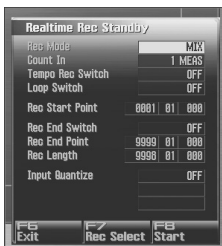
L'enregistrement temps réel est la méthode dans laquelle votre interprétation au clavier et vos actions sur les différents contrôles sont enregistrées exactement de la manière dont vous les réalisez. Utilisez cette méthode si vous voulez pouvoir capter un maximum de nuances et d'expression.

## Procédure de base

1. Vérifiez que les points préalables à l'enregistrement ont bien été observés tels que décrits dans "Enregistrement dans un Song" (p. 218) ou "Enregistrement dans une Phrase" (p. 220).
2. Appuyez sur [REC].



Le témoin [REC] clignote et la fenêtre d'attente d'enregistrement « Realtime Rec Standby » apparaît.



Elle vous donne accès à de nombreux paramètres liés à l'enregistrement temps réel.

3. Utilisez les touches fléchées pour accéder aux paramètres et tournez la molette VALUE ou appuyez sur les boutons [INC] [DEC] pour en modifier la valeur.  
**cf.** →  
Pour plus de détails, voir "Paramétrages d'attente d'enregistrement en temps réel" (p. 222).
4. Quand vous avez terminé ces paramétrages dans la fenêtre d'attente d'enregistrement, appuyez sur [PLAY] ou [F8 (Start)]. La fenêtre Realtime Rec Standby se ferme, le témoin [REC] passe en allumage fixe et l'enregistrement commence. La fenêtre « Realtime Recording » apparaît.

Pour refermer cette fenêtre, appuyez sur [F8 (Close)] ou [PLAY]. Pour la réouvrir, appuyez sur [PLAY].



Cette fenêtre permet de définir les opérations suivantes:

- Effacer en temps réel (Erase p. 224)
- Activer l'essai préalable (Rehearsal p. 225)

Pour plus de détails sur ces fonctions, reportez-vous aux pages concernées.

5. Quand votre enregistrement est terminé, appuyez sur [STOP]. Le témoin [REC] s'éteint.

## Paramétrages d'attente d'enregistrement en temps réel

Cette section vous permet de saisir différents paramètres liés à l'enregistrement temps réel.

### Rec Mode (mode d'enregistrement)

Détermine la manière dont se fait l'enregistrement.

**Valeurs:**

**MIX:** Enregistrement par ajout de données. C'est la méthode que vous utiliserez probablement le plus souvent. Si des données existent déjà sur la piste de destination, elles sont conservées et les nouvelles données sont ajoutées aux précédentes. En associant ce mode à l'enregistrement en boucle (Loop) vous pouvez empiler de nouvelles données sur les précédentes à chaque répétition jusqu'à obtenir un fragment complexe impossible à saisir en une seule passe. C'est, par exemple, une bonne solution pour enregistrer une piste de batterie, un instrument après l'autre: grosse caisse → caisse claire → charleston, etc.

**REPLACE:** Enregistrement par substitution de données. Si des données existent sur la piste de destination, elles sont effacées au fur et à mesure que se déroule l'enregistrement, pour être remplacées par votre nouvelle exécution. C'est la méthode utilisée pour réenregistrer une piste.

### Count In (décompte préalable)

Détermine la manière dont débute l'enregistrement.

**Valeurs:**

- OFF:** L'enregistrement démarre immédiatement quand vous appuyez sur [PLAY].
- 1 MEAS:** Après l'appui sur [PLAY], un décompte préalable (ou la lecture) d'une mesure avant la position du début d'enregistrement intervient, puis l'enregistrement commence.
- 2 MEAS:** Après l'appui sur [PLAY], un décompte préalable (ou la lecture) de deux mesures avant la position du début d'enregistrement intervient, puis l'enregistrement commence.
- WAIT NOTE:** L'enregistrement attend pour commencer que vous jouiez une première note sur le clavier ou un Pad ou que vous appuyiez sur la pédale de maintien.

## Tempo Rec Switch (enregistrement du tempo)

Détermine si les changements de tempo seront enregistrés (ON) ou pas (OFF).

Si vous voulez effectuer des changements de tempo en cours de morceau, vous pouvez les enregistrer sur la piste de tempo. Si des données de changement de tempo sont déjà présentes sur cette piste, elles seront remplacées par votre nouvel enregistrement.

**Valeurs:** OFF, ON

## Loop Switch (activation du bouclage)

Détermine si le bouclage est activé à l'enregistrement (ON) ou pas (OFF). Ce bouclage éventuel s'effectue entre le point de départ et le point de fin de l'enregistrement.

**Valeurs:** OFF, ON

## Rec Start Point (point de départ)

Détermine la mesure, le temps et le tick du début d'enregistrement.

## Rec End Switch (fin d'enregistrement)

Détermine si une fin d'enregistrement est définie préalablement (ON) ou pas (OFF).

## Rec End Point (point de fin)

Détermine la mesure, le temps et le tick de la fin d'enregistrement.

Ce paramètre est ignoré si « Rec End Switch » est sur OFF.

## Rec Length (durée d'enregistrement)

Détermine la durée de l'enregistrement en mesures, temps et ticks. Les paramètres Rec Length et Rec End Point sont liés.

## Input Quantize (quantification préalable)

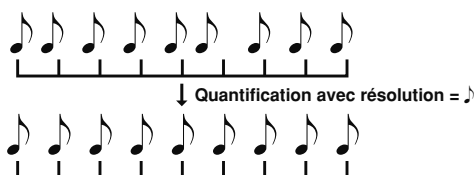
La fonction **Quantize** corrige automatiquement les erreurs de mise en place de votre interprétation, en réalignant les notes sur une résolution définie. En enregistrement temps réel, vous avez la possibilité d'effectuer cette quantification pendant l'enregistrement.

Détermine la valeur de la quantification à l'enregistrement.

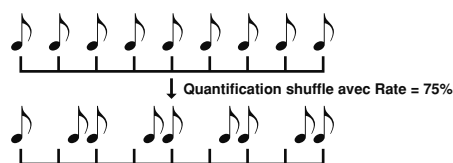
**Valeurs:**

**OFF:** fonction désactivée.

**GRID:** quantification stricte. À utiliser pour des instruments nécessitant une mise en place précise: batterie ou basse.



**SHUFFLE:** quantification décalée, servant à donner au rythme un « swing » particulier.



## Grid Resolution (résolution de la quantification)

Paramètre lié au Grid Quantize: détermine le « pas » de la quantification en valeurs de notes. Choisissez la valeur de note définissant le maillage minimum de la mise en place rythmique.

**Valeurs:** ♩, ♩<sub>3</sub>, ♪, ♪<sub>3</sub>, ♪, ♪<sub>3</sub>, ♪

## Grid Quantize Strength (rigueur de la contrainte de quantification)

Paramètre lié au Grid Quantize: détermine le degré du réalignement des notes sur la résolution définie ci-dessus. Une valeur de 100 % correspond à une contrainte totale, une valeur de 0 % à une absence de réalignement, et les valeurs intermédiaires à des contraintes plus ou moins importantes.

**Valeurs:** 0 à 100%

## Shuffle Resolution (résolution de la quantification « shuffle »)

Paramètre lié au Shuffle Quantize et définissant le pas de quantification exprimé en valeurs de notes.

**Valeurs:** ♩, ♪

## Shuffle Rate (amplitude du décalage « shuffle »)

Paramètre lié au Shuffle Quantize: détermine le degré du décalage du contretemps par rapport au maillage théorique défini par la valeur de résolution. Une valeur de 50 % correspond à une mise en place exacte sur le contretemps. Une valeur de 0 % ramènerait totalement le contretemps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'avancerait totalement sur le temps fort suivant.

**Valeurs:** 0 à 100%

### Filtrage des données de séquence à enregistrer (Recording Select)

En enregistrement temps réel, en principe toutes les données d'exécution sont enregistrées par défaut. Si vous voulez « filtrer » certains types de données inutiles ou susceptibles de provoquer des perturbations, il suffit de mettre « Recording Select » sur OFF.

1. Appuyez sur [REC].
2. Appuyez sur [F7 (Rec Select)].

La fenêtre Recording Select apparaît.



3. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour valider/dévalider les données de séquence (types de messages MIDI) à enregistrer.

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Note:</b>               | Messages de notes: toutes les actions sur les touches du clavier.   |
| <b>Poly Aftertouch:</b>    | After-touch polyphonique: pression à fond de touche gérée individuellement pour chaque note.  |
| <b>Control Change:</b>     | Messages de contrôle « Control change » liés à la manipulation des boutons, pédales et molettes présents sur l'appareil: expression ou modulation par exemple.  |
| <b>Program Change:</b>     | Messages de changement de programme, servant à l'appel ou à la sélection des sons.  |
| <b>Channel Aftertouch:</b> | After-touch canal: pression à fond de touche déclenchée en commun par toutes les touches du clavier et appliquée globalement à un canal MIDI.                   |
| <b>Pitch Bend:</b>         | Messages de Pitch bend: variation de hauteur due à l'action sur un levier.  |
| <b>System Exclusive:</b>   | Messages Système exclusif (SysEx), servant à commander à distance des paramétrages spécifiques au Fantom-G (reprogrammation de paramètres de sons par exemple). |

4. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches [INC]/[DEC] pour ajouter une marque de validation.  
L'enregistrement est autorisé pour les données précédées d'une marque de validation (✓), et ne se fera pas pour celles qui en sont dépourvues.

[F6 (All Off)], aucune donnée enregistrée.

[F7 (All On)], toutes les données sont enregistrées.

5. Appuyez sur [F8 (Close)] pour refermer la fenêtre « Recording Select ».

### Effacement de données indésirables en cours d'enregistrement (Realtime Erase)

La fonction « Realtime Erase » permet d'effacer des données indésirables pendant un enregistrement temps réel.

Elle est particulièrement intéressante pendant un enregistrement en boucle, puisqu'elle permet de procéder à un effacement sans arrêter l'enregistrement.

#### REMARQUE

La fonction « Realtime Erase » n'est accessible que si le paramètre « Recording Mode » est réglé sur « MIX ».

1. Commencez un enregistrement en temps réel (p. 222).  
La page « Realtime Recording » apparaît.



2. Appuyez sur [F6 (Erase)].

La page « Realtime Erase » apparaît.



3. Effacez les données indésirables.

Pour effacer toutes les données (à l'exception des messages d'appel des Patterns), appuyez sur [F7 (Erase All)]. Les données sont effacées tant que vous maintenez le bouton enfoncé.

Pour effacer les notes correspondant à une touche donnée du clavier, maintenez-la enfoncée. Là encore, elles seront effacées tant que vous maintiendrez la touche enfoncée.

Pour effacer toutes les notes comprises dans une plage donnée, maintenez enfoncées les deux touches délimitant cette zone.

4. Appuyez sur [F8 (Close)] pour refermer la page « Realtime Erase ».

Vous retournez à l'enregistrement normal.



## Fonction d'essai préalable (Rehearsal Function)

La fonction d'essai préalable de l'enregistrement « Rehearsal » permet de suspendre temporairement un enregistrement temps réel pour vous permettre de pratiquer (ou de vous entraîner sur) un passage techniquement un peu plus difficile.

### 1. Commencez un enregistrement en temps réel (p. 222).

La fenêtre « Realtime Recording » apparaît.



### 2. Appuyez sur [F7 (Rehearsal)] ou [REC].

Le témoin [REC] se met à clignoter, indiquant que vous êtes en mode d'essai et que rien de ce que vous jouerez au clavier ne sera enregistré.

### 3. Pour retourner à l'enregistrement, appuyez à nouveau sur [F7 (Rehearsal)] ou [REC].



- **Step Back**  
Annule la dernière note saisie.
- **Tie**  
« Lie » la note précédente à la saisie en cours.
- **Rest**  
Saisit un silence. Choisissez d'abord le paramètre Note Type pour définir sa durée.
- **Zoom In**  
Réduit la plage de visualisation des notes dans l'afficheur, et permet donc une plus grande précision dans le positionnement.
- **Zoom Out**  
Augmente la plage de visualisation des notes et permet une vue plus globale du morceau.
- **Untie**  
Retire une liaison précédemment saisie.

## 9. Répétez les étapes ci-dessus pour poursuivre la saisie.

### ASTUCE

La valeur précédente de chaque paramètre reste mémorisée sauf avis contraire, ce qui simplifie la saisie consécutive de notes présentant des caractéristiques identiques. Une fois que vous avez saisi les paramètres « Gate Time » et « Velocity », il n'est normalement pas nécessaire de les changer à chaque étape et tout ce qu'il vous reste à faire est donc de saisir la valeur du paramètre « Step Time » et de déterminer la hauteur de la note en la jouant.

## 10. Quand vous avez terminé votre saisie pas à pas, appuyez sur [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint.

### Saisie d'un accord

Plaquez l'accord. Cet accord sera saisi quand vous relâchez toutes les touches simultanément.

### Déplacement de la position de saisie

- [F8 (→)] avance la position de saisie d'un pas défini par la valeur Note Type.
- [F7 (←)] recule la position de saisie d'un pas défini par la valeur Note Type.
- Le maintien de [SHIFT] et l'appui sur [F8 (→)] avance la position de saisie d'une mesure.
- Le maintien de [SHIFT] et l'appui sur [F7 (←)] recule la position de saisie d'une mesure.

### Déplacement de la position de visualisation

Les touches ▲ et ▼ permettent de déplacer la visualisation des notes vers le haut ou vers le bas.

## Relations entre valeurs de notes et paramètre Gate Time

La relation entre la durée des notes et le paramètre « gate time » est donnée dans le tableau ci-dessous. Le séquenceur du Fantom-G utilise une résolution de 480 « ticks » par noire. Le « gate time » d'une noire est donc égal à 480 ticks.

| Note           | Gate time |
|----------------|-----------|
| ♩              | 30        |
| ♩ <sub>3</sub> | 40        |
| ♩.             | 45        |
| ♩              | 60        |
| ♩ <sub>3</sub> | 80        |
| ♩              | 90        |
| ♩              | 120       |
| ♩ <sub>3</sub> | 160       |
| ♩.             | 180       |
| ♩              | 240       |
| ♩ <sub>3</sub> | 320       |
| ♩.             | 360       |
| ♩              | 480       |
| ♩ <sub>3</sub> | 640       |
| ♩.             | 720       |
| ♩              | 960       |
| ○              | 1920      |
| ⌘              | 3840      |

### ASTUCE

Le « gate time » enregistré en pas à pas correspond à la valeur originale du « gate time » multipliée par celle du paramètre « Gate Time ». Par exemple, si ce dernier est à « 80 % », la saisie d'une noire donnera un « gate time » de  $480 \times 0,8 = 384$ .

# Enregistrement Audio

Ce chapitre décrit la manière dont vous pouvez utiliser le séquenceur du Fantom-G pour effectuer des enregistrements audio.

## ASTUCE

### Temps d'enregistrement disponible

Le Fantom-G dispose à l'origine de 32 Mo de mémoire RAM intégrée, qui lui permettent d'enregistrer environ six minutes de son mono ou trois minutes de son stéréo. Si vous avez besoin de durées d'enregistrement plus longues, vous devrez acheter séparément et installer une barrette mémoire DIMM (p. 308, p. 310).

## Samples et Songs

Un fragment d'enregistrement audio est appelé échantillon ou « Sample ». Vous pouvez créer vos morceaux (Songs) par simple insertion de Samples dans une piste audio d'un Song.

L'enregistrement audio peut se faire soit directement dans une piste audio d'un Song, soit par enregistrement séparé de Samples. Vous pouvez aussi importer des fichiers WAV ou AIFF depuis votre ordinateur.

## Enregistrement dans un Song (p. 228)

Dans la page Song Play sélectionnez une piste et une position de début d'enregistrement, puis lancez l'enregistrement.

Après l'enregistrement, le Sample sera affecté à la position de début d'enregistrement de la piste.

## Échantillonnage (sampling) (p. 258)

Vous pouvez aussi utiliser la fonction Sampling pour enregistrer du son. Les Samples que vous aurez créés ainsi s'ajouteront à la liste des Samples dans l'appareil. Vous pouvez créer ensuite un Song en les insérant simplement dans une de ses pistes audio.

## Import depuis l'ordinateur (p. 283)

Vous pouvez importer des fichiers WAV ou AIFF depuis votre ordinateur. Ces fichiers seront alors ajoutés en tant que « Samples » à la liste des Samples. Vous pouvez créer ensuite un Song en les insérant simplement dans une de ses pistes audio.

## Enregistrement dans un Song

Pour effectuer un enregistrement audio au sein d'un Song, l'enchaînement des étapes se déroule comme suit:

1. Sélection de la piste audio et de la position de début d'enregistrement (p. 229).
2. Réalisation de l'enregistrement audio (p. 230).
3. Utilisation des fonctions d'édition pour modifier le Song (p. 232).
4. Édition des Samples (p. 263).
5. Sauvegarde du Song (p. 254).

## Choix d'une piste audio et de la mesure de début d'enregistrement

Cette section décrit la sélection d'une piste audio destinée à l'enregistrement et le choix de la mesure de départ pour cet enregistrement.

Vous pouvez enregistrer sur n'importe quelle piste signalée comme AUDIO (1 à 24)

### 1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît

### 2. Utilisez la molette value ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner la piste audio destinée à l'enregistrement.

Choisissez une piste portant l'indication AUDIO.



**cf.** →

Vous pouvez modifier l'ordre dans lequel les pistes sont présentées.

→ **“Zoom et modification de l'ordre des pistes à l'écran (Zoom/Track Order)”** (p. 209)

### 3. Utilisez les touches [◀◀] [▶▶] pour choisir la mesure de départ de l'enregistrement.

Cette mesure est indiquée dans le champ « Measure », en haut de chaque page d'écran PLAY.

### Si la piste contient déjà un Sample

Chaque piste audio ne peut lire qu'un seul sample à la fois. Si des samples se superposent dans une piste, c'est le dernier qui a priorité.

### 4. Appuyez sur le bouton [REC] pour passer en attente d'enregistrement.



## Passez à l'enregistrement Audio

→ p. 230

## Enregistrement audio

Cette section décrit un enregistrement audio réalisé à partir d'une source audio (micro ou lecteur CD par ex.) vers une piste audio.

### Procédure de base

1. Vérifiez que les points préalables à l'enregistrement ont bien été observés tels que décrits dans "Choix d'une piste audio et de la mesure de début d'enregistrement" (p. 229).
2. Appuyez sur [REC].



\* Cette étape est identique à l'étape 4 de "Choix d'une piste audio et de la mesure de début d'enregistrement" (p. 229).

Le témoin [REC] clignote et la fenêtre d'attente d'enregistrement « Audio Rec Standby » apparaît.



Elle vous donne accès à de nombreux paramètres liés à l'enregistrement audio.

#### MEMO

L'appui sur [F7 (Inp Setting)] donne accès au paramétrage des entrées (p. 258) pour le paramétrage de la source externe.

#### MEMO

Vous pouvez ajouter des effets en entrée: égaliseur ou compresseur par exemple. Appuyez sur [F7 (Inp Setting)] puis sur [F7 (Input Effect)] pour accéder à la page de paramétrage INPUT EFFECT. Pour plus de détails sur les paramètres accessibles, voir "Paramètres des effets en entrée (Input Effects)" (p. 186).

3. Utilisez les touches fléchées pour accéder aux paramètres et tournez la molette VALUE ou appuyez sur les boutons [INC] [DEC] pour en modifier la valeur.

cf.

Pour plus de détails, voir "Paramétrages d'attente d'enregistrement audio" (p. 230).

4. Si vous enregistrez à partir de l'entrée AUDIO INPUT, utilisez le bouton LEVEL en face arrière (p. 24) pour régler le gain d'entrée de la source externe.

- \* Ce réglage est inutile si vous utilisez l'entrée DIGITAL IN.
- \* En cas de niveau trop élevé, le témoin de crêtes PEAK s'allume. Réduisez le niveau jusqu'à ce qu'il ne s'allume plus.
- \* Si le niveau d'enregistrement est trop élevé, le bargraphe à l'écran indique CLIP.

- \* Si une source externe est branchée sur l'entrée DIGITAL AUDIO IN et que vous débranchez le câble ou mettez la source externe hors-tension un bruit peut apparaître au niveau de cette entrée. Dans ce cas rebranchez la source externe ou mettez le sélecteur [MIX IN] du Phantom-G en position OFF.

5. Appuyez sur [PLAY] ou [F8 (Start)].

La fenêtre Audio Rec Standby se referme, le témoin [REC] passe en allumage fixe et l'enregistrement commence.

La fenêtre « Audio Recording » apparaît.



6. Quand votre enregistrement est terminé, appuyez sur [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint.

Le Sample enregistré est placé dans la piste audio.

#### MEMO

Ce Sample n'est qu'en mémoire temporaire et serait perdu en cas de mise hors-tension de l'appareil.

Pour le conserver vous devez effectuer une sauvegarde (p. 274).

## Paramétrages d'attente d'enregistrement audio

Cette section vous permet de saisir différents paramètres liés à l'enregistrement audio.

### Audio Rec Mode (mode d'enregistrement audio)

Détermine la manière dont se fait l'enregistrement.

Valeurs:

- SOLO:** Tout en assurant une lecture normale du générateur de son interne, l'enregistrement ne concerne que la source externe.
- \* La source externe ne peut pas recevoir d'autres effets que les « Input Effects ».
- SOLO WITH FX:** Tout en assurant une lecture normale du générateur de son interne, l'enregistrement ne concerne que la source externe mais des effets peuvent être appliqués à la source externe.
- \* Dans le mode SOLO WITH FX vous ne pouvez pas utiliser le multi-effets sur le générateur de son interne.
- RE-SAMPLING:** Enregistre le son du générateur de son interne (et des pistes audio). La source externe n'est pas reçue.
- \* Le niveau des phrases rééchantillonnées peut être inférieur au volume initial de la phrase. Si besoin, utilisez la fonction Normalize (p. 270) pour rétablir un volume normal.

## Input Select (sélection de source)

Sélectionne la source sonore.

### Valeurs:

**DIGITAL IN:** Entrée DIGITAL AUDIO IN

**LINE IN L/R:** Entrées INPUT L/R (stéréo)

**LINE IN L:** Entrée INPUT L (mono)

**MIC/GUITAR:** Entrée MIC/GUITAR

**USB AUDIO:** Port USB

## Audio Rec Channel (canal d'enregistrement)

Pour l'enregistrement d'une source audio, ce paramètre permet de choisir si la piste est stéréo ou mono.

### Valeurs:

**MONO:** Enregistrement mono.

**STEREO:** Enregistrement stéréo.

## Count In (décompte préalable)

Détermine la manière dont débute l'enregistrement.

### Valeurs:

**OFF:** L'enregistrement démarre immédiatement quand vous appuyez sur [PLAY].

**1 MEAS:** Après l'appui sur [PLAY], un décompte préalable (ou la lecture) d'une mesure avant la position du début d'enregistrement intervient, puis l'enregistrement commence.

**2 MEAS:** Après l'appui sur [PLAY], un décompte préalable (ou la lecture) de deux mesures avant la position du début d'enregistrement intervient, puis l'enregistrement commence.

## Rec Start Point (point de départ)

Détermine la mesure, le temps et le tick du début d'enregistrement.

## Rec End Switch (fin d'enregistrement)

Détermine si une fin d'enregistrement est définie préalablement (ON) ou pas (OFF).

## Rec End Point (point de fin)

Détermine la mesure, le temps et le tick de la fin d'enregistrement.

Ce paramètre est ignoré si **Rec End Switch** est sur OFF.

## Rec Length (durée d'enregistrement)

Détermine la durée de l'enregistrement en mesures, temps et ticks. Les paramètres Rec Length et Rec End Point sont liés.

# Édition de Songs

Ce chapitre détaille les procédures d'édition des Songs.

## Trois modes d'édition

### Édition d'un Song (p. 232)

Dans les pages « Song Play » et « Song Edit » vous pouvez éditer la totalité du Song. Vous pouvez paramétrer chaque piste et y réorganiser les Phrases et les Samples. Les pistes d'un Song ne contiennent pas véritablement les Phrases ou les Samples qui s'y affichent mais seulement un référencement permettant d'aller chercher les données dans les mémoires de stockage.

### Édition d'une Phrase (p. 238)

Vous pouvez éditer individuellement les Phrases affectées aux pistes. Vous utiliserez pour cela la page « Phrase Edit ».

### Édition d'un Sample (p. 263)

Vous pouvez éditer individuellement les Samples affectés aux pistes. Vous utiliserez pour cela la page « Sample Edit ».

## Édition d'un Song (Song Edit)

### Accès à la page d'écran Song Edit

Pour éditer un Song, accédez à la page « Song Edit ».

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F8 (Song Edit)].

La page Song Edit apparaît.



Vous pouvez aussi accéder à cette page en appuyant deux fois de suite sur [SONG].



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Song Edit.

| Touche F        | Description   | Page   |
|-----------------|---|--|
| F1<br>Insert    | Insertion d'un sample/phrase à la position choisie.   | p. 233   |
| F2<br>Delete    | Suppression du sample/phrase sélectionné de la piste.   | p. 234   |
| F3<br>Copy      | Copie du sample/phrase sélectionné.   | p. 234   |
| F4<br>Edit      | Si la sélection concerne un Sample:<br>Accède à la page Sample Edit.<br>Si la sélection concerne une Phrase:<br>Accède à la page Phrase Edit. | p. 266<br>p. 238   |
| F5<br>Loop      | Accède à la page Loop qui permet de définir la zone de bouclage.  | p. 208   |
| F6<br>Marker    | Accède à la page Marker qui permet de positionner des Markers.  | p. 208   |
| F7<br>Song Util | Zoom/<br>Track Order  | Zoom dans l'écran d'édition ou modification de l'ordre d'affichage des pistes.<br>p. 209 |
|                 | Song Clear  | Effacement d'un Song.<br>p. 235  |
|                 | Track Clear   | Effacement d'une piste.<br>p. 235  |
|                 | Track Name  | Attribution d'un nom à une piste.<br>p. 235  |
|                 | Tempo Track   | Modification du tempo.<br>p. 236   |
|                 | Beat Track  | Modification des indications de mesure.<br>p. 237  |
| F8<br>Song Edit | Accès à la page Song Play.  | p. 205   |

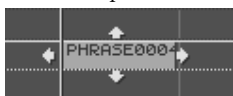


## Déplacement d'un Sample/Phrase (Move)

Pour déplacer le Sample ou la Phrase en cours de sélection vers une autre piste ou une autre position, procédez comme suit.

1. Accédez à la page Song Edit (p. 232).
2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le sample ou la phrase à déplacer.
3. Appuyez sur [SHIFT].

Le curseur prend la forme ci-dessous.



4. En maintenant [SHIFT] enfoncé appuyez sur ▲ ou ▼ .

Le sample ou la phrase se déplace vers une autre piste.

### MEMO

Les Samples ne peuvent être déplacés qu'entre pistes audio et les Phrases ne peuvent être déplacées qu'entre pistes MIDI.

5. En maintenant [SHIFT] enfoncé utilisez les boutons ci-dessous pour déplacer le Sample ou la Phrase.

[INC] [DEC] Déplace le sample/phrase par pas d'un tick.

◀ / ▶ Déplace le sample/phrase par pas d'une mesure.

molette VALUE Déplace le sample/phrase par pas d'une double-croche (120 ticks).

### MEMO

Si vous disposez d'une souris USB vous pouvez effectuer ce déplacement par cliquer-glisser (maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites-la glisser).

## Insertion d'un Sample/Phrase à une position déterminée (Insert)

Pour insérer un Sample ou une Phrase à une position donnée, procédez comme suit. Les pistes audio ne reçoivent que des samples et les pistes MIDI que des phrases.

1. Accédez à la page Song Edit (p. 232).
2. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner la piste dans laquelle vous voulez insérer un sample/phrase.
3. Choisissez la position d'insertion dans la piste.

Les accès se font de la manière suivante:

[ ⏪ ] Ramène la position de lecture au début du Song.

[INC] [DEC] Déplace la position de lecture par pas d'un tick.

[ ⏪ ] [ ⏩ ] Déplace la position de lecture par pas d'une mesure.

molette VALUE Déplace la position de lecture par pas d'un temps.

4. Appuyez sur [F1 (Insert)].

### Avec une piste MIDI

La page MIDI Phrase Select apparaît.

### Avec une piste audio

La page Sample Select apparaît.

5. Choisissez le sample ou la phrase à insérer et appuyez sur [F8 (Select)].

Le sample/phrase est inséré à la position choisie.

### Suppression d'un Sample/Phrase dans une piste (Delete)

Pour supprimer un Sample ou une Phrase d'une piste, procédez comme suit.

1. **Accédez à la page Song Edit (p. 232).**
2. **Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le sample ou la phrase à supprimer.**
3. **Appuyez sur [F2 (Delete)].**

Le sample ou la phrase sélectionné est supprimé de la piste.

#### MEMO

Cette opération supprime simplement la référence au sample ou à la phrase. Leurs données restent présentes dans la liste des Samples ou des Phrases.

### Copie d'un Sample/Phrase (Copy)

Pour copier le Sample ou la Phrase en cours de sélection, procédez comme suit.

1. **Accédez à la page Song Edit (p. 232).**
2. **Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le sample ou la phrase à copier.**
3. **Appuyez sur [F3 (Copy)].**

Le sample ou la phrase sélectionné est copié immédiatement après lui-même.

#### MEMO

Si vous utilisez une souris USB, la copie peut se faire en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé et en cliquant sur le sample ou la phrase.

### Édition d'un Sample/Phrase (Edit)

Pour éditer le Sample ou la Phrase en cours de sélection, procédez comme suit.

Sélection d'un Sample: la page Sample Edit apparaît.

Sélection d'une Phrase: la page Phrase Edit apparaît.

1. **Accédez à la page Song Edit (p. 232).**
2. **Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le sample ou la phrase à éditer.**
3. **Appuyez sur [F4 (Edit)].**

#### Pour un sample

La page Sample Edit apparaît → p. 266

#### Pour une phrase

La page Phrase Edit apparaît → p. 238

## Fonction « Song Utility » (Song Util)

### Zoom et modification de l'ordre des pistes à l'écran (Zoom/Track Order)

cf. ➔

“Zoom et modification de l'ordre des pistes à l'écran (Zoom/Track Order)” (p. 209)

### Effacement du Song en cours (Song Clear)

Pour effacer le Song actuellement ouvert dans la page Song Play, procédez comme suit. Utilisez cette fonction quand vous devez enregistrer un nouveau morceau (Song). Le fichier « Song » sauvegardé dans le projet n'est pas affecté.

#### REMARQUE

Si vous aviez modifié ce, pensez à le sauvegarder avant de poursuivre (p. 254).

1. Accédez à la page Song Edit (p. 232).
2. Appuyez sur [F7 (Song Util)].  
La page Song Edit Utility Menu apparaît.
3. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Song Clear » et appuyez sur [F8 (Select)].  
Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].  
Un message de confirmation apparaît.
4. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### Effacement d'une piste (Track Clear)

Pour effacer la piste en cours de sélection, procédez comme suit. Son nom et la configuration de piste sont réinitialisés.

1. Accédez à la page Song Edit (p. 232).
2. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner la piste à supprimer.
3. Appuyez sur [F7 (Song Util)].  
La page Song Edit Utility Menu apparaît.
4. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Track Clear » et appuyez sur [F8 (Select)].  
Pour annuler appuyez sur [F7 (Cancel)].  
Un message de confirmation apparaît.
5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Attribution d'un nom à une piste (Track Name)

Vous pouvez attribuer un nom de votre choix aux pistes.

1. Accédez à la page Song Edit (p. 232).
2. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner la piste à laquelle vous voulez attribuer un nom.
3. Appuyez sur [F7 (Song Util)].  
La page Song Edit Utility Menu apparaît.
4. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Track Name » et appuyez sur [F8 (Select)].  
Pour annuler appuyez sur [F7 (Cancel)].
5. Attribuez le nom à la piste.

cf. ➔

Pour plus de détails, voir “Attribution d'un nom” (p. 42).

6. Appuyez sur [F8 (Write)] pour finaliser la saisie.

### Modification du tempo pendant la lecture d'un Song (Tempo Track)

Si vous voulez modifier le tempo pendant la lecture du Song, vous pouvez insérer de nouvelles données de changement de tempo dans la piste de tempo (tempo track). Dès que la position de lecture aura atteint ce repère, le Song jouera au nouveau tempo choisi. Si vous voulez créer des variations progressives du tempo (ritardando ou accelerando), il sera toutefois plus pratique d'utiliser l'enregistrement du tempo (p. 223).

#### ASTUCE

Pour accélérer ou ralentir le tempo global du Song, vous pouvez agir sur le tempo de lecture dans les différents écrans PLAY.

- 1. Accédez à la page Song Edit (p. 232).**
- 2. Appuyez sur [F7 (Song Util)].**  
La page « Song Edit Utility Menu » apparaît.
- 3. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Tempo Track » et appuyez sur [F8 (Select)].**  
Pour annuler appuyez sur [F7 (Cancel)].
- 4. Appuyez sur [F1 (Create)].**  
La page « Create Event » apparaît. Dans cette page, l'option « Tempo Change » est sélectionnée.
- 5. Appuyez sur [F8 (Execute)].**  
La page « Create Position » apparaît.
- 6. Utilisez les flèches ◀ / ▶ pour amener le curseur sur « Measure (Meas) », « Beat », et « Tick ».**
- 7. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour déterminer la position à laquelle le changement de tempo sera inséré.**
- 8. Appuyez sur [F8 (Execute)] pour insérer le changement de tempo.**
- 9. Ce repère prend automatiquement la valeur de tempo par défaut. Modifiez-la selon vos besoins.**

#### MEMO

Pour plus de détails sur l'édition de la piste de tempo, voir «Édition fine des données de séquence (Microscope)» (p. 250). Notez toutefois que la seule donnée susceptible d'être modifiée dans la piste de tempo est décrite dans «Tempo Change (changement de tempo)» (p. 236).

### Données gérées par la « Tempo track »

La piste de Tempo sert à mémoriser les données de Tempo du Song.

#### Tempo Change (changement de tempo)

Ces messages servent à la gestion du Tempo. Le Song sera lu à la vitesse déterminée par la « Valeur » du Tempo Change.

La valeur affichée en “ ♪ =\*\* ” correspond à la valeur actuelle du tempo de lecture du morceau. Elle ne peut être modifiée que dans l'écran « PLAY » de chaque mode.

Si la valeur du « tempo change » est différente du tempo de lecture, c'est que celui-ci a été temporairement modifié. Mais tant que le « tempo change » n'a pas été réécrit, cette valeur temporaire sera oubliée si vous sélectionnez un autre Song ou si vous mettez l'appareil hors tension. Si vous voulez pouvoir revenir à cette valeur de tempo à la prochaine écoute du même morceau, vous devez sauvegarder à nouveau le morceau sur la disquette. Vous réécrirez à ce moment-là une valeur de Tempo Change correspondant à la valeur du tempo de lecture.

## Modification des indications de mesure en cours de Song (Beat Track)

Si vous voulez modifier les indications de mesure pendant la lecture du Song, vous pouvez insérer de nouvelles données de métrique dans la piste des indications de mesure (beat track). Dès que la position de lecture aura atteint ce repère, le Song jouera avec la nouvelle mesure.

### REMARQUE

Les changements d'indications de mesure ne peuvent intervenir qu'au début d'une mesure.

1. **Accédez à la page Song Edit (p. 232).**
2. **Appuyez sur [F7 (Song Util)].**  
La page « Song Edit Utility Menu » apparaît.
3. **Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Beat Track » et appuyez sur [F8 (Select)].**  
Pour annuler appuyez sur [F7 (Cancel)].
4. **Appuyez sur [F1 (Create)].**  
La page « Create Event » apparaît et le paramètre « Beat Change » y est sélectionné.
5. **Appuyez sur [F8 (Execute)].**  
La page « Create Position » apparaît.
6. **Utilisez les flèches ◀ / ▶ pour amener le curseur sur « Measure (Meas) ».**
7. **Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour déterminer la position à laquelle le changement de métrique sera inséré.**
8. **Appuyez sur [F8 (Execute)] pour insérer le changement.**
9. **Ce repère prend automatiquement la métrique par défaut. Modifiez-la selon vos besoins.**

### MEMO

Pour plus de détails, voir “Édition fine des données de séquence (Microscope)” (p. 250). Notez toutefois que la seule donnée susceptible d'être modifiée dans la « Beat Track » est décrite dans “Beat Change (changement de mesure)” (p. 237).

## Données gérées par la « Beat Track »

Cette Track mémorise les indications de mesure et leurs variations.

### Beat Change (changement de mesure)

Détermine les indications de mesure ou « Time Signature » (Beat).

## Édition d'une Phrase (Phrase Edit)

### REMARQUE

Si une Phrase est utilisée par plusieurs Songs dans un projet, son édition affectera naturellement tous ces Songs. Si vous souhaitez que la modification n'affecte pas les autres Songs, il vous faudra préalablement la dupliquer pour travailler sur la copie.

→ "Duplication d'une Phrase (Duplicate)" (p. 215)

## Accès à la page d'écran « Phrase Edit »

Pour éditer une Phrase, accédez à la page « Phrase Edit ».

Cette page « Phrase Edit » peut être ouverte à partir des pages « MIDI Phrase List » ou « Song Edit ».

## Depuis la page « MIDI Phrase List »

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F3 (Phrase List)].

La page « MIDI Phrase List » apparaît.

3. Utilisez la molette VALUE, les boutons [INC] [DEC] ou les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner la phrase à éditer.

4. Appuyez sur [F8 (Phrase Edit)].

La page « Phrase Edit » apparaît.

## Depuis la page « Song Edit »

1. Appuyez sur [SONG].



La page Song Play apparaît.

2. Appuyez sur [F8 (Song Edit)].

La page Song Edit apparaît.

3. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la phrase à éditer.

4. Appuyez sur [F4 (Edit)].

La page « Phrase Edit » apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page « Phrase Edit »

| Touche F         | Description   | Page  |        |
|------------------|---|---|--------|
| F1<br>Clear      | Effacement de la phrase en cours d'édition. Le fichier Phrase lui-même, qui était sauvegardé dans le projet, n'est pas affecté. | p. 239  |        |
| F2<br>Save       | Sauvegarde de la Phrase dans le projet.   | p. 239  |        |
| F3<br>Modify     | Quantize  | Correction de la mise en place  | p. 240 |
|                  | Erase   | Effacement de données indésirables                                    | p. 242 |
|                  | Delete  | Suppression de mesures indésirables                                   | p. 243 |
|                  | Copy  | Copie de données  | p. 243 |
|                  | Insert  | Insertion de mesures vides  | p. 244 |
|                  | Transpose   | Transposition   | p. 245 |
|                  | Change Velocity   | Modification de la vitesse (volume)                                   | p. 245 |
|                  | Change Channel  | Changement de canal MIDI  | p. 246 |
|                  | Change Duration   | Modification de la durée des notes                                    | p. 246 |
|                  | Shift Clock   | Déplacement des données dans le temps, vers l'avant ou vers l'arrière | p. 247 |
| Data Thin        | Extraction discrète de données  | p. 248  |        |
| Truncate         | Suppression de silences indésirables  | p. 249  |        |
| F4<br>Microscope | Édition individuelle des messages MIDI et des données d'exécution enregistrées dans la Phrase.                                  | p. 250  |        |
| F5<br>Step Rec   | Enregistrement pas à pas permettant la saisie individuelle de notes et de silences.   | p. 226  |        |
| F7<br>Play       | Lecture de la phrase en cours d'édition.  | p. 239  |        |
| F6<br>Exit       | Retour à l'écran précédent.   | -   |        |

## Lecture d'une Phrase (Play)

Pour mettre en lecture la phrase en cours d'édition, procédez comme suit.

1. Accédez à la page « Phrase Edit » (p. 238).
2. Appuyez sur [PLAY] ou [F7 (Play)].



## Effacement de la Phrase en cours d'édition (Clear)

Pour effacer la phrase en cours d'édition, procédez comme suit. Cette opération n'affecte pas le fichier de Phrase sauvegardé dans le projet.

1. Accédez à la page « Phrase Edit » (p. 238).
2. Appuyez sur [F1 (Clear)].  
Un message de confirmation apparaît.
3. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Sauvegarde d'une Phrase (Save)

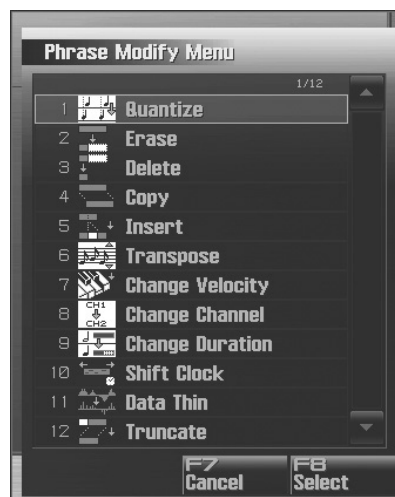
Cette opération sauvegarde la phrase en cours d'édition dans le projet.

Une phrase qui vient d'être enregistrée ou éditée (modifiée) n'est qu'en mémoire temporaire et serait perdue en cas de mise hors tension de l'appareil. Pour la conserver, vous devez la sauvegarder.

1. Accédez à la page « Phrase Edit » (p. 238).
2. Appuyez sur [F2 (Save)].
3. Attribuez un nom à cette phrase.  
**cf.**  
Pour plus de détails, voir « Attribution d'un nom » (p. 42).
4. Quand vous avez terminé la saisie du nom, appuyez sur [F8 (OK)].  
Un dialogue apparaît pour vous permettre de choisir la destination de sauvegarde.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir le numéro de phrase de destination.
6. Appuyez sur [F8 (Write)].  
Un message vous demande de confirmer la sauvegarde. Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant qu'une sauvegarde est en cours.
7. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Menu « Phrase Modify »

1. Accédez à la page « Phrase Edit » (p. 238).
2. Appuyez sur [F3 (Modify)].  
La page « Phrase Modify Menu » apparaît.



3. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour choisir une fonction et appuyez sur [F8 (Select)].

|                 |          |
|-----------------|----------|
| Quantize        | → p. 240 |
| Erase           | → p. 242 |
| Delete          | → p. 243 |
| Copy            | → p. 243 |
| Insert          | → p. 244 |
| Transpose       | → p. 245 |
| Change Velocity | → p. 245 |
| Change Channel  | → p. 246 |
| Change Duration | → p. 246 |
| Shift Clock     | → p. 247 |
| Data Thin       | → p. 248 |
| Truncate        | → p. 249 |

**cf.**

Pour plus de détails sur la fenêtre d'édition de chaque fonction, reportez-vous aux explications de la page correspondante.

4. Modifiez les paramètres de la fonction d'édition choisie. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur un paramètre, puis utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour en modifier les valeurs. Vérifiez que vous avez sélectionné l'objet que vous voulez éditer et effectuez les modifications si besoin.
5. Appuyez sur [F8 (Execute)] pour valider.  
Quand l'opération est terminée, l'écran affiche brièvement « Completed ! ».

**ASTUCE**

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

## Réalignement de la mise en place (Quantize)

Dans le chapitre “**Enregistrement MIDI**” (p. 217), nous avons vu la fonction de quantification à l’enregistrement, **Recording Quantize**, qui permet de corriger la mise en place pendant l’enregistrement. Il est également possible d’effectuer cette opération après coup sur un Song déjà enregistré.

### REMARQUE

L’opération de Quantize ne corrige que la mise en place temporelle des enfoncements et relâchements de touches, elle ne corrige pas la position des autres données enregistrées. Si vous avez enregistré des données de pitch-bend ou de modulation en jouant, la quantification peut les désynchroniser des messages de notes auxquels ils étaient destinés. Pour cette raison, il est conseillé de n’enregistrer de telles données qu’après coup en utilisant le « mix recording », etc.

### cf.

Pour plus de détails sur le paramétrage, voir “Menu « **Phrase Modify** »” (p. 239)

## Ch (canal MIDI)

Détermine le(s) canal(aux) MIDI à quantifier.

Si vous voulez affecter toutes les notes, réglez ce paramètre sur « ALL ». Si vous voulez n’affecter qu’un canal, sélectionnez-le.

**Valeurs:** ALL, Ch1 à Ch16

## Measure, For (zone d’édition)

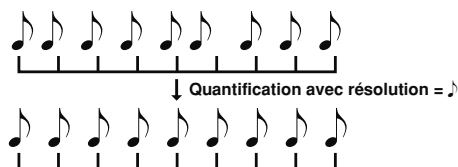
Vérifiez/modifiez les limites de la zone à quantifier. Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

## Quantize Type (type de quantification)

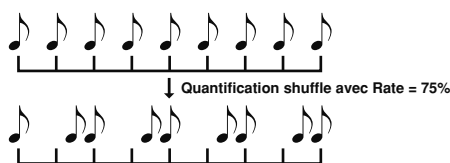
Détermine les caractéristiques de la quantification.

**Valeurs:**

**GRID:** quantification stricte. À utiliser pour des instruments nécessitant une mise en place précise: batterie ou basse.



**SHUFFLE:** quantification décalée, servant à donner au rythme un « swing » particulier.



**TEMPLATE:** Le Fantom-G offre 71 modèles de quantification permettant de créer des « feelings » rythmiques dans différents styles musicaux.

\* Si votre mise en place est trop éloignée des temps, le Template Quantize peut ne pas donner les résultats escomptés. Dans ce cas commencez par effectuer un Grid Quantize préalable.

## Resolution (résolution de la quantification)

Paramètre lié au Grid Quantize: détermine le « pas » de la quantification en valeurs de notes. Choisissez la valeur de note définissant le maillage minimum de la mise en place rythmique.

**Valeurs:** ♩, ♩<sub>3</sub>, ♪, ♪<sub>3</sub>, ♪, ♪<sub>3</sub>, ♪

## Strength (rigueur de la contrainte de quantification)

Paramètre lié au Grid Quantize: détermine le degré du réalignement des notes sur la résolution définie ci-dessus. Une valeur de 100 % correspond à une contrainte totale, une valeur de 0 % à une absence de réalignement, et les valeurs intermédiaires à des contraintes plus ou moins importantes.

## Resolution (résolution de la quantification « shuffle »)

Paramètre lié au Shuffle Quantize et définissant le pas de quantification exprimé en valeurs de notes.

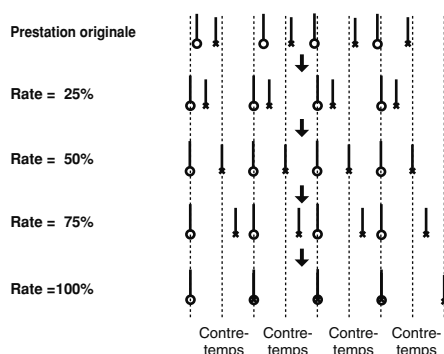
**Valeurs:** ♩, ♪



## Rate (amplitude du décalage « shuffle »)

Paramètre lié au Shuffle Quantize: détermine le degré du décalage du contretemps par rapport au maillage théorique défini par la valeur de résolution. Une valeur de 50 % correspond à une mise en place exacte sur le contretemps. Une valeur de 0 % ramènerait totalement le contretemps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'avancerait totalement sur le temps fort suivant.

**Valeurs:** 0 à 100 %



## Quantize Template (modèles de quantification)

Détermine le choix du modèle.

Divers modèles de quantification sont proposés.

|     |  |
|-----|--|
| 001 | Dance (faible dynamique)                       |
| 002 | Dance (forte dynamique)                        |
| 003 | Dance (swing léger)                            |
| 004 | Dance (swing puissant)                         |
| 005 | Dance (retard sur le temps, faible dynamique)  |
| 006 | Dance (retard sur le temps, forte dynamique)   |
| 007 | Dance (retard sur le temps, swing léger)       |
| 008 | Dance (retard sur le temps, swing puissant)    |
| 009 | Dance (avance sur le temps, faible dynamique)  |
| 010 | Dance (avance sur le temps, forte dynamique)   |
| 011 | Dance (avance sur le temps, swing léger)       |
| 012 | Dance (avance sur le temps, swing puissant)    |
| 013 | Fusion (faible dynamique)                      |
| 014 | Fusion (forte dynamique)                       |
| 015 | Fusion (swing léger)                           |
| 016 | Fusion (swing puissant)                        |
| 017 | Fusion (retard sur le temps, faible dynamique) |
| 018 | Fusion (retard sur le temps, forte dynamique)  |
| 019 | Fusion (retard sur le temps, swing léger)      |
| 020 | Fusion (retard sur le temps, swing puissant)   |
| 021 | Fusion (avance sur le temps, faible dynamique) |
| 022 | Fusion (avance sur le temps, forte dynamique)  |
| 023 | Fusion (avance sur le temps, swing léger)      |
| 024 | Fusion (avance sur le temps, swing puissant)   |
| 025 | Reggae (faible dynamique)                      |
| 026 | Reggae (forte dynamique)                       |
| 027 | Reggae (swing léger)                           |
| 028 | Reggae (swing puissant)                        |
| 029 | Reggae (retard sur le temps, faible dynamique) |
| 030 | Reggae (retard sur le temps, forte dynamique)  |
| 031 | Reggae (retard sur le temps, swing léger)      |
| 032 | Reggae (retard sur le temps, swing puissant)   |
| 033 | Reggae (avance sur le temps, faible dynamique) |
| 034 | Reggae (avance sur le temps, forte dynamique)  |
| 035 | Reggae (avance sur le temps, swing léger)      |
| 036 | Reggae (avance sur le temps, swing puissant)   |
| 037 | Pops (faible dynamique)                        |

|     |  |
|-----|--|
| 038 | Pops (forte dynamique)                         |
| 039 | Pops (swing léger)                             |
| 040 | Pops (swing puissant)                          |
| 041 | Pops (retard sur le temps, faible dynamique)   |
| 042 | Pops (retard sur le temps, forte dynamique)    |
| 043 | Pops (retard sur le temps, swing léger)        |
| 044 | Pops (retard sur le temps, swing puissant)     |
| 045 | Pops (avance sur le temps, faible dynamique)   |
| 046 | Pops (avance sur le temps, forte dynamique)    |
| 047 | Pops (avance sur le temps, swing léger)        |
| 048 | Pops (avance sur le temps, swing puissant)     |
| 049 | Rhumba (faible dynamique)                      |
| 050 | Rhumba (forte dynamique)                       |
| 051 | Rhumba (swing léger)                           |
| 052 | Rhumba (swing puissant)                        |
| 053 | Rhumba (retard sur le temps, faible dynamique) |
| 054 | Rhumba (retard sur le temps, forte dynamique)  |
| 055 | Rhumba (retard sur le temps, swing léger)      |
| 056 | Rhumba (retard sur le temps, swing puissant)   |
| 057 | Rhumba (avance sur le temps, faible dynamique) |
| 058 | Rhumba (avance sur le temps, forte dynamique)  |
| 059 | Rhumba (avance sur le temps, swing léger)      |
| 060 | Rhumba (avance sur le temps, swing puissant)   |
| 061 | Samba (pour Pandeiro, etc.)                    |
| 062 | Samba (pour Surdo, Timbale)                    |
| 063 | Axe (pour Caixa)                               |
| 064 | Axe (pour Surdo)                               |
| 065 | Salsa (pour Cascala)                           |
| 066 | Salsa (pour Conga)                             |
| 067 | Triolets                                       |
| 068 | Quintuplets                                    |
| 069 | Sextuplets                                     |
| 070 | Septuplets sur deux temps                      |
| 071 | Triolets retardés                              |

\* Ces modèles sont destinés à des morceaux en 4/4. Des indications de mesure différentes peuvent ne pas donner le résultat escompté.

\* Les noms des styles ne sont qu'une indication, ils ne garantissent pas que ces modèles leur sont applicables dans tous les cas et inversement vous pouvez certainement les tester sur d'autres styles musicaux.

## Timing (rigueur de la contrainte de quantification)

Détermine le degré du réalignement des notes sur la résolution définie ci-dessus. Une valeur de 100 % correspond à une contrainte totale, une valeur de 0 % à une absence de réalignement, et les valeurs intermédiaires à des contraintes plus ou moins importantes.

**Valeurs:** 0 à 100 %

### Range Min, Range Max (plage d'action)

Détermine la tessiture dans laquelle s'opère la quantification.

Si, par exemple, vous voulez quantifier les notes comprises entre *Do 3* et *Do 4*, choisissez « C3-C4 ». Vous pouvez aussi définir cette tessiture en appuyant sur deux touches du clavier.

### Effacement de données indésirables (Erase)

Cette fonction permet d'effacer des données dans une plage définie. Les données effacées sont remplacées par des silences et la structure des mesures est conservée.



Pour plus de détails sur les paramètres, voir "Menu « Phrase Modify »" (p. 239).

### Ch (canal MIDI)

Détermine le canal MIDI affecté par l'effacement.

Si vous voulez affecter toutes les notes, réglez ce paramètre sur « ALL ». Si vous voulez n'affecter qu'un canal, sélectionnez-le.

**Valeurs:** ALL, Ch1 à Ch16

### Measure, For (zone d'édition)

Détermine les limites de la zone à effacer. Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

### Status

Détermine le type de données à effacer.

**Valeurs:**

ALL  
NOTE  
Poly Aftertouch  
Control Change  
Program Change  
Channel Aftertouch  
Pitch Bend  
System Exclusive  
Tune Request

### Range Min, Range Max (plage d'action)

Si le paramètre « Status » est réglé sur « NOTE », « P.AFT », « C.C » ou « PROG », vous pouvez définir une plage d'action. Saisissez la valeur minimum dans « Range Min » et la valeur maximum dans « Range Max ».



Pour effacer toutes les notes ou toutes les données d'after-touch polyphonique, saisissez « C -1 » pour Range Min et « G9 » pour Range Max. Pour effacer la note *do 4* saisissez « C4 » pour Range Min et « C4 » pour Range Max. Pour effacer les notes comprises entre *do 3* et *do 4*, saisissez « C3 » pour Range Min et « C4 » pour Range Max.

- Pour effacer toutes les données de contrôle, saisissez « 0 » pour Range Min et « 127 » pour Range Max. Pour effacer tous les changements de programme, saisissez « 1 » pour Range Min et « 128 » pour Range Max. Pour effacer le n° 4, saisissez « 4 » pour Range Min et « 4 » pour Range Max. Pour effacer les numéros 3 à 14, saisissez « 3 » pour Range Min et « 14 » pour Range Max.

## Suppression de mesures indésirables (Delete)

Cette fonction supprime une plage de données déterminée et déplace les données subséquentes pour combler l'espace vide. La longueur du Song se trouve donc réduite du nombre de mesures supprimées.

**cf.** →

Pour plus de détails, voir "Menu « Phrase Modify »" (p. 239).

## Measure, For (zone d'édition)

Détermine les mesures à effacer. Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

## Copie de Phrases (Copy)

Cette fonction copie une plage de données déterminée.

**cf.** →

Pour plus de détails, voir "Menu « Phrase Modify »" (p. 239).

### Ch (canal MIDI)

Détermine le canal MIDI affecté par la copie.

Si vous voulez affecter toutes les notes, réglez ce paramètre sur « ALL ». Si vous voulez n'affecter qu'un canal, sélectionnez-le.

**Valeurs:** ALL, Ch1 à Ch16

### Src Measure, For (zone d'édition)

Détermine les limites de la zone à copier. Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

### Dst Measure (mesure de destination)

Détermine la mesure de destination de la copie.

Si vous voulez que la copie s'effectue juste après la dernière mesure d'un Song, réglez ce paramètre sur « END ».

### Copy Mode (mode de copie)

Détermine si vous voulez préserver, au niveau de la destination de la copie, les données antérieurement présentes et les mixer aux nouvelles ou si vous voulez les remplacer par les données copiées.

**Valeurs:**

**MIX:** combine les données de la source de la copie avec les données existantes au niveau de la destination.

**REPLACE:** les données musicales au niveau de la destination sont effacées et remplacées par les données copiées. Cela ne concerne toutefois que les canaux MIDI définis par le paramètre Channel. Les autres canaux restent intacts.

### Copy Times (nombre de copies)

Détermine le nombre des copies à effectuer à partir du point de destination.

### Status

Détermine le type de données à copier.

**Valeurs:**

ALL

NOTE

Poly Aftertouch

Control Change

Program Change

Channel Aftertouch

Pitch Bend

System Exclusive

Tune Request

### Range Min, Range Max (plage d'action)

Si le paramètre « Status » est réglé sur « NOTE », « P.AFT », « C.C » ou « PROG », vous pouvez définir une plage d'action. Saisissez la valeur minimum dans « Range Min » et la valeur maximum dans « Range Max ».

#### ASTUCE

Pour copier toutes les notes ou toutes les données d'after-touch polyphonique, saisissez « C -1 » pour Range Min et « G9 » pour Range Max. Pour copier la note *do 4* saisissez « C4 » pour Range Min et « C4 » pour Range Max. Pour copier les notes comprises entre *do 3* et *do 4*, saisissez « C3 » pour Range Min et « C4 » pour Range Max.

- Pour copier toutes les données de contrôle, saisissez « 0 » pour Range Min et « 127 » pour Range Max. Pour copier tous les changements de programme, saisissez « 1 » pour Range Min et « 128 » pour Range Max. Pour copier le n° 4, saisissez « 4 » pour Range Min et « 4 » pour Range Max. Pour copier les numéros 3 à 14, saisissez « 3 » pour Range Min et « 14 » pour Range Max.

### Insertion d'une mesure vierge (Insert)

Cette fonction insère des mesures vierges à une position donnée au sein d'une phrase.

#### cf.

Pour plus de détails, voir « Menu « Phrase Modify » » (p. 239).

### Measure, For (zone d'édition)

Détermine la position d'insertion et le nombre de mesures vierges insérées.

## Transposition (Transpose)

Cette fonction transpose les notes dans une plage spécifiée de +/-127 demi-tons. Utilisez cette fonction pour passer d'une tonalité à une autre dans une phrase ou pour transposer la totalité de la phrase.

**cf.**

Pour plus de détails, voir "Menu « Phrase Modify »" (p. 239).

### Ch (canal MIDI)

Détermine le canal MIDI affecté par la transposition.

Si vous voulez affecter toutes les notes, réglez ce paramètre sur « ALL ». Si vous voulez n'affecter qu'un canal, sélectionnez-le.

**Valeurs:** ALL, Ch1 à Ch16

### Measure, For (zone d'édition)

Vérifiez/modifiez les limites de la zone à transposer. Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

### Range Min, Range Max (plage d'action)

Détermine la tessiture dans laquelle s'opère la transposition.

Si, par exemple, vous voulez transposer les notes comprises entre *Do 3* et *Do 4*, choisissez « C3 » pour Range Min et « C4 » pour Range Max. Vous pouvez aussi définir cette tessiture en appuyant sur deux touches du clavier.

### Bias (décalage)

Détermine l'amplitude de la transposition par pas d'un demi-ton. Choisissez des valeurs positives (+) pour monter le son et négatives (-) pour l'abaisser. Si vous ne voulez pas transposer, réglez-le sur « 0 ».

**Valeurs:** -127 à +127

#### Pour baisser un son de basse d'une octave...

Si votre basse a été jouée une octave plus haut que la partition ne le demandait, vous pouvez utiliser la transposition pour l'abaisser d'une octave.

Pour cela, réglez le paramètre « Range » sur « Lowest-Highest » pour la Part de basse et réglez le Bias sur « -12 ».

#### Pour échanger des sons de percussion...

Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour changer des sons de percussion.

Vous souhaitez remplacer une conga par un tom par exemple. Si le son de conga est affecté au *Ré4* et le son de tom au *Do3*, il suffit de régler le paramètre « Range » sur « D4-D4 » et le Bias sur « -14 ».

## Modification de la dynamique (Change Velocity)

Cette fonction modifie les caractéristiques dynamiques du clavier (vitesse) dans une plage déterminée.

**cf.**

Pour plus de détails, voir "Menu « Phrase Modify »" (p. 239).

### Ch (canal MIDI)

Détermine les canaux MIDI concernés par le changement de vitesse.

Si vous voulez que toutes les notes soient concernées, réglez ce paramètre sur « ALL ». Si vous ne voulez traiter qu'un seul canal MIDI, saisissez son numéro.

**Valeurs:** ALL, Ch1 à Ch16

### Measure, For (zone d'édition)

Détermine les limites de la zone dont vous voulez modifier la vitesse. Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

### Bias (décalage)

Utilisez ce paramètre pour ajouter une même valeur à toutes les vitesses. Pour les augmenter de 10 points, réglez-le sur « +10 ».

**Valeurs:** -99 à +99

### Magnify (amplification)

Permet d'augmenter ou diminuer les vitesses en pourcentage. Pour des minoration de vitesse, utilisez des valeurs de « 99 % » ou moins. Pour des amplifications, choisissez « 101 % » ou plus. Avec « 100 % » la vitesse ne change pas.

**Valeurs:** 0 à 200 %

### Range Min, Range Max (plage d'action)

Détermine la tessiture dans laquelle s'opère la modification de vitesse. Si, par exemple, vous voulez modifier la vitesse des notes comprises entre *Do 3* et *Do 4*, choisissez « C3 » pour Range Min et « C4 » pour Range Max. Vous pouvez aussi définir cette tessiture en appuyant sur deux touches du clavier.

### Changement de canal MIDI (Change Channel)

Cette fonction opère une conversion de canaux MIDI pour une plage de données déterminée.

**cf.**

Pour plus de détails, voir “Menu « Phrase Modify »” (p. 239).

#### Measure, For (zone d'édition)

Détermine les limites de la zone dont vous voulez modifier le canal MIDI. Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

#### Status (types de données)

Sélectionne le type de données à reconfigurer.

**Valeurs:**

ALL  
NOTE  
Poly Aftertouch  
Control Change  
Program Change  
Channel Aftertouch  
Pitch Bend

#### Range Min, Range Max (plage d'action)

Si le paramètre « Status » est réglé sur « NOTE », « P.AFT », « C.C » ou « PROG », vous pouvez définir une plage d'action. Saisissez la valeur minimum dans « Range Min » et la valeur maximum dans « Range Max ».

**ASTUCE**

Pour modifier le canal MIDI des données de notes ou d'aftertouch polyphonique, réglez Range Min sur « C -1 » et Range Max sur « G9 ». Pour modifier le canal MIDI du *do* 4, réglez Range Min et Range Max sur « C4 ». Pour modifier le canal MIDI de *do* 3 à *do* 4, réglez Range Min sur « C3 » et Range Max sur « C4 ».

- Pour modifier le canal MIDI de tous les numéros de contrôle, réglez Range Min sur « 0 » et Range Max sur « 127 ». Pour modifier le canal MIDI de tous les changements de programme, réglez Range Min sur « 1 » et Range Max sur « 128 ». Pour modifier le canal MIDI du changement de programme n° 4, réglez Range Min et Range Max sur « 4 ».

#### Src Channel, Dst Channel (MIDI Channel)

Réglez Src Channel sur le canal MIDI que vous voulez modifier et Dst Channel sur celui dans lequel vous voulez le voir converti.

Si vous avez sélectionné ALL pour le canal MIDI « source », les données de tous les canaux MIDI seront rassemblées et converties sur le seul canal de destination.

**Valeurs:** ALL, 1 à 16

**REMARQUE**

Il n'est pas possible de sélectionner « ALL » comme canaux MIDI de destination.

### Modification de la durée effective des notes (Change Duration)

Cette fonction modifie la durée effective de la note (allant du note-on au note-off) dans une plage de valeurs définie. En fonction des réglages vous pouvez obtenir un jeu plus staccato ou au contraire plus tenuto.

**cf.**

Pour plus de détails, voir “Menu « Phrase Modify »” (p. 239).

#### Ch (canal MIDI)

Détermine les canaux MIDI concernés par le changement de gate time.

Si vous voulez que toutes les notes soient concernées, réglez ce paramètre sur « ALL ». Si vous ne voulez traiter qu'un seul canal MIDI, saisissez son numéro.

**Valeurs:** ALL, Ch1 à Ch16

#### Measure, For (zone d'édition)

Détermine les limites de la zone dont vous voulez modifier le Gate Time. Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

#### Bias (décalage)

Utilisez ce paramètre pour ajouter une même valeur à tous les « gate time ». Pour les augmenter de 10 points, réglez-le sur « +10 ».

**Valeurs:** -4800 à +4800

#### Magnify (amplification)

Permet d'augmenter ou diminuer les « gate time » en pourcentage. Pour des minoration, utilisez des valeurs de « 99 % » ou moins.

Pour des amplifications, choisissez « 101 % » ou plus. Avec « 100 % » aucun changement n'intervient. Pour réduire les durées de moitié, par exemple, réglez ce paramètre sur « 50 % » et pour les doubler, réglez-le sur « 200 % ».

**Valeurs:** 0 à 200 %

#### Range Min, Range Max (plage d'action)

Détermine la tessiture dans laquelle s'opère la modification de durée. Si, par exemple, vous voulez modifier la durée des notes comprises entre *Do* 3 et *Do* 4, choisissez « C3 » pour Range Min et « C4 » pour Range Max. Vous pouvez aussi définir cette tessiture en appuyant sur deux touches du clavier.

## Déplacement temporel des données enregistrées (Shift Clock)

Cette fonction effectue un déplacement des données dans le temps, vers l'avant comme vers l'arrière dans une certaine plage et par pas de 1 clock. Des décalages imperceptibles peuvent accélérer ou ralentir une exécution.

### REMARQUE

Quand cette fonction est exécutée, les données qui devraient être déplacées en un point antérieur au début du Song sont automatiquement rassemblées sur son début. Au niveau de la fin du morceau, de nouvelles mesures sont automatiquement créées si nécessaire pour accueillir les données déplacées. Elles prennent les indications de mesure de la mesure précédente.

### cf. ➔

Pour plus de détails, voir "Menu « Phrase Modify »" (p. 239)

## Ch (canal MIDI)

Détermine les canaux MIDI concernés par le déplacement.

Si vous voulez que toutes les notes soient concernées, réglez ce paramètre sur « ALL ». Si vous ne voulez traiter qu'un seul canal MIDI, saisissez son numéro.

**Valeurs:** ALL, Ch1 à Ch16

## Measure, For (zone d'édition)

Vérifiez/modifiez les limites de la zone dont les données vont être déplacées par pas de un tick. Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

## Bias (décalage)

Détermine l'ampleur (en nombre de ticks) du déplacement des données.

**Valeurs:** -4800 à +4800

## Status (types de données)

Sélectionne le type de données à déplacer.

**Valeurs:**

- ALL
- NOTE
- Poly Aftertouch
- Control Change
- Program Change
- Channel Aftertouch
- Pitch Bend
- System Exclusive
- Tune Request

## Range Min, Range Max (plage d'action)

Si le paramètre « Status » est réglé sur « NOTE », « P.AFT », « C.C » ou « PROG », vous pouvez définir une plage d'action. Saisissez la valeur minimum dans « Range Min » et la valeur maximum dans « Range Max ».

### ASTUCE

Pour déplacer dans le temps des données de notes ou d'aftertouch polyphonique, réglez Range Min sur « C -1 » et Range Max sur « G9 ». Pour déplacer dans le temps les *do 4*, réglez Range Min et Range Max sur « C4 ». Pour déplacer dans le temps les notes de *do 3* à *do 4*, réglez Range Min sur « C3 » et Range Max sur « C4 »

- Pour déplacer dans le temps tous les numéros de contrôle, réglez Range Min sur « 0 » et Range Max sur « 127 ». Pour déplacer dans le temps tous les changements de programme, réglez Range Min sur « 1 » et Range Max sur « 128 ». Pour déplacer dans le temps le changement de programme n° 4, réglez Range Min et Range Max sur « 4 ». Pour déplacer dans le temps les changements de programme n° 3 à 14, réglez Range Min sur « 3 » et Range Max sur « 14 ».

### Extraction discrète de données de séquence (Data Thin)

Les contrôles continus comme l'after-touch, le pitch-bend ou l'expression ont tendance à générer de grosses quantités de données lors de leur mise en œuvre. La fonction « Data Thin » permet d'effectuer une extraction partielle de ces données afin de récupérer de l'espace mémoire.

**cf.**

Pour plus de détails, voir «Menu « Phrase Modify »» (p. 239).

#### Ch (canal MIDI)

Détermine les canaux MIDI concernés par l'extraction.

Si vous voulez que toutes les données soient concernées, réglez ce paramètre sur « ALL ». Si vous ne voulez traiter qu'un seul canal MIDI, saisissez son numéro.

**Valeurs:** ALL, Ch1 à Ch16

#### Measure, For (zone d'édition)

Détermine les limites de la zone dont les données vont être extraites.

Si vous réglez le paramètre « for » sur « ALL » toutes les mesures sont concernées.

#### Data Thin Value (valeur d'extraction)

Pour extraire des données comportant des changements rapides, utilisez une valeur élevée. Si vous ne voulez pas extraire trop de données, même pour des variations rapides, choisissez une valeur plus basse.

#### Data Thin Time (progression)

Pour extraire des données qui évoluent graduellement dans le temps, utilisez une valeur élevée. Si vous ne voulez pas extraire trop de données, même pour une évolution graduelle, choisissez une valeur plus basse.

#### Status (types de données)

Sélectionne le type de données à extraire.

**Valeurs:**

ALL

Poly Aftertouch

Control Change

Channel Aftertouch

Pitch Bend

#### Range Min, Range Max (plage d'action)

Si le paramètre « Status » est réglé sur « NOTE », « P.AFT », « C.C » ou « PROG », vous pouvez définir une plage d'action. Saisissez la valeur minimum dans « Range Min » et la valeur maximum dans « Range Max ».

##### ASTUCE

Pour effectuer une extraction discrète des données de notes ou d'aftertouch polyphonique, réglez Range Min sur « C -1 » et Range Max sur « G9 ». Pour effectuer une extraction discrète des *do* 4, réglez Range Min et Range Max sur « C4 ». Pour effectuer une extraction discrète des notes de *do* 3 à *do* 4, réglez Range Min sur « C3 » et Range Max sur « C4 »

- Pour effectuer une extraction discrète sur tous les numéros de contrôle, réglez Range Min sur « 0 » et Range Max sur « 127 ». Pour effectuer une extraction discrète du changement de programme n° 4, réglez Range Min et Range Max sur « 4 ». Pour effectuer une extraction discrète des changements de programme n° 3 à 14, réglez Range Min sur « 3 » et Range Max sur « 14 ».



## Suppression de mesures vides (Truncate)

La copie peut parfois créer des mesures vides au début d'une phrase. La fonction Truncate permet de supprimer toutes les mesures vides avant le premier « note-on ».

### REMARQUE

Si d'autres données de séquence (changement de programmes ou contrôles) sont enregistrées entre le début du morceau et la première note jouée, seule la dernière valeur de chaque type sera récupérée et insérée juste avant le premier note-on.

### cf. ➤

Pour plus de détails, voir "Menu « Phrase Modify »" (p. 239).

1. Appuyez sur [F8 (Execute)] pour valider l'opération Truncate.

## Édition fine des données de séquence (Microscope)

La fonction Microscope permet d'éditer individuellement toutes les données de séquence d'une phrase, comme les messages MIDI.

### Généralités sur l'utilisation du Microscope

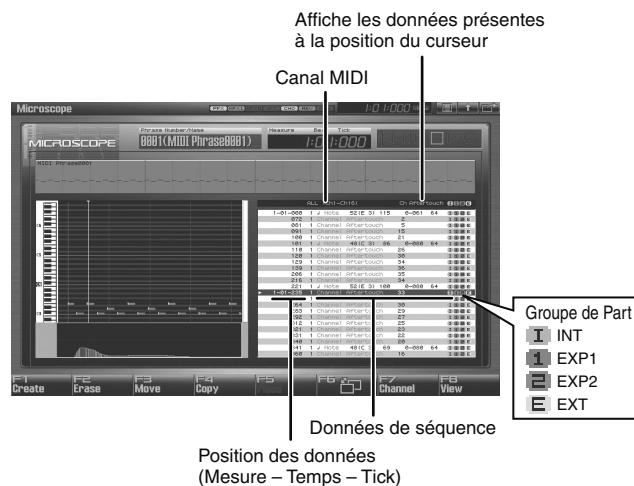
Appelez la fenêtre Microscope si vous voulez visualiser la totalité des données de séquences enregistrées dans une phrase. Chaque ligne indique la position (mesure-temps-tick) de la donnée et sa nature.

**1. Accédez à la page Phrase Edit (p. 238).**

**2. Appuyez sur [F4 (Microscope)].**

La page Microscope apparaît.

Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour visualiser les données de séquences.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page « Microscope »

| Touche F      | Description                                     | Page   |
|---------------|---|--------|
| F1<br>Create  | Insertion des données.                          | p. 252 |
| F2<br>Erase   | Effacement des données.                         | p. 252 |
| F3<br>Move    | Déplacement des données.                        | p. 253 |
| F4<br>Copy    | Copie des données.                              | p. 253 |
| F5<br>Place   | Collage des données copiées.                    | p. 253 |
| F6<br>        | Alterne l'affichage Piano Roll.                 | p. 250 |
| F7<br>Channel | Change la Part dont les données sont affichées. | p. 250 |
| F8<br>View    | Sélectionne les données affichées               | p. 252 |

**3. [F6 ( )] permet de changer de type d'affichage entre liste et ruban perforé.**

**4. Appuyez sur [F7 (Channel)] pour sélectionner la Part dont vous voulez visualiser les données d'exécution.**

Choisissez ALL pour visualiser les données d'exécution de tous les canaux MIDI.

Channel: ALL, 1 à 16

Part Group: ALL, INT, EXP1, EXP2, EXT

#### MEMO

Pour optimiser au mieux l'affichage à l'écran les positions pour lesquelles aucune donnée n'existe ne sont pas affichées.

#### cf. ➔

Pour plus de détails sur les différents types de données d'exécution, voir « Données de séquence gérées dans les Phrases » (p. 251).

**5. Quand ce choix est terminé, appuyez sur [F8 (Close)].**

**6. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner les données d'exécution à éditer.**

**7. Utilisez les flèches ◀ / ▶ pour sélectionner le paramètre à éditer.**

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

#### ASTUCE

Pour l'édition des données de note, d'after-touch polyphonique, de vélocité de note-on ou off, vous pouvez aussi jouer directement une touche du clavier.

#### ASTUCE

Quand vous appuyez sur [ENTER], les données indiquées par le signe "■" sont transmises en MIDI OUT. S'il s'agit d'un message de note, celle-ci durera tant que vous appuyez sur [ENTER].

#### cf. ➔

Pour l'édition d'un message système exclusif, voir « Édition d'un message système exclusif », ci-après.

**9. Répétez les étapes 3 à 8 pour tous les paramètres que vous voulez éditer.**

**10. Pour refermer la fenêtre Microscope, appuyez sur [EXIT].**

## Édition d'un message système exclusif

1. Utilisez les flèches ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur sur le message système exclusif à éditer.
2. Appuyez sur ▶ .  
La fenêtre System Exclusive Edit apparaît.
3. Utilisez les flèches ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur la donnée à éditer.
4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC] pour modifier la valeur.  
Pour ajouter des données entre F0 et F7, déplacer le curseur sur la position d'insertion et appuyez sur [F3 (Insert)]. La valeur 00 est insérée par défaut. Remplacez-la ensuite par celle de votre choix.  
Pour supprimer une donnée, amenez le curseur dessus et appuyez sur [F2 (Delete)].
5. Quand vous avez terminé votre édition, appuyez sur [F8 (Execute)] pour valider ces valeurs de système exclusif.  
Pour annuler appuyez sur [F7 (Cancel)].

### ASTUCE

Pour annuler les modifications apportées au message système exclusif et revenir à la fenêtre Microscope, appuyez sur [EXIT].

- En cas de message système exclusif Roland type IV, le checksum peut être calculé automatiquement quand vous validez les changements. Si vous ne voulez pas le faire automatiquement, appuyez sur [F1 (Auto Sum)] pour éteindre le témoin.
- En appuyant sur [F4 (Test)], le message système exclusif que vous éditez est transmis par MIDI OUT.

## Données de séquence gérées dans les Phrases

Les Phrases peuvent enregistrer les huit types de données de séquence ci-après. La position de chacune (en mesure-temps-tick) est affichée à l'extrême gauche de chaque donnée, suivie du numéro de canal MIDI.

### Note (message de note)

Ces messages correspondent aux actions sur les touches du clavier. En partant de la gauche, les paramètres sont le numéro de note (son nom), la vélocité (la force d'enfoncement de la touche), le « gate time » correspondant à la durée effective du son joué, et la vélocité de relâchement (vitesse de remontée de la touche).

### Program Change (changement de programme)

Messages permettant l'appel des sons en fonction de leur numéro.

### Control Change (contrôles MIDI)

Ce message correspond à de nombreux effets de type modulation ou expression. Le numéro du contrôle (CC#) détermine la fonction et le paramètre Value correspond à son intensité.

### Pitch Bend (modulation de hauteur)

Ces messages correspondent à une variation de hauteur du son. La valeur détermine l'amplitude de la variation.

### Poly Aftertouch (aftertouch polyphonique)

Ce message correspond à la pression à fond de touche pour chaque note. En partant de la gauche, les paramètres sont le numéro de note (correspondant à la touche), et la valeur de la pression.

### Channel Aftertouch (aftertouch canal)

Ce message correspond à la pression à fond de touche pour l'ensemble des notes d'un canal. La valeur correspond à la pression.

### System Exclusive (messages système exclusif)

Ces messages MIDI servent exclusivement au paramétrage du Fantom-G et lui sont spécifiques. Ils sont encadrés par les valeurs "F0" et "F7".

### Tune Request (demande d'accordage)

Message MIDI demandant à un synthétiseur analogique de s'accorder.

### Visualisation des données de séquence (View)

Comme une phrase contient de grandes quantités de données, leur affichage simultané peut en rendre la compréhension difficile. Le Fantom-G vous permet donc de définir le type de données affichées à un moment donné. Cela est particulièrement utile quand vous ne devez agir que sur un type particulier de données de séquence.

**1. Accédez à la page Microscope (p. 250).**

**2. Appuyez sur [F8 (View)].**

La page « View Select » apparaît.

**3. Utilisez les flèches ▲ ou ▼ pour sélectionner les données de séquence à afficher.**

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Note:</b>               | Messages de notes (correspondant aux touches du clavier).                                  |
| <b>Poly Aftertouch:</b>    | Aftertouch polyphonique. Pression à fond de touche individuel pour chaque note.            |
| <b>Control Change:</b>     | Messages de contrôle destinés à gérer de nombreux effets de type modulation ou expression. |
| <b>Program Change:</b>     | Changement de programme. Messages servant à l'appel des sons.                              |
| <b>Channel Aftertouch:</b> | Aftertouch canal. Pression à fond de touche appliquée à l'ensemble d'un canal MIDI.        |
| <b>Pitch Bend:</b>         | Messages de pitch-bend, faisant varier la hauteur du son.                                  |
| <b>System Exclusive:</b>   | Messages système exclusif, destinés spécifiquement au reparamétrage du Fantom-G.           |
| <b>Tune Request:</b>       | Demande d'accordage destinée aux synthétiseurs analogiques.                                |

**4. Appuyez sur [INC] ou [DEC] pour opérer la sélection.**

[F6 (ALL OFF)] permet de n'afficher aucune des données de séquence.

[F7 (ALL ON)] permet de toutes les afficher.

**5. Appuyez sur [F8 (Close)] pour refermer la page View Select.**

### Insertion de données de séquence (Create)

Vous pouvez insérer de nouvelles données de séquence dans une position choisie au sein d'une phrase.



Pour plus de détails sur les données à insérer, voir "Données de séquence gérées dans les Phrases" (p. 251).

**1. Accédez à la fenêtre Microscope pour la phrase dans laquelle vous voulez insérer des données (p. 250).**

**2. Appuyez sur [F1 (Create)].**

La page « Create Event » apparaît.

**3. Utilisez les flèches ▲ ou ▼ pour sélectionner les données de séquence à insérer.**

**4. Appuyez sur [F8 (Execute)] pour insérer ces données.**

**5. Ces données sont insérées avec leurs paramètres par défaut et leur édition ultérieure sera presque toujours nécessaire.**

### Effacement de données de séquence (Erase)

Si besoin, vous avez la possibilité d'effacer isolément un événement de séquence de votre choix.



Il est possible d'effacer de la même manière les données de la piste de tempo (p. 236) ou de la piste des indications de mesure (p. 237).

Il n'est toutefois pas possible d'effacer le message « tempo change » situé au début de la piste de tempo ni les messages « beat change » et « phrase beat » situés au début de la piste des indications de mesure (beat).

**1. Accédez à la fenêtre Microscope pour la phrase dans laquelle vous voulez effacer des données (p. 250).**

**2. Utilisez les flèches ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur la donnée à effacer.**



Pour effacer plusieurs données consécutives, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner les données de séquence.

**3. Appuyez sur [F2 (Erase)] pour effacer ces données.**

## Déplacement de données de séquence (Move)

Vous pouvez déplacer un élément de séquence quelconque dans une position temporelle différente.

### MEMO

Il est possible de déplacer de la même manière les données de la piste de tempo (p. 236) ou de la piste des indications de mesure (p. 237).

Il n'est toutefois pas possible de déplacer le message « tempo change » situé au début de la piste de tempo ni les messages « beat change » et « phrase beat » situés au début de la piste des indications de mesure (beat).

**1. Accédez à la fenêtre Microscope pour la phrase dans laquelle vous voulez déplacer des données (p. 250).**

**2. Utilisez les flèches ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur la donnée à déplacer.**

### ASTUCE

Pour déplacer plusieurs données consécutives, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner les données de séquence.

**3. Appuyez sur [F3 (Move)].**  
La page Move Event apparaît.

**4. Utilisez les flèches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur sur les champs « measure », « beat » et « tick ».**

**5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour définir la destination du déplacement des données.**

**6. Appuyez sur [F8 (Execute)] pour effectuer le déplacement.**

## Copie de données de séquence (Copy)

Vous pouvez copier des données dans une autre position temporelle. Vous pouvez ainsi utiliser un même motif dans plusieurs emplacements successifs.

### MEMO

Il est possible de copier de la même manière les données de la piste de tempo (p. 236) ou de la piste des indications de mesure (p. 237).

**1. Accédez à la fenêtre Microscope pour la phrase dans laquelle vous voulez copier des données (p. 250).**

**2. Utilisez les flèches ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur la donnée à copier.**

**3. Appuyez sur [F4 (Copy)].**

**4. Appuyez sur [F5 (Place)].**  
La page Place Event apparaît.

**5. Utilisez les flèches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur sur les champs « measure », « beat » et « tick ».**

**6. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour définir la destination de copie des données.**

**7. Appuyez sur [F8 (Execute)] pour coller les données.**

# Sauvegarde d'un Song (Song Save)

Les Songs que vous enregistrez sont d'abord stockés dans la mémoire temporaire. Dans cette situation, ils seraient définitivement perdus en cas de mise hors tension ou de chargement d'un autre morceau en mémoire. Pour le conserver, vous devez le sauvegarder dans le projet.

## Données sauvegardées dans un Song

Les données de Studio Set, Live Set, Patch et paramètres système sont sauvegardés en même temps que les données de séquence (Song).

Les Studio Sets, Live Sets et données de Patch sauvegardés avec le Song sont des données spéciales permettant la reproduction du Song. Elles sont séparées des Studio Sets, Live Sets et données de Patch « User » (utilisateurs).

\* *Si vous voulez utiliser ces données dans un autre Song ou les utiliser indépendamment de tout Song, vous devez les sauvegarder dans la mémoire utilisateur.*

## Données sauvegardées latéralement avec le Song

Les samples et les phrases utilisés par les Songs sont automatiquement sauvegardés avec la sauvegarde du Song.

## Sauvegarde d'un Song (Save)

**cf.**

Pour sauvegarder les phrases individuellement:  
→ “Sauvegarde d'une Phrase (Save)” (p. 216)

**cf.**

Pour sauvegarder les Samples individuellement:  
→ “Sauvegarde d'un Sample (Save)” (p. 274)

- 1. Dans la page Song Play ou Song Edit, appuyez sur [WRITE].**  
La page WRITE MENU apparaît.
- 2. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « Song », puis appuyez sur [F8 (Select)].**  
La page Song Name apparaît.

- 3. Attribuez un nom au Song.**

**cf.**

Pour plus de détails, voir “Attribution d'un nom” (p. 42).

- 4. Après avoir attribué un nom, appuyez sur [F8 (OK)].**  
Un dialogue apparaît permettant de sélectionner la destination de sauvegarde.
- 5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner un numéro de Song.**
- 6. Appuyez sur [F8 (Save)].**  
Un message de confirmation apparaît.

### REMARQUE

Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant que la sauvegarde est en cours.


- 7. Pour lancer l'opération, appuyez sur [F7 (OK)].**

\* *Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].*

## Rééchantillonnage du contenu de l'ensemble des pistes vers un unique Sample

Cette procédure vous permet de réunir les données de toutes les pistes audio et MIDI dans un unique Sample.

Après avoir créé ce Sample, vous pouvez le sauvegarder vers votre ordinateur ou vers toute autre unité en tant que morceau complet.

1. Chargez le Song que vous voulez rééchantillonner (p. 204).
2. Appuyez sur [  ] pour ramener la position de lecture au début du Song.
3. Appuyez sur le bouton [SAMPLING].
4. Appuyez sur [F2 (Re-Sampling)].
5. Appuyez sur [F2 (Auto Trig)].
6. Appuyez sur [PLAY].  
Le rééchantillonnage commence.
7. Quand le déroulement du Song est terminé, appuyez sur [F7 (Stop)].

### ASTUCE

Vous pouvez aussi régler le paramètre "Stop Trigger" (p. 260) sur TIME" et le paramètre "Sampling Length" (p. 261) sur la position de fin du Song pour que le rééchantillonnage s'arrête automatiquement.

8. Dans la page Sample Edit (p. 266), effectuez une écoute de contrôle du Sample que vous venez de créé par rééchantillonnage.

### ASTUCE

Le volume des phrases rééchantillonnées peut être inférieur à celui des phrases originales. Si besoin, utilisez la fonction de normalisation (Normalize, p. 270) pour remonter le niveau.

### REMARQUE

La phrase ainsi rééchantillonnée se trouve placée en mémoire temporaire en tant que Sample, qui serait perdu en cas de mise hors-tension de l'appareil. Pour le conserver, pensez à le sauvegarder en appuyant sur [WRITE] (p. 274).

## Copie du Sample provenant du rééchantillonnage vers l'ordinateur pour créer un CD ou un MP3

Un sample créé par rééchantillonnage peut être copié vers votre ordinateur. Il y apparaîtra en tant que fichier WAV que vous pourrez utiliser pour créer un CD ou un fichier MP3 avec l'ordinateur.

1. Vérifiez le numéro du sample que vous avez rééchantillonné. (Dans cet exemple, nous assumons qu'il s'agit du n° 0001.)
2. Utilisez la fonction USB Storage (p. 281) pour copier le sample ci-dessous vers votre ordinateur.

"FantomG.Prj/SMPL/0001.WAV"

(Le numéro présent dans le nom du fichier .WAV est le numéro du sample.)

### MEMO

"FantomG.prj" est le nom du dossier de projet situé dans la mémoire interne du Fantom-G. Une clé USB, pour sa part, peut contenir plusieurs dossiers de projets, appelés de manière incrémentale **FantomG001.Prj**, **FantomG002.Prj**, etc., la portion précédant l'extension de nom de fichier étant le nom du projet attribué lors de la sauvegarde.

**Sauvegarde d'un Song (Song Save)**

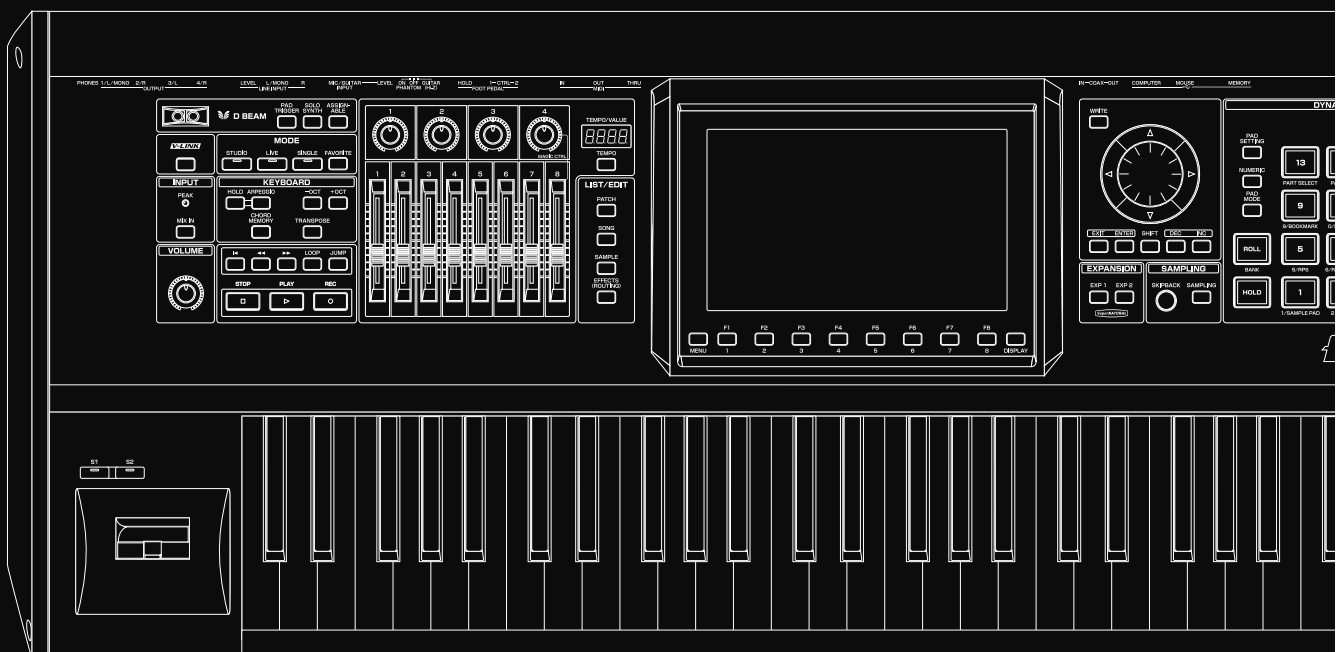




# 07 : Échantillonnage (Sampling)

Cette section montre comment échantillonner les sons et éditer les Samples.

- Échantillonnage (Sampling) ..... p. 258
- Édition d'un Sample ..... p. 263



# Échantillonnage (Sampling)

Le Fantom-G 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.

## ASTUCE

### Temps d'échantillonnage

Le Fantom-G dispose à l'origine de 32 Mo de mémoire RAM intégrée, qui lui permettent d'enregistrer environ six minutes de son mono ou trois minutes de son stéréo. Si vous avez besoin de durées d'enregistrement plus longues, vous devrez acheter séparément et installer une barrette mémoire DIMM (p. 308, p. 310).

\* Ces temps d'enregistrement peuvent être réduits selon la manière dont la mémoire est utilisée.

## Activation/désactivation d'une source externe

### 1. Appuyez sur [MIX IN] pour l'activer.

Le bouton s'allume.

## MEMO

Vous pouvez utiliser le paramètre système "Mix In Switch" (p. 297) pour mémoriser ce statut.

### 2. Appuyez à nouveau sur [MIX IN] pour la désactiver.

## Paramétrage de la source d'enregistrement (Input Setting)

### 1. Branchez votre lecteur CD, votre micro ou une source audio sur un des connecteurs AUDIO INPUT, MIC/GUITAR ou DIGITAL AUDIO IN de la face arrière du Fantom-G.

#### 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.

\* L'utilisation de câbles audio comportant des résistances peut rendre trop faible le niveau des appareils branchés sur les entrées (AUDIO INPUT). Dans un tel cas, utilisez des câbles sans résistance.

\* Si une source externe est branchée sur l'entrée DIGITAL AUDIO IN et que vous débranchez le câble ou mettez la source externe hors-tension un bruit peut apparaître au niveau de cette entrée. Dans ce cas rebranchez la source externe ou mettez le sélecteur [MIX IN] du Fantom-G en position OFF.

### 2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [MIX IN].

### 3. Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour sélectionner un paramètre à modifier.

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



## cf.

Voir "Paramètres accessibles dans « Input Setting »" (p. 258) pour le détail des fonctions de chaque paramètre.

### 5. Lancez la lecture sur la source externe.

### 6. Si vous utilisez l'entrée AUDIO INPUT, réglez le volume à l'aide du bouton LEVEL (face arrière: p. 24).

\* Si vous utilisez les entrées DIGITAL IN ou USB AUDIO, 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.

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

## Paramètres accessibles dans « Input Setting »

Cette section décrit les fonctions des différents paramètres accessibles dans « Input Setting » ainsi que leur composition.

- **Mix In Switch**  
Active/désactive l'entrée externe.

**Valeurs:** OFF, ON

- **Input Select**  
Détermine la source à échantillonner.

**Valeurs:**

- DIGITAL IN:** Entrée DIGITAL AUDIO IN
- LINE IN L/R:** Entrées INPUT L/R (stéréo)
- LINE IN L:** Entrée INPUT L (mono)
- MIC/GUITAR:** Entrée MIC/GUITAR
- USB AUDIO:** Port USB

- **Digital/USB Input Level**

Si vous avez paramétré Input Select sur DIGITAL IN ou USB AUDIO, ce paramètre règle le gain d'entrée sur DIGITAL IN.

**Valeurs:** 0 à 127

- **Input Effect Switch**

Détermine si la source externe passe par le processeur Input Effect.

**Valeurs:** OFF, ON

## • Input Effect Type

Détermine le type d'effet appliqué à la source externe.

**Valeurs:** Equalizer, Enhancer, Compressor, Limiter, Noise Suppressor, Center Canceler

Si vous appuyez sur [F7 (Input Effect)], l'écran de paramétrage de l'effet sélectionné apparaît: **"Ajout d'effets sur la source"** (p. 259).

## • Mix In Output Assign

Destination de la source externe

**Valeurs:**

**A:** Vers les sorties OUTPUT (A) sans passer par les effets

**B:** Vers les sorties OUTPUT (B) sans passer par les effets

**MF1:** Sortie via le multi-effets 1

**MF2:** Sortie via le multi-effets 2 (\* mode Studio seulement)

**EXP1:** Sortie via la carte d'extension 1

**EXP2:** Sortie via le multi-effets 2

\* EXP1 et EXP2 ne sont accessibles que si la carte d'extension considérée accepte une source audio.

## • Mix In Output Level

Niveau de la source externe.

**Valeurs:** 0 à 127

## • Mix In Chorus Send Level

Règle l'amplitude du chorus affecté à la source externe. Mettez ce paramètre à 0 si vous ne voulez pas ajouter de chorus.

**Valeurs:** 0 à 127

## • Mix In Reverb Send Level

Règle l'amplitude de la reverb affectée à la source externe.

Mettez ce paramètre à 0 si vous ne voulez pas ajouter de reverb.

**Valeurs:** 0 à 127

## Ajout d'effets sur la source

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [MIX IN].

2. Appuyez sur [F7 (Input Effect)].

La page « Input Effect Setup » apparaît.



3. Utilisez les flèches ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur un paramètre.

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

### • Input Effect Type

Sélectionne le type d'effet d'entrée.

| Paramètre            | Commentaire   |
|----------------------|---|
| 01: Equalizer        | Règle le niveau des graves et des aigus.  |
| 02: Enhancer         | Modifie le contenu harmonique des aigus pour renforcer la présence du son.                        |
| 03: Compressor       | Réduit les niveaux excessifs et renforce les niveaux faibles pour donner un volume plus constant. |
| 04: Limiter          | Comprime le son quand il dépasse un niveau déterminé pour éviter l'apparition de distorsion.      |
| 05: Noise Suppressor | Supprime le bruit de fond pendant les silences.   |
| 06: 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 pouvant être édités, voir section **"Input Effect Parameters"** (p. 186).

5. Appuyez sur [F8 (Exit)] ou [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

# Échantillonnage (Sampling)

## Procédure d'échantillonnage

1. Appuyez sur [SAMPLING] pour accéder à la page « Sampling Menu ».



La partie supérieure de l'écran indique la mémoire disponible de manière graphique. Quand elle atteint 0 % aucun nouvel enregistrement n'est possible.

2. Appuyez sur [F1 (Sampling)]–[F6 (Solo with FX)] pour choisir le mode de sampling. L'écran « sampling-standby » apparaît.

Pour annuler, appuyez sur [F8 (Exit)].

- \* Vous ne pouvez pas échantillonner le son affecté aux sorties OUTPUT B. Faites en sorte que tout ce que vous voulez échantillonner soit affecté aux sorties OUTPUT A (MIX).

### Sampling mode

| Mode   | Commentaire  |
|--|--|
| <b>Sampling:</b><br>[F1 (Sampling)]                | Échantillonne un son à partir d'une source externe.<br>* Les actions sur le clavier, les pads, le séquenceur ou le D Beam ne sont pas transmises au générateur de son interne.   |
| <b>Re-Sampling:</b><br>[F2 (Re-Sampling)]          | Opère un ré-échantillonnage du son du générateur interne.<br>La source externe n'est pas active.<br>* Le volume d'une phrase ré-échantillonnée peut être inférieur à celui de la phrase originale. Si besoin, utilisez la fonction Normalize (p. 270).                                   |
| <b>Mix Sampling:</b><br>[F3 (Mix)]                 | Échantillonne un mix des sources interne (générateur) et externe.  |
| <b>Auto divide sampling:</b><br>[F4 (Auto Divide)] | Échantillonne une source externe et la divise automatiquement en fragments sur ses zones de silence, puis attribue à ces échantillons des numéros croissants.<br>* Les actions sur le clavier, les pads, le séquenceur ou le D Beam ne sont pas transmises au générateur de son interne. |

| Mode  | Commentaire  |
|---|--|
| <b>Solo sampling:</b><br>[F5 (Solo)]                      | Tout en laissant entendre le son du générateur interne, procède à un échantillonnage exclusif de la source externe.<br>* Les effets autres que Input Effects ne peuvent pas être utilisés sur la source externe.                                     |
| <b>Solo with effects sampling:</b><br>[F6 (Solo with FX)] | Tout en laissant entendre le son du générateur interne, procède à un échantillonnage exclusif de la source externe. Un effet peut être appliqué à cette source externe.<br>* Le multi-effets MFX ne peut pas être utilisé sur le générateur interne. |

3. Procédez aux paramétrages de l'échantillonnage: source externe ou déclenchement de l'enregistrement.



- **Input Select**

Détermine la source du son échantillonné.

**Valeurs:**

- DIGITAL IN:** Entrée DIGITAL AUDIO IN
- LINE IN L/R:** Entrées INPUT L/R (stéréo)
- LINE IN L:** Entrée INPUT L (mono)
- MIC/GUITAR:** Entrée MIC/GUITAR
- USB AUDIO:** Port USB

- \* Non accessible en cas de rééchantillonnage.

- **Stereo Switch**

Détermine si le son est échantillonné en stéréo ou en mono. L'échantillonnage mono utilise deux fois moins d'espace.

**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 à 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.

## • Sampling Length

Paramètre accessible si Stop Trigger est sur BEAT ou TIME.

### Valeurs:

Si Stop Trigger est sur BEAT:

1 à 20000: Nombre de « beats » pour continuer l'échantillonnage

Si Stop Trigger est sur TIME:

000'00"010 à 107'47"000: temps pour continuer le sampling

### MEMO

En maintenant [SHIFT] enfoncé, la rotation de la molette VALUE permet un réglage par pas d'une seconde.

## • 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 à 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.

## • Input Setting: [F1 (Inp Setting)]

Paramétrage de la source externe (p. 258).

## • Auto Trigger Sw: [F2 (Auto Trig)]

Quand cette option est activée, le sampling démarre automatiquement dès qu'une source est détectée.

### REMARQUE

Avant d'activer Auto Trig, reprenez les étapes 4 et 5 pour régler le niveau d'entrée.

## • Trim Sw: [F3 (Trim Sw)]

Quand cette option est activée, les points de départ et de fin (p. 267) sont automatiquement ajustés après l'échantillonnage pour exclure les silences en début et en fin d'enregistrement.

## 4. Lancez la lecture de la source externe.

## 5. Si vous utilisez l'entrée AUDIO INPUT, utilisez le bouton LEVEL (rear panel: p. 24) pour régler le volume.

\* Si vous utilisez les entrées DIGITAL IN ou USB AUDIO, 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.

\* Si le niveau du son à échantillonner est trop haut, le mot « CLIP » apparaît à droite du bargraphe sur l'écran.

\* L'utilisation de câbles comportant une résistance peut créer des niveaux trop bas pour être utilisables. N'utilisez pas de tels câbles.

## 6. Appuyez sur [F8 (Start)] pour lancer l'échantillonnage.

\* Si la fonction Auto Trigger est activée, l'échantillonnage démarrera dès qu'un signal sera présent sur les entrées.

## 7. Si Stop Trigger est réglé sur MANUAL, appuyez sur [F7 (Stop)] pour arrêter l'enregistrement.

La page Sample Edit (p. 266) apparaît.



\* Si vous voulez éditer le sample, reportez-vous p. 263.



Quand vous avez terminé l'enregistrement, le sample est automatiquement ajouté à la liste des samples. Appuyez sur [F1 (Sample List)] pour la visualiser.



Ces samples enregistrés sont perdus si vous mettez l'appareil hors tension. Pour les conserver appuyez sur [F2 (Save)] pour le sauvegarder (p. 274).

Les Samples n'arborant pas le symbole  ou présentant le symbole  n'ont pas encore été sauvegardés.

## 8. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page active avant d'activer l'écran Sampling.

### Division automatique d'un Sample en cours d'enregistrement

- 1. En cours d'échantillonnage, appuyez sur [F8 (Divide)].**  
Le sample est divisé au point où vous avez appuyé sur le bouton et la partie suivante de l'enregistrement se poursuit avec un nouveau numéro de sample.  
*\* Lors d'un échantillonnage mono, vous pouvez opérer une division en 256 sample. En stéréo ce nombre est réduit à 128 (représentant un total de 256 entre gauche et droite).*

### Échantillonnage anticipé (Skip Back Sampling)

Vous pouvez vous trouver en situation de regretter de ne pas avoir pu conserver un moment musical un peu exceptionnel venant de se dérouler. La fonction Skip Back Sampling résout ce problème en permettant d'échantillonner des événements qui se sont produits avant dans le temps.

Cette fonction est très pratique si vous avez travaillé une phrase en boucle et que vous voulez ne lancer l'échantillonnage que quand vous êtes arrivé à la jouer correctement.



- Bouton allumé:** Skip-back sampling possible.
- Bouton éteint:** Skip-back non opérationnel, par exemple pour cause de mémoire disponible insuffisante.
- Bouton clignotant:** Le Skip Back Sampling est exécuté.

- 1. Jouez sur le clavier ou les pads du Fantom-G ou branchez un instrument ou une unité externe sur les entrées AUDIO IN ou DIGITAL IN et réalisez quelques notes ou quelques phrases.**
- 2. Appuyez sur [SKIPBACK].**  
L'échantillonnage rétrograde se fait.

Quand il est terminé, la page Sample Edit apparaît (p. 266).

#### REMARQUE

Les samples capturés de cette manière sont, comme les autres, en mémoire temporaire et vous devez donc procéder à une sauvegarde en mémoire interne pour pouvoir les conserver (p. 274).

#### MEMO

Vous pouvez définir la valeur temporelle du retour dans le temps (5–40 secondes). La valeur d'usine est de 10 secondes ("Skip Back Time" (p. 298)).

# 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).

\* Vous ne pouvez pas éditer plus d'un Sample à la fois.

## Sélection d'un Sample (Sample List)

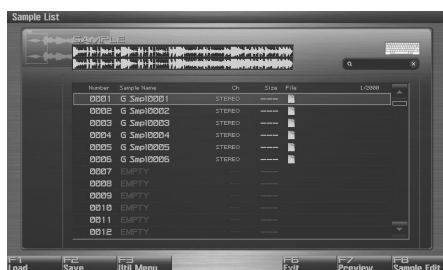
Permet de sélectionner un sample dans une liste.

### Sélection d'un Sample

#### 1. Appuyez deux fois sur [SAMPLE].



La page Sample List apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page Sample List

| Touche F          | Description   | Page                                     |
|-------------------|---|--|
| F1<br>Load        | Charge un Sample d projet en mémoire.                 | p. 264                                   |
| F2<br>Save        | Sauvegarde le Sample sélectionné dans le projet.      | p. 274                                   |
| F3<br>Util Menu   | Save All  | Sauvegarde tous les Samples. p. 274      |
|                   | Load All  | Charge tous les Samples p. 264           |
|                   | Delete Sample   | Supprime le Sample du projet. p. 265     |
|                   | Unload  | Supprime le Sample de la mémoire. p. 264 |
| F6<br>Exit        | Ramène à l'écran précédent.                           | -  |
| F7<br>Preview     | Permet de faire une préécoute du Sample sélectionné.  | -  |
| F8<br>Sample Edit | Affiche la page d'édition pour le Sample sélectionné. | p. 266                                   |

#### 2. Utilisez la molette VALUE, [INC][DEC], ou ▲ ▼ pour sélectionner un sample.

En maintenant [SHIFT] enfoncé dans les opérations précédentes, le défilement se fait par pas de 10.

La touche [F7 (Preview)] permet une pré-écoute du sample sélectionné.

#### 3. Appuyez sur [F8 (Sample Edit)].

La page « Sample Edit » apparaît. (p. 266)

### La liste des samples indique l'état des différents fichiers.

|               |   |
|---------------|---|
| Nom du Sample | Indique le nom du Sample. Les lignes pour lesquelles ce nom est <b>EMPTY</b> correspondent à des Samples pas encore chargés en mémoire. Chargez-les si besoin.                          |
|               | Signale si le fichier existe dans le projet. Les Samples qui n'ont pas ce symbole  n'ont pas encore été sauvegardés et seraient perdus en cas de mise hors tension. Sauvegardez-le si . |
|               | Signale que ce Sample a été modifié (édité). Ces modifications seraient perdues en cas de mise hors-tension. Sauvegardez-le si besoin.  |

## Édition d'un Sample

### Chargement d'un Sample (Load)

Pour charger un sample du projet vers la mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit.

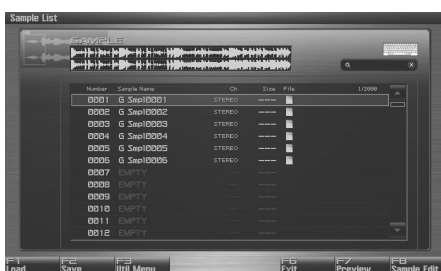
1. Appuyez sur [SAMPLE].



La page Sample Edit apparaît.

2. Appuyez sur [F1 (Sample List)].

La liste des Samples apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE, [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir un Sample.

4. Appuyez sur [F1 (Load)].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### Chargement de tous les Samples (Load All)

Pour charger tous les samples du projet vers la mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [SAMPLE].



La page Sample Edit apparaît.

2. Appuyez sur [F1 (Sample List)].

La liste des Samples apparaît.

3. Appuyez sur [F3 (Util Menu)].

la fenêtre « Sample Utility Menu » apparaît.

4. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Load All », et appuyez sur [F8 (Select)].

pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### Libération d'un Sample (Unload)

Pour libérer un sample de la mémoire d'échantillonnage, procédez comme suit (le fichier lui-même n'est pas supprimé):

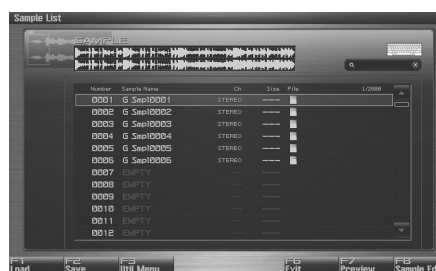
1. Appuyez sur [SAMPLE].



La page Sample Edit apparaît.

2. Appuyez sur [F1 (Sample List)].

La liste des Samples apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE, [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir un Sample.

4. Appuyez sur [F3 (Util Menu)].

la fenêtre « Sample Utility Menu » apparaît.

5. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Unload », et appuyez sur [F8 (Select)].

pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

6. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].



## Suppression d'un Sample (Delete)

Pour supprimer complètement un sample du projet et son fichier en mémoire, procédez comme suit.

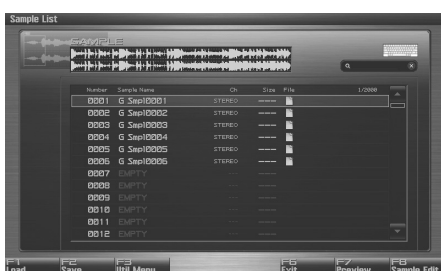
1. Appuyez sur [SAMPLE].



La page Sample Edit apparaît.

2. Appuyez sur [F1 (Sample List)].

La liste des Samples apparaît.



3. Utilisez la molette VALUE, [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour choisir un Sample.
4. Appuyez sur [F3 (Util Menu)].  
la fenêtre « Sample Utility Menu » apparaît.
5. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Delete Sample », et appuyez sur [F8 (Select)].  
pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].  
Un message de confirmation apparaît.
6. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Import d'un fichier audio (WAV/AIFF) depuis votre ordinateur

Les fichiers audio (WAV/AIFF) de votre ordinateur peuvent être importés en mémoire d'échantillonnage en tant que Samples.

**cf.** ➔

“Import de fichiers audio (Import Audio)” (p. 283)

## Accès à la page Sample Edit

### 1. Appuyez sur [SAMPLE].

La page Sample Edit apparaît.



### REMARQUE

Les Samples que vous éditez seraient perdus en cas de mise hors tension. Pour les conserver, vous devez les sauvegarder (p. 274).

Affectation des touches de fonction (F) dans la page Sample Edit

| Touche F          | Description   | Page                                  |        |
|-------------------|---|---------------------------------------|--------|
| F1<br>Sample List | Affiche la liste des Samples.   | p. 263                                |        |
| F2<br>Param       | Appelle la page Sample Parameter dans la quelle vous pouvez effectuer le paramétrage du Sample. | p. 268                                |        |
| F3<br>Modify      | Truncate  | Coupe une section indésirable         | p. 269 |
|                   | Emphasis  | Renforce/limite les hautes fréquences | p. 269 |
|                   | Normalize   | Optimise le volume                    | p. 270 |
|                   | Amp   | Affecte une enveloppe de volume       | p. 270 |
|                   | Time Stretch  | Rétrécit/étire le Sample              | p. 271 |
|                   | Chop  | Divise le Sample                      | p. 272 |
| F4<br>Beat ◀      | Détermine les points de début et de fin du Sample par pas d'un temps.                           | p. 267                                |        |
| F5<br>Beat ▶      | Détermine les points de début et de fin du Sample par pas d'un temps.                           | p. 267                                |        |
| F6<br>Zoom        | Zoom de l'affichage de la forme d'onde.   | p. 266                                |        |
| F7<br>Preview     | Préécoute du Sample sélectionné.  | -                                     |        |
| F8<br>Exit        | Retour à l'écran précédent.   | -                                     |        |

Paramètres de la page Sample Edit

| Paramètre    | Description  | Page   |
|--------------|--|--------|
| Start Point  | Point de départ de la lecture.   | p. 267 |
| Loop Start   | Début de la lecture en boucle (pour la deuxième fois et les suivantes).    | p. 267 |
| End Point    | Fin de lecture en boucle.  | p. 267 |
| Zoom Horiz   | Zoom dans l'axe horizontal de la fenêtre.                                  | p. 266 |
| Zoom Vert    | Zoom dans l'axe vertical de la fenêtre.                                    | p. 266 |
| Original Key | Numéro de note susceptible de faire lire le Sample à sa hauteur originale. | p. 268 |
| BPM          | Détermine le tempo original du Sample.                                     | p. 268 |
| Sample Gain  | Réglage du gain du Sample.   | p. 268 |

## Zoom avant/arrière dans la forme d'onde (Zoom)

Pour changer la focalisation de l'affichage, procédez comme suit:

### 1. Dans la page Sample Edit appuyez sur [F6 (Zoom)].

La fenêtre Zoom In/Out apparaît.

### 2. Utilisez les touches fléchées pour changer de niveau de grossissement.

- Axe horizontal (temps): 1/1 à 1/65536

Utilisez ▶ pour zoomer.

Utilisez ◀ pour dézoomer.

- Axe vertical (amplitude): x1 à x128

Utilisez ▲ pour zoomer.

Utilisez ▼ pour dézoomer.

### 3. Appuyez sur [F8 (Close)] pour refermer la fenêtre.

Sans utiliser la fenêtre Zoom In/Out vous pouvez utiliser les touches ◀ ▶ pour dilater l'axe horizontal, ou maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser les touches ▲ ▼ pour dilater l'axe vertical.

## 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. Sélectionnez le Sample à éditer et accédez à la page Sample Edit.

- \* Pour plus de détails sur la manière de sélectionner un Sample, voir "Sélection d'un Sample" (p. 263).



### 2. Utilisez ▲ ou ▼ Pour choisir le point à définir.

#### • 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.

#### MEMO

[F7 (Preview)] permet d'effectuer une pré-écoute de la région comprise entre les points Start et End.

#### MEMO

En maintenant [F7 (Preview)] enfoncé et en éditant les points start/loop/end le sample joue en boucle entre ces points, ce qui permet éventuellement de vérifier vos réglages facilement. (Le zoom in/out dans la forme d'onde modifie la région de bouclage).

### 3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour amener le point sur la position désirée.

Il sera probablement pertinent de zoomer pour effectuer un réglage fin et de dézoomer pour avoir une vue d'ensemble (p. 266).

Vous pouvez déplacer les points par pas de un temps en appuyant sur [F4 (Beat ◀)] et [F5 (Beat ▶)].

#### MEMO

Après avoir défini les points de départ et de fin, vous pouvez utiliser la fonction Truncate (p. 269) pour supprimer les portions indésirables au début et à la fin du Sample.

### à propos du « beat » (temps)

Les Samples contiennent des repérages de temps. Vous pouvez en définir jusqu'à 100 par sample. Au-delà de 100, ce sont 50 beats au début et à la fin du sample qui seront définis respectivement.

### Pour réinitialiser l'indication de beat (Reset Grid fonction [F7 (Reset Grid)])

Dans la page Sample Edit définissez le point start et appuyez sur [F2 (Sampl Param)] pour passer à la page « Sample Prm », définir le BPM et appuyer sur [F7 (Reset Grid)]. Vous réaffectez ainsi la grille de définition du sample par rapport au point de départ et au tempo BPM. Validez avec [F8 (Execute)].

#### REMARQUE

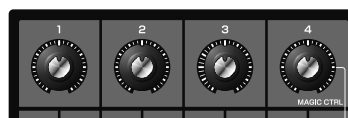
Les modifications de samples (Chop, Normalize, etc.) s'appliquent à l'ensemble du sample. Même si vous définissez un point de départ et de fin ils seront ignorés. Vous pouvez par contre utiliser la fonction Truncate pour supprimer les portions indésirables et appliquer la fonction à un sample recadré.

## Édition des points à l'aide des boutons rotatifs

Vous pouvez utiliser les boutons rotatifs pour éditer chaque point, ce qui est pratique pour les grandes variations de valeurs.

### 1. Utilisez les boutons rotatifs CONTROL pour définir les points d'édition ci-après.

En partant de la gauche, les fonctions attribuées sont:



1 : Start Point

2 : Loop Start

3 : End Point

4 : Zoom-in/zoom-out sur l'axe horizontal

## Paramétrage du Sample (Sample Parameters)

Divers paramétrages sont à votre disposition :

1. Sélectionnez le sample que vous voulez éditer (p. 263).
2. Appuyez sur [SAMPLE] pour accéder à la page « Sample Edit » puis appuyez sur [F2 (Param)].



3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner un paramètre.
4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour éditer la valeur.

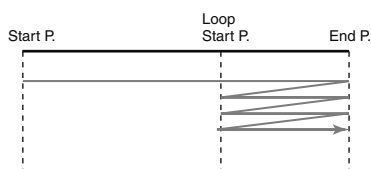
### • Loop Mode

Détermine le mode de lecture du sample.

**Valeurs :**

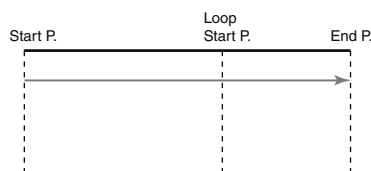
#### FWD (Forward):

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.



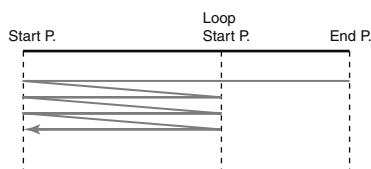
### ONE-SHOT:

Le Sample n'est lu qu'une fois du point Start au point End.



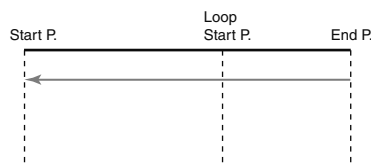
### REV (Reverse):

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.



### • Loop Tune

Détermine la hauteur tonale du bouclage.

**Valeurs :** -50 à +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.

**Valeurs :** 0 (C-1) à 127 (G9)

### • BPM (TEMPO)

Détermine le tempo original du Sample.

Quand vous réglez la valeur BPM (tempo) le maintien de [SHIFT] enfoncé et l'utilisation de la molette VALUE ou des touches [INC] [DEC] permet un ajustement fin au-delà de la décimale.

**Valeurs :** 5.00 à 300.00

\* Pour synchroniser le tempo, le paramètre Wave Temp Sync (p. 92) 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.

**Valeurs :** TYPE01 à TYPE10

### • Start Fine

Ajustement fin du point de départ.

**Valeurs :** 0 à 255

### • Loop Start Fine

Ajustement fin du point de bouclage.

**Valeurs :** 0 à 255

### • Loop End Fine

Ajustement fin du point de fin.

**Valeurs :** 0 à 255

### • Sample Gain

Réglage du gain du Sample. Permet de renforcer le niveau s'il a été réduit pendant l'opération de sampling.

**Valeurs :** 0, +6, +12 [dB]

### • Sample Fine Tune

Accordage fin par pas d'un centième de demi-ton (dans une plage de +/-50 cents).

**Valeurs :** -50 à +50

### • Sample Level

Réglage du volume du Sample.

**Valeurs :** 1 à 127

\* En appuyant sur [F7 (Reset Grid)] vous pouvez réaligner la grille d'échantillonnage sur les valeurs de départ et de BPM spécifiées. Pour valider, appuyez sur [F8 (Execute)].

5. Appuyez sur [EXIT] quand vous avez terminé.

## Troncature d'un Sample (Truncate)

Cette opération supprime les portions du sample antérieures au point Start et postérieures au point Loop End.

1. Appuyez sur [SAMPLE EDIT] pour accéder à la page « Sample Edit ».
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner le paramètre :
  - **Start Point:** Définition du point de départ.
  - **End Point:** Définition du point de fin.
3. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour éditer la valeur.
4. Appuyez sur [F3 (Modify)].  
La fenêtre « Sample Modify Menu » apparaît.
5. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner « Truncate », et appuyez sur [F8 (Select)].  
pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
6. Si vous voulez remplacer le sample en cours par le sample « nettoyé », appuyez sur [F6 (Over Write)].
7. Appuyez sur [F8 (Execute)].  
Un message de confirmation apparaît.
8. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### MEMO

Si [F6 (Over Write)] est désactivé, l'appui sur [F7 (OK)] pour valider créera un nouveau sample (modifié) dans la ligne inutilisée de plus faible valeur dans la liste.

## Renforcement ou atténuation 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).

1. Appuyez sur [SAMPLE] pour accéder à la page « Sample Edit ».
2. Appuyez sur [F3 (Modify)].  
La fenêtre « Sample Modify Menu » apparaît.
3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Emphasis », et appuyez sur [F8 (Select)].  
pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir le type d'emphasis.
  - **PreEmphasis:** Emphasis sur les hautes fréquences.
  - **DeEmphasis:** Atténuation des hautes fréquences.
5. Si vous voulez remplacer le sample en cours par le sample modifié, appuyez sur [F6 (Over Write)].
6. Appuyez sur [F8 (Execute)].  
Un message de confirmation apparaît.
7. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### MEMO

Si [F6 (Over Write)] est désactivé, l'appui sur [F7 (OK)] pour valider créera un nouveau sample (modifié) dans la ligne inutilisée de plus faible valeur dans la liste.

### 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. 260) peut se retrouver inférieur à celui de la phrase originale. Il est alors judicieux d'opérer une normalisation.

1. Appuyez sur [SAMPLE] pour accéder à la page « Sample Edit ».
2. Appuyez sur [F3 (Modify)].  
La fenêtre « Sample Modify Menu » apparaît.
3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Normalize », et appuyez sur [F8 (Select)].  
pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
4. Si vous voulez remplacer le sample en cours par le sample modifié, appuyez sur [F6 (Over Write)].
5. Appuyez sur [F8 (Execute)].  
Un message de confirmation apparaît.
6. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

#### MEMO

Si [F6 (Over Write)] est désactivé, l'appui sur [F7 (OK)] pour valider créera un nouveau sample (modifié) dans la ligne inutilisée de plus faible valeur dans la liste.

### 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.

1. Appuyez sur [SAMPLE] pour accéder à la page « Sample Edit ».
2. Appuyez sur [F3 (Modify)].  
La fenêtre « Sample Modify Menu » apparaît.
3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Amp », et appuyez sur [F8 (Select)].  
pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
4. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC], [DEC] pour choisir la valeur.
  - **Rate:** Détermine le niveau de la variation.  
Détermine le niveau de renforcement par rapport au volume actuel. L'ensemble du sample sélectionné est renforcé.  
**Valeurs:** 0 à 400 %
5. Pour définir un point, appuyez sur [F5 (Point)] pour l'allumer en rouge. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner un paramètre, et utilisez la molette VALUE et les touches [INC] [DEC] pour en modifier la valeur.
  - **Current Point:** Détermine le point en cours de sélection. À partir du départ, les points sont numérotés dans l'ordre 1, 2, 3, ou 4.  
**Valeurs:** 1 à 4
  - **Point 1-4:** Position du point en cours
  - **Rate 1-4:** Ratio d'amplification à ce point  
Détermine comment le volume de chaque point est renforcé par rapport à la valeur en cours.  
**Valeurs:** 0 à 400 %
6. Si vous voulez remplacer le sample en cours par le sample modifié, appuyez sur [F6 (Over Write)].
7. Appuyez sur [F8 (Execute)].  
Un message de confirmation apparaît.
8. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

#### MEMO

Si [F6 (Over Write)] est désactivé, l'appui sur [F7 (OK)] pour valider créera un nouveau sample (modifié) dans la ligne inutilisée de plus faible valeur dans la liste.

## Ajustement temporel d'un Sample (Time Stretch)

Cette opération permet de dilater ou contracter le sample dans le temps pour modifier son tempo (dans une plage allant de la moitié au double).

1. Appuyez sur [SAMPLE] pour accéder à la page « Sample Edit ».
2. Appuyez sur [F3 (Modify)].  
La fenêtre « Sample Modify Menu » apparaît.
3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Time Stretch », et appuyez sur [F8 (Select)].  
pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
4. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner un paramètre.
  - **Edit Time Stretch**  
**VALEURS**  
**BPM:** Changement du tempo du sample.  
**Time:** Longueur du sample en valeur temporelle.  
**Rate:** Longueur en valeur relative par rapport à la longueur actuelle.  
**Valeurs:** 50.0 à 200.0 %
  - **Type**  
Les valeurs faibles correspondent plus à des phrases rapides et les valeurs élevées à des phrases plus lentes.  
**Valeurs:** TYPE01 à TYPE10
  - **Quality Adjust**  
Permet des ajustements fins à la qualité tonale du Time Stretch.  
**Valeurs:** 1 à 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 maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et tourner la molette VALUE (ou utiliser les touches [INC] [DEC]) pour effectuer un réglage à la décimale près.
6. Appuyez sur [F8 (Execute)].  
Un message de confirmation apparaît.
7. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.  
pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### Division d'un Sample en Notes (Chop)

La fonction **Chop** divise une forme d'ondes en notes successives.

\* La fonction « Create Sample Set » rend très simple la création d'un Sample Set à partir d'un sample divisé.

#### Procédure de division d'un Sample

Vous pouvez aussi définir librement les points de division du sample.

- 1. Appuyez sur [SAMPLE] pour accéder à la page « Sample Edit ».**
- 2. Appuyez sur [F3 (Modify)].**  
La fenêtre « Sample Modify Menu » apparaît.
- 3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Chop », et appuyez sur [F8 (Select)].**  
pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
- 4. Utilisez ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur « Current Address ».**
- 5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour déplacer le point.**
- 6. Quand il se trouve à l'endroit où vous voulez effectuer une division, appuyez sur [F4 (Add Point)].**  
La position en cours devient le point de division.
- 7. Répétez les étapes 5 et 6 pour définir d'autres points de division.**  
Vous pouvez définir jusqu'à 15 positions pour la division du sample, soit un total de 16 fragments.
- 8. Vous pouvez écouter le résultat comme indiqué dans la section « Écoute des Samples issus de la division » (p. 273).**  
Vous pouvez, si vous le souhaitez, reprendre les réglages et supprimer ou déplacer le point (p. 273).
- 9. Appuyez sur [F8 (Execute)].**  
Un message de confirmation apparaît.

- 10. Pour valider la division, appuyez sur [F7 (OK)].**

pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

Quand vous exécutez l'opération Chop, un message vous demande si vous voulez exécuter également l'opération « Create Sample Set ».

\* Les fragments divisés sont ajoutés à la « sample list ».

- 11. Si vous voulez exécuter l'opération « Create Sample Set », appuyez sur [F8 (Execute)].**

#### MEMO

Si vous exécutez l'opération « Create Sample Set », un Sample Set composé des Samples issus de la division et affectés aux différents pads est créé automatiquement.

- 12. Si vous ne voulez pas exécuter « Create Sample Set », appuyez sur [F7 (Cancel)].**



## Division automatique d'un Sample (Auto Chop)

Pour définir automatiquement les points de division du sample, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [SAMPLE] pour accéder à la page « Sample Edit ».
2. Appuyez sur [F3 (Modify)].  
La fenêtre « Sample Modify Menu » apparaît.
3. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Chop », et appuyez sur [F8 (Select)].  
pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
4. Appuyez sur [F6 (Auto Chop)].
5. Utilisez la molette VALUE ou les touches [INC] [DEC] pour choisir une méthode de division.
  - **Chop Type**  
Détermine le mode de division.  
**Valeurs:**  
**Level:** Division par rapport au volume.  
**Beat:** Par rapport à des temps basés sur le tempo BPM (p. 268) du Sample.  
**Divide x:** Divise le Sample en un nombre 'x' de parties égales.
6. Appuyez sur ▼.
7. 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.  
**Valeurs:** 1 à 10
  - **Beat (Chop Type = Beat)**  
Intervalles de temps servant à la division.  
**Valeurs:** 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.  
**Valeurs:** 2 à 16
8. Appuyez sur [F8 (Execute)].  
Le sample est divisé automatiquement en un certain nombre de parts avec un nombre maximum de 15 divisions (16 intervalles).  
Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
9. Vous pouvez écouter le résultat comme indiqué dans la section « Écoute des Samples issus de la division » (p. 273)  
Vous pouvez, si vous le souhaitez, reprendre les réglages et supprimer ou déplacer le point « Déplacement d'un point de division » (p. 273).
10. Appuyez sur [F8 (Execute)].  
Un message de confirmation apparaît.

11. Pour valider division, appuyez sur [F8 (Execute)].

\* pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Quand vous exécutez l'opération Auto Chop, un message vous demande si vous voulez exécuter également l'opération « Create Sample Set ».

12. Si vous voulez exécuter l'opération « Create Sample Set », appuyez sur [F8 (Execute)].

### MEMO

Si vous exécutez l'opération « Create Sample Set », un Sample Set composé des Samples issus de la division et affectés aux différents pads est créé automatiquement.

13. Si vous ne voulez pas exécuter « Create Sample Set », appuyez sur [F7 (Cancel)].

Vous revenez à la page Sample Edit.

## Écoute des Samples issus de la division

Après la division, les Pads vous permettent d'écouter chacun des fragments d'échantillons.

Les samples sont attribués dans l'ordre des Pads, de [1] à [16]

## Déplacement d'un point de division

1. Utilisez ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur « Point No ».
2. Utilisez la molette VALUE pour choisir le point à déplacer.  
À partir du point de départ (start point), ces points sont numérotés 1, 2,...15.
3. Appuyez sur ▼.
4. Tournez la molette VALUE pour déplacer le point de division.

## Suppression d'un point de division

1. Utilisez ▲ ou ▼ pour amener le curseur sur « Point No »
2. Utilisez la molette VALUE pour choisir le point à supprimer.
3. Appuyez sur [F5 (Clear Point)].  
Le point de division est supprimé.

### Sauvegarde d'un Sample (Save)

Cette section est consacrée à la sauvegarde du Sample en cours de sélection dans le projet.



Un sample nouvellement chargé aussi bien qu'un sample dans lequel vous aurez effectué des modifications serait perdu si vous mettiez l'appareil hors tension. Pour conserver ces données, vous devez les sauvegarder comme suit.

#### 1. Appuyez sur [SAMPLE].



#### 2. Appuyez sur [F1 (Sample List)].

La liste des Samples apparaît.

Les Samples dépourvus du symbole  ainsi que ceux accompagnés du symbole  n'ont pas encore été sauvegardés.

#### 3. Utilisez la molette VALUE, [INC] [DEC], ou ▲ ▼ pour sélectionner le Sample à sauvegarder.

#### 4. Appuyez sur [F2 (Save)].

#### 5. Attribuez un nom à ce Sample.

**cf.** 

Pour plus de détails, voir "Attribution d'un nom" (p. 42)

#### 6. Quand la saisie du nom est terminée, appuyez sur [F8 (OK)].

Un écran apparaît pour saisir la destination de sauvegarde.

#### 7. Utilisez la molette VALUE, et les touches [INC][DEC] pour saisir le numéro du Sample de destination.

#### 8. Appuyez sur [F8 (Write)].

Un message de confirmation apparaît.

N'éteignez jamais l'appareil pendant que la sauvegarde est en cours.

#### 9. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider la sauvegarde.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [F8 (EXIT)].

- Vous ne pouvez pas sauvegarder par écriture par-dessus un autre sample.

### Sauvegarde de tous les Samples (Save All)



Pour sauvegarder tous les Samples d'une liste de samples dans le projet, procédez comme suit:

#### 1. Appuyez sur [SAMPLE].



#### 2. Appuyez sur [F1 (Sample List)].

La liste des Samples apparaît.

Les Samples dépourvus du symbole  ainsi que ceux accompagnés du symbole  n'ont pas encore été sauvegardés.

#### 3. Appuyez sur [F3 (Util Menu)].

la fenêtre « Sample Utility Menu » apparaît.

#### 4. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Save All », et appuyez sur [F8 (Select)].

pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

Un message de confirmation apparaît.

#### 5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

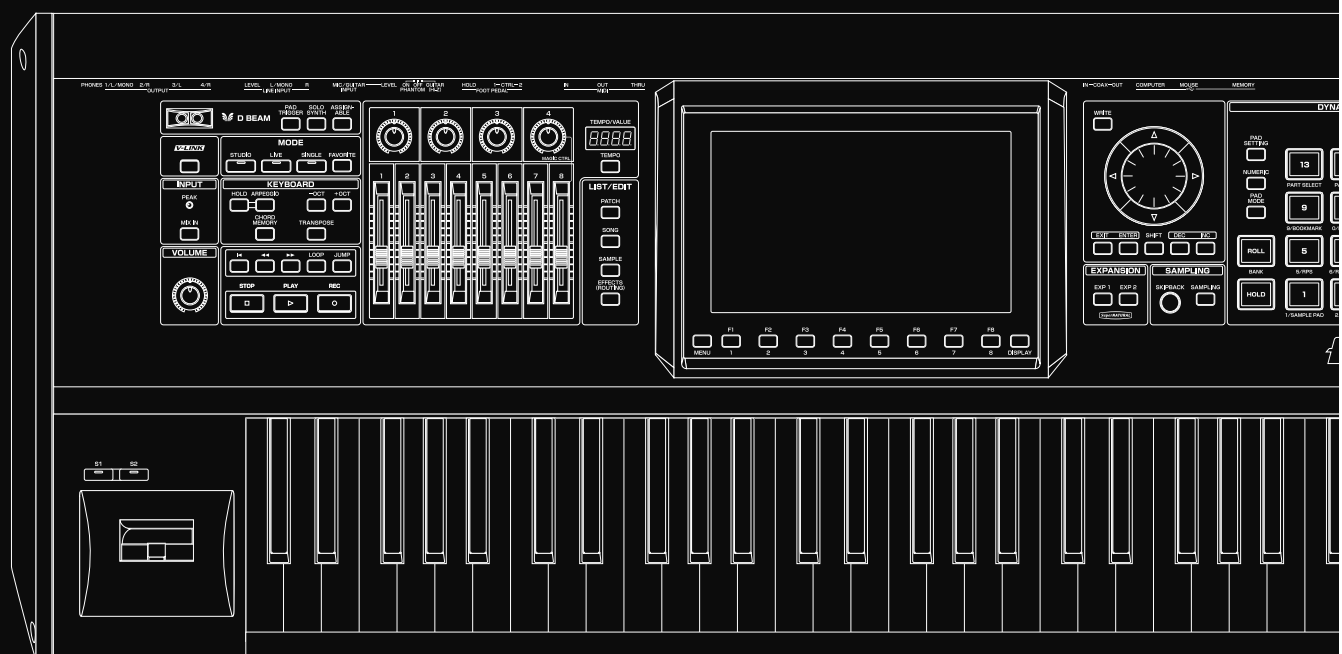
#### MEMO

Quand vous exécutez la procédure Save All, les Samples sont sauvegardés dans le même ordre numérique que celui de la liste de Samples dont ils sont issus. Les noms sont attribués automatiquement.

# 08 : Autres réglages (menus et système)

Cette section décrit les menus et les paramètres système.

- Description des menus ..... p. 276
- Paramètres système ..... p. 286
- V-LINK ..... p. 301



# Description des menus

## Menus

Les menus donnent accès à diverses fonctions très utiles dans la manipulation et l'utilisation du Fantom-G.

Appuyez sur [MENU] pour accéder à ces menus, sélectionnez la fonction qui vous intéresse et exécutez-la.

| Nom du menu       | Description  | Page   |
|-------------------|--|--------|
| Project           | Chargement ou sauvegarde d'un projet   | p. 276 |
| System            | Accès à la page des réglages système   | p. 286 |
| Factory Reset     | Réinitialise le Fantom-G et le ramène dans sa configuration d'usine                                      | p. 280 |
| Format USB Memory | Formate (initialise) une clé USB   | p. 280 |
| USB Storage       | Permet le branchement du Fantom-G sur un ordinateur et qu'il soit vu par lui comme un volume externe USB | p. 281 |
| Import Audio      | Importe un fichier audio au format WAV/AIFF dans le Fantom-G   | p. 283 |

## Project (paramètres liés aux projets)

Pour charger un projet présent en mémoire interne ou sur clé USB dans la mémoire temporaire du Fantom-G ou pour sauvegarder le projet présent dans la mémoire temporaire du Fantom-G, procédez comme suit.

### Load Project (chargement d'un projet)

Cette opération charge un projet présent en mémoire temporaire ou sur clé USB dans la mémoire temporaire du Fantom-G.

#### REMARQUE

Ce chargement efface le contenu antérieur de la mémoire temporaire. Si elle contient des données importantes, pensez à la sauvegarder préalablement sur clé USB avant de lancer cette procédure.

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la fenêtre Menu.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Project », et appuyez sur [ENTER].  
La page Project Menu apparaît.
3. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] ou ▲ / ▼ pour sélectionner « Load Project », et appuyez sur [F8 (Select)].

#### MEMO

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1 (Load)] pour faire cette validation.

4. Utilisez [F1 (Internal)] ou [F2 (USB Memory)] pour sélectionner la mémoire source (interne ou clé USB).
5. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner le projet à charger.
6. Appuyez sur [F8 (Load)].  
Un message de confirmation apparaît.
7. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

\* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## Save Project (sauvegarde d'un projet)

Cette opération sauvegarde le projet depuis la mémoire temporaire vers la mémoire interne ou vers une clé USB.

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la fenêtre Menu.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Project », et appuyez sur [ENTER].  
La page Project Menu apparaît.
3. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] ou ▲ / ▼ pour sélectionner « Save Project », et appuyez sur [F8 (Select)].

### MEMO

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2 (Save)] pour valider.

Un message de confirmation apparaît.

4. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

\* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### MEMO

#### Si un message d'erreur apparaît

En cas d'échec de la sauvegarde (si la mémoire disponible est insuffisante par exemple, que ce soit en interne ou sur clé USB) un message d'erreur peut apparaître.

La section «**Messages d'erreur**» (p. 318) présente une liste des principales erreurs répertoriées ainsi que la réponse à y apporter.

## Save As Project (sauvegarde sous un autre nom)

Cette opération sauvegarde le projet depuis la mémoire temporaire vers la mémoire interne ou vers une clé USB sous un autre nom.

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la fenêtre Menu.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Project », et appuyez sur [ENTER].  
La page Project Menu apparaît.
3. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] ou ▲ / ▼ pour sélectionner « Save As Project », et appuyez sur [F8 (Select)].

### MEMO

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3 (Save As)] pour faire cette validation.

4. Appuyez sur [F1 (Internal)] ou [F2 (USB Memory)] pour sélectionner la mémoire de destination (interne ou clé USB).
5. Appuyez sur [F8 (Save As)].
6. La page Project Name apparaît. Saisissez un nom pour ce projet et appuyez sur [F8 (OK)].

### MEMO

Si vous avez choisi la mémoire interne, la saisie du nom ne vous est pas proposée.

### cf.

Pour plus de détails sur la saisie d'un nom, voir «**Attribution d'un nom**» (p. 42).

Un message de confirmation apparaît.

7. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

\* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

### MEMO

#### Si un message d'erreur apparaît

En cas d'échec de la sauvegarde (si la mémoire disponible est insuffisante par exemple, que ce soit en interne ou sur clé USB) un message d'erreur peut apparaître.

La section «**Messages d'erreur**» (p. 318) présente une liste des principales erreurs répertoriées ainsi que la réponse à y apporter.

### Create Project (création d'un projet)

Cette opération crée un nouveau projet sur une clé USB.

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la fenêtre Menu.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Project », et appuyez sur [ENTER].  
La page Project Menu apparaît.
3. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] ou ▲ / ▼ pour sélectionner « Create Project », et appuyez sur [F8 (Select)].

#### MEMO

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4 (Create)] pour faire cette validation.

4. La page Project Name apparaît. Saisissez un nom pour ce projet et appuyez sur [F8 (OK)].

#### cf.

Pour plus de détails sur la saisie d'un nom, voir "Attribution d'un nom" (p. 42).

Un message de confirmation apparaît.

5. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

\* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

#### MEMO

##### Si un message d'erreur apparaît

En cas d'échec de la sauvegarde (si la mémoire disponible est insuffisante par exemple) un message d'erreur peut apparaître. La section "Messages d'erreur" (p. 318) présente une liste des principales erreurs répertoriées ainsi que la réponse à y apporter.

#### MEMO

Par défaut, le nom du projet se voit attribuer un numéro comme dans « FantomG001 », « FantomG002 », etc., mais vous avez toute liberté pour le changer. Sur l'ordinateur, les projets apparaissent sous forme de dossiers nommés « Project name.Prj » et situés à la racine du volume de la clé USB. Si vous renommez le dossier (nom du projet) sur votre ordinateur, notez que vous ne pouvez pas utiliser le « . » comme premier caractère. Ne modifiez pas non plus les extensions des noms de fichiers et n'utilisez pas les caractères diacritiques ci-après: ( \ / : , ; \* ? " < > | ).

### Backup Project (archivage d'un projet)

Cette opération effectue une sauvegarde d'un projet présent en mémoire interne vers une clé USB (un seul projet).

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la fenêtre Menu.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Project », et appuyez sur [ENTER].  
La page Project Menu apparaît.
3. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] ou ▲ / ▼ pour sélectionner « Backup Project », et appuyez sur [F8 (Select)].

#### MEMO

Vous pouvez aussi appuyer sur [F5 (Backup)] pour faire cette validation.

Un message de confirmation apparaît.

4. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

\* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

#### MEMO

##### Si un message d'erreur apparaît

En cas d'échec de la sauvegarde (si la mémoire disponible est insuffisante par exemple) un message d'erreur peut apparaître. La section "Messages d'erreur" (p. 318) présente une liste des principales erreurs répertoriées ainsi que la réponse à y apporter.

## Restore Project (rappel d'un projet)

Cette opération permet de rappeler en mémoire interne un projet antérieurement sauvegardé sur clé USB.

### REMARQUE

Ce rappel effacera les données antérieurement présentes sur la clé USB. Veillez à les sauvegarder préalablement avant de lancer l'opération si elles ont de l'importance.

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la fenêtre Menu.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Project », et appuyez sur [ENTER].  
La page Project Menu apparaît.
3. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] ou ▲ / ▼ pour sélectionner « Restore Project », et appuyez sur [F8 (Select)].

### MEMO

Vous pouvez aussi appuyer sur [F6 (Restore)] pour faire cette validation.

Un message de confirmation apparaît.

4. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider.

\* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

## System (paramètres système)

cf. ➔

“Paramètres systèmes (communs à tous les modes)” (p. 286)

### Factory Reset (rappel des réglages par défaut)

Cette procédure ramène le Fantom-G dans sa configuration d'origine à la sortie d'usine (**Factory Reset**).

#### REMARQUE

Si des données importantes, résultant d'un travail personnel, sont présentes dans la mémoire utilisateur (User) du Fantom-G, notez qu'elles seront irrémédiablement perdues si vous effectuez une réinitialisation complète avec la procédure « Factory Reset » (**les données de la mémoire utilisateur/User interne seront effacées**). Pour éviter de les perdre définitivement, vous devez donc les sauvegarder préalablement soit sur clé USB (p. 277) soit par USB dans votre ordinateur (p. 281).

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la fenêtre Menu.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Factory Reset », et appuyez sur [ENTER].  
Un message de confirmation apparaît.
3. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider l'opération Factory Reset.  
*\* pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].*

#### REMARQUE

Cette opération dure plusieurs minutes. Veillez à ne pas mettre l'appareil hors-tension tant qu'elle n'est pas terminée.

4. Quand l'écran affiche « Factory Reset Completed! », vous pouvez appuyer sur [F7 (OK)].

### Format USB Memory (formatage de la clé USB)

Cette procédure permet de formater (initialiser) une clé USB branchée sur le port USB MEMORY de la face arrière.

#### REMARQUE

Si votre clé USB a été initialisée à un format autre que FAT, elle ne pourra pas être reconnue par le Fantom-G. (Elle ne pourra pas non plus être formatée sur le Fantom-G). Vous devez dans ce cas utiliser votre ordinateur pour la formater au format de fichiers « FAT » ou « FAT32 ». (Sous Mac OS X, formatez-la en choisissant l'option « MS-DOS file system (FAT32) ».)

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la fenêtre Menu.
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « Format USB Memory », et appuyez sur [ENTER].  
Un message de confirmation apparaît.
3. Appuyez sur [F7 (OK)] pour valider le formatage de la clé USB.  
*\* pour annuler, appuyez sur [F8 (Cancel)].*
4. Quand l'écran affiche « Format USB memory Completed! », vous pouvez appuyer sur [F7 (OK)].



## USB Storage (échange de fichiers avec votre ordinateur)

En reliant le Fantom-G à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB, vous pouvez transférer des fichiers depuis la mémoire interne ou une clé USB, dans un sens ou dans l'autre, vers votre disque dur ou tout autre support géré par votre ordinateur.

Vous pouvez ainsi utiliser vos logiciels sur ordinateur pour éditer les fichiers WAV/AIFF que vous avez créé sur le Fantom-G, ou inversement utiliser sur le Fantom-G des fichiers WAV/AIFF créés sur votre ordinateur.

Dans ce but, le mode USB Storage facilite ce transfert de fichiers de/vers l'ordinateur.

### REMARQUE

Quittez tout logiciel audio-MIDI actif sur l'ordinateur avant de passer en mode « USB Storage ».

Ne débranchez jamais le câble USB et ne mettez pas vos appareils hors tension tant que vous êtes en mode USB Storage.

## Branchements

1. Le Fantom-G étant débranché, démarrez votre ordinateur.
2. Utilisez un câble USB pour relier le Fantom-G à.
3. Allumez (interrupteur POWER ON) le Fantom-G.

## Choix de la destination

Quand le Fantom-G est relié à votre ordinateur vous pouvez sélectionner l'espace mémoire concerné par la connexion sur le Fantom-G, qu'il s'agisse de la mémoire interne User ou de la clé USB.

1. Appuyez sur [MENU].
2. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner « USB Storage », et appuyez sur [ENTER].  
La page « USB Storage » apparaît.
3. Utilisez [F1 (Internal)] ou [F2 (USB memory)] pour sélectionner la mémoire à relier à votre ordinateur.  
\* Pour annuler la connexion, appuyez sur [Exit].
4. L'affichage se fera différemment sur l'ordinateur en fonction du système que vous utilisez :
  - **Windows Vista/XP :**  
Un volume « FANTOM G » apparaît dans « Mon ordinateur ». Si une clé USB est branchée, son nom s'affiche.
  - **Mac OSX :**  
Un icône de volume « FANTOM G » apparaît sur le bureau. Si le branchement concerne une clé USB, son nom s'affiche.

### Gestion des fichiers et des dossiers

Quand le Fantom-G est relié à votre ordinateur par USB, vous devez observer les points suivants:

- N'utilisez pas votre ordinateur pour déplacer ou supprimer des dossiers dans le Fantom-G.
- N'utilisez pas votre ordinateur pour formater ou optimiser la mémoire interne du Fantom-G ou la mémoire de sa clé USB, ni n'exécutez des opérations de type Scan Disk.
- Le Fantom-G ne peut gérer que des noms de fichiers ne comportant que des caractères alphanumériques codés sur un octet.  
Vous ne pouvez pas utiliser un point « . » au début d'un nom de fichiers. Certains caractères diacritiques ( \ / : ; \* ? " < > | ) ne peuvent pas non plus être utilisés dans les noms de fichiers.
- Seuls les types de fichiers ci-après peuvent être échangés entre le Fantom-G et votre ordinateur.

**Fichiers Song (.SVQ/.SVA/.SVP)**

**Fichiers Standard MIDI SMF (.MID)**

**Fichiers audio (.WAV/.AIF/.AIFF)**

**Fichiers bitmap (.BMP) (800 x 480 pixels)**

**Fichiers texte (.TXT)**

- Leur gestion se fait comme indiqué ci-dessous.

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Fichiers SMF</b>   | Placez les fichiers dans le dossier:<br><b>FantomG.Prj/SEQ/SMF</b><br>« <b>FantomG.Prj</b> » est le nom du fichier de projet dans la mémoire interne du Fantom-G.<br>La clé USB peut recevoir plusieurs projets. Par défaut, ses dossiers sont numérotés<br>« <b>FantomG001.Prj</b> », « <b>FantomG002.Prj</b> », etc., mais la portion précédant l'extension correspond au nom du projet attribué lors de sa sauvegarde. |
| <b>Fichiers audio</b> | Depuis votre ordinateur, placez vos fichiers dans le dossier:<br><b>IMPORT</b><br>Puis importez les fichiers audio.<br>Pour relire sur l'ordinateur les samples créés par le Fantom-G, chargez ces fichiers depuis le dossier Project/SMPL vers votre ordinateur.   |
| <b>Fichiers BMP</b>   | Depuis votre ordinateur, placez vos fichiers dans le dossier:<br><b>IMPORT</b>  |
| <b>Fichiers texte</b> | Depuis votre ordinateur, placez vos fichiers dans le dossier:<br><b>IMPORT</b><br>Puis importez le fichier texte.   |

### Sortie du mode « USB Storage »

#### Windows Vista/XP

1. Dans « mon ordinateur », effectuez un clic droit sur l'icône du disque amovible et sélectionnez l'option de menu « Remove ».
2. Appuyez sur [EXIT].

#### Mac OS X

1. Faites glisser l'icône du volume du Fantom-G dans la corbeille.
2. Appuyez sur [EXIT].

## Exemples d'utilisation du mode USB Storage

### Copie d'un fichier SMF (standard MIDI file) depuis votre ordinateur vers le Fantom-G

Pour copier un fichier SMF depuis votre ordinateur vers le Fantom-G, procédez comme suit:

1. Sur l'ordinateur, préparez le fichier SMF (.MID) que vous voulez copier.
2. Utilisez la fonction « USB Storage » (p. 281) pour copier ce fichier SMF vers le dossier de la mémoire interne du Fantom-G ou de la clé USB dont le chemin d'accès est indiqué ci-dessous :

« **FantomG.Prj/SEQ/SMF** »

#### MEMO

« **FantomG.Prj** » est le nom du dossier de projet dans la mémoire interne du Fantom G. La clé USB peut, pour sa part, accueillir plusieurs dossiers de projet dont les noms sont numérotés par défaut comme suit: « **FantomG001.Prj** », « **FantomG002.Prj** », etc., la portion précédant l'extension de nom de fichier correspondant au nom de projet que vous avez attribué lors de sa sauvegarde.

### Import de fichiers audio (Import Audio)

Pour importer un fichier audio (WAV / AIFF), procédez comme suit:

1. Sur l'ordinateur, préparez le fichier audio (format WAV / AIFF) à importer.
2. Utilisez la fonction « USB Storage » pour copier ce fichier dans le dossier « IMPORT » de la clé USB ou de la mémoire interne du Fantom-G.
3. Appuyez sur [MENU].
4. Utilisez la molette VALUE pour sélectionner « Import Audio », et appuyez sur [ENTER].
5. Utilisez [F1 (Internal)] ou [F2 (USB Memory)] pour sélectionner la mémoire source de l'import.  
[F1 (Internal)]: mémoire interne.  
[F2 (USB Memory)]: clé USB.
6. Appuyez sur [F8 (Import Audio)].  
Un message vous demande de confirmer.  
\* pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
7. Appuyez sur [F7 (OK)].  
Le fichier est importé et la liste des samples apparaît (page « Sample List »).  
\* pour annuler, appuyez sur [F8 (EXIT)].

#### MEMO

Le fichier est ajouté à la liste en tant que Sample. Il n'est toutefois présent dans l'appareil qu'en mémoire temporaire et serait perdu en cas de mise hors-tension. Pour le conserver, pensez à le sauvegarder en appuyant sur [WRITE] (p. 274).

### Utilisation d'une image bitmap comme fond d'écran (Import BMP)

Vous pouvez utiliser un **fichier bitmap (format Windows BMP, 24-bit, 800x480 pixel)** transféré sur votre clé USB (ou dans la mémoire interne du Fantom-G), en tant que fond d'écran pour l'afficheur du Fantom-G.

1. **Sur votre ordinateur, préparez le fichier bitmap (format Windows BMP, 24-bit, 800x480 pixel) que vous voulez utiliser comme fond d'écran sur le Fantom-G.**
2. **Utilisez la fonction « USB Storage » pour copier ce fichier dans le dossier « IMPORT » de la clé USB ou de la mémoire interne du Fantom-G.**
3. **Appuyez sur [MENU].**
4. **Utilisez la molette VALUE pour sélectionner « System », et appuyez sur [ENTER].**

5. **Appuyez sur [F5 (Wallpaper)].**

La page « Wallpaper » apparaît.

#### MEMO

Jusqu'à seize images différentes peuvent être affichées en fond d'écran. Le fichier importé remplace automatiquement l'image en cours de sélection. Si vous voulez supprimer un fichier importé, sélectionnez une image (1 à 16) et appuyez sur [F2 (Delete)].

6. **Appuyez sur [F1 (Import BMP)].**
7. **Utilisez [F1 (Internal)] ou [F2 (USB Memory)] pour sélectionner la mémoire source pour cet import (mémoire interne ou clé USB).**
8. **Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner le fichier à importer.**
9. **Appuyez sur [F8 (Select)].**  
Le fichier à importer s'affiche.  
*\* pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].*

10. **Appuyez sur [F8 (Execute)].**

Le fichier est importé.

*\* pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].*

#### MEMO

Ce fond d'écran n'est toutefois présent dans l'appareil qu'en mémoire temporaire et serait perdu en cas de mise hors-tension. Pour le conserver, pensez à le sauvegarder en appuyant sur [F7 (Sys Write)].

### Affichage de mémos de texte dans l'écran des favoris (Import Text)

Vous pouvez créer un fichier texte sur votre ordinateur et faire en sorte qu'il s'affiche dans l'écran « Favorite » (p. 54). Vous pouvez ainsi ajouter un mémo à chaque bank pour noter des informations concernant chacune de ces pages.

1. **Sur votre ordinateur, préparez le fichier texte et sauvegardez-le avec une extension de nom de fichier « .TXT ».**
2. **Placez le dans le dossier « IMPORT » de la clé USB ou de la mémoire interne du Fantom-G.**
3. **Exécutez la fonction « Import TEXT » pour l'importer.**  
Pour plus de détails, voir "Import d'un fichier texte (Import Text)" (p. 56).

## Import Audio

cf.

“Import de fichiers audio (Import Audio)” (p. 283)

Présentation

Son 1

Son2

Son3

Pads

Séquenceur

Échantillonneur

Menus/Système

Appendices

# Paramètres systèmes (communs à tous les modes)

Les paramètres qui affectent globalement le fonctionnement du Fantom-G, 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.

## Paramétrage des fonctions système

1. Appuyez sur [MENU] pour ouvrir la fenêtre « Menu ».
2. Utilisez ▲ or ▼ pour sélectionner « System », et appuyez sur [ENTER].

La page « System Setup » apparaît.



Affectation des touches de fonction (F) dans la page System Setup

| Touche F         | Description                               | Page   |
|------------------|---|--------|
| F1<br>Group/Up   | Déplace le groupe d'édition vers le haut. | -      |
| F2<br>Group/Down | Déplace le groupe d'édition vers le bas.  | -      |
| F3<br>Setup      | Édite les paramètres système.             | p. 287 |
| F4<br>Info       | Affiche les informations système.         | p. 298 |
| F5<br>Wallpaper  | Sélectionne le fond d'écran.              | p. 299 |
| F6<br>Appearance | Edite les paramètres d'affichage.         | p. 300 |
| F7<br>Sys Write  | Sauvegarde les paramètres système.        | p. 286 |
| F8<br>Exit       | Ramène à l'écran précédent.               | -      |

3. Les paramètres sont organisés en groupes d'édition. Utilisez [F1 (Up)] [F2 (Down)] pour changer d'onglet.
4. Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.
 

**MEMO**

Quand le curseur est sur la valeur du paramètre, vous pouvez appuyer sur [ENTER] pour accéder à sa page d'édition.

  - Quand tous les paramètres ne tiennent pas sur une page d'écran, une barre de défilement apparaît. Utilisez ▼ pour la faire défiler vers le bas.
5. Utilisez la molette ou les boutons [INC] [DEC] pour modifier la valeur.
6. Répétez les étapes 3 à 5 pour chaque paramètre à éditer.
7. Pour sauvegarder vos modifications, appuyez sur [F7 (Sys Write)]. Si vous ne voulez pas les sauvegarder, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

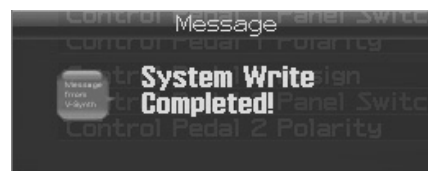
## Sauvegarde des paramètres système (System Write)

Les modifications que vous faites dans les fonctions système sont temporaires et seraient définitivement perdues en cas de mise hors tension. Pour pouvoir conserver vos modifications, vous devez procéder à une sauvegarde en mémoire système interne.

### REMARQUE

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 [F7 (Sys Write)].



L'écran affiche un message de confirmation « System Write Completed! ». Les données sont alors sauvegardées et vous revenez à la page « System Setup ».

## Fonctions des paramètres systèmes

Cette section décrit l'organisation et le mode d'action des différents paramètres système.

**cf.** ➔

Pour plus de détails sur ces réglages, voir "Paramétrage des fonctions système" (p. 286).

### Pedal/D Beam

#### REMARQUE

La zone d'action du D Beam peut se trouver très réduite en présence d'un éclairage violent (soleil etc.). N'utilisez cette fonction qu'avec prudence en extérieur.

#### REMARQUE

La sensibilité du D Beam varie plus généralement en fonction des conditions d'éclairage. S'il ne donne pas les résultats escomptés, tentez d'augmenter sa sensibilité (p. 287).

#### D Beam Assign Source (sélection de source)

Détermine si le contrôleur D Beam doit suivre les paramètres système (SYS) ou ceux du Live/Studio Set (TEMP).

**Valeurs:** SYS, TEMP

#### D Beam Sens (Sensibilité du D Beam)

Règle la sensibilité du contrôleur D-Beam. Plus la valeur est haute et plus le D-Beam est sensible et réactif.

**Valeurs:** 0 à 127

#### Control Pedal 1-2 Assign (affectation de la pédale de contrôle 1 et 2)

Détermine la fonction contrôlée par chaque pédale branchée sur les connecteurs FOOT PEDAL CTRL 1, 2.

**Valeurs:**

**OFF:** Off

**CC01-31, 32(OFF), 33-95:**

Contrôles 1 à 31 (OFF) et 33 à 95

**AFTERTOUCHE:** Aftertouch

**BEND UP:** Monte le son par pas d'un demi-ton (jusqu'à 4 octaves) à l'appui sur la pédale.

**BEND DOWN:** Abaisse le son par pas d'un demi-ton (jusqu'à 4 octaves) à l'appui sur la pédale.

**START/STOP:** Démarre/arrête le séquenceur.

**TAP TEMPO:** Tap tempo (le tempo est déterminé par la fréquence de l'appui sur la pédale).

**PROG UP:** Sélection du son suivant.

**PROG DOWN:** Sélection du son précédent.

**USER GROUP UP:** Patch suivant ou bank suivant du groupe User.

**USER GROUP DOWN:** Patch précédent ou bank précédent du groupe User.

**FAVORITE UP:** Patch/Live set/Studio set « favori » de

numéro ou bank suivant.

**FAVORITE DOWN:** Patch/Live set/Studio set « favori » de numéro ou bank précédent.

**PANEL SWITCH:** Même action qu'en appuyant sur le sélecteur « Panel Switch Assign » (ci-dessous).

#### Control Pedal 1-2 Panel Switch Assign

Détermine le sélecteur actif quand le paramétrage « Pedal 1 Assign » ou « Pedal 2 Assign » (voir ci-dessus) est réglé sur « **PANEL SWITCH** ».

#### Control Pedal 1-2 Polarity (polarité de la pédale de contrôle 1 ou 2)

Détermine la polarité (le sens) du fonctionnement de la pédale. Sur certains modèles le fonctionnement est inversé et vous devez donc mettre ce sélecteur en position REVERSE.

Si vous n'utilisez que du matériel Roland (qui ne comporte pas de sélecteur de polarité), laissez cette option sur STANDARD

**Valeurs:** STANDARD, REVERSE

#### Hold Pedal Polarity (polarité de la pédale de maintien)

Détermine la polarité (le sens) du fonctionnement de la pédale. Sur certains modèles le fonctionnement est inversé et vous devez donc mettre ce sélecteur en position REVERSE.

Si vous n'utilisez que du matériel Roland (qui ne comporte pas de sélecteur de polarité), laissez cette option sur STANDARD

**Range:** STANDARD, REVERSE

#### Continuous Hold Pedal (activation pédale continue)

Ce paramètre détermine si le connecteur HOLD PEDAL accepte (ON) ou non (OFF) la demi-pédale. Quand cela est le cas, vous pouvez y brancher une pédale d'expression optionnelle (DP-8, etc.), et utiliser la technique de demi-pédale pour obtenir un plus grand réalisme dans l'utilisation des sons de piano.

**Valeurs:** OFF, ON

### Clavier

#### Keyboard Velocity (vélocité du clavier)

Détermine la manière dont les valeurs de vélocité sont transmises quand vous jouez sur le clavier. Si vous voulez que la vélocité réelle soit transmise, réglez ce paramètre sur « REAL ».

Si vous préférez une valeur de vélocité fixe, choisissez-la ici (1 à 127).

**Valeurs:** REAL, 1 à 127

#### Keyboard Velocity Curve (courbe de vélocité)

Règle le toucher du clavier.

**Valeurs:**

**LIGHT:** clavier léger, de type « synthé »

**MEDIUM:** Standard

**HEAVY:** Simulation de piano acoustique

#### Keyboard Velocity Sens (sensibilité à la vélocité du clavier)

Règle la sensibilité à la vélocité du clavier. Plus cette valeur est élevée et plus vous amplifiez le rapport entre votre force d'enfoncement et les valeurs de vélocité transmises. Normalement vous laissez ce paramètre sur « 0 ».

**Valeurs:** -63 à +63

#### Aftertouch Sens (sensibilité de l'aftertouch)

Détermine la sensibilité de l'Aftertouch.

Des valeurs élevées permettent un effet plus facile.

Vous laissez normalement ce paramètre sur 100.

**Valeurs:** 0 à 100

### Pads

#### Pad Assign Source (source de changement de mode)

Détermine si le changement de mode des pads doit suivre les réglages système (SYS) ou le paramétrage Live set ou Studio set (TEMP).

**Valeurs:** SYS, TEMP

#### Pad Velocity (vélocité des pads)

Détermine la manière dont les valeurs de vélocité sont transmises quand vous jouez sur les Pads. Si vous voulez que la vélocité réelle soit transmise, réglez ce paramètre sur « REAL ».

Si vous préférez une valeur de vélocité fixe, choisissez-la ici (1 à 127).

**Valeurs:** REAL, 1-127

#### Pad Sens (sensibilité des Pads)

Détermine la relation entre la force de frappe sur les Pads et la valeur de vélocité transmise.

**Valeurs**

**LIGHT:** Permet de transmettre des vélocités élevées pour des frappes modérées.

**MEDIUM:** Sensibilité standard (moyenne).

**HEAVY:** Nécessite des frappes fortes pour produire des valeurs de vélocité maximum.

#### Pad Aftertouch Sens (sensibilité de l'aftertouch)

L'« Aftertouch » correspond à une pression supplémentaire appliquée au Pad après son enfoncement normal. Des valeurs élevées donnent à ce contrôle une action plus importante. Vous laissez normalement ce paramètre sur « 100 ».

**Valeurs:** 0 à 100

#### Pad Roll Resolution (résolution du roulement)

Détermine la vitesse des répétitions quand vous utilisez le mode de roulement (Roll).

**Valeurs:** ♩, ♪<sub>3</sub>, ♫, ♪<sub>3</sub>, ♫, ♪<sub>3</sub>, ♫, ♪<sub>3</sub>

#### Pad Mode (mode de Pad)

Détermine le mode de Pad (p. 188) sélectionné par défaut à la mise sous tension du Fantom-G (au chargement d'un projet).

**Valeurs:** SAMPLE PAD, RHYTHM, CHORD MEMORY, ARPEGGIO, RPS, RHYTHM PTN, TONE SEL/SW, TRACK MUTE, BOOKMARK, MIDI TX SW, EFFECT SW, PATCH MFX SW, PART SELECT, PART MUTE, USER GROUP, FAVORITE



## Boutons rotatifs/Curseurs

### Knob Slider Mode (mode d'action des boutons et curseurs)

Détermine, quand un bouton ou un curseur est mobilisé, si sa nouvelle position est immédiatement signalée par un envoi de données de contrôle (DIRECT) ou si celui-ci attend que le bouton ou le curseur ait « rattrapé » la position actuelle du paramètre (CATCH).

**Valeurs:** DIRECT, CATCH

#### REMARQUE

Selon le paramètre contrôlé par ces contrôles, l'effet CATCH peut se retrouver impossible à obtenir même si ce paramètre est réglé sur « CATCH ».

### Knob Assign Select (changement d'affectation des boutons rotatifs)

Détermine si le fonctionnement des boutons rotatifs 1 à 4 est modifié automatiquement en fonction de la page d'écran active (SCREEN) ou reste fixée en fonction du paramétrage « Knob 1-4 Assign » (FIX).

**Valeurs:** FIX, SCREEN

### Knob Assign Source (source d'affectation des boutons rotatifs)

Détermine si le fonctionnement des boutons rotatifs 1 à 4 suit le paramétrage système « Knob 1-4 Assign » (SYS) ou le paramétrage du Live set ou Studio set actif (TEMP).

**Valeurs:** SYS, TEMP

### Knob 1-4 Assign (affectation des boutons rotatifs)

Détermine les fonctions contrôlées par les boutons rotatifs.

**Valeurs:**

**OFF:** Off

**CC01-31, CC32(OFF), 33-95:**

Contrôles MIDI (Control Change)

**AFTERTOUCHE:** Aftertouch

**PITCH BEND:** Pitch-bend

**ARPEGGIO ACCENT:** Accentuation de l'arpégiateur

**ARPEGGIO SHUFFLE:** Décalage rythmique de l'arpégiateur

**ARPEGGIO OCT UP:** Tessiture ascendante de l'arpégiateur par pas d'une octave.

**ARPEGGIO OCT DOWN:** Tessiture descendante de l'arpégiateur par pas d'une octave.

**MASTER LEVEL:** Volume général (p. 293)

**DIGITAL/USB INPUT LEVEL:**

Niveau d'entrée Digital/USB (p. 258)

\* Si le paramètre système **“Knob Assign Source (source d'affectation des boutons rotatifs)”** (p. 289) est sur « System », c'est le paramétrage système qui sera utilisé. S'il est sur « TEMP », c'est le paramétrage du Live/Studio Set qui sera utilisé.

### Slider Assign Select (changement d'affectation des curseurs)

Détermine si le fonctionnement des curseurs 1 à 8 est modifié automatiquement en fonction de la page d'écran active (SCREEN) ou reste fixée en fonction du paramétrage « Slider 1-8 Assign settings » (FIX).

**Valeurs:** FIX, SCREEN

### Slider Assign Source (source d'affectation des curseurs)

Détermine si le fonctionnement des curseurs 1 à 8 suit le paramétrage système « Slider 1-8 Assign » (SYS) ou le paramétrage du Live set ou Studio set actif (TEMP).

**Valeurs:** SYS, TEMP

### Slider 1-8 Assign (affectation des curseurs)

Détermine les fonctions contrôlées par les curseurs.

**Valeurs:**

**OFF:** Off

**CC01-31, CC32(OFF), 33-95:**

Contrôles MIDI (Control Change)

**AFTERTOUCHE:** Aftertouch

**PITCH BEND:** Pitch-bend

**ARPEGGIO ACCENT:** Accentuation de l'arpégiateur

**ARPEGGIO SHUFFLE:** Décalage rythmique de l'arpégiateur

**ARPEGGIO OCT UP:** Tessiture ascendante de l'arpégiateur par pas d'une octave.

**ARPEGGIO OCT DOWN:** Tessiture descendante de l'arpégiateur par pas d'une octave.

\* Si le paramètre système **“Slider Assign Source (source d'affectation des curseurs)”** (p. 289) est sur « System », c'est le paramétrage système qui sera utilisé. S'il est sur « TEMP », c'est le paramétrage du Live/Studio Set qui sera utilisé.

## Paramètres systèmes (communs à tous les modes)

### Fonction « Magic Control »

La fonction Magic Control commute automatiquement l'affectation du bouton rotatif 4 et du curseur 8 en fonction de la page d'écran active. Dans la page Patch List (p. 49), le bouton rotatif 4 permet de sélectionner la catégorie et le curseur 8 permet de faire défiler la liste.

#### Knob 4 Assign (affectation bouton rotatif 4)

Détermine les fonctions contrôlées par le bouton rotatif 4.

Valeurs:

|                       |                             |
|-----------------------|-----------------------------|
| <b>OFF:</b>           | Off                         |
| <b>CATEGORY/BANK:</b> | Changement de category/bank |
| <b>SCROLL COARSE:</b> | Défilement dans la liste    |
| <b>SCROLL FINE:</b>   | Défilement fin              |

#### Slider 8 Assign

Détermine les fonctions contrôlées par le curseur 8.

Valeurs:

|                       |                             |
|-----------------------|-----------------------------|
| <b>OFF:</b>           | Off                         |
| <b>CATEGORY/BANK:</b> | Changement de category/bank |
| <b>SCROLL COARSE:</b> | Défilement dans la liste    |
| <b>SCROLL FINE:</b>   | Défilement fin              |

### Sélecteurs S1/S2

#### Switch S1/S2 Assign Source (source d'affectation)

Détermine si les sélecteurs S1/S2 suivent le paramétrage système (SYS) ou le paramétrage du Live/Studio Set actif (TEMP).

Valeurs: SYS, TEMP

#### Switch S1/S2 Assign (affectation des sélecteurs)

Détermine la fonction contrôlée par les sélecteurs [S1] [S2].

Valeurs:

**Live Set:** OFF, CC01 - CC31, CC32 (OFF), CC33 - CC95, AFTERTOUCHE, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX SWITCH, RESERVE, CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH

**Studio Set:** OFF, CC01 - CC31, CC32 (OFF), CC33 - CC95, AFTERTOUCHE, MONO/POLY, PFX SWITCH, MFX1 SWITCH, MFX2 SWITCH, CHORUS SWITCH, REVERB SWITCH, MASTERING SWITCH, MASTER KEY UP, MASTER KEY DOWN, SCALE TUNE SWITCH

#### Switch S1/S2 Assign Mode (mode de fonctionnement)

Détermine la manière de fonctionner des sélecteurs [S1] [S2].

Valeurs:

**LATCH:** Des pressions successives font alterner entre les états ON et OFF.

**MOMENTARY:** L'état ON n'est maintenu que tant que le bouton est enfoncé.

## Synchro/Tempo

### Sync Mode (mode de synchronisation)

Détermine les messages de synchronisation utilisés par le séquenceur pour son fonctionnement.

**Valeurs:**

**MASTER:** Le Fantom-G est maître. Choisissez cette option si le Fantom est autonome ou si vous voulez que les autres unités lui soient asservies.

**SLAVE-MIDI:** Le Fantom-G est esclave. Choisissez cette option s'il se synchronise sur les messages MIDI Clock provenant d'un autre appareil.

**SLAVE-MTC:** Le Fantom-G est esclave. Choisissez cette option s'il se synchronise sur les messages MTC (MIDI Time Code) provenant d'un autre appareil.

**REMOTE:** Utilisez cette option si vous voulez qu'une unité MIDI externe puisse contrôler les fonctions start/stop du Fantom-G, le tempo restant sous le contrôle du Fantom.

#### MIDI Clock et MTC

MIDI Clock et MTC (MIDI Time Code) sont deux types de messages utilisés pour la synchronisation. Sélectionnez l'un ou l'autre en fonction de votre application.

Le MIDI Clock transmet et synchronise les opérations sur le tempo d'un séquenceur. Le MTC constitue une base de temps absolue.

### Sync Output (activation de signal synchro)

Activez ce paramètre si vous voulez que les messages MIDI liés à la synchronisation (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select) soient transmis en externe. Si ce n'est pas le cas, réglez-le sur « OFF ».

**Valeurs:** OFF, ON

### Clock Source (source d'horloge numérique)

Quand « Sync Mode » est sur SLAVE-MIDI ou SLAVE-MTC, ce paramètre détermine si le Fantom-G se synchronisera sur le tempo du port MIDI IN ou du port USB.

**Valeurs:**

**MIDI:** Synchronisation sur le tempo du port MIDI IN.

**USB:** Synchronisation sur le tempo du port USB.

### MMC Mode (Midi Machine Control)

Si vous synchronisez le Fantom-G avec un enregistreur direct-to-disc comme ceux de la série VS Roland, vous devez définir le type de synchronisation utilisée.

**Valeurs:**

**MASTER:** Le Fantom-G est maître. Utilisez cette option si vous voulez asservir les autres unités au Fantom-G.

**SLAVE:** Le Fantom-G est esclave. Utilisez cette option si vous voulez que le Fantom suive les commandes MMC (MIDI Machine Control) d'une unité MIDI externe.

#### MEMO

MMC (MIDI Machine Control) est un ensemble de spécification permettant la commande par MIDI d'unités d'enregistrement comme magnétoscopes, enregistreurs numériques etc. 37 commandes MMC sont disponibles, incluant Stop et Play.

### MMC Output (activation MMC)

Activez cette option si vous voulez pouvoir synchroniser les commandes du Fantom avec celles d'une unité d'enregistrement externe du type VS Series Roland. Les commandes MMC (MIDI Machine Control) comme Play, Stop et Locate sont alors transmises.

**Valeurs:** OFF, ON

### MTC Sync Output (activation MTC Sync)

Activez cette option si vous voulez émettre un MTC (MIDI Time Code) vers une unité MIDI externe.

**Valeurs:** OFF, ON

### MTC Frame Rate (résolution de frame MTC)

Détermine la résolution en frames du MTC. Vérifiez que le même mode est bien utilisé sur l'unité maître et sur les unités esclaves.

**Valeurs**

**24:** 24 frames par seconde

**25:** 25 frames par seconde

**29N:** 29 frames par seconde

**29D:** 29 frames par seconde

**30:** 30 frames par seconde

#### ASTUCE

Si vous vous synchronisez avec un enregistreur du type VS Series Roland, toutes les résolutions sont acceptées pour autant qu'elles soient alignées entre maître et esclave. Avec d'autres appareils comme les magnétoscopes, elle peut être contrainte et vous devez alors paramétrer le Fantom-G en conséquence.

## Paramètres systèmes (communs à tous les modes)

### Types de MTC

Les types de MTC pouvant être sélectionnés sur le Fantom-G sont répertoriés ci-dessous. Sélectionnez celui qui correspond à votre unité externe. S'il ne s'agit pas d'une unité vidéo, tous les formats peuvent convenir pour autant qu'ils soient identiques de part et d'autre.

- 30:** 30 frames par seconde « non-drop ». Format utilisé par des unités audio comme enregistreurs analogiques et pour le format NTSC noir et blanc (utilisé au Japon et aux États-Unis).
- 29N:** 29,97 frames par seconde « non-drop ». Format utilisé pour le NTSC vidéo couleur (utilisé au Japon et aux États-Unis).
- 29D:** 29,97 frames par seconde « drop ». Format utilisé pour le NTSC vidéo couleur (utilisé au Japon et aux États-Unis).
- 25:** 25 frames par seconde. Utilisé par les équipements vidéo SECAM ou PAL et en cinéma (utilisé en Europe et ailleurs).
- 24:** 24 frames par seconde. Utilisé en vidéo, en audio et en cinéma aux États-Unis.

### Formats « Non-Drop » et « Drop »

Ces deux types de formats sont utilisés pour les magnétoscopes NTSC. Le format Non-drop est constitué d'un timecode continu alors que dans le format « drop » utilisé en vidéo couleur NTSC, les deux premières frames de chaque minute sont omises (dropped) sauf pour celles intervenant pour des intervalles de dix minutes. Dans la plupart des productions audio et vidéo, comme les formats continus sont plus faciles à gérer, l'option « non drop » est privilégiée. Par contre dans les applications de radiodiffusion dans lesquelles le timecode doit correspondre au temps réel, le format « drop » est utilisé.

### MTC Offset Time Hour (Offset MTC pour les heures)

Coordonne l'horloge MTC du Fantom-G et de l'unité externe en unités d'heures.

**Valeurs:** 00 à 23 heures

### MTC Offset Time Minute (Offset MTC pour les minutes)

Coordonne l'horloge MTC du Fantom-G et de l'unité externe en unités de minutes.

**Valeurs:** 00 à 59 minutes

### MTC Offset Time Second (Offset MTC pour les secondes)

Coordonne l'horloge MTC du Fantom-G et de l'unité externe en unités de secondes.

**Valeurs:** 00 à 59 secondes

### MTC Offset Time Frame (Offset MTC pour les frames)

Coordonne l'horloge MTC du Fantom-G et de l'unité externe en unités de frames (images).

**Valeurs:** 00 à 29 frames (images)

(la valeur maximum dépend du paramétrage « frame rate ».)

### MTC Error Level (taux d'erreur MTC)

Détermine la fréquence de la vérification de la réception du statut MTC. La synchronisation s'arrête si un problème de vérification intervient.

**Valeurs:** 0 à 10 (les intervalles de vérification les plus longs correspondent aux valeurs les plus élevées)

#### MEMO

Strictement parlant, plus cette valeur est basse et plus la vérification est précise. Toutefois la lecture pourrait se retrouver bloquée très souvent en cas de vérification trop rigoureuse. En relevant un peu ce taux d'erreur, la lecture peut se poursuivre tant que les erreurs n'interviennent pas trop souvent.

## Métronome

### Metronome Mode (mode du métronome)

Permet de choisir les conditions de mise en œuvre du métronome.

\* Si [F7 (Click)] qui apparaît dans la fenêtre Tempo quand vous appuyez sur [TEMPO] est allumé e rouge, le métronome joue en permanence.

**Valeurs:**

**OFF:** métronome désactivé.

**PLAY-ONLY:** seulement en lecture.

**REC-ONLY:** seulement en enregistrement.

**PLAY&REC:** en lecture et en enregistrement.

**ALWAYS:** activé en permanence.

### Metronome Level (niveau du métronome)

Permet de régler le volume du métronome.

**Valeurs:** 0 à 10

### Metronome Sound (son du métronome)

Permet de choisir le son du métronome.

**Valeurs:**

**TYPE 1:** son de métronome traditionnel. Une clochette est associée au premier temps.

**TYPE 2:** Clics.

**TYPE 3:** Beeps.

**TYPE 4:** Cowbell (cloche de vache).

### Beat Indicator Mode (témoin de tempo)

Vous pouvez choisir la manière dont le bouton [PLAY] (témoin de tempo) de la face avant clignote ou non.

**Valeurs:**

**ALWAYS:** clignote en permanence en suivant le tempo.

**PLAY&REC:** ne clignote qu'en lecture et en enregistrement.

## Son

### Local Switch (sélecteur fonction « local »)

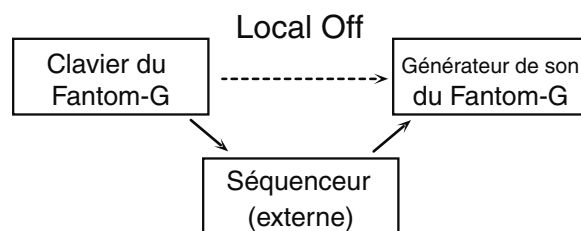
La fonction « Local » détermine si le générateur de son interne est déconnecté (OFF) ou non (ON) du clavier et de ses contrôles (pads, levier pitch bend/modulation, boutons rotatifs, sélecteurs, D Beam, pédales etc.). Il est normalement laissé sur « ON », mais si vous souhaitez n'utiliser le clavier du Fantom-G que pour piloter des unités externes, vous pouvez le mettre sur « OFF ».

**Valeurs:** OFF, ON

### Utilisation de la fonction Local

Quand vous utilisez le Fantom-G avec un séquenceur externe, laissez le sélecteur en position off. Ce qui suit vous explique pourquoi.

### Branchement du Fantom-G sur un séquenceur externe



Classiquement les branchements sont réalisés ainsi: clavier du Fantom-G → logiciel de séquence externe → générateur de son du Fantom-G. En temps normal le clavier du Fantom-G est relié en interne à son générateur de son et cette liaison est contrôlée par la fonction Local. Si vous la mettez en position « off », le clavier et le générateur de son du Fantom-G deviennent indépendants permettant d'utiliser le branchement décrit ci-dessus avec votre logiciel de séquence sans risquer de « doubler » les notes.

### Master Tune (accordage général)

Accorde le Fantom-G dans sa totalité. L'écran indique la fréquence associée au La 4 (le La du milieu du clavier).

**Valeurs:** 415,3 à 466,2 Hz

### Master Level (niveau général)

Réglage du volume général du Fantom-G.

**Valeurs:** 0 à 127

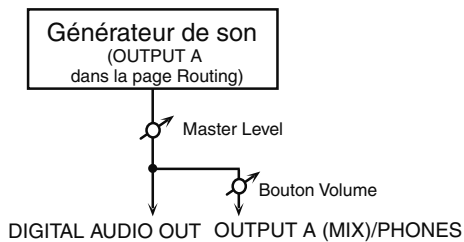
### Master Reverb Level (niveau général de réverbération)

Réglage du niveau général de réverbération pour le Fantom-G.

**Valeurs:** 0 à 127

### Comment régler le Volume ?

Le paramètre MASTER LEVEL règle le volume à la fois de la sortie OUTPUT A et de la sortie DIGITAL AUDIO 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 VOLUME

Ce bouton VOLUME 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 AUDIO OUT : utilisez le paramètre MASTER LEVEL

Ce paramètre contrôle à la fois les sorties OUTPUT A et DIGITAL AUDIO OUT. Si vous n'utilisez que les DIGITAL OUT, ce paramètre convient parfaitement.

#### REMARQUE

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 (System Write)"  
(p. 286)

### Output Gain (gain en sortie)

Détermine le gain des sorties Analog Out et Digital Out du Fantom-G. 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.

**Valeurs:** -12 à +12

### Mix/Parallel (affectation de sortie)

Détermine l'affectation de sortie de l'ensemble de l'appareil.

**Valeurs:**

**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.

#### MEMO

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).

#### ASTUCE

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 ».

**PARALLEL:** Sortie affectée en fonction des paramétrages individuels de « Output Assign ».

### Master Key Shift (transposition générale)

Transpose le Fantom-G par pas d'un demi-ton.

**Valeurs:** -24 à +24

### Patch Remain (sélecteur « Patch Remain »)

Détermine si les notes en cours continuent (ON) ou non (OFF) à jouer quand un autre Patch ou Rhythm Set est sélectionné.

**Valeurs:** OFF, ON

- \* En mode Studio: Selon les paramètres d'effets, certaines notes peuvent ne pas être maintenues dans certains cas.
- \* En modes Single ou Live: La fonction Patch Remain n'est valide que pour les sons les plus récemment sélectionnés. Pour les plus anciens, le son peut être interrompu.
- \* Le paramètre Patch Remain ne s'applique pas aux sons des cartes d'extension.

### Control Remain (sélecteur « Control Remain »)

Détermine si les changements dans le son et le volume produits par la réception de données MIDI comme les commandes de volume et de panoramique (contrôles n° 5, 7, 10, 65, 68, 71 à 74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) et par les divers contrôleurs sont maintenues (ON) ou pas (OFF) quand un autre Patch ou Rhythm Set est sélectionné.

**Valeurs:** OFF, ON

## MIDI

### Device ID (numéro d'identification)

Pour transmettre ou recevoir des messages système exclusif, vous devez faire correspondre cette valeur avec celle de l'autre unité MIDI.

Valeurs: 17 à 32

### Studio Set Control Channel (canal de contrôle du Studio Set)

Le paramètre « Studio Set Control Channel » sélectionne le canal de réception MIDI utilisé pour l'appel des Studio Sets quand les messages MIDI (Program Change/Bank Select) sont adressés par une unité MIDI externe. Réglez-le sur « OFF » si vous ne voulez pas commander de changement de Studio Set en externe.

Valeurs: 1 à 16, OFF

#### REMARQUE

Si un message de changement de programme est reçu isolément et que le paramètre « Studio Set Control Channel » coïncide avec le canal de réception d'une Part, l'appel de Studio Set est prioritaire.

### Live Set Control Channel (canal de contrôle du Live Set)

Le paramètre « Live Set Control Channel » sélectionne le canal de réception MIDI utilisé pour l'appel des Live Sets quand les messages MIDI (Program Change/Bank Select) sont adressés par une unité MIDI externe. Réglez-le sur « OFF » si vous ne voulez pas commander de changement de Live Set en externe.

Valeurs: 1 à 16, OFF

#### REMARQUE

Si un message de changement de programme est reçu isolément et que le paramètre « Live Set Control Channel » coïncide avec le canal de réception d'une Part, l'appel de Live Set est prioritaire.

### Transmit Program Change (activation de la transmission de messages Program Change)

Détermine si les messages de type « Program Change » peuvent être transmis (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

### Transmit Bank Select (activation Bank Select)

Détermine si les messages de type « Bank Select » peuvent être transmis (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

### Transmit Active Sensing (Activation de la transmission de l'Active Sensing)

Détermine si les messages de type « Active Sensing » peuvent être transmis (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

### Transmit Edit Data (activation de la transmission des données d'édition)

Détermine si les modifications apportées aux paramètres d'un Patch, Live Set ou Studio Set peuvent être transmis en tant que messages système exclusif (ON), ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

### Soft Through (activation fonction « thru »)

Permet la ré-émission des données reçues en MIDI IN vers la sortie MIDI OUT sans modification.

Valeurs: OFF, ON

### Remote Keyboard Sw (activation contrôle externe)

Activez ce paramètre (ON) si vous voulez pouvoir utiliser un clavier MIDI externe à la place du clavier du Fantom-G. Le canal de transmission du clavier externe est alors indifférent. Ce paramètre reste normalement désactivé (OFF)

Valeurs: OFF, ON

#### ASTUCE

Activez cette option si vous voulez pouvoir contrôler le Fantom-G à partir d'une unité MIDI externe en utilisant les fonctions Arpeggio ou Chord Memory.

### Receive Program Change (activation de la réception de changements de programmes)

Détermine si les messages de type « Program Change » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

### Receive Bank Select (activation de la réception des messages Bank Select)

Détermine si les messages de type « Bank Select » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

### Receive Exclusive (activation de la réception des messages système exclusif)

Détermine si les messages « System exclusive » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

### Receive GM1 System On (activation de la réception des messages GM System On)

Détermine si les messages « General MIDI System On » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

### Receive GM2 System On (activation de la réception des messages GM2 System On)

Détermine si les messages « General MIDI 2 System On » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

### Receive GS Reset (activation de la réception GS Reset)

Détermine si les messages « GS Reset » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).

Valeurs: OFF, ON

## Paramètres systèmes (communs à tous les modes)

### USB

#### USB-MIDI Thru Sw (Sélection USB-MIDI Thru)

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).

Valeurs: OFF, ON

### Tempéraments

#### Scale Tune Switch (activation microtonalités)

Activez cette fonction si vous voulez utiliser un tempérament non égal.

Valeurs: OFF, ON

Le Fantom-G permet d'utiliser des tempéraments non égaux. La hauteur est réglée par pas de un « cent » par rapport au tempérament égal.

#### MEMO

un « cent » correspond à un centième de demi-ton.

- cette gamme est également active vis-à-vis des messages de note reçus depuis une unité MIDI externe.

#### Patch Scale Tune for C-B (accordage en mode patch de do à si)

Permet l'accordage microtonal en mode Patch.

Valeurs: -64 à +63

#### MEMO

Vous pouvez créer un jeu de microtonalités en mode Single.

Dans les modes Live / Studio, vous pouvez les régler pour chaque Part de Live / Studio set (p. 138).

En mode Single mode, cela ne concerne que la part clavier.

#### 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          |
| 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         |

### Pré-écoute

#### Preview Mode (mode de pré-écoute)

**SINGLE:** Les notes définies par le paramètre Note Number 1-4 sont entendues les unes après les autres.

**CHORD:** Les notes définies par le paramètre Note Number 1-4 sont entendues simultanément.

**PHRASE:** La phrase associée au type/catégorie du patch est jouée.



## Preview 1-4 Note Number (numéros de notes)

Détermine la hauteur des quatre notes entendues quand le mode Preview est réglé sur « SINGLE » ou sur « CHORD ».

**Valeurs:** C-1 à G9

### REMARQUE

Si le paramètre Preview Mode est réglé sur « PHRASE », ce choix est sans effet.

## Preview 1-4 Velocity (vélocités des notes)

Détermine la vélocité des quatre notes entendues quand le mode Preview est réglé sur « SINGLE » ou sur « CHORD ».

**Valeurs:** OFF, 0 à 127

### REMARQUE

Si le paramètre Preview Mode est réglé sur « PHRASE », ce choix est sans effet.

## Contrôles systèmes

### System Control 1-4 Source (affectation des contrôles système 1 à 4)

Ce paramétrage détermine les messages MIDI utilisés comme contrôles système.

#### 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. 109). Elle est similaire à la fonction **Multi-effects Control** qui permet d'utiliser des messages MIDI pour modifier les multi-effets en temps réel (p. 158).

Normalement, le « Matrix Control » est utilisé pour effectuer des réglages de Patches et le « Multi-effects Control » pour changer des paramètres de Patches, Rhythm Sets, Sample Sets, Live Sets et Studio Sets. Si les messages MIDI utilisés comme contrôles Matrix ou Multi-effets sont globaux et n'ont pas besoin d'être modifiés pour chaque Patch/Rhythm Set/Sample Set/Live Set/Studio Set, ou si vous voulez utiliser un message MIDI spécifique pour le contrôle Matrix ou Multi-effets, vous pouvez utiliser les contrôles système: **System Control**. Vous pouvez en effet les considérer comme un contrôle global, associant Matrix Controllers et Multi-effects Controllers pour l'ensemble du Fantom-G.

Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contrôles système.

**Valeurs:**

**OFF:** contrôles système inactifs.

**CC01-31, CC32(OFF), 33-95:**

Contrôles MIDI (Control Change)

**PITCH BEND:** Pitch Bend

**AFTERTOUC:** Aftersustain

## Économiseur d'écran

### Screen Saver Type (type d'économiseur)

Permet de choisir un type d'économiseur d'écran.

**Valeurs:** 1 à 16

### Screen Saver Time (délai d'activation)

Détermine le temps de latence (en minutes) avant activation du sauveur d'écran. En position OFF, le sauveur d'écran n'apparaît pas.

**Valeurs:** OFF, 1 à 60 min.

## Échantillonnage

### Input Select (sélection de source)

Détermine la nature de la source externe

**Valeurs:**

**DIGITAL IN:** Entrée DIGITAL AUDIO IN

**LINE IN L/R:** Entrées INPUT L/R (stéréo)

**LINE IN L:** Entrée INPUT L (mono)

**MIC/GUITAR:** Entrée MIC/GUITAR

**USB AUDIO:** Port USB

\* Si une unité externe est branchée sur l'entrée DIGITAL AUDIO IN et que vous débranchez la liaison ou éteignez l'appareil, du bruit peut apparaître au niveau de cette entrée DIGITAL AUDIO IN. Dans un tel cas, rebranchez l'unité externe ou désactivez le sélecteur [MIX IN] du Fantom-G.

### Digital/USB Input Level (niveau d'entrée)

Si vous avez réglé « Input Select » sur DIGITAL IN ou USB AUDIO, ce paramètre règle le niveau d'entrée.

**Valeurs:** 0 à 127

### Mix In Switch (activation source externe)

Active/désactive la source externe.

**Valeurs:** OFF, ON

### Default File Type (type de fichier par défaut)

Détermine le format de fichier par défaut.

**Valeurs:** WAV, AIFF

### Pre Sample Time (temps de pré-échantillonnage)

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.

**Valeurs:** 0 à 1000 ms

## Paramètres systèmes (communs à tous les modes)

### Trigger Level (seuil de déclenchement)

Niveau de déclenchement de l'échantillonnage quand la fonction Auto Trig est activée

0 correspond au minimum.

Valeurs: 0 à 7

### Gap Time (blanc de découpe)

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.

Valeurs: 500, 1000, 1500, 2000 ms

### Trimming Switch (activation du recadrage)

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.

Valeurs: OFF, ON

### Skip Back Time (temps d'enregistrement rétrograde)

Détermine la durée de la remontée dans le temps effectuée par la fonction Skip Back Sampling. Si ce paramètre est sur « OFF », la fonction skip-back sampling ne peut pas être utilisée.

Valeurs: OFF, 5s à 40s

## Démarrage

### Power Up Mode (mode de mise sous tension)

Permet de choisir le mode actif à la mise sous tension du Fantom-G.

Valeurs:

- SINGLE:** The Fantom-G se place en mode Single quand vous chargez un projet.
- STUDIO:** The Fantom-G se place en mode Studio quand vous chargez un projet.
- LIVE:** The Fantom-G se place en mode Live quand vous chargez un projet.

## Information système (Info)

Cette section est dédiée à la visualisation des informations système.

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder aux menus.
2. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « System », et appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [F4 (Info)].
4. Utilisez [F1 (Up)] [F2 (Down)] pour changer d'onglet.

### Features (fonctions)

Affiche les principales fonctions du Fantom-G.

### Memory Info (état mémoire)

Affiche la taille mémoire installée.

### Expansion Info (informations sur la carte d'extension)

Affiche le nom d'une éventuelle carte d'extension installée.

### Version Info (version système)

Affiche la version système active du Fantom-G.

### Fond d'écran (Wallpaper)

Vous avez la possibilité de modifier l'image de fond d'écran.

À partir de votre clé USB (ou de la mémoire interne), vous pouvez utiliser un fichier photo personnel ou un fichier image pour le placer en fond d'écran.

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder aux menus.
2. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « System », et appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [F5 (Wallpaper)].  
La page Wallpaper apparaît.
4. Utilisez la molette VALUE pour choisir l'image à utiliser en fond d'écran, puis appuyez sur [F8 (OK)].

L'image sélectionnée apparaît en fond d'écran.

#### MEMO

Cet affichage est pour l'instant temporaire et serait perdu en cas de mise hors tension de l'appareil. Pour le garder en permanence, vous devez appuyer sur [F7 (Sys Write)] pour l'enregistrer dans la mémoire système du Fantom-G.

### Import d'un fichier image (Import)

Par l'intermédiaire de la clé USB (ou de la mémoire interne) vous pouvez utiliser un **fichier bitmap (format Windows BMP, 24-bit, 800x480 pixel)** en tant que fond d'écran pour le Fantom-G.

1. Préparez sur l'ordinateur le fichier bitmap que vous voulez utiliser comme fond d'écran (format Windows BMP, 24-bit, 800x480 pixel).
2. en utilisant la fonction « USB Storage », copiez ce fichier bitmap dans le dossier « IMPORT » de la clé USB ou de la mémoire interne du Fantom-G.

#### cf. ➔

“USB Storage (échange de fichiers avec votre ordinateur)”  
(p. 281)

3. Appuyez sur [MENU] pour accéder aux menus.
4. Utilisez la molette VALUE pour sélectionner « System », et appuyez sur [ENTER].
5. Appuyez sur [F5 (Wallpaper)].  
La page Wallpaper apparaît.

#### MEMO

Seize images différentes peuvent être utilisées comme fond d'écran. Le fichier importé remplace l'image en cours de sélection. Pour supprimer le fichier importé, sélectionnez une des images sauvegardées (1 à 16) et appuyez sur [F2 (Delete)].

6. Appuyez sur [F1 (Import BMP)].
7. Utilisez [F1 (Internal)] ou [F2 (USB Memory)] pour sélectionner la source de l'import (mémoire interne ou clé USB).
8. Utilisez ▲ ou ▼ pour sélectionner le fichier à importer.
9. Appuyez sur [F8 (Select)].  
Le fichier à importer s'affiche.  
\* Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].
10. Appuyez sur [F8 (Execute)].  
Le fichier est importé.  
\* Pour annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

#### MEMO

Cet affichage est pour l'instant temporaire et serait perdu en cas de mise hors tension de l'appareil. Pour le garder en permanence, vous devez appuyer sur [F7 (Sys Write)] pour l'enregistrer dans la mémoire système du Fantom-G.

### Choix d'affichage (Appearance)

Cette section permet de faire un certain nombre de choix d'affichage propres au Fantom-G: transparence de la fenêtre et degré de transparence.

1. Appuyez sur [MENU] pour accéder aux menus.
2. Utilisez les flèches ▲ / ▼ pour sélectionner « System », et appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [F6 (Appearance)].  
La page « Appearance » apparaît.

#### Transparent Switch (activation transparence)

Détermine si les fenêtres de l'écran s'affichent en transparence (ON) ou non (OFF).

Valeurs: ON, OFF

#### Transparency (degré de transparence)

Détermine le niveau de transparence des fenêtres présentes à l'écran. Les valeurs élevées correspondent à la plus grande transparence.

Valeurs: 1 à 120%

# À propos du V-LINK

## Qu'est-ce que le V-LINK ?

Le V-LINK (**V-LINK**) est une fonction permettant de créer des performances alliant la musique et la vidéo. La connexion MIDI de deux unités (ou plus) compatibles V-LINK vous offre le plaisir de synchroniser votre musique à une grande variété d'effets vidéo. Par exemple, si vous utilisez le Fantom-G en association avec le « motion dive .tokyo Performance Package », vous pourrez :

- Utiliser le synthétiseur du Fantom-G pour créer des performances musicales et vidéo synchronisées.
- Utiliser le clavier, les pads ou le séquenceur pour agir sur l'affichage des images par le « motion dive .tokyo Performance Package ».
- Utiliser les boutons rotatifs 1 à 4 et le contrôleur D Beam pour contrôler la luminosité ou la saturation d'une image.

### MEMO

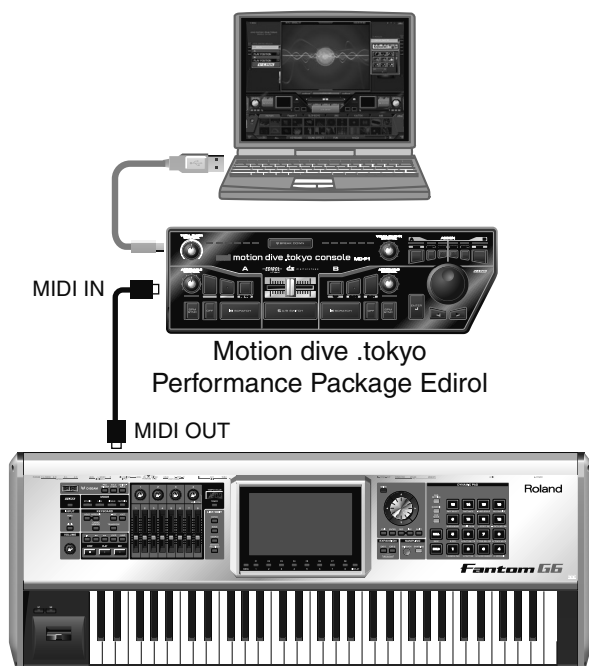
Pour pouvoir utiliser le V-LINK entre le Fantom-G et le « motion dive .tokyo Performance Package », vous devez les relier par un câble MIDI (vendu séparément).

## Exemples de branchements

Nous vous proposons comme exemple une configuration dans laquelle le Fantom-G est relié à un « motion dive .tokyo Performance Package ». Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT du Fantom-G à la prise MIDI IN du MD-P1 Edirol.

### REMARQUE

Avant tout branchement mettez tous vos appareils hors tension afin d'éviter tout dysfonctionnement et d'endommager vos haut-parleurs ou votre matériel.



## Activation/désactivation du V-LINK

1. **À la gauche de la face avant, appuyez sur le bouton [V-LINK] (son témoin s'allume).**

Le bouton V-LINK s'allume.

Dans cet état, vous pouvez utiliser le Fantom-G pour manipuler les images de manière synchrone avec le morceau exécuté.

### MEMO

L'activation du V-LINK ne modifie pas le fonctionnement normal des modes de l'appareil.

2. **Appuyez à nouveau sur [V-LINK].**

Le bouton V-LINK s'éteint et la fonction est désactivée.

## Paramétrages V-LINK

1. **Appuyez sur [V-LINK] pour accéder à la page V-LINK SETUP.**



2. **Utilisez les touches fléchées pour amener le curseur sur un paramètre, puis utilisez la molette VALUE ou les touches [INC][DEC] pour en modifier la valeur.**

\* Le passage au mode Pad se fait en appuyant sur [F1 (Clip)] ou [F2 (Palett)].

3. **Si vous voulez sauvegarder ces modifications appuyez sur [F7 (Sys Write)].**

4. **Appuyez sur [EXIT].**

Vous revenez à l'écran précédent.

### Paramètres V-LINK

#### Note Tx Ch (canal de transmission de note)

Canal MIDI destiné au changement de clips/palettes et au contrôle du temps de dissolution croisée.

**Valeurs:** 1 à 16

#### Clip 1 Note No. (numéro de note du clip 1)

Les pads 1 à 16 correspondent aux clips (ou palettes). Nous vous conseillons d'appuyer sur [PAD SETTING] pour accéder au paramétrage des pads et de choisir « Note » à l'aide du Quick Setup (p. 192) v.

**Valeurs:** 0(*do -1*) à 127(*sol 9*)

#### Dissolve Time (temps de dissolution)

Numéro de contrôle MIDI destiné au contrôle de la dissolution croisée entre images.

**Valeurs:** OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, Aftertouch canal.

#### Ctrl Tx Ch (canal de transmission contrôles)

Canal MIDI destiné au contrôle des paramètres color Cb/Cr, luminosité, et changement d'effets vidéo.

**Valeurs:** 1 à 16

#### Play Speed Ctrl (vitesse de lecture)

Plage de réglage de la vitesse de lecture. Les trois valeurs (multiples de la vitesse normale) correspondent aux positions gauche, centrale et droite du levier de pitch bend.

**Valeurs:** 0.0-1.0-2.0, 0.5-1.0-2.0, 0.0-1.0-4.0, 0.5-1.0-4.0, 0.0-1.0-8.0, 0.5-1.0-8.0, 0.0-1.0-16.0, 0.5-1.0-16.0, 0.0-1.0-32.0, 0.5-1.0-32.0, 0.0-2.0-4.0, 0.0-4.0-8.0, 0.0-8.0-16.0, 0.0-16.0-32.0, -2.0-1.0-4.0, -6.0-1.0-8.0

#### Color Cb Ctrl (contrôle Color Cb)

Numéro de contrôle affecté au paramètre Cb color

#### Color Cr Ctrl (contrôle Color Cr)

Numéro de contrôle affecté au paramètre Cr color

#### Brightness Ctrl (contrôle de luminosité)

Numéro de contrôle affecté au paramètre luminosité

#### VFX1-4 Ctrl (contrôle des effets vidéo)

Numéro de contrôle affecté aux effets vidéo

#### Fade Ctrl (contrôle de la dissolution)

Numéro de contrôle affecté à la durée de dissolution

**Valeurs:** OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, Aftertouch canal

### PAD MODE

Détermine si les pads provoquent le changement de clips ou de palettes.

**Valeurs:** CLIP, PALETT

[F1 (Clip)]: changement de clips

[F2 (Palett)]: changement de palettes

### Local Sw (fonction Local)

Détermine si le générateur de son interne est déconnecté (OFF) ou non (ON) des pads.

**Procédure:** Appuyez sur [F5 (Local Sw)].

**Valeurs:** OFF, ON

### Clip Filter (filtre de clips)

(cases à cocher 1 à 32)

Les clips cochés peuvent être appelés. Activez/désactivez l'appel pour chaque clip

**Valeurs:** OFF, ON

#### Utilisation du Clip Filter

Supposons que dans le rhythm set que vous utilisez dans la Part associée au V-LINK (c'est-à-dire de même numéro que le paramètre Note Tx Channel), vous vouliez que seuls la grosse caisse et la caisse claire provoquent le changement de clips. Ne validez alors que les numéros de notes correspondant à ces sons et les autres resteront sans action sur l'image.

### Réinitialisation de l'image

#### Clip Reset (réinitialisation du clip)

Remplace l'image par un fond noir.

**Procédure:** Appuyez sur [F3 (Clip Reset)].

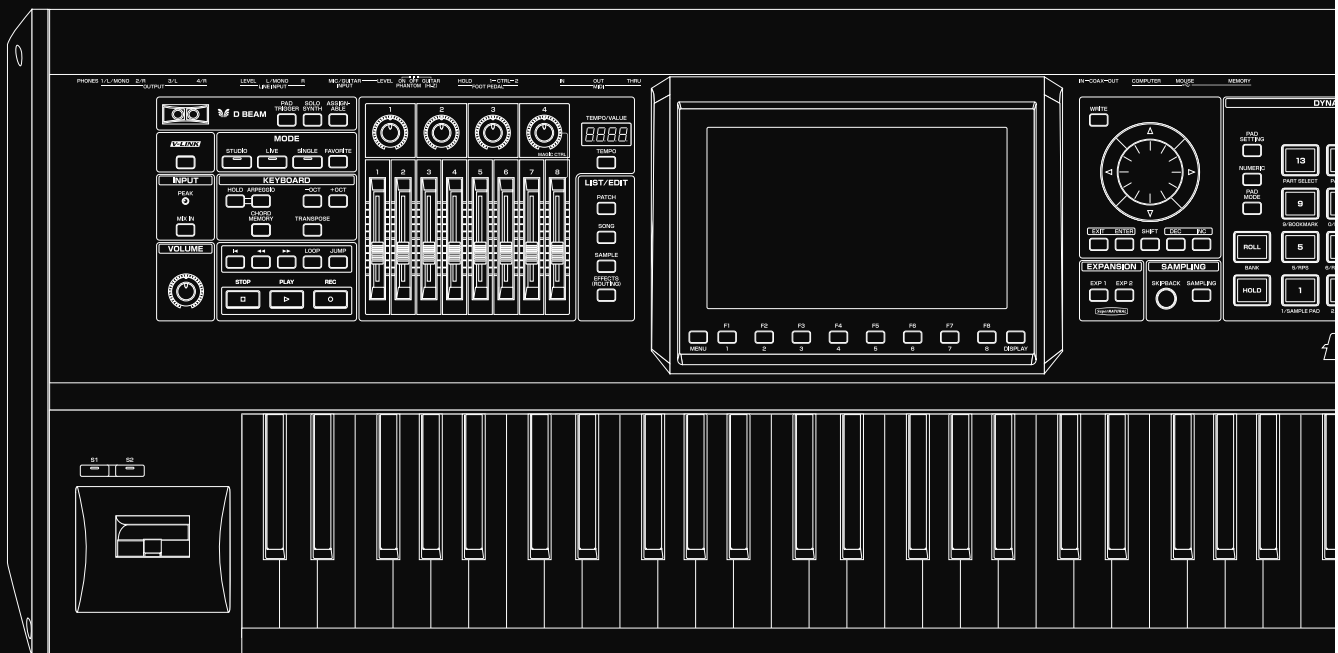
#### All Reset (réinitialisation complète)

L'effet affecté à l'image est réinitialisé et les paramètres brightness, color difference, etc. reprennent leurs valeurs par défaut.

**Procédure:** Appuyez sur [F4 (All Reset)]

# 09 : Appendices

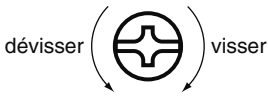
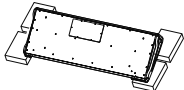
- Installation de la carte d'extension Wave..... p. 304
- Ajout de mémoire DIMM..... p. 308
- Dysfonctionnements ..... p. 312
- Messages d'erreur ..... p. 318
- À propos du MIDI ..... p. 319
- Caractéristiques ..... p. 322



# Installation de la carte d'extension

Vous pouvez installer jusqu'à trois cartes d'extension (ARX series) dans le Fantom-G.

## Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'extension

- Pour éviter tout risque de dommages causés par l'électricité statique, ne manipulez vos cartes qu'en observant les précautions suivantes.
  - Avant de toucher la carte, prenez soin de toucher un objet métallique relié à la terre (tuyau d'eau ou de chauffage par exemple) pour décharger l'électricité statique dont vous pourriez être porteur.
  - Ne manipulez la carte qu'en la prenant par les bords. Ne touchez pas ses composants ou ses contacts.
  - Conservez le conditionnement d'origine de la carte pour pouvoir le réutiliser en cas de besoin.
- Utilisez un tournevis cruciforme de taille appropriée (numéro 2) pour éviter d'endommager la tête des vis.
- Le dévissage se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et le vissage dans le sens opposé. 
- Ne retirez que les vis nécessaires à l'installation des cartes d'extension.
- Veillez à ce que les vis ne tombent pas à l'intérieur du Fantom-G.
- Ne laissez pas l'appareil ouvert. Après installation des cartes d'extension, remettez bien toutes les protections en place.
- Faites attention à ne pas vous blesser sur les bords de la baie d'extension en installant la carte.
- Ne touchez aucun des circuits imprimés ou connecteurs.
- N'installez jamais une carte en force. Si elle ne s'insère pas aisément du premier coup, retirez-la et essayez à nouveau.
- Quand l'installation est achevée, vérifiez votre travail.
- Mettez toujours l'appareil hors tension et débranchez-le avant toute installation de carte. (ARX series).
- N'installez que les cartes des modèles spécifiés (ARX Series) à l'exclusion de toute autre. Ne retirez que les vis indiquées.
- Pour retourner l'appareil placez des piles de journaux ou de magazines sous ses extrémités pour protéger les boutons et contrôles rotatifs. Orientez l'appareil de manière à ce qu'aucun contrôle ne soit endommagé. 
- Pour retourner le Fantom-G8 veillez à être au moins deux pour réaliser l'opération en toute sécurité. Assurez-vous une prise ferme pour éviter de vous blesser ou d'endommager l'instrument.
- Tenez également l'appareil fermement lors du retournement de l'appareil pour éviter de le laisser tomber.

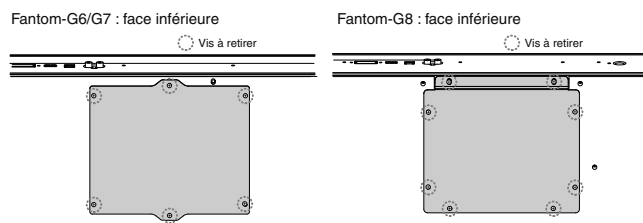
## Procédure d'installation d'une carte d'extension

Installez les cartes d'extension après avoir retiré le cache de leur compartiment. Les cartes peuvent être branchées sur les connecteurs EXP 1 et EXP 2.

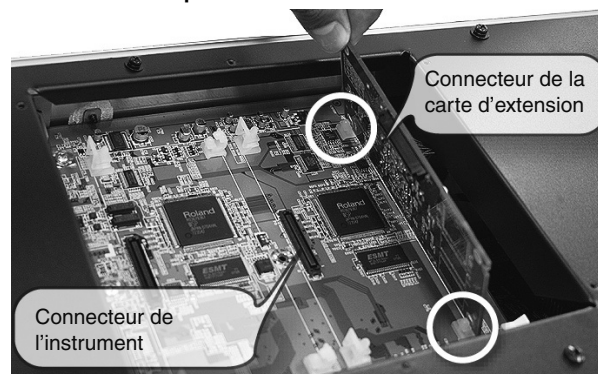
### REMARQUE

Si le connecteur dans lequel vous installez la carte est différent de celui dans lequel elle était installée lors de la dernière sauvegarde de Live Set ou Studio Set (si elle a été déplacée d'un connecteur à l'autre), le son ne sera pas le même qu'au moment de la sauvegarde. Veillez à bien réinstaller vos cartes dans le bon connecteur.

1. Avant de procéder à l'installation, éteignez le Fantom-G et débranchez toutes les connexions aux autres appareils.
2. Ne retirez que les vis repérées sur le schéma ci-dessous et retirez le cache.

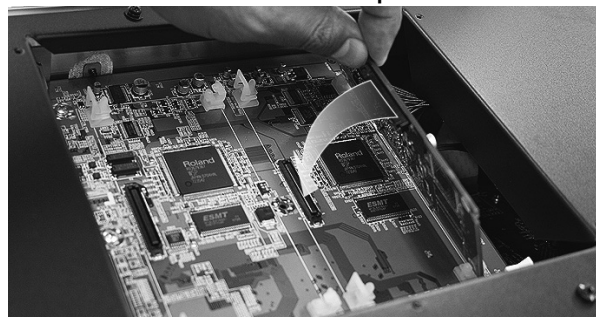


3. Insérez les tenons de l'appareil dans les trous de la carte de manière à ce que les connecteurs soient face à face.



\* Veillez à ne pas toucher les circuits ni les contacts.

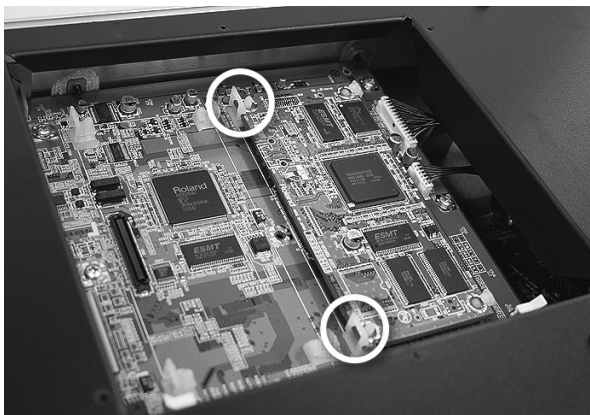
4. Faites basculer la carte comme indiqué ci-dessous.



\* N'installez jamais une carte en force. Si elle ne se verrouille pas spontanément, retirez-la et recommencez.



5. Appuyez dessus fermement jusqu'à ce que les tenons de l'instrument se verrouillent dans les trous de la carte d'extension.

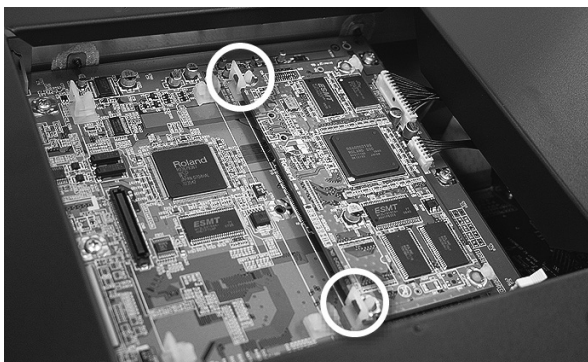


6. Utilisez les vis que vous avez retirées à l'étape 2 pour remettre le cache en place.

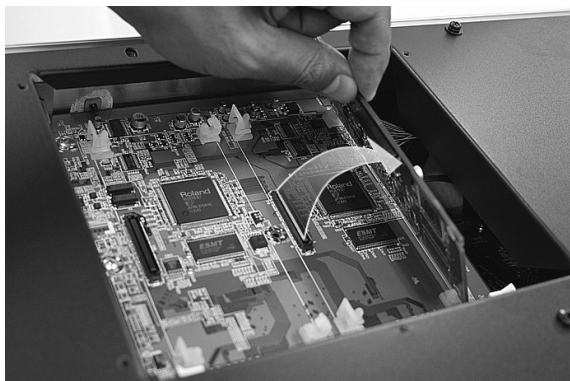
## Retrait d'une carte d'extension

Pour retirer une carte d'extension, procédez dans le sens inverse de l'installation.

1. Déverrouillez les tenons du Fantom-G.



2. Faites basculer doucement la carte vers le haut.



3. Retirez la carte d'extension en reprenant l'étape 3 de l'installation à l'envers.  
4. Remettez le cache en place en reprenant l'étape 2 de l'installation à l'envers.

## Configuration d'une nouvelle carte d'extension

Après avoir terminé votre installation, vous devez suivre la procédure ci-après.

### MEMO

Cette procédure ne doit être suivie qu'une seule fois, à la première mise sous tension suivant la mise en place de la carte d'extension.

1. Mettez le Fantom-G sous tension comme indiqué p. 28.
2. Au démarrage, un message vous confirme la présence d'une nouvelle carte d'extension. Appuyez sur [F8 (Execute)] pour suivre le processus d'installation. Si vous préférez annuler, appuyez sur [F7 (Cancel)].

### REMARQUE

Si le message de confirmation n'apparaît pas au démarrage, il est possible que la carte d'extension n'ait pas été installée correctement. Essayez de la réinstaller.

### REMARQUE

Cette procédure prend plusieurs minutes. Veillez à ne pas mettre l'appareil hors-tension tant qu'il n'est pas terminé.

3. Quand la confirmation de la fin d'installation apparaît à l'écran, éteignez l'appareil et rallumez-le.

Ceci termine la procédure d'installation.

### cf. ➔

Pour plus de détails sur l'utilisation des cartes d'extension, reportez-vous au manuel qui les accompagne.

*pages 306 et 307 : supprimées*



# Extension mémoire

Le Fantom-G est livré avec 32 Mo de mémoire susceptible de recevoir vos échantillons audio. Si ce n'est pas suffisant, vous pouvez installer une barrette mémoire DIMM (vendue séparément) de 128/256 ou 512 Mo.

## Caractéristiques des barrettes DIMM susceptibles d'être utilisées

Compatibles PC133, CL=2/3, 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo (3.3 V)

Nb. de broches : 168

Hauteur : 40 mm ou moins

### REMARQUE

Le Fantom-G est compatible avec les barrettes mémoires correspondant aux caractéristiques ci-dessus. Nous ne pouvons toutefois pas garantir que toutes les barrettes répondant à ces caractéristiques fonctionnent sans problème sur cet appareil. Des différences peuvent intervenir entre Fabricants ou dans les conditions d'utilisation qui peuvent, dans certains cas ne pas permettre d'utiliser un modèle spécifique.

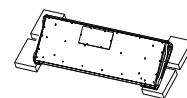
## Précautions à prendre pour l'ajout de mémoire

- Éteignez l'appareil et débranchez toutes ses connexions aux autres appareils avant d'installer votre barrette DIMM.
- Pour éviter tout risque de dommages causés par l'électricité statique, ne manipulez vos cartes qu'en observant les précautions suivantes.
- Avant de toucher la carte, prenez soin de toucher un objet métallique relié à la terre (tuyau d'eau ou de chauffage par exemple) pour décharger l'électricité statique dont vous pourriez être porteur.
- Ne manipulez la carte qu'en la prenant par les bords. Ne touchez pas ses composants ou ses contacts.
- Conservez le conditionnement d'origine de la carte pour pouvoir le réutiliser en cas de besoin.
- Utilisez un tournevis cruciforme de taille appropriée (numéro 2) pour éviter d'endommager la tête des vis.
- Le dévissage se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et le vissage dans le sens opposé.
- Veillez à ce que les vis ne tombent pas à l'intérieur du Fantom-G.
- Faites attention à ne pas vous blesser sur les bords de la baie d'extension en installant la carte.
- Ne touchez aucun des circuits imprimés ou connecteurs.
- N'installez jamais une carte en force. Si elle ne s'insère pas aisément du premier coup, retirez-la et essayez à nouveau.



- Quand l'installation est achevée, vérifiez votre travail.
- N'installez que les barrettes DIMM des modèles spécifiés à l'exclusion de tout autre. Ne retirez que les vis indiquées.

- Pour retourner l'appareil placez des piles de journaux ou de magazines sous ses extrémités pour protéger les boutons et contrôles rotatifs. Orientez l'appareil de manière à ce qu'aucun contrôle ne soit endommagé.



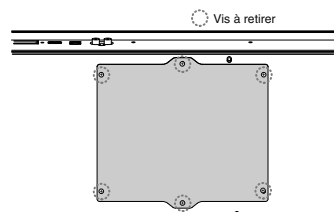
- Pour retourner le Fantom-G8 veillez à être au moins deux pour réaliser l'opération en toute sécurité. Assurez-vous une prise ferme pour éviter de vous blesser ou d'endommager l'instrument.
- Tenez également l'appareil fermement lors du retournement de l'appareil pour éviter de le laisser tomber.
- Ne laissez pas l'appareil ouvert. Après installation de la barrette, remettez bien toutes les protections en place.

## Procédure d'installation

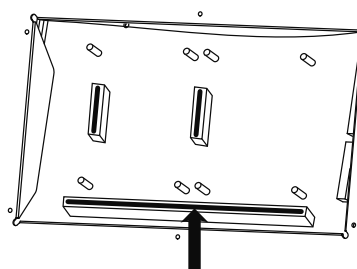
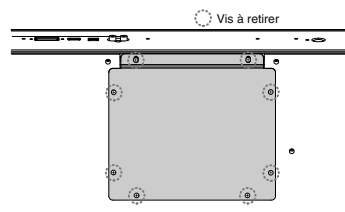
Installez la barrette mémoire après avoir retiré le cache de son compartiment.

1. Avant de procéder à l'installation, éteignez le Fantom-G et débranchez toutes les connexions aux autres appareils (incluant le cordon d'alimentation).
2. Ne retirez que les vis repérées sur le schéma ci-dessous et retirez le cache.

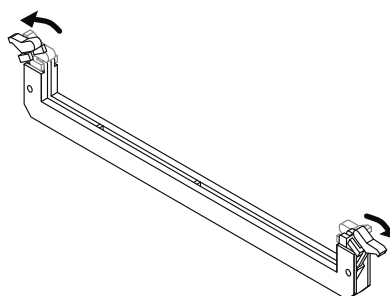
Fantom-G6/G7 : face inférieure



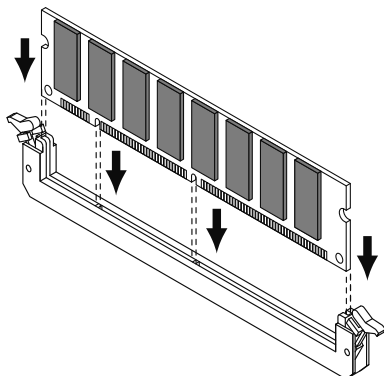
Fantom-G8 : face inférieure



3. Faites basculer les deux clips vers l'extérieur pour les faire regarder vers le bas.



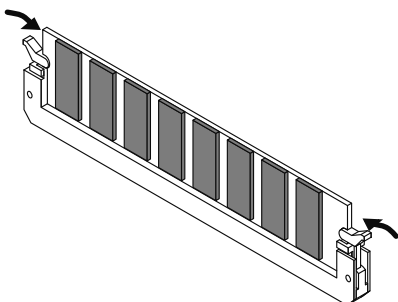
- En faisant attention à présenter les encoches de détrompage dans le bon sens, faites glisser le module verticalement dans son connecteur en suivant les guides aux deux extrémités.



### ASTUCE

Si l'insertion pose des problèmes, essayez d'incliner légèrement la barrette et d'insérer une extrémité après l'autre.

- Ramenez les clips vers le haut et verrouillez la barrette bien en place.

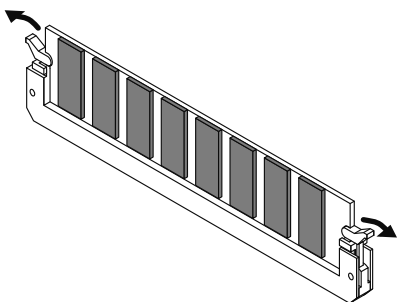


- Utilisez les vis que vous avez retirées à l'étape 2 pour remettre le cache en place.

## Retrait d'une barrette mémoire

Pour retirer une barrette mémoire, procédez dans le sens inverse de l'installation.

- Écartez simultanément les deux clips situés aux deux extrémités du connecteur.



- Retirez la barrette mémoire de son connecteur.

## Vérification de la reconnaissance de la barrette par l'appareil

- Allumez l'appareil comme décrit dans « Mise sous tension » (p. 28).
- Appuyez sur [MENU] pour ouvrir la fenêtre des menus.
- Utilisez les flèches ▲ et ▼ pour sélectionner « System » et appuyez sur [ENTER].
- Appuyez sur [ENTER].
- Appuyez sur [F4 (Info)].
- Utilisez [F1 (Up)] et [F2 (Down)] pour sélectionner « Memory Info ».
- Appuyez sur [EXIT] pour quitter les informations système.

\* Si la quantité mémoire affichée ne correspond pas à ce que vous attendez, il est possible que la barrette n'ait pas été reconnue convenablement. Éteignez l'appareil et tentez de la réinstaller correctement.

*pages 310 et 311 : supprimées*



# Dysfonctionnements

Si le Fantom-G 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. 318).

## Problèmes concernant globalement l'appareil

- ⓐ Mise sous tension impossible.
- Ⓡ Vérifiez que le cordon d'alimentation est correctement branché à ses deux extrémités (p. 25).

## Problèmes liés au son

- ⓐ Le bouton VOLUME n'agit pas sur le volume.
- Ⓡ Si vous utilisez la sortie DIGITAL OUT, ce bouton est sans effet. Utilisez le paramètre « Master Level » (p. 293).
- ⓐ Pas de son.
- Ⓡ Vérifiez les points suivants:
  - Les appareils audio auxquels le Fantom-G est relié sont-ils sous tension?
  - Le VOLUME n'est-il pas au minimum?
  - Les branchements sont-ils corrects?
  - Entendez-vous quelque chose au casque?  
Si vous entendez du son au casque et pas dans le système d'amplification, votre câblage est peut-être défectueux, ou votre amplificateur (ou votre console) est en panne. Vérifiez vos appareils et vos connexions et essayez à nouveau.  
Si vous n'entendez aucun son en jouant sur le clavier, vérifiez que la fonction « Local » n'est pas en position OFF. Vérifiez que le paramètre « Local Switch » est activé (ON) (p. 293).
  - Tous les Tones du Patch ne sont-ils pas désactivés?  
Mettez « Tone Switch » sur ON → Dans la page Single Play appuyez sur [F8 (Tone Sw/Sel)].
  - La Part en cours n'est-elle pas affectée en externe (external MIDI output)?
  - Le paramètre Part level n'est-il pas trop bas.  
Accédez aux paramètres Level et vérifiez le niveau de chaque Part (p. 134).
  - Les paramètres d'effet sont-ils corrects?  
Vérifiez les sélections ON et OFF des paramètres Balance ou Level des effets. (p. 150).
  - Le paramétrage des sorties est-il correct?  
Vérifiez les affectations de sorties (p. 136).
  - La carte d'extension est-elle correctement installée?  
Si vous sélectionnez des paramètres faisant appel aux cartes EXP 1, 2, vérifiez que la carte d'extension correspondante est bien présente dans son connecteur (p. 304, p. 306).
  - 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?

- Favorite Level n'est-il pas à 0? (p. 54)

### ASTUCE

En mode Live/Studio la valeur des messages de volume et d'expression peut être visualisée dans la fenêtre « Part Information » (p. 132).

- Les samples ont-ils été chargés correctement? (p. 264)

- ⓐ Une Part reste muette...

Ⓡ 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. 134).
- Cette Part est-elle mutée?  
Réglez le sélecteur de Mute sur « OFF » (p. 134).

- ⓐ Une zone du clavier reste muette...

Ⓡ Des limites de tessitures ont-elles été définies?

Vérifiez le paramètre « Key Range » du Patch Tone, et de la Part du Live/Studio Set.

- Tone Key Range  
Paramètre « Key Range Lower/Upper » (p. 94)
- Part Key Range  
Paramètre « Key Range Lower/Upper » (p. 135)

- ⓐ Le son est distordu.

Ⓡ Vérifiez les points suivants:

- Un effet de distorsion n'est-il pas utilisé?  
Si le son d'un patch particulier ou d'une Part est distordu, commencez par réduire le volume de cette Part.
- Si tous les sons sont distordus, utilisez le bouton VOLUME pour réduire le niveau général.
- Le paramètre « Output Gain » n'est-il pas trop haut?  
Dans « System », vérifiez le paramètre « Sound ».

- ⓐ Le son est désaccordé.

Ⓡ Vérifiez les points suivants:

- Le Fantom-G n'est-il pas désaccordé lui-même?  
Vérifiez le paramètre « Master Tune » (p. 293).
- 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?

### ASTUCE

En mode Live/Studio la valeur des messages de Pitch Bend peut être visualisée dans la fenêtre « Part Information » (p. 132).

- Les paramètres « Coarse » et « Fine Tune » n'ont-ils pas été modifiés pour certaines Parts?  
Vérifiez les paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune » (p. 137).
- Vérifiez les paramètres « Scale Tune ».  
(System: p. 296, Part: p. 138)



- Q** Les sons sont interrompus.
- R** 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. 141)
- Q** Quand on joue, certaines notes ne s'arrêtent pas.
- R** La polarité de la pédale Hold n'est-elle pas inversée? Vérifiez le paramètre « Hold Pedal Polarity » (p. 287).
- Q** Quand on appuie sur un pad, le son ne s'arrête pas.
- R** La fonction [HOLD] du pad n'est-elle pas activée? Appuyez à nouveau sur [HOLD] pour que le témoin s'éteigne.
- Q** Le son se coupe quand on change de Set en mode Studio.
- R** Le Fantom-G peut utiliser le multi-effets pour appliquer un grand nombre d'effets et quand vous changez de Studio Set, le type de multi-effets utilisé par le Patch se modifie avec lui. En mode Studio, le son peut être interrompu à cette occasion. Si vous voulez que le changement de son ne crée pas d'interruption, utilisez les modes Live ou Single.
- Q** Le son est interrompu quand je change de Patch en mode Single ou Live.
- R** Si vous réglez le paramètre Patch Remain (p. 294) "ON," vous pourrez changer de Patch sans couper le son. Mais cette fonction ne s'applique qu'aux sons les plus récemment mis en œuvre. Un son plus ancien pourra être interrompu.
- Q** Lors du changement de Patch en mode Single, le volume et les autres paramètres liés aux contrôles sont réinitialisés brutalement.
- R** Réglez le paramètre Control Remain (p. 294) 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?
- R** Il existe des limites aux valeurs autorisées pour le paramètre Delay Time (p. 103). 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...
- R** Les effets internes du Fantom-G 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?
- R** Si le sélecteur « Legato Switch » (p. 105) est activé (ON) et que le paramètre « Legato Retrigger » (p. 105) 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.
- R** 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-G 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 selon le mode sélectionné pour le générateur de son.
- R** En mode Live/Studio, les paramètres de chaque Part du Live/Studio Set peuvent se surajouter aux paramètres des Patches comme panoramique, octave ou filtre. De ce fait les Patches d'un Live/Studio Set peuvent avoir un son différent de ce qu'il donne en mode Single. Pour rappeler les conditions originales, sélectionnez le Patch après avoir exécuté la fonction « Factory Reset Temporary » pour le Live/Studio Set. (p. 280)
- Q** Le niveau de l'instrument relié au Fantom-G est trop faible.
- R** Vérifiez les points suivants:
  - N'utilisez-vous pas un câble contenant une résistance? Veillez à n'utiliser que des câbles sans résistance.
  - Vérifiez le paramètre « Input Setting » (p. 258).

### Problèmes liés aux effets

**Q** Les effets ne marchent pas.

**R** Vérifiez les points suivants.

- Les boutons "PFX," "MFX1," "MFX2," "CHO," "REV" ou "MASTER" situés dans la partie supérieure de la fenêtre « PLAY » peuvent avoir été désactivés.  
Appuyez sur [EFFECTS (ROUTING)] pour les activer.
- Les effets sont-ils correctement paramétrés? (p. 150)
- Si les niveaux de départ (send) sont à 0, aucun effet n'est appliqué. Vérifiez les 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.
- Le paramètre système « Master Reverb Level » n'est-il pas à 0?

**Q** La modulation ou un autre contrôle est toujours activée.

**R** Vérifiez les paramètres « Matrix Controller ». (p. 109)

Le Fantom-G 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-G et agit en conséquence sur les nombreux paramètres de Patches correspondants.

En fonction de ces paramétrages, le Fantom-G 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.

**R** 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.

**R** 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?

**R** 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** Un Live/Studio Set a un son différent de celui qui a été sauvegardé.

**R** Vérifiez les points suivants.

- Si vous avez modifié les réglages d'un Patch utilisé par un Live/Studio Set, ou si le Patch en mémoire temporaire utilisé par le Live/Studio Set a été modifié par une unité MIDI externe, vous devez procéder à une sauvegarde pour les entendre dans de bonnes conditions.
- L'effet de Mastering peut avoir été modifié. (Ses réglages ne sont pas sauvegardés avec le Live set.)
- Les paramètres MFX peuvent avoir été modifiés. (Ils ne sont pas sauvegardés comme partie du Live set.)

**Q** Une carte d'extension a un son différent de celui que j'avais sauvegardé.

**R** Si la carte a été remise en place dans un autre connecteur que celui qui avait servi lors de la sauvegarde du Live/Studio Set, elle ne donnera pas le même son. Vous devez la remettre dans l'emplacement qui avait servi lors de la sauvegarde.

**Q** Les Patches ont un son différent de celui qui a été sauvegardé.

**R** Vérifiez les points suivants.

- Si vous avez modifié le son à partir des contrôles d'une unité MIDI externe, la sauvegarde n'a pas pris en compte ces modifications.
- L'effet de Mastering peut avoir été modifié. (Ses réglages ne sont pas sauvegardés avec le Patch)

**Q** Les paramètres de l'arpégiateur et du contrôleur D Beam en mode Live/Studio sont différents de ceux du Live/Studio Set.

**R** Comme le Fantom-G mémorise les paramètres de l'arpégiateur et du D-Beam avec chaque Live/Studio Set, il fonctionnera selon les paramètres définis pour chaque Live/Studio Set.

## Problèmes liés au séquenceur

**Q** Les Standard MIDI files (SMF) ne sont pas lus correctement.

**R** Vérifiez les points suivants:

- Le sélecteur « Receive General MIDI/General MIDI 2 System » a-t-il été mis en position « ON »?

Mettez ce paramètre « Rx GM System ON/Rx GM2 System ON (SYSTEM/MIDI) » sur ON (p. 295).

- N'avez-vous pas commencé la lecture au milieu du morceau? Le début d'un morceau GM comporte un message « General MIDI/General MIDI 2 System On » et dans certains cas, les Songs GM ne peuvent pas être lus correctement sans ce message.
- N'essayez-vous pas de relire des morceaux au format GS? Les morceaux qui ont été créés exclusivement pour les sons de la série Sound Canvas peuvent ne pas être relus correctement sur le Fantom-G.

**Q** Après l'enregistrement, le Song ne produit aucun son quand on le met en lecture.

**R** Les pistes enregistrées ne sont-elles pas muées?

Désactivez le mute (p. 134).

**Q** Le tempo est différent de celui choisi à la dernière lecture du Song.

**R** Si un Song est lu après que le tempo a été changé, ce nouveau tempo ne sera pas mémorisé tant que le Song n'aura pas été sauvegardé à nouveau sur disquette. Par contre, si vous procédez à cette sauvegarde, le tempo précédent sera effacé et remplacé par le nouveau. Lors de la sauvegarde, il est donc important de bien vérifier la valeur du tempo en cours.

**Q** L'appel des sons se fait de manière désordonnée.

**R** Utilisez l'édition Microscope (p. 250) pour vérifier:

- Que des messages Program Change indésirables ont pu être saisis? Ou n'ont-ils pas été dupliqués?
- Des erreurs n'ont-elles pas été faites dans les affectations de canaux MIDI lors de la saisie des messages Program Change?

**Q** Des données supposées présentes n'apparaissent pas en Microscope.

**R** Vérifiez les points suivants.

- En mode View Select (p. 252), n'avez-vous pas demandé le filtrage de certaines données?

**Q** Après avoir utilisé un séquenceur MIDI pour jouer un Song, les sons restent muets même après l'envoi de Program Changes.

**R** Il peut arriver qu'un message Bank Select non interprétable par le Fantom-G soit présent au sein du Song. Aucun son n'est joué, en effet, si le groupe de Tone ne correspond pas à un de ceux accessibles dans le Fantom-G par les messages Bank Select MSB/LSB. Notez que si vous omettez le message Bank Select et n'envoyez qu'un Program Change, le Tone correspondant à ce programme dans le groupe en cours sera appelé. Essayez de re-sélectionner le Tone à l'aide des touches de la face avant. D'autre part, en sélectionnant les Tones à partir d'une unité MIDI externe, veillez à envoyer les messages Bank Select MSB/LSB et Program Change en une seule fois et dans cet ordre (l'ordre du MSB et du LSB est, par contre, indifférent). Dans certains cas vous pouvez ne plus entendre aucun son après avoir écouté un Song terminé par un fade-out. Les messages de volume ou d'expression ayant servi au decrescendo peuvent être en cause. Vérifiez les valeurs de ces messages et reparamétrez-les de manière appropriée.

**Q** Les exécutions sont ralenties ou présentent des interruptions.

**R** 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. Avec certains sons continus comportant des atténuations longues, même si le son ne vous semble plus audible, son traitement peut se poursuivre et intervenir sur la polyphonie de l'instrument.

### ASTUCE

Dans la fenêtre « Part Information », vous pouvez vérifier le nombre de notes pour lesquelles un son est en cours d'utilisation (p. 132).

- 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-G, 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.

- 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.

### ASTUCE

Vous pouvez utiliser la fonction « Data Thin » en « Phrase Modify » (p. 248) pour effectuer une réduction de taille ou une extraction des messages indésirables.

## Problèmes liés au MIDI et aux unités externes

- Ⓞ Absence de son au niveau des unités MIDI externes.
- Ⓡ Vérifiez les points suivants:
  - **En mode Live/Studio**  
Paramètre KBD switch (p. 61, p. 69)
  - \* *Ce paramètre n'est-il pas en position OFF pour la Part externe concernée? (p. 135)*
- Ⓞ Les messages système exclusif ne sont pas reçus.
- Ⓡ Vérifiez les points suivants:
  - L'instrument est-il paramétré pour la réception de messages système exclusif?  
Réglez le paramètre Rx Exclusive sur ON (p. 295).
  - Le numéro d'ID de l'appareil émetteur correspond-il à celui du Fantom-G?  
Vérifiez le paramètre « Device ID » (p. 295).
- Ⓞ Après avoir branché un séquenceur MIDI externe ou un clavier MIDI sur la prise MIDI IN, le pilotage d'un Rhythm Set du Fantom-G s'est révélé impossible. Pourquoi?
- Ⓡ Vérifiez que le canal de transmission MIDI de l'unité MIDI externe correspond bien au canal de réception MIDI du Fantom-G.

- Ⓞ 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.
- Ⓡ 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 à l'échantillonnage

- Ⓞ La source externe est inaudible ou trop faible.
- Ⓡ Vérifiez les points suivants.
  - [MIX IN] est-il éteint?  
Appuyez sur [MIX IN] pour l'allumer.
  - Le niveau de la source externe n'a-t-il pas été réduit?  
Pour échantillonner, utilisez le bouton EXT SOURCE « VOLUME » pour obtenir un niveau de travail correct. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [MIX IN] pour accéder à la page Input Setting et vérifier les niveaux.
  - 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).
- Ⓞ La source externe n'est pas stéréo (ou n'est pas mono)
- Ⓡ Vérifiez les points suivants.
  - Le paramètre Stereo Switch (p. 260) n'est-il pas sur mono (stereo).
  - Le paramètre Input Select n'est-il pas réglé sur « LINE IN L », ou « Microphone »?  
Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [MIX IN] pour accéder à l'écran « Input Setting », puis réglez « Input Select » sur « LINE IN L/R » ou « Microphone »?
- Ⓞ Le son du micro est inaudible ou trop faible.
- Ⓡ Vérifiez les points suivants.
  - Le câble micro est-il correctement branché?  
Vérifiez le branchement.
  - Le câble micro n'est-il pas rompu?
  - La source sélectionnée n'est-elle pas différente de « mic ».  
Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [MIX IN] pour accéder à l'écran « Input Setting », puis réglez « Input Select » sur « Microphone »

- Le niveau « mic level » n'a-t-il pas été réduit?  
Pour échantillonner, utilisez le bouton « EXT SOURCE "LEVEL" » pour obtenir un niveau de travail convenable.
- N'avez-vous pas branché un micro à condensateur?  
Avec un micro à condensateur, vous devez activer l'alimentation fantôme.  
Mettez le sélecteur MIC/GUITAR sur PHANTOM ON (p. 24)
- Le sélecteur MIC/GUITAR n'est-il pas en position GUITAR?  
Réglez le sélecteur de gain INPUT sur PHANTOM ON or PHANTOM OFF (p. 24)

**Q** Échantillonnage impossible.

**R** Vérifiez les points suivants.

- Disposez-vous de suffisamment de mémoire libre?  
Quand la mémoire est insuffisante, le message « Sample Memory Full!» apparaît. (p. 264)  
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. 308, p. 310)

**Q** Le son échantillonné comporte trop de bruit ou de distorsion.

**R** 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. 260) 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 paramètres d'effets sont-ils corrects?  
Certains types d'effets peuvent créer des niveaux trop élevés ou peuvent créer volontairement de la distorsion. D'autres peuvent volontairement ou non renforcer un bruit de fond.  
Désactivez temporairement les effets et vérifiez si l'échantillon lui-même comporte du bruit ou de la distorsion, puis reprenez éventuellement le paramétrage des effets.
- Plusieurs samples ne sont-ils pas lus simultanément?  
Même avec un niveau correct pour chaque sample pris isolément, leur lecture simultanée peut créer un niveau global trop fort et générateur de distorsion. Réduisez éventuellement le niveau de chaque sample.

**Q** Sauvegarde des données d'échantillonnage impossible.

**R** Vérifiez les points suivants.

- L'espace libre est peut-être insuffisant, que ce soit en mémoire interne ou sur clé USB.

## Problèmes liés à une clé USB

**Q** Clé USB non détectée.

Les fichiers ne s'affichent pas.

**R** Vérifiez le format de votre clé USB. (p. 280)

- Le Fantom-G ne peut utiliser que des clés formatées au format FAT.  
Si votre clé USB a été formatée à un autre format, veuillez la reformater au format FAT.

**Q** Sauvegarde impossible sur la clé USB.

**R** Vérifiez les points suivants.

- Cette clé n'est-elle pas protégée en écriture?
- Dispose-t-elle de suffisamment d'espace libre?

## Problèmes liés à la liaison USB

**Q** Le Fantom-G n'est pas reconnu par mon ordinateur.

**R** Le Fantom-G ne peut être branché que sur un ordinateur dont le port US est compatible avec le standard USB 2.0 Hi-Speed.

# 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  |
|--------------------------------------|--|---|
| <b>USB Memory Not Ready!</b>         | Clé USB non branchée.  | Branchez une clé USB.   |
| <b>Read Error!</b>                   | Échec du chargement des données d'une clé USB.   | Vérifiez que la clé USB est bien branchée.  |
|                                      | Fichier endommagé.   | N'utilisez pas ce fichier.  |
| <b>Write Error!</b>                  | Le format du fichier est incorrect.  | N'utilisez pas ce fichier.  |
|                                      | Écriture impossible sur la clé USB.  | Vérifiez que la clé USB est bien branchée.  |
|                                      | Les données n'ont pas pu être écrites sur la clé USB faute d'espace libre suffisant.   | Supprimez les fichiers inutiles sur la clé USB. Vous pouvez aussi utiliser une autre clé.   |
| <b>System Memory Damaged!</b>        | Le fichier ou la clé USB est protégé contre l'écriture.  | Vérifiez que le fichier ou la clé ne sont pas protégés contre l'écriture.   |
|                                      | La mémoire système est peut-être 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. |
| <b>File Not Found!</b>               | Fichier introuvable sur la clé USB.  | Sauvegardez à nouveau ce fichier sur la clé USB.  |
| <b>MIDI Buffer Full!</b>             | Un flux de données MIDI excessif n'a pas pu être traité.   | Réduisez la quantité de données MIDI transmises.  |
| <b>MIDI Offline!</b>                 | Un problème est intervenu au niveau de la connexion.   | Vérifiez que vos câbles MIDI ne sont pas endommagés ou débranchés.  |
| <b>USB Offline!</b>                  | Le câble USB n'est pas branché.  | Vérifiez le bon état de la connexion USB avec le Fantom-G.  |
| <b>Data not found</b>                | Les données à insérer ne sont pas définies.  | —   |
| <b>Empty Sample!</b>                 | Ce sample ne contient aucune donnée.   | Choisissez un sample non vide.  |
| <b>Empty Song!</b>                   | Ce song est vierge et ne peut donc être joué.  | Choisissez un Song contenant des données.   |
| <b>File Name Duplicate</b>           | 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.                |
| <b>Illegal File!</b>                 | Le Fantom-G ne peut pas utiliser ce fichier.   | —   |
| <b>Memory Damaged!</b>               | 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. |
| <b>Memory Full!</b>                  | Mémoire interne ou sur carte insuffisante pour effectuer la sauvegarde.  | Supprimez les données inutiles.   |
| <b>No More Sample Numbers!</b>       | Le sample ne peut pas être divisé plus avant.  | Supprimez les samples inutilisés pour récupérer 256 numéros de sample consécutifs ou plus.  |
|                                      | Comme il y a moins de 256 numéros de sample libres, aucun échantillonnage n'est plus possible.   |   |
| <b>No More Song Numbers!</b>         | Il n'est pas possible de sauvegarder de nouveau Song : le maximum de 256 Songs simultanés en banks user et Card a été atteint.                         | Supprimez les Songs inutiles.   |
| <b>No More Phrase Numbers!</b>       | Il n'est pas possible de sauvegarder de nouvelle phrase. le maximum de 2000 phrases dans un projet a été atteint.                                      | Supprimez les phrases inutiles.   |
| <b>Now Playing!</b>                  | Le Fantom-G est en lecture et cette opération ne peut pas être exécutée.   | Arrêtez la lecture avant de relancer l'opération.   |
| <b>Permission Denied!</b>            | Fichier protégé.   | —   |
| <b>Playback Tempo Range Over</b>     | Les valeurs du tempo sont en dehors des limites autorisées et sont remplacées par des valeurs incluses dans ces limites.                               | —   |
| <b>Recording Parameter Error</b>     | Vous essayez de commencer un enregistrement après un fragment en boucle.   | Démarrez votre enregistrement avant ou au sein du fragment en boucle.   |
| <b>Rec Over Flow</b>                 | Un trop gros afflux de données MIDI n'a pas pu être traité correctement.   | Réduisez le flux de données à enregistrer.  |
| <b>Sample Length Too Short!</b>      | 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.  |
| <b>Rec Length Too Short!</b>         | Durée d'enregistrement trop courte.  | Augmentez la durée d'enregistrement.  |
| <b>Sample Memory Full!</b>           | La mémoire d'échantillonnage est trop faible et aucun enregistrement n'est plus possible.  | Supprimez les samples inutiles.   |
| <b>Song Format Error</b>             | Ce Song est endommagé.   | Le Song est inutilisable.   |
| <b>Song Full</b>                     | Le nombre maximum de notes enregistrables dans un Song ou un Pattern a été atteint. Il n'est plus possible d'enregistrer ou d'éditer quoi que ce soit. | Utilisez les commandes Delete ou Erase de la page Track Edit pour supprimer les données inutiles.   |
| <b>Song Not Found</b>                | Le Song sélectionné est introuvable.   | —   |
| <b>You Cannot Erase This Message</b> | Ce message ne peut pas être effacé.  | —   |
| <b>You Cannot Move This Message</b>  | Ce message ne peut pas être déplacé.   | —   |

# À propos du MIDI

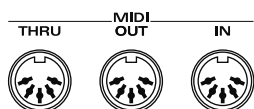
Le système MIDI (**Musical Instruments Digital Interface**) est un ensemble de spécifications standardisées permettant l'échange de données musicales entre instruments de musique numériques. En reliant des unités équipées de prises MIDI à l'aide d'un câble MIDI, vous pouvez faire jouer plusieurs instruments à partir d'un même clavier, effectuer automatiquement et à distances des changements de programme ou toutes sortes d'autres actions.

Si vous utilisez le Fantom-X tout seul, comme instrument indépendant, vous n'aurez en fait pas à vous occuper beaucoup du MIDI.

Par contre, si vous devez utiliser des unités MIDI externes en association avec le Fantom-X, il peut être utile que vous lisiez attentivement ce qui suit.

## Prises MIDI

Le Fantom-X est équipé des trois types de prises MIDI définies par le standard, qui ont chacune un fonctionnement spécifique.



## MIDI IN

Ce connecteur reçoit les messages MIDI transmis par les unités MIDI externes reliées à l'appareil. Le Fantom-X peut ainsi, selon le type de message, jouer des notes, changer de programme, effectuer des modulations etc.

## MIDI OUT

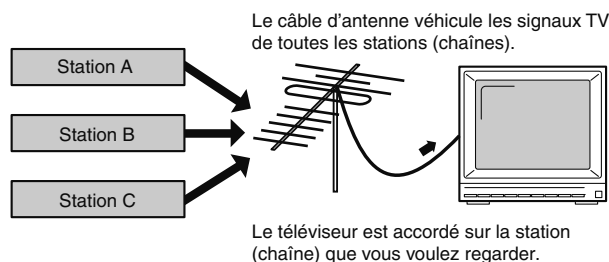
Ce connecteur transmet les messages MIDI générés par l'appareil vers les unités MIDI externes qui lui sont reliées. La prise MIDI OUT du Fantom-X sert à émettre les données d'exécution de la section clavier/contrôles ainsi que les données de sauvegarde de ses différents programmes.

## MIDI THRU

Les messages MIDI reçus en MIDI IN sont retransmis sans modification par ce connecteur à destination d'autres appareils MIDI de la chaîne. Vous l'utiliserez si vous devez commander plusieurs unités MIDI simultanément.

## Canaux MIDI et générateurs de son multitimbraux

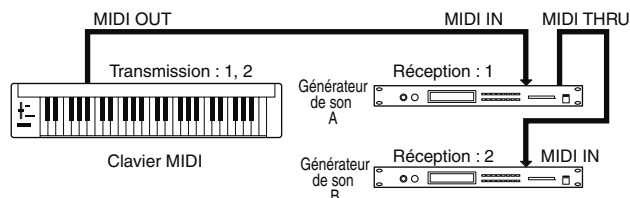
Le MIDI permet la transmission de très nombreux types de données sur un câble unique. La chose est rendue possible, entre autres, par le concept des **canaux MIDI**. Les canaux MIDI permettent de des messages destinés à un instrument donné d'être distingués de ceux destinés à un autre. D'une certaine manière, ces «canaux» sont analogues aux chaînes de télévision hertzienne. En changeant de chaîne, vous pouvez voir les programmes émis par différents émetteurs. De la même manière, le MIDI permet à un appareil de sélectionner l'information qui lui est destinée au sein d'un flot commun de données destinés à tous les appareils.



Le système MIDI utilise 16 canaux numérotés de 1 à 16. Vous devez régler votre appareil de manière à ce qu'il ne reçoive que les informations qui lui sont destinées.


### Exemple :

Vous pouvez régler le Fantom-X 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 () . Les fichiers musicaux arborant également ce logo peuvent être joués sur tout appareil au standard General MIDI et produisent dans tous les cas une performance musicale équivalente.

### General MIDI 2

Le système General MIDI 2 () , qui assure la compatibilité ascendante avec le General MIDI étend les capacités expressives des sons utilisés et assure une plus grande compatibilité. Des aspects précédemment non couverts par le standard General MIDI (manière d'éditer les sons, utilisation des effets), y sont définis de manière plus précise. Le nombre de sonorités disponibles a également été étendu. Les générateurs de sons compatibles General MIDI 2 peuvent restituer des morceaux arborant aussi bien le logo General MIDI que le logo General MIDI 2.

Dans certains cas, le mode General MIDI, conventionnel qui n'est pas doté des nouvelles fonctionnalités est appelé «General MIDI 1» pour le distinguer du General MIDI 2.

| Fonction...   | Transmis   | Reconnus   | Remarques  |
|---|--|--|--|
| Canal de base<br>Par défaut<br>Modifié  | 1–16<br>1–16   | 1–16<br>1–16   |  |
| Mode<br>Par défaut<br>Messages<br>Modifié   | Mode 3<br>Mono, Poly<br>*****  | Mode 3<br>Mode 3, 4 (M = 1)  | * 2  |
| Numéros de notes :<br>n° réels joués  | 0–127<br>*****   | 0–127<br>0–127   |  |
| Vélocité<br>Note On<br>Note Off   | O<br>O   | O<br>O   |  |
| After Touch<br>Polyphonique<br>Canal  | O<br>O   | O<br>O   | *1<br>*1   |
| Pitch Bend  | O  | O  | *1   |
| Contrôles MIDI  | 0, 32 O *1<br>1 O<br>5 O<br>6, 38 O<br>7 O<br>10 O<br>11 O<br>64 O<br>65 O<br>66 O<br>67 O<br>68 O<br>71 O<br>72 O<br>73 O<br>74 O<br>75 O<br>76 O<br>77 O<br>78 O<br>80 O<br>81 O<br>82 O<br>83 O<br>84 O<br>91 O<br>93 O<br>1–31, 33–95 O<br>96, 97 X<br>98, 99 X<br>100, 101 X<br>102–119 X | O *1<br>O *1<br>O<br>O<br>O *1<br>O *1<br>O *1<br>O *1<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O (Tone 1 Level)<br>O (Tone 2 Level)<br>O (Tone 3 Level)<br>O (Tone 4 Level)<br>O<br>O (Reverb)<br>O (Chorus)<br>O<br>X<br>X<br>O<br>X | Bank select<br>Modulation<br>Portamento time<br>Data entry<br>Volume<br>Panpot<br>Expression<br>Hold 1<br>Portamento<br>Sostenuato<br>Soft<br>Legato foot switch<br>Resonance<br>Release time<br>Attack time<br>Cutoff<br>Decay time<br>Vibrato rate<br>Vibrato depth<br>Vibrato delay<br>General purpose controller 5<br>General purpose controller 6<br>General purpose controller 7<br>General purpose controller 8<br>Portamento control<br>General purpose effects 1<br>General purpose effects 3<br>General purpose controller<br>Increment, Decrement<br>NRPN LSB, MSB<br>RPN LSB, MSB<br>Undefined |
| Changement de programme : n° réels  | O *1<br>*****  | O *1<br>0–127  | Programmes 1–128   |
| Système exclusif  | O  | O  | *1   |
| Système Commun<br>: Song Position<br>: Song Select<br>: Tune Request  | X<br>X<br>X  | X<br>X<br>X  |  |
| Système Temps réel<br>: Clock<br>: Commands   | X<br>X   | X<br>X   |  |
| Messages auxiliaires<br>: All Sound Off<br>: Reset All Controllers<br>: Local On/Off<br>: All Notes Off<br>: Active Sensing<br>: System Reset | X<br>X<br>X<br>X<br>O<br>X   | O<br>O<br>X<br>O (123–127)<br>O<br>X   | *1   |
| Remarques   | * 1 O X est sélectionnable.<br>* 2 Reconnu comme M=1 même si M≠1.  |  |  |

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui  
X : Non



(Section séquenceur)

Date : 1 février 2008

Modèle Fantom-G6/G7/G8

**Implémentation MIDI**

Version : 1.00

| Fonction...               |   | Transmis                   | Reconnus                             | Remarques                                 |
|---------------------------|---|----------------------------|--------------------------------------|---|
| Canal de base             | Par défaut<br>Modifié   | Tous canaux<br>X           | Tous canaux<br>1–16                  | Il n'y a pas de canal de base spécifique. |
| Mode                      | Par défaut<br>Messages<br>Modifié   | X<br>X<br>*****            | X<br>X                               |   |
| Numéros de notes :        | n° réels joués  | 0–127<br>*****             | 0–127<br>0–127                       |   |
| Vélocité                  | Note On<br>Note Off   | O<br>O                     | O<br>O                               |   |
| After Touch               | Polyphonique<br>Canal   | O<br>O                     | O<br>O                               | *1<br>*1                                  |
| Pitch Bend                |   | O                          | O                                    | *1  |
| Contrôles MIDI            | 0–119   | O                          | O                                    | *1  |
| Changement de programme : | n° réels  | O<br>*****                 | O<br>0–127                           | *1  |
| Système exclusif          |   | O                          | O                                    | *1  |
| Système Commun            | : Quarter Frames<br>: Song Position<br>: Song Select<br>: Tune Request  | O<br>O<br>X<br>O           | O<br>O<br>X<br>O                     | *1<br>*1<br>*2<br>*1                      |
| Système temps réel        | : Clock<br>: Commands   | O<br>O                     | O<br>O                               | *1<br>*1                                  |
| Messages auxiliaires      | : All Sound Off<br>: Reset All Controllers<br>: Local On/Off<br>: All Notes Off<br>: Active Sensing<br>: System Reset   | O<br>O<br>X<br>O<br>O<br>X | O<br>O<br>X<br>O (123–127)<br>O<br>X | *2<br>*3<br>*3                            |
| Remarques                 | *1 O X est sélectionnable.<br>*2 Non mémorisé/transmis quand il est reçu mais peut être créé/transmis avec le Microscope.<br>*3 Messages de mode (123–127) enregistrés et transmis après que toutes les notes en cours soient terminées. Le message All Note lui-même n'est pas enregistré et transmis. Mais il peut être créé dans Microscope et transmis. |                            |                                      |   |

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLYMode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONOO : Oui  
X : Non

Présentation

Son 1

Son 2

Son 3

Pads

Séquenceur

Échantillonneur

Menus/Système

Appendices

# Caractéristiques

Fantom-G6/G7/G8:

Clavier synthétiseur (Conforme au système General MIDI 2)

## Clavier

[G6] 61 touches (avec vélocité et aftertouch canal)

[G7] 76 touches (avec vélocité et aftertouch canal)

[G8] 88 touches (avec mécaniques à action de marteaux progressive II, toucher ivoire, et aftertouch canal)

## Section générateur de son

### Polyphonie maximum

128 voix (partagées avec la section sampling)

### Parts

16 parts (internes) + 16 parts (externes) + 2 parts (ARX) + 24 parts (pistes audio)

### Mémoire de formes d'ondes

256 Mo (équivalent 16 bits linéaire)

### Formes d'ondes

2230

### Mémoire Preset

Patches : 1664 + 256 (GM2)

Rhythm Sets: 64 + 9 (GM2)

Live Sets: 512

Studio Sets: 8

### Mémoire utilisateur (User, pour un projet)

Patch: 512

Rhythm Set: 64

Live Sets: 512

Studio Sets: 128

### Effets

Multi-effets de Patch

(PFX): 16 systèmes, 76 types

Multi-Effets

(MFX): 2 systèmes, 78 types

Chorus: 1 système, 3 types

Reverb: 1 système, 10 types

Effets d'entrée: 1 système, 6 types

Mastering: 1 système, compresseur 3 bandes

## Section échantillonnage

### Format de données

16 bits linéaire (format de fichiers: .WAV/.AIFF)

### Fréquence d'échantillonnage

44,1 kHz (fixe)

### Temps d'échantillonnage maximum

- Sans extension de mémoire (32 Mo)  
mono: 360 s. env., stéréo: 180 s. env.
- Avec extension mémoire DIMM (544 Mo)  
mono: 108 mn. env., stéréo: 54 mn. env.

### Nombre de Samples (pour 1 projet)

2 000

## Section séquenceur

### Pistes

Pistes MIDI tracks (Internes/Externes/ARX): 128 max.

Pistes audio: 24 max.

Piste de tempo: 1

Piste d'indications de mesure: 1

### Résolution

480 TPQN (ticks par noire)

### Tempo

5 à 300 à la noire

### Songs (pour 1 projet)

50

### Phrases (pour 1 projet)

2,000

### Nombre de notes (pour 1 projet)

env. 1 000 000 notes

### Nombre de mesures

9 998 mesures

### Méthodes d'enregistrement

Temps réel, Pas à pas

## Autres

### Arpegiateur

128

### Sets Arpeggio

128

## Sets RPS

32

## Sets Rhythm Pattern

32

## Fonction Chord Memory

128

## Sets « Chord Memory »

128

## Écran

LCD couleur rétro éclairé type graphique, 8,5 pouces, TFT Wide VGA (800 x 480 pixels)

## Pads

16 pads avec vélocité et aftertouch polyphonique

## Contrôles

Levier Pitch Bend/Modulation  
Boutons rotatifs x 4  
 Curseurs x 8  
Sélecteurs assignables x 2  
D Beam

## Connecteurs

Prise casque: jack 6,35 stéréo  
Sorties A (MIX), (L/MONO, R): jack 6,35 TRS  
Sorties B (L, R): jack 6,35  
Entrées (L/MONO/MIC, R): jack 6,35  
Entrée Mic./Guitar: combo jack 6,35/XLR (alimentation fantôme) (haute impédance)  
Connecteur pédale de maintien/Hold (avec fonction demi-pédale)  
Connecteur pédale de contrôle (assignable) x 2  
Prises MIDI (IN, OUT, THRU)  
Port informatique USB (compatible avec le transfert de fichiers (mass storage class) et Audio/MIDI)  
Connecteur souris USB  
Interface audionumérique (COAXIAL INPUT/OUTPUT)  
Connecteur d'alimentation

## Baies d'extension

- Extension du générateur de son  
Cartes d'extension ARX: 2 connecteurs
- Extension de la mémoire d'échantillonnage  
DIMM: 1 connecteur (compatible PC133, CL= 2/3, 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo (3,3 V))

## Support de stockage externe

Clé USB (mémoire flash)

## Alimentation

117 V, 230 V, 240 V alternatif (50/60 Hz)  
220 V alternatif (60 Hz)

## Consommation

30 W

## Dimensions

[G6] 1066 (L) x 411 (P) x 142 (H) mm

[G7] 1278 (W) 411 (D) x 142 (H) mm

[G8] 1396 (W) 502 (D) x 183 (H) mm

## Poids

[G6] 14,5 kg

[G7] 16,6 kg

[G8] 33,6 kg

## Accessoires

Mode d'emploi  
Guide de prise en main  
Liste des sons  
Guide d'installation des pilotes  
CD-ROM (Editor, USB MIDI driver)  
Cordon d'alimentation

## Options

Cartes d'extension: ARX Series  
Stand clavier: KS-18Z (Fantom-G6/G7/G8),  
KS-G8 (Fantom-G8)  
Pédale interrupteur: DP series  
Interrupteur au pied: BOSS FS-5U  
Pédale d'expression: EV-5  
Clé USB: M-UF1G  
Micro: DR series  
Casque: RH-200

\* Dans le cadre d'une amélioration constante de nos produits, ces caractéristiques et l'esthétique de cet appareil sont sujettes à modifications sans préavis.

# Index

## A

|   |                  |
|---|------------------|
| Accent Rate (fonction)<br>(Arpeggio Accent Rate) .....    | 79               |
| Accès rapide .....  | 44               |
| Accordage .....   | 293              |
| Accordage grossier .....                                  | 137              |
| Activation bouclage .....                                 | 223              |
| Affectations .....  | 151, 154         |
| Affectation de sortie .....                               | 210              |
| Affectation pédale de contrôle .....                      | 287              |
| Aftertouch canal .....                                    | 251              |
| Aftertouch polyphonique .....                             | 251              |
| Aftertouch Sens (sensibilité de l'aftertouch) .....       | 288              |
| AIFF .....  | 283              |
| Alternate Pan Depth (fonction).....                       | 101, 125         |
| Amp (fonction).....                                       | 131, 270         |
| Analog Feel (fonction)<br>(Analog Feel Depth) .....       | 90               |
| Annulation .....  | 239              |
| Annulation de la liaison .....                            | 227              |
| Appearance (fonction).....                                | 300              |
| Arpeggiateur .....  | 22, 78, 146, 193 |
| Arpeggio Hold (fonction) .....                            | 146              |
| Arpeggio (numéro) .....                                   | 146, 193         |
| Arpeggio (groupe de Part) .....                           | 146              |
| Arpeggio (numéro de Part) .....                           | 146              |
| Arpeggio (sélecteur de Part) .....                        | 136              |
| Arpeggio Switch (fonction).....                           | 146              |
| Assignable .....  | 22, 75           |
| Attack Time Offset (fonction).....                        | 91               |
| Attaque .....   | 160              |
| Audio .....   | 36               |
| AUDIO INPUT MIC/GUITAR (connecteur) .....                 | 24               |
| Audio Rec Channel<br>(canal d'enregistrement audio) ..... | 231              |
| Audio Rec Mode<br>(mode d'enregistrement audio) .....     | 230              |
| Auto Chop (fonction) .....                                | 273              |

## B

|   |         |
|---|---------|
| BANK .....  | 189     |
| Bank<br>(bank de Rhythm set) .....                            | 192     |
| Barrette DIMM .....   | 35      |
| Beam Trigger Mode (fonction) .....                            | 73, 143 |
| Beam Trigger Pad (fonction).....                              | 73, 143 |
| Beam Trigger Velo (fonction)<br>(Beam Trigger Velocity) ..... | 73, 143 |
| Bend Mode (fonction).....                                     | 97      |
| Bend Mode Control (fonction) .....                            | 97      |
| Bias .....  | 101     |
| Bias (direction) .....  | 101     |
| Bias Level (fonction) .....                                   | 101     |
| Bias Position (fonction).....                                 | 101     |
| BOOKMARK .....  | 198     |

|   |         |
|---|---------|
| Booster .....                                     | 94      |
| Booster 1&2, 3&4<br>(Booster Gain 1&2, 3&4) ..... | 94      |
| Bouclage .....                                    | 22, 208 |
| Boutons rotatifs 1-4 .....                        | 23      |
| Boutons rotatifs .....                            | 145     |
| Boutons rotatifs 1-4 (affectation) .....          | 76, 289 |
| Boutons rotatifs 1-4 (paramétrage) .....          | 76      |

## C

|   |                  |
|---|------------------|
| Canal de réception .....  | 134              |
| Cartes d'extension .....  | 35               |
| CD .....  | 255              |
| Change Channel (fonction).....  | 246              |
| Change Duration (fonction).....                                       | 246              |
| Change Velocity (fonction).....                                       | 245              |
| Changement de métrique .....  | 237              |
| Changement de programme .....   | 251              |
| Changement de tempo .....   | 236              |
| Chargement .....  | 214, 264         |
| Chop (fonction).....  | 272              |
| Chord Memory (fonction).....  | 22, 80, 146, 193 |
| Chord Switch (fonction).....  | 146              |
| Chorus .....  | 36, 159          |
| Chorus (niveau) .....   | 153, 156         |
| Chorus Output Assign (fonction).....                                  | 153, 156         |
| Chorus Output Select (fonction) .....                                 | 153, 156         |
| Chorus Send Level (fonction).....                                     | 74, 144          |
| Chorus Sw (fonction).....   | 153, 156         |
| Clavier .....   | 22, 288          |
| Compare (fonction) .....  | 89, 117          |
| Connecteur d'alimentation .....                                       | 24               |
| CONTROL .....   | 23               |
| Control 1-4 Source (fonction).....                                    | 109              |
| Control Aftertouch<br>(sélection du contrôle aftertouch) .....        | 147              |
| Control Bender<br>(sélection du contrôle Pitch Bend) .....            | 147              |
| Contrôles MIDI .....  | 251              |
| Contrôles temps réel .....  | 75-76            |
| Control Destination 1-4<br>(Destination contrôle Matrix 1-4) .....    | 109              |
| Control Hold Pedal<br>(sélection du contrôle de la pédale Hold) ..... | 147              |
| Control Modulation<br>(Control Modulation Switch) .....               | 147              |
| Control Pedal 1 Assign (fonction).....                                | 287              |
| Control Pedal 1 Panel Switch Assign (fonction).....                   | 287              |
| Control Pedal 1, 2<br>(activation Control Pedal 1, 2) .....           | 147              |
| Control Remain<br>(activation Control Remain) .....                   | 294              |
| Control Sens 1-4 (fonction)<br>(Matrix Control Sens 1-4) .....        | 111              |
| Control Tone 1-4 (fonction)<br>(Tone Control Switch 1-4) .....        | 111              |
| Copie .....   | 234, 243, 253    |

- Couches ..... 62
- Create (fonction) ..... 252
- Create Project (fonction) ..... 278
- Ctrl Switch (fonction) ..... 147
- Curseur ..... 145
- Curseurs 1–8 ..... 23
- Cursor (fonction) ..... 23, 40
- Cutoff Offset (fonction) ..... 90
- Cutoff Velocity Curve (fonction) ..... 99, 123
- Cutoff Velocity Sens (fonction) ..... 99, 123
- D**
- D Beam ..... 22, 143
- D Beam (affectation de source) ..... 287
- D Beam (contrôle) ..... 72–73
- D Beam Sens  
(Sensibilité D Beam) ..... 287
- D Beam (activation) ..... 143
- D Beam: ASSIGNABLE ..... 145
- D Beam: PAD TRIGGER ..... 143
- D Beam: SOLO SYNTH ..... 143
- Data not found (message) ..... 318
- Data Thin (fonction) ..... 248
- DEC ..... 23, 41
- Décompte ..... 222, 231
- Delay Time  
(temps de retard LFO1/LFO2) ..... 103
- Delete Phrase (fonction) ..... 215
- Démarrage ..... 298
- Déplacement ..... 233, 253
- Destination 1–4  
(destination Multi-Effects Control 1–4) ..... 157
- Device ID  
(numéro d'identification machine) ..... 295
- DIGITAL IN/OUT (connecteurs)  
(S/P DIF COAXIAL) ..... 24
- DIMM (mémoire) ..... 35
- Direction ..... 129, 191
- DISPLAY ..... 23
- Données d'usine ..... 35
- Données Preset ..... 35
- Drop (format) ..... 292
- Dst (fonction) ..... 243
- Duplicate (fonction) ..... 215
- E**
- Économiseur d'écran ..... 297
- Effacement ..... 242, 252
- Effacement temps réel ..... 224
- Effet ..... 36
- Effet sur les entrées ..... 36
- EFFECT SW ..... 199
- EFFECTS  
(ROUTING) ..... 23
- Emphasis (fonction) ..... 269
- Empty Sample! (message) ..... 318
- Empty Song! (message) ..... 318
- Enregistrement pas à pas ..... 226
- Enregistrement temps réel ..... 222
- ENTER ..... 23
- Enveloppe ..... 32
- Essai préalable ..... 225
- EXIT ..... 23
- EXP 1 ..... 23
- EXP 2 ..... 23
- EXPANSION ..... 23
- Expression  
(activation réception Expression) ..... 141
- External Bank Select LSB ..... 135
- External Bank Select MSB ..... 135
- External Program Number  
(changement de programme externe) ..... 135
- Extraction discrète ..... 248
- F**
- F1 ..... 40
- Factory Reset (fonction) ..... 280
- Fade Mode  
(LFO1/LFO2 Fade Mode) ..... 104
- Fade Time  
(LFO1/LFO2 Fade Time) ..... 104
- FAVORITE ..... 22, 202
- Favorite Level (fonction) ..... 55
- Favorite (écran) ..... 54–55
- Fenêtres ..... 40
- File Name Duplicate (message) ..... 318
- File Not Found! (message) ..... 318
- Type de filtre ..... 74, 98, 122, 144
- Fond d'écran ..... 299
- Font ..... 57
- FOOT PEDAL CTRL (CONTROL) 1, 2 (connecteur) ..... 24
- Formatage de la clé USB ..... 280
- Forme d'accord ..... 80–81, 146, 193
- Fréquence de coupure ..... 74, 144
- FXM ..... 92, 120
- FXM Color (fonction) ..... 92
- FXM Depth (fonction) ..... 92
- FXM (activation) ..... 92
- G**
- Gamme arabe ..... 138, 296
- Gammes microtonales ..... 138, 296
- Gap Time (fonction) ..... 298
- General ..... 89, 117, 129
- GM ..... 47, 52
- GM2 ..... 47, 52
- Grid Quantize Strength (fonction) ..... 223
- Groupes de mute ..... 118, 129, 191, 195
- GUITAR (Hi-Z) ..... 24
- H**
- Hauteur ..... 96, 121, 130, 137

# Index

- HOLD ..... 22-23, 78, 188  
Hold Bend (fonction) ..... 97  
HOLD (connecteur) ..... 24
- I**
- Illegal File! (message) ..... 318  
Import ..... 299  
Import Audio (fonction) ..... 283  
Import BMP (fonction) ..... 284  
Import Phrase (fonction) ..... 213  
Import Song (fonction) ..... 213  
Import Text (fonction) ..... 56, 284  
INC ..... 23, 41  
INDIVIDUAL 1-4 (connecteurs) ..... 24  
Info ..... 298  
Init (fonction) ..... 148  
INPUT ..... 22  
Input Effect (paramétrage) ..... 259  
Input (paramétrage) ..... 258  
Input/Sampling ..... 297  
Insertion ..... 233, 244
- J**
- JUMP ..... 22
- K**
- KBD ..... 61  
Key Trigger (fonction)  
(Arpeggio Key Trigger) ..... 79  
Key Trigger (fonction)  
(LFO1/LFO2 Key Trigger) ..... 104  
Keyboard Fade Width Lower (fonction) ..... 94  
Keyboard Fade Width Upper (fonction) ..... 95  
Keyboard Range Lower (fonction) ..... 94  
Keyboard Range Lower (fonction)  
(Part Keyboard Range Lower) ..... 135  
Keyboard Range Upper (fonction) ..... 94  
Keyboard Range Upper (fonction)  
(Part Keyboard Range Upper) ..... 135  
Keyboard (activation) ..... 61, 69, 135  
Keyboard Velocity (fonction) ..... 288  
Keyboard Velocity (fonction)  
(Arpeggio Keyboard Velocity) ..... 79  
Keyboard Velocity Curve (fonction) ..... 288  
Keyboard Velocity Sens (fonction)  
(Keyboard Velocity Sensitivity) ..... 288  
Knob 4 Assign (fonction) ..... 290  
Knob Assign 1-4 (fonction) ..... 145  
Knob Assign Select (fonction) ..... 289  
Knob Assign Source (fonction) ..... 289  
Knob Slider Mode (fonction) ..... 289  
Knob/Slider (boutons/curseurs) ..... 289  
KS-18Z ..... 27  
KS-G8 ..... 27
- L**
- Layer Edit (écran) ..... 64  
Lecture ..... 239  
Lecture d'un Song ..... 204-205  
Legato ..... 140  
Legato Retrigger (fonction)  
(Legato Retrigger Switch) ..... 105  
Legato (activation) ..... 105  
Level (fonction)  
(Sample tone level) ..... 191  
Level Velocity Curve (fonction) ..... 124  
Level Velocity Curve (fonction)  
(TVA Level Velocity Curve) ..... 100  
Level Velocity Sens (fonction) ..... 124, 131  
Level Velocity Sens (fonction)  
(TVA Level Velocity Sensitivity) ..... 100  
Lever de modulation ..... 23  
Liaison ..... 227  
LFO ..... 74  
LFO  
(Low Frequency Oscillator) ..... 32  
LFO End Step (fonction) ..... 104  
LFO Osc 1 Pitch Depth (fonction) ..... 74, 143  
LFO Osc 1 Pulse Width Depth (fonction) ..... 73, 143  
LFO Osc 2 Pitch Depth (fonction) ..... 74, 143  
LFO Osc 2 Pulse Width Depth (fonction) ..... 73, 143  
LFO (fréquence) ..... 74, 144  
LFO Step (type) ..... 104  
LFO1/2 ..... 102-103  
LFO1/LFO2 Delay Time Key Follow (fonction) ..... 103  
Libération ..... 264  
LINE (L, R) (connecteur) ..... 24  
LINE LEVEL (contrôle) ..... 24  
LIST/EDIT ..... 23  
LIVE ..... 22  
Live (mode) ..... 33, 39, 58, 151  
Live Play (Layer/Split) (écran) ..... 58-59, 61  
Live Set (fonction) ..... 33, 60  
Live Set Control Channel (fonction) ..... 295  
Live Set Memo (fonction) ..... 132  
Live Set Name (fonction) ..... 132  
Live Set Part Mixer (écran) ..... 63  
Load All (fonction) ..... 264  
Load Project (fonction) ..... 276  
Local (fonction) ..... 293  
Loop (forme d'onde) ..... 88, 116
- M**
- Magic Control (fonction) ..... 290  
MAGIC CTRL  
(Magic Control) ..... 23  
Marker ..... 208  
Master Key Shift (fonction) ..... 294  
Master Level (fonction) ..... 293  
Master Reverb Level ..... 293  
Master Tune (fonction) ..... 293  
Mastering ..... 160  
Mastering (effet) ..... 36, 160

|   |                 |  |                       |
|---|-----------------|--|-----------------------|
| Matrix Control (paramétrage)<br>(Control 1-4) .....                         | 109             | Mode Play .....  | 195                   |
| Mémoire DIMM .....  | 35              | Mode Studio .....  | 33, 39, 66, 154       |
| Mémoire interne .....   | 35              | Molette VALUE .....  | 23, 41                |
| Mémoire tampon .....  | 35              | Mono .....   | 140                   |
| Memory Damaged! (message) .....   | 318             | Mono/Poly .....  | 105                   |
| Memory Full! (message) .....  | 318             | Monophonique .....   | 50                    |
| Menu .....  | 23, 276         | Morceau .....  | 23, 36, 218, 228, 232 |
| Messages système exclusif .....   | 251             | Motif<br>(Arpeggio Motif) .....                              | 79                    |
| Métronome .....   | 293             | MP3 .....  | 255                   |
| Métronome (niveau) .....  | 293             | MTC .....  | 291                   |
| Métronome (mode) .....  | 293             | MTC Error Level (fonction) .....                             | 292                   |
| Métronome (son) .....   | 293             | MTC Frame Rate (fonction) .....                              | 291                   |
| MFX .....   | 36              | MTC Offset Time Frame (fonction) .....                       | 292                   |
| MFX Chorus Send Level (fonction)<br>(Multi-Effects Chorus Send Level) ..... | 155             | MTC Offset Time Hour (fonction) .....                        | 292                   |
| MFX Output Assign (fonction)<br>(Multi-Effects Output Assign) .....         | 156             | MTC Offset Time Minute (fonction) .....                      | 292                   |
| MFX Output Level (fonction)<br>(Multi-Effects Output Level) .....           | 155             | MTC Offset Time Second (fonction) .....                      | 292                   |
| MFX Reverb Send Level (fonction)<br>(Multi-Effects Reverb Send Level) ..... | 155             | MTC Sync Output (fonction)<br>(MTC Sync Output Switch) ..... | 291                   |
| MFX Sw (fonction)<br>(Multi-Effects Switch) .....                           | 155             | Multi .....  | 158                   |
| MFX Type (fonction)<br>(Multi-Effects Type) .....                           | 155             | Multi-effets .....   | 36                    |
| MFX/PFX (paramétrage) .....   | 161             | Multi-Effets (contrôle) .....                                | 158                   |
| MFX1-2 .....  | 158             | Multi-effets de Patch .....                                  | 36                    |
| MIC/GUITAR LEVEL (contrôle) .....   | 24              | MUTE .....   | 206                   |
| Microscope .....  | 250             | Mute Group .....   | 118, 129, 191, 195    |
| MIDI .....  | 36, 295         | Mute (activation) .....                                      | 134                   |
| MIDI Buffer Full! (message) .....   | 318             | <b>N</b>   |                       |
| MIDI Clock (fonction) .....   | 291             | Niveau .....   | 74, 144, 160          |
| MIDI (IN, OUT, THRU) (connecteurs) .....                                    | 24              | Niveau d'entrée Digital/USB .....                            | 297                   |
| MIDI (filtre) .....   | 141             | Niveau externe .....   | 135                   |
| MIDI Offline! (message) .....   | 318             | Niveau général .....   | 293                   |
| MIDI Phrase (fonction) .....  | 214             | Niveau panoramique .....                                     | 134-135               |
| MIDI Phrase (liste) .....   | 214             | Niveau relatif .....   | 125                   |
| MIDI (piste) .....  | 37              | No More Phrase Numbers! (message) .....                      | 318                   |
| MIDI TX SW .....  | 198             | No More Sample Numbers! (message) .....                      | 318                   |
| Misc (fonction) .....   | 107             | No More Song Numbers! (message) .....                        | 318                   |
| Mise en place .....   | 241             | Nom .....  | 42, 132               |
| MIX IN .....  | 22              | Non-Drop (format) .....                                      | 292                   |
| Mix In (activation) .....   | 297             | Normalize (fonction) .....                                   | 270                   |
| Mix/Parallel (fonction) .....   | 294             | Note .....   | 251                   |
| Mixer (écran) .....   | 207             | Now Playing! (message) .....                                 | 318                   |
| MMC (mode) .....  | 291             | Number / Name (fonction)<br>(Arpeggio set number) .....      | 193                   |
| MMC Output (fonction)<br>(MMC Output Switch) .....                          | 291             | Number / Name (fonction)<br>(Chord memory set number) .....  | 193                   |
| MODE .....  | 22              | Number / Name (fonction)<br>(Sample set number) .....        | 191                   |
| Mode d'affichage du témoin rythmique .....                                  | 293             | NUMERIC .....  | 23, 188               |
| Mode enregistrement .....   | 222             | Numéro / Nom .....   | 192                   |
| Mode Single .....   | 33, 39, 46, 151 | <b>O</b>   |                       |
| Mode Live .....   | 33, 39, 58, 151 | OCT .....  | 22                    |
| Mode One Shot .....   | 118             | Octave Range (fonction)<br>(Arpeggio Octave Range) .....     | 79                    |
| Mode Pad .....  | 23, 43, 288     | Octave Shift (fonction) .....                                | 90, 137               |

|  |               |   |                   |
|--|---------------|---|-------------------|
| Offset .....   | 139           | Part Mono/Poly (fonction) .....   | 140               |
| Offset<br>(LFO1/LFO2 Offset) .....   | 103           | PART MUTE .....   | 200               |
| One-shot (forme d'onde) .....  | 88, 116       | Part (niveau de sortie) .....   | 136, 152, 155     |
| OSC 1/2 (accordage grossier) .....   | 74, 144       | Part (panoramique) .....  | 134               |
| OSC 1/2 (accordage fin) .....  | 74, 144       | Part Portamento Switch (fonction) .....   | 138               |
| OSC 1/2 Pulse Width (fonction) .....   | 73, 143       | Part Portamento Time (fonction) .....   | 138               |
| OSC 1/2 Waveform (fonction) .....  | 73, 143       | Part Release Time Offset (fonction) .....   | 140               |
| OSC Sync Switch (fonction) .....   | 74, 144       | Part Resonance Offset (fonction) .....  | 139               |
| OSC2 (niveau) .....  | 74, 144       | Part Reverb Send Level (fonction) .....   | 137, 152, 155     |
| OUTPUT A (MIX) Jacks (L (MONO), R) .....                                       | 24            | Part Scale Tune C-B (fonction) .....  | 138               |
| Output Assign (fonction) .....   | 210           | PART SELECT .....   | 200               |
| OUTPUT B Jacks (L, R) .....  | 24            | Part Transpose (fonction) .....   | 137               |
| Output Gain .....  | 294           | Part (transposition d'octave) .....   | 137               |
| Output/EFX .....   | 136           | Part Velocity Sens Offset (fonction) .....  | 136               |
| <b>P</b>   |               | Part Vibrato Delay (fonction) .....   | 139               |
| PAD .....  | 23            | Part Vibrato Depth (fonction) .....   | 139               |
| Pad Aftertouch Sens (fonction)<br>(Pad Aftertouch Sensitivity) .....           | 288           | Part Vibrato Rate (fonction) .....  | 139               |
| Pad Assign Source (fonction) .....   | 288           | Part View (fonction) .....  | 51, 133           |
| Pad dynamique .....  | 23, 146, 288  | Part Voice Reserve (fonction) .....   | 141               |
| Pad Exchange (fonction) .....  | 190           | Patch .....   | 23, 33, 47, 84    |
| PAD MODE .....   | 188           | Patch Bank (fonction) .....   | 134               |
| Pad Note Number (fonction) .....   | 192           | Patch (catégorie) .....   | 89                |
| Pad Roll Resolution (fonction) .....   | 288           | Patch Coarse Tune (fonction) .....  | 90                |
| Pad Sens (fonction)<br>(Pad Sensitivity) .....                                 | 288           | Patch Finder (fonction) .....   | 48                |
| PAD SETTING .....  | 23, 190       | Patch Fine Tune (fonction) .....  | 90                |
| Pad Trigger (fonction) .....   | 22, 73        | Patch (initialisation) .....  | 87                |
| Pad Velocity (fonction) .....  | 191-192, 288  | Patch (niveau) .....  | 89, 152, 155      |
| Pan (fonction)<br>(Sample tone pan) .....                                      | 191           | Patch MFX .....   | 36                |
| Pan Depth (fonction)<br>(LFO1/LFO2 Pan Depth) .....                            | 104           | PATCH MFX SW .....  | 19                |
| Panoramique externe .....  | 135           | Patch (nom) .....   | 89, 132           |
| Paramétrages .....   | 160           | Patch (numéro) .....  | 134               |
| Paramétrage des contrôles .....  | 51, 142       | Patch (paramétrage) .....   | 89                |
| Part .....   | 34            | Patch Priority (fonction) .....   | 90                |
| Part (affectation de sortie) .....   | 136, 153, 155 | Patch Pro Edit (fonction) .....   | 86, 114, 127      |
| Part (amplitude du pitch-bend) .....   | 138           | Patch Remain (fonction)<br>(Patch Remain Switch) .....                            | 294               |
| Part Attack Time Offset (fonction) .....                                       | 139           | Patch Scale Tune for C-B (fonction) .....   | 296               |
| Part Chorus Send Level (fonction) .....  | 136, 152, 155 | Patch Tone Copy (fonction) .....  | 87                |
| Part Coarse Tune (fonction) .....  | 137           | Patch Type (fonction) .....   | 134               |
| Part Cutoff Offset (fonction) .....  | 139           | Patch Zoom Edit (fonction) .....  | 84, 112, 126      |
| Part Decay Time Offset (fonction) .....  | 139           | PEAK (témoin) .....   | 22                |
| Part EFX1 Send Level (fonction)<br>(Expansion part effect 1: Send Level) ..... | 137           | Pedal/D Beam .....  | 287               |
| Part EFX2 Send Level (fonction)<br>(Expansion part effect 2: Send Level) ..... | 137           | Pédale de contrôle .....  | 77                |
| Part Fine Tune (fonction) .....  | 137           | Pédale de maintien (Hold) .....   | 287               |
| Part (groupe) .....  | 34            | Permission Denied! (message) .....  | 318               |
| Part Info (fonction) .....   | 132           | PFX .....   | 36, 111, 125, 131 |
| Part Legato Switch (fonction) .....  | 140           | PFX (fonction)<br>(Patch Multi-Effects) .....                                     | 157               |
| Part (niveau) .....  | 134, 152, 155 | PFX Chorus Send Level (fonction)<br>(Patch Multi-Effects Chorus Send Level) ..... | 152, 155          |
| Part MFX Select (fonction) .....   | 155           | PFX Control (fonction) .....  | 157               |
|  |               | PFX Output Level (fonction)<br>(Patch Multi-Effects Output Level) .....           | 152, 155          |
|  |               | PFX Reverb Send Level (fonction)<br>(Patch Multi-Effects Reverb Send Level) ..... | 152, 155          |



|   |                |  |                |
|---|----------------|--|----------------|
| PFX (activation) .....                                  | 152            | Preview (fonction) .....   | 296            |
| PFX Sw (fonction)<br>(Patch Multi-Effects Switch) ..... | 154            | Preview 1–4 Note Number (fonction) .....                                       | 297            |
| PFX Type (fonction)<br>(Patch Multi-Effects Type) ..... | 152, 154       | Preview 1–4 Velocity (fonction) .....  | 297            |
| PHANTOM OFF .....                                       | 24             | Preview (mode) .....   | 296            |
| PHANTOM ON .....  | 24             | Prise casque .....   | 24             |
| Phase Lock (fonction)<br>(Phase Lock Switch) .....      | 142            | Projet .....   | 35, 276        |
| PHONES (connecteur) .....                               | 24             | PRST .....   | 47, 52, 60, 67 |
| Phrase .....  | 220            | <b>Q</b>   |                |
| Phrase Edit .....                                       | 238            | Quantification .....   | 240            |
| Phrase Edit (écran) .....                               | 238            | Quantification préalable .....   | 223            |
| Phrase (bouclage) .....                                 | 92, 119, 130   | <b>R</b>   |                |
| Phrase Modify Menu (fonction) .....                     | 239            | Random Pan Depth (fonction) .....  | 101, 124       |
| Phrase (numéro) .....                                   | 194            | Random Pitch Depth (fonction) .....  | 96             |
| Phrase Preview (fonction) .....                         | 49             | Range (fonction)<br>(Solo synth range) .....                                   | 74, 144        |
| Phrases .....   | 36–37          | Range Max (fonction) .....   | 75             |
| Piste .....   | 37             | Range Max (fonction)<br>(D Beam Range Upper) .....                             | 145            |
| Piste audio .....                                       | 37             | Range Min (fonction) .....   | 75             |
| Piste des indications de mesure .....                   | 37, 219, 237   | Range Min (fonction)<br>(D Beam Range Lower) .....                             | 145            |
| Piste de tempo .....                                    | 37, 236        | Rate (fonction)<br>(LFO1/LFO2 Rate) .....                                      | 103            |
| Pitch Bend .....  | 23             | Rate Detune (fonction)<br>(LFO1/LFO2 Rate Detune) .....                        | 103            |
| Pitch Bend Range Down (fonction) .....                  | 96             | Ratio .....  | 160            |
| Pitch Bend Range Up (fonction) .....                    | 96             | Read Error! (message) .....  | 318            |
| Pitch Depth (fonction)<br>(LFO1/LFO2 Pitch Depth) ..... | 104            | Realtime Erase (fonction) .....  | 224            |
| Pitch Env (fonction)<br>(Pitch Envelope) .....          | 97, 121        | Realtime Time Stretch (fonction) .....   | 92, 119, 130   |
| Pitch Env Depth (fonction) .....                        | 97             | REC .....  | 23             |
| Pitch Env Level 0–4 (fonction) .....                    | 97, 122        | Rec End Point (fonction)<br>(Recording end point) .....                        | 231            |
| Pitch Env Time 1 Velocity Sens (fonction) .....         | 96, 121        | Rec End Switch (fonction) .....  | 223            |
| Pitch Env Time 1–4 (fonction) .....                     | 97, 121        | Rec End Switch (fonction)<br>(Recording end switch) .....                      | 231            |
| Pitch Env Time 4 Velocity Sens (fonction) .....         | 97, 121        | Rec Length (fonction) .....  | 223            |
| Pitch Env Time Key Follow (fonction) .....              | 97             | Rec Length (fonction)<br>(Recording length) .....                              | 231            |
| Pitch Env Velocity Sens (fonction) .....                | 96, 121        | Rec Length Too Short! (message) .....  | 318            |
| Pitch/Pitch Env (fonction) .....                        | 96, 121        | Rec Over Flow (fonction) .....   | 318            |
| PLAY .....  | 23             | Rec Start Point (fonction)<br>(Recording start point) .....                    | 231            |
| Play (mode) .....                                       | 195            | Receive Bank Select (fonction)<br>(Receive Bank Select Switch) .....           | 141, 295       |
| Playback Tempo Range Over (fonction) .....              | 318            | Receive Bender (fonction)<br>(Receive Pitch Bend Switch) .....                 | 141            |
| Point de départ d'enregistrement .....                  | 223            | Receive Channel Pressure (fonction)<br>(Receive Channel Pressure Switch) ..... | 141            |
| Point de fin d'enregistrement .....                     | 223            | Receive Exclusive (fonction)<br>(Receive System Exclusive Switch) .....        | 295            |
| Polarité de la pédale de contrôle .....                 | 287            | Receive GM1 System On (fonction)<br>(Receive GM System On Switch) .....        | 295            |
| Polarité de la pédale de maintien .....                 | 287            | Receive GM2 System On (fonction)<br>(Receive GM2 System On Switch) .....       | 295            |
| Poly .....  | 140            | Receive GS Reset (fonction)<br>(Receive GS Reset Switch) .....                 | 295            |
| Portamento .....  | 106            | Receive Hold-1 (fonction)<br>(Receive Hold 1 Switch) .....                     | 141            |
| Portamento (mode) .....                                 | 106            |  |                |
| Portamento Start (fonction) .....                       | 106            |  |                |
| Portamento Time (fonction) .....                        | 106            |  |                |
| Portamento Type (fonction) .....                        | 106            |  |                |
| POWER ON (interrupteur) .....                           | 24             |  |                |
| Power Up Mode (fonction) .....                          | 298            |  |                |
| Pre Sample Time (fonction) .....                        | 297            |  |                |
| Preset .....  | 47, 52, 60, 67 |  |                |
| Préécoute .....   | 49             |  |                |

|  |                  |
|--|------------------|
| Receive Modulation (fonction)                  |                  |
| (Receive Modulation Switch) .....              | 141              |
| Receive Pan (fonction)                         |                  |
| (Receive Pan Switch) .....                     | 141              |
| Receive Polyphonic Key Pressure (fonction)     |                  |
| (Receive Polyphonic Key Pressure Switch) ..... | 141              |
| Receive Program Change (fonction)              |                  |
| (Receive Program Change Switch) .....          | 141, 295         |
| Receive Switch (fonction).....                 | 134              |
| Receive Volume (fonction)                      |                  |
| (Receive Volume Switch) .....                  | 141              |
| Recording Parameter Error (message) .....      | 318              |
| Recording Select (fonction).....               | 224              |
| Rehearsal (fonction) .....                     | 225              |
| Réinitialisation.....                          | 280              |
| Relâchement .....                              | 160              |
| Release Time Offset (fonction.....             | 91               |
| Remote Keyboard Sw (fonction                   |                  |
| (Remote Keyboard Switch) .....                 | 295              |
| Remove Bank .....                              | 55               |
| Remove Text .....                              | 57               |
| Resolution .....                               | 240              |
| Résolution de grille .....                     | 223              |
| Resonance .....                                | 74, 98, 123, 144 |
| Resonance Offset (fonction).....               | 91               |
| Resonance Velocity Sens (fonction).....        | 99, 123          |
| Restore Project (fonction).....                | 279              |
| Reverb .....                                   | 36, 159          |
| Reverb (niveau) .....                          | 153, 156         |
| Reverb Output Assign (fonction).....           | 153, 156         |
| Reverb Send Level (fonction) .....             | 74, 144          |
| Reverb Sw (fonction) .....                     | 153, 156         |
| Reverb (type) .....                            | 153, 156         |
| RHYTHM .....                                   | 192              |
| Rhythm Key Initialize (fonction) .....         | 115              |
| Rhythm Level (fonction)                        |                  |
| (Rhythm Set Level) .....                       | 117              |
| Rhythm Pad (activation de Part) .....          | 136              |
| Rhythm Pad (groupe de Part) .....              | 146              |
| Rhythm Pad (numéro de Part) .....              | 146              |
| Rhythm Pattern .....                           | 196              |
| Rhythm Pattern Set Number (fonction).....      | 196              |
| RHYTHM PTN .....                               | 196              |
| Rhythm Set .....                               | 33, 52, 112      |
| Rhythm Set Initialize (fonction) .....         | 115              |
| Rhythm Set (nom) .....                         | 117              |
| Rhythm Set (paramétrage) .....                 | 117              |
| Rhythm Tone .....                              | 119              |
| Rhythm Tone Copy (fonction).....               | 115              |
| Rhythm Tone (nom) .....                        | 118              |
| Ring Modulator (fonction).....                 | 94               |
| ROLL .....                                     | 23, 189          |
| Rolled Chord (fonction).....                   | 81, 146          |
| Rolled Chord (type) .....                      | 81, 146          |
| RPS .....                                      | 194              |
| RPS Set Number (fonction).....                 | 194              |

## S

|   |               |
|---|---------------|
| S1 .....                                      | 23            |
| S1/S2 (paramétrage) .....                     | 77            |
| S2 .....                                      | 23            |
| SAMPLE .....                                  | 23            |
| Sample Edit (fonction).....                   | 266           |
| Sample Length Too Short! (message).....       | 318           |
| Sample (liste) .....                          | 263           |
| Sample Memory Full! (message).....            | 318           |
| Sample Number (fonction) .....                | 191           |
| Sample Number L (Mono) (fonction).....        | 130           |
| Sample Number R (fonction).....               | 130           |
| SAMPLE PAD .....                              | 191           |
| Sample Pad (activation de Part) .....         | 136           |
| Sample Pad (numéro de Part) .....             | 146           |
| Sample (paramétrage) .....                    | 268           |
| Sample Set .....                              | 33, 53, 126   |
| Sample Set Initialize (fonction).....         | 127           |
| Sample Set (niveau) .....                     | 129           |
| Sample Set (nom) .....                        | 129           |
| Sample Set (paramétrage) .....                | 129           |
| Samples .....                                 | 36–38         |
| SAMPLING .....                                | 23            |
| Sauvegarde .....                              | 216, 254, 274 |
| Save All (fonction).....                      | 216, 274      |
| Save As Project (fonction) .....              | 277           |
| Sauvegarde d'un projet .....                  | 278           |
| Scale Tune Switch (fonction) .....            | 296           |
| Screen Saver Time (fonction) .....            | 297           |
| Screen Saver Type (fonction) .....            | 297           |
| Section Sampling .....                        | 38            |
| Sélecteur assignable .....                    | 23            |
| Sélection d'entrée .....                      | 231, 297      |
| Seuil .....                                   | 160           |
| Sens 1–4                                      |               |
| (Multi-Effects Control Sensitivity 1–4) ..... | 158           |
| SEQUENCER .....                               | 22            |
| Set Song (fonction) .....                     | 56            |
| SHIFT .....                                   | 23            |
| Shift Clock (fonction).....                   | 247           |
| Shuffle Rate (fonction).....                  | 223           |
| Shuffle Rate (fonction)                       |               |
| (Arpeggio Shuffle Rate) .....                 | 79            |
| Shuffle Resolution (fonction).....            | 223           |
| Shuffle Resolution (fonction)                 |               |
| (Arpeggio Shuffle Resolution) .....           | 79            |
| Silence .....                                 | 227           |
| SINGLE .....                                  | 22, 46        |
| Single Play (écran) .....                     | 46            |
| Skip Back Sampling (fonction) .....           | 262           |
| Skip Back Time (fonction) .....               | 298           |
| SKIPBACK .....                                | 23            |
| Slider 1–8 (affectation) .....                | 76, 145, 289  |
| Slider 1–8 (paramétrage) .....                | 76            |

- Slider 8 Assign (fonction)..... 290
- Slider Assign Select (fonction)..... 289
- Slider Assign Source (fonction)..... 289
- SMF ..... 37, 212
- SMF (liste) ..... 212
- Soft Through (fonction)  
(Soft Through Switch) ..... 295
- Solo Synth (fonction)..... 22, 73
- Solo/Porta (fonction)..... 105
- Son ..... 293
- Song ..... 23, 36, 218, 228, 232
- Song Clear (fonction) ..... 211, 218, 235
- Song Delete (fonction) ..... 210
- Song Edit (fonction) ..... 232
- Song Edit (écran) ..... 232
- Song Format Error (message)..... 318
- Song Full (message)..... 318
- Song Not Found (message)..... 318
- Song Play (écran) ..... 205
- Song Util (fonction)..... 235
- Sorties ..... 102, 125, 131
- Source 1–4 (fonction)  
(Multi-Effects Control Source 1–4) ..... 157
- Source d'horloge ..... 291
- Split ..... 62
- Split Frequency High (fonction)..... 160
- Split Frequency Low (fonction)..... 160
- Standard MIDI File (SMF)..... 37
- Step 1–64 (LFO Step 1–64) (fonction)..... 104
- Step Back (fonction) ..... 227
- Step LFO (fonction)..... 102, 104
- STOP ..... 23
- Stretch Tune Depth (fonction) ..... 90
- Structure Type 1 & 2, 3 & 4 ..... 92
- STUDIO ..... 22
- Studio Play Screen ..... 66–68
- Studio Set ..... 33, 67–68
- Studio Set Control Channel ..... 295
- Studio Set Memo ..... 132
- Studio Set Name ..... 132
- Style  
(Arpeggio Style) ..... 78
- Suppression ..... 234, 243, 265
- Suppression ..... 55
- Switch S1/S2 ..... 146, 290
- Switch S1/S2 (affectation) ..... 77, 146, 290
- Switch S1/S2 (mode d'affectation) ..... 146, 290
- Switch S1/S2 (source d'affectation) ..... 290
- Sync Mode ..... 291
- Sync Output  
(Sync Output Switch) ..... 291
- Sync/Temp (fonction) ..... 291
- Système ..... 279
- System Control 1–4 Source (fonction)..... 297
- System Ctrl (fonction)..... 297
- System Exclusive (messages) ..... 251
- System Memory Damaged! (message)..... 318
- System Write (fonction) ..... 286
- ## T
- Tempérament égal ..... 138, 296
- Tempérament juste ..... 138, 296
- TEMPO ..... 23
- Tempo Rec Switch (fonction)..... 223
- Tempo Sync (Wave Tempo Sync) (fonction)..... 130
- TEMPO/VALUE ..... 23
- Tessiture ..... 135
- Time Stretch (fonction) ..... 271
- TMT ..... 92
- TMT Control Switch (fonction) ..... 95
- TMT Velocity Control (fonction)  
(TMT Velocity Control Switch) ..... 95
- Tone ..... 32
- Tone (accordage fin) ..... 96
- Tone (accordage grossier) ..... 96
- Tone (activation) ..... 50
- Tone (affectation de sortie) ..... 125, 131, 152, 154
- Tone Chorus Send Level (fonction) ..... 125, 131, 152, 154
- Tone Coarse Tune (fonction)  
(Rhythm Tone Coarse Tune) ..... 121
- Tone Coarse Tune (fonction)  
(Sample Tone Coarse Tune) ..... 130
- Tone Delay (fonction) ..... 107
- Tone Delay Mode (fonction)..... 107
- Tone Delay Time (fonction) ..... 108
- Tone Env Mode (fonction) ..... 108
- Tone Env Mode (fonction)  
(Rhythm Tone Envelope Mode) ..... 118
- Tone Fine Tune (fonction)  
(Rhythm Tone Fine Tune) ..... 121
- Tone Fine Tune (fonction)  
(Sample Tone Fine Tune) ..... 130
- Tone (initialisation) ..... 87
- Tone (niveau) ..... 100
- Tone Level (fonction)  
(Rhythm Tone level) ..... 124
- Tone Level (fonction)  
(Sample Tone level) ..... 131
- Tone (niveau de sortie) ..... 125, 131, 152, 154
- Tone (panoramique) ..... 101
- Tone Pan (fonction)  
(Rhythm Tone Pan) ..... 124
- Tone Pan (fonction)  
(Sample Tone Pan) ..... 131
- Tone Pan Key Follow (fonction)..... 101
- Tone Pitch Bend Range (fonction)  
(Rhythm Tone Pitch Bend Range) ..... 118
- Tone Random Pitch Depth (fonction) ..... 121
- Tone Receive Bender (fonction)  
(Tone Receive Pitch Bend Switch) ..... 108
- Tone Receive Expression (fonction)  
(Rhythm Tone Receive Expression Switch) ..... 118
- Tone Receive Expression (fonction)  
(Tone Receive Expression Switch) ..... 108

# Index

- Tone Receive Hold-1 (fonction)  
(Rhythm Tone Receive Hold-1 Switch) ..... 118
- Tone Receive Hold-1 (fonction)  
(Tone Receive Hold Switch) ..... 108
- Tone Receive Pan Mode (fonction)..... 108
- Tone Receive Pan Mode (fonction)  
(Rhythm Tone Receive Pan Mode) ..... 118
- Tone Redamper Switch (fonction)..... 108
- Tone Reverb Send Level (fonction)..... 125, 131, 152, 154
- TONE SEL/SW ..... 197
- Tone (sélection) ..... 152, 154
- Touche de fonction ..... 23, 40
- Track Clear (fonction)..... 235
- TRACK MUTE ..... 197
- Track Name (fonction)..... 209, 235
- Transmit Active Sensing (fonction)  
(Transmit Active Sensing Switch) ..... 295
- Transmit Bank Select (fonction)  
(Transmit Bank Select Switch) ..... 295
- Transmit Edit Data (fonction)  
(Transmit Edit Data Switch) ..... 295
- Transmit Program Change (fonction)  
(Transmit Program Change Switch) ..... 295
- Transpose (fonction)..... 22, 245
- Transposition ..... 22, 245
- Octave Shift (fonction)..... 90, 137
- Trigger (niveau) ..... 298
- Trigger (mode) ..... 129, 191
- Trigger (quantification) ..... 195–196
- Trimming Switch (fonction) ..... 298
- Truncate (fonction)..... 249, 269
- Tune Request (fonction)..... 251
- TVA ..... 100, 124
- TVA  
(Time Variant Amplifier) ..... 32
- TVA Depth (fonction)  
(LFO1/LFO2 TVA Depth) ..... 104
- TVA (enveloppe)..... 125
- TVA Env (fonction)  
(TVA Envelope) ..... 101
- TVA Env Level 1–3 (fonction) ..... 102, 125
- TVA Env Time 1 Velocity Sens (fonction) ..... 101, 125
- TVA Env Time 1–4 (fonction)..... 102, 125
- TVA Env Time 4 Velocity Sens (fonction) ..... 102, 125
- TVA Env Time Key Follow (fonction)..... 102
- TVA/TVA Env (fonction)..... 100, 124
- TVF ..... 98, 122
- TVF (fonction)  
(Time Variant Filter) ..... 32
- TVF Cutoff Key follow (fonction)..... 99
- TVF Depth (fonction)  
(LFO1/LFO2 TVF Depth) ..... 104
- TVF Env (fonction)..... 124
- TVF ENV (fonction)  
(TVF Envelope) ..... 100
- TVF Env Depth (fonction)..... 100, 124
- TVF Env Level 0–4 (fonction)..... 100
- TVF Env Level 0–4 (fonction)  
(TVF Envelope Level 0–4) ..... 124
- TVF Env Time 1 Velocity Sens (fonction) ..... 99, 123
- TVF Env Time 1–4 (fonction)..... 100
- TVF Env Time 1–4 (fonction)  
(TVF Envelope Time 1–4) (fonction) ..... 124
- TVF Env Time 4 Velocity Sens (fonction) ..... 99, 123
- TVF Env Time Key Follow (fonction)..... 100
- TVF Env Velocity Curve (fonction) ..... 99, 123
- TVF Env Velocity Sens(fonction) ..... 99, 123
- TVF/TVF Env (fonction)..... 98, 122
- Type ..... 75
- Type (fonction)  
(Assignable Type) ..... 145
- Type (fonction)  
(Chorus Type) ..... 159
- Type (fonction)  
(Multi-Effects Type) ..... 158
- Type (fonction)  
(Patch Multi-Effects Type) ..... 157
- Type (fonction)  
(Reverb Type) ..... 159
- Type d'affectation ..... 118
- Type de Chorus ..... 153, 156
- Type de fichier par défaut ..... 297
- ## U
- USAM ..... 47
- USB ..... 296
- USB COMPUTER ..... 24
- USB (clé) ..... 35
- USB Memory Not Ready! (message)..... 318
- USB MEMORY (port) ..... 24
- USB MOUSE (port) ..... 24
- USB Offline! (message)..... 318
- USB Storage (fonction)..... 35, 281
- USB-MIDI Thru Sw (fonction)  
(USB-MIDI Thru Switch) ..... 296
- USER ..... 47, 52, 60, 67
- USER GROUP ..... 201
- User Group (écran) ..... 201
- User Sample (fonction)..... 47
- Utility (fonction) ..... 132
- ## V
- VALUE ..... 23
- Variation (fonction)  
(Arpeggio Variation) ..... 78
- Velocity Curve Type (fonction)..... 142
- Velocity Fade Width Lower (fonction)..... 95, 120
- Velocity Fade Width Upper (fonction)..... 95, 121
- Velocity Range Lower (fonction) ..... 95, 120, 135
- Velocity Range Upper (fonction) ..... 95, 120, 135
- Velocity Sens (fonction)  
(Velocity sensitivity) ..... 195–196
- Velocity Sens Offset ..... 91
- Vibrato ..... 139
- Visualisation ..... 252
- V-LINK ..... 22, 301

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Voice Monitor (fonction) ..... | 141 |
| Voice Reserve (fonction).....  | 34  |
| VOLUME .....                   | 22  |
| VOLUME (bouton) .....          | 22  |

**W**

|  |                           |
|--|---------------------------|
| Wallpaper (fonction) .....   | 299                       |
| WAV .....  | 283                       |
| Wave .....   | 91, 119, 130              |
| Wave (accordage fin) .....   | 120                       |
| Wave (accordage grossier) .....  | 120                       |
| Wave Alternate Pan Switch (fonction).....                              | 120                       |
| Wave FXM Color (fonction).....   | 120                       |
| Wave FXM Depth (fonction).....   | 120                       |
| Wave FXM Switch (fonction).....  | 119                       |
| Wave Gain (fonction).....  | 92, 119, 130              |
| Wave (groupe) .....  | 91, 119                   |
| Wave (niveau) .....  | 120                       |
| Wave Number L (Mono) (fonction).....                                   | 91, 119                   |
| Wave Number R (fonction).....  | 91, 119                   |
| Wave (panoramique) .....   | 120                       |
| Wave Pitch Key Follow (fonction).....                                  | 96                        |
| Wave Random Pan Switch (fonction) .....                                | 120                       |
| Wave Tempo Sync (fonction) .....                                       | 92, 119                   |
| Waveform (fonction)<br>(LFO1/LFO2 Waveform) .....                      | 103                       |
| WG (fonction)<br>(Wave Generator) .....                                | 32                        |
| WMT .....  | 120                       |
| WMT Velocity Control (fonction)<br>(WMT Velocity Control Switch) ..... | 120                       |
| Write (fonction) .....   | 23, 79, 88, 116, 128, 148 |
| Write Error! (message).....  | 318                       |

**Y**

|   |     |
|---|-----|
| You Cannot Erase This Message (message) ..... | 318 |
|---|-----|

**Z**

|                |     |
|----------------|-----|
| Zoom .....     | 266 |
| Zoom In .....  | 227 |
| Zoom Out ..... | 227 |



# Fantom G v. 1.10 – Supplément au manuel

Ce livret additionnel décrit les fonctions ajoutées par la nouvelle version 1.10 du programme d'exploitation du Fantom G. Il doit être parcouru en parallèle avec son mode d'emploi.

## Fonctions ajoutées par la version 1.10

### Fonction Undo (annulation) (p. 2)

Elle permet d'annuler le résultat d'une édition (phrase modify/microscope) ou d'un enregistrement de phrase (realtime/step).

### Fonction Rec Cancel (désactivation automatique de l'enregistrement)

En enregistrement temps réel (mode d'emploi, p. 222) l'arrêt de l'enregistrement peut désormais désactiver l'attente d'enregistrement.

### Page des favoris (p. 3)

La page « Favorite » (mode d'emploi, p. 54) des versions 1.03 et antérieures prend maintenant le nom de « Favorite Edit ».  
Elle sert à la mémorisation des sons, et vous disposez d'une autre page « Favorite Play » pour les appeler en lecture.

### Multisamples (p. 4)

Le Fantom G est maintenant capable d'affecter différents samples aux différentes touches, en « multisampling ».

### Autres fonctions ajoutées (p. 8)

#### Réinitialisation des contrôles (fonction « Controller reset »)

En mode Single (mode d'emploi, p. 46) le maintien de [SHIFT] enfoncé et l'appui sur [SINGLE] réinitialisent les contrôles.

#### Suppression du fond d'écran (fonction « Delete wallpaper »)

Le fond d'écran importé par l'utilisateur (mode d'emploi, p. 299) peut désormais être supprimé.

#### Page de paramétrage des entrées « Input Setting »

La page Input Effect (mode d'emploi, p. 259) est désormais incluse dans la page Input Setting (p. 258).

#### Calcul automatique du tempo (BPM) d'un sample (page Sample Parameter)

Une fonction de détection de tempo (BPM) a été ajoutée à la page « Sample Parameter » (mode d'emploi, p. 268).

#### Changement de groupe de Parts dans la page des effets

Cette page d'effets (mode d'emploi, p. 150) permet maintenant de changer de groupe de Parts en maintenant la touche [SHIFT] et en utilisant les touches fléchées gauche/droite.

#### Accès rapide aux pages de modification

Quand les menus « Phrase modify » (mode d'emploi, p. 239) ou « Sample modify » (mode d'emploi, p. 269) sont affichés, vous pouvez accéder rapidement aux pages de modification en appuyant simplement sur un pad.

#### Mémorisation de l'ordre des pistes

L'ordre des pistes dans la page Song (mode d'emploi, p. 209) est désormais mémorisé avec les données de Song.

# Fonction « Undo » (annulation)

Elle permet d'annuler l'action d'édition ou d'enregistrement des fonctions ci-après (et de revenir à l'état antérieur).

- Phrase modify (mode d'emploi, p. 239)
- Microscope (mode d'emploi, p. 250)
- Phrase recording (realtime/step) (mode d'emploi, p. 220)

**1. Exécutez une des opérations d'édition ou d'enregistrement ci-dessus.**

**2. Appuyez sur [MENU].**

**3. Appuyez sur [F5 (Undo)].**

## MEMO

La fonction Undo ne peut annuler qu'une opération venant juste d'être exécutée. Si l'annulation n'est plus accessible, le bouton apparaît grisé et n'est plus actif.

**4. Un dialogue vous demande de confirmer l'annulation. Pour la poursuivre, appuyez sur [F7 (OK)]. Si vous préférez la suspendre, appuyez sur [F8 (CANCEL)].**

L'édition ou l'enregistrement sont annulés et vous revenez à l'état antérieur.

## MEMO

Les éditions (phrase modify/microscope) et enregistrement de phrases (realtime/step) permettent à la fois le Undo et le Redo.

## REMARQUE

L'enregistrement de Song, par contre (realtime recording/audio recording), n'autorise pas le Redo. Une fois l'annulation (Undo) effectuée, l'enregistrement est définitivement ramené à l'état antérieur et sa modification ne peut plus être redemandée.

## Fonction Rec Cancel (désactivation automatique d'enregistrement)

En enregistrement temps réel (mode d'emploi, p. 222) vous pouvez désormais demander que l'arrêt de l'enregistrement fasse automatiquement sortir du mode d'enregistrement.

**1. Effectuez votre enregistrement en suivant la procédure « Song Realtime Recording » (mode d'emploi, p. 222) ou « Audio Recording » (mode d'emploi, p. 230).**

**2. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.**

**3. Un dialogue vous demande de confirmer/valider cet enregistrement. Pour le conserver, appuyez sur [F7 (OK)]. Pour l'annuler, appuyez sur [F8 (CANCEL)].**

## MEMO

Si vous choisissez l'annulation, la phrase (realtime recording) ou le sample enregistrés (audio recording) ne seront pas ajoutés au Song ni ajoutés à la liste des phrases ou des samples. Il/elle sera effacé(e).



# Page « Favorite Play »

Ce qui était la page « Favorite » (des favoris) (mode d'emploi, p. 54) jusqu'à la version 1.03 du système d'exploitation s'appelle désormais page « Favorite Edit » et est consacrée à la mémorisation des sons. Une nouvelle page « Favorite Play » est, pour sa part, dédiée à l'appel des sons.

## Appel d'un son à partir de la page « Favorite Play »

1. Appuyez sur [FAVORITE] (son témoin s'allume).

### MEMO

Des pressions successives sur [FAVORITE] font alterner entre les pages Favorite Play (le témoin [FAVORITE] est allumé) et Favorite Edit (le témoin [FAVORITE] clignote).

2. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour choisir la bank à rappeler.

3. Utilisez les touches [F1 (1)] à [F8 (8)] pour sélectionner le favori à rappeler.

Pour accéder aux favoris 9 à 16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F1 (9)] à [F8 (16)].

Le son sélectionné est rappelé.

### MEMO

Vous pouvez aussi choisir le favori en utilisant les touches ◀ et ▶ à l'étape 3. Le changement de son n'interviendra alors que quand vous appuierez sur [ENTER].

## Accès à la page « Favorite Edit »

1. Appuyez deux fois sur [FAVORITE] (son témoin clignote).

### MEMO

Des pressions successives sur [FAVORITE] font alterner entre les pages Favorite Play (le témoin [FAVORITE] est allumé) et Favorite Edit (le témoin [FAVORITE] clignote).

cf. ➔

Pour plus de détails sur l'utilisation de la page « Favorite Edit », reportez-vous aux p. 54 à 57 du mode d'emploi.

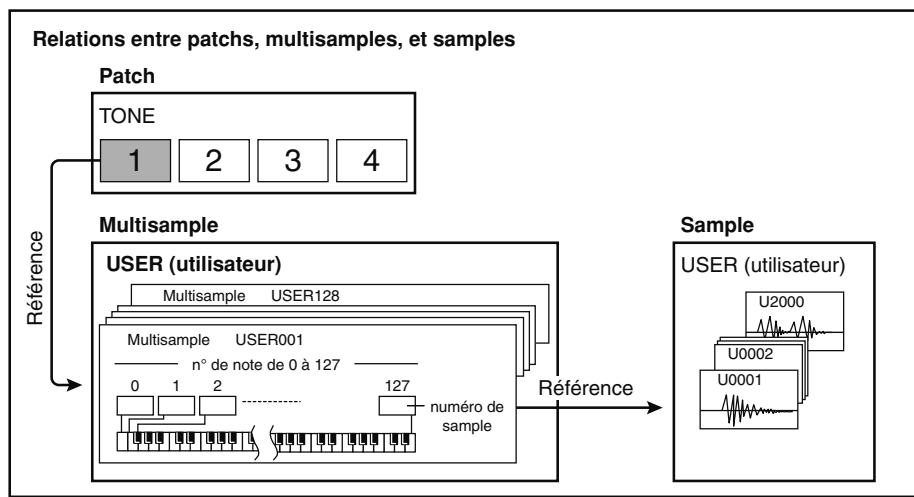
# Multisample

Les « Multisamples », destinés à une affectation de plusieurs samples à différentes touches, sont désormais pris en compte par le Fantom-G.

## Création d'un multisample

Un « multisample » est un ensemble de samples différents affectés aux notes du clavier. Un même multisample peut comporter jusqu'à 128 samples différents répartis sur le clavier, et vous pouvez stocker jusqu'à 128 multisamples en mémoire utilisateur.

\* Pour pouvoir entendre un multisample, vous devez l'avoir affecté à un Patch.



## Création d'un multisample dans la page Patch Edit

### 1. Sélectionnez le Patch à éditer.

**MEMO**

Vous pouvez commencer par initialiser les paramètres de Patch (mode d'emploi, p. 87).

**MEMO**

Vous ne pouvez pas créer un multisample si le type du Patch est « Rhythm » ou « Sample Set ».

### 2. Appuyez deux fois sur [PATCH] pour accéder à la page « Patch Pro Edit ».

### 3. Utilisez les touches [F1 (↑)] et [F2 (↓)] pour sélectionner « Wave ».

### 4. Choisissez les valeurs ci-dessous pour affecter le multisample à un des Tones (1 à 4) de votre choix.

- **Wave Group:** MSAM (formes d'ondes de Multisample)
- **Wave Number. L (Mono):** Numéro du Multisample

\* Pour plus de détails sur ce paramétrage, reportez-vous à « Édition de tous les paramètres d'un Patch (Patch Pro Edit) » (mode d'emploi, p. 86).

\* Pour utiliser un multisample stéréo, choisissez le même numéro pour les canaux L et R (gauche et droit).

### 5. Appuyez sur [F4 (Util Menu)].

La page Song Utility Menu apparaît.

### 6. Utilisez les touches ▲ / ▼ pour sélectionner « Multisample Edit » et appuyez sur [F8 (Select)].

La page Multisample Edit apparaît.

### 7. Éditez votre multisample.

\* Pour plus de détails, voir « Édition d'un multisample » (p. 5).

### 8. Sauvegardez votre multisample.

\* Dans la page Multisample Edit, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez le multisample en suivant les instructions données à l'écran.

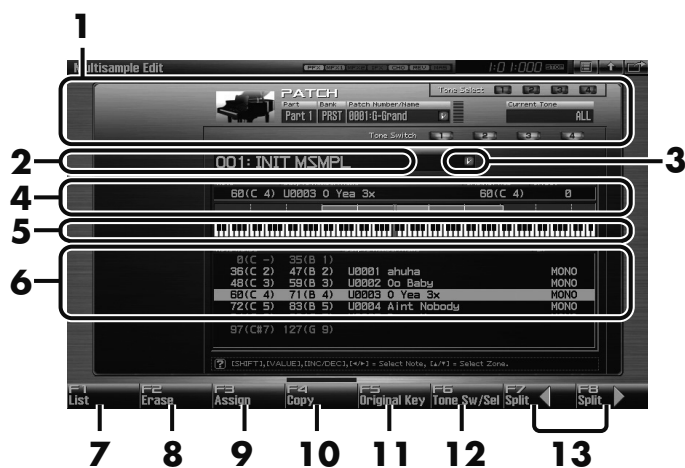
### 9. Sauvegardez le Patch.

\* Pour plus de détails sur la sauvegarde du Patch, voir « Sauvegarde d'un Patch nouvellement créé (Write) » (Mode d'emploi, p. 88).

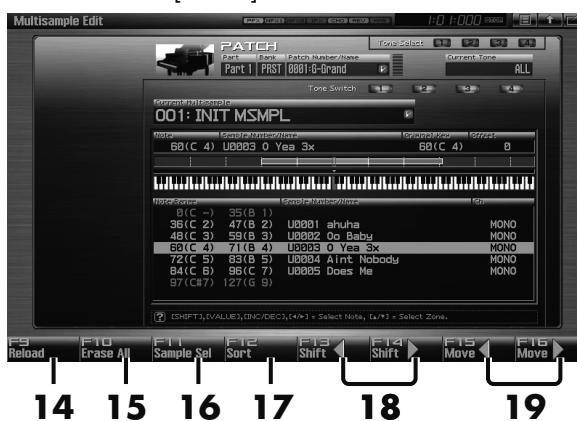
# Édition d'un multisample

## Description de la page « Multisample Edit »

Page « Multisample Edit »



Avec la touche [SHIFT] enfoncée



1. Donne les informations concernant le Patch.
2. Affiche le nom du multisample.
3. Signale si le multisample a été modifié (édité).
4. Indique la note en cours d'édition.
5. Donne la hauteur tonale d'origine du sample.
6. Affiche une liste des samples affectés au multisample.
7. Modifie l'affectation du multisample à un Tone (p. 6).
8. Efface les données pour la plage de notes sélectionnée (p. 6).
9. Affecte un sample à la région sélectionnée (p. 6).
10. Copie un sample d'une touche vers une autre (p. 6).
11. Détermine la hauteur tonale originale du sample (p. 7).
12. Ouvre le dialogue Tone Switch/Select (p. 6).
13. Déplace le point de split (p. 6).
14. Ramène un multisample à sa version enregistrée (p. 6).
15. Efface toutes les notes (p. 7).
16. Affecte un sample à la zone en cours de sélection (p. 7).
17. Trie les samples d'un multisample dans l'ordre de leurs hauteurs tonales d'origine (p. 7).
18. Déplace tous les samples vers la gauche ou vers la droite (p. 7).
19. Déplace les données de la zone en cours de sélection vers la gauche ou vers la droite (p. 7).

### Sélection des notes à éditer

**1. Utilisez le clavier pour choisir le sample à éditer.**

Vous pouvez sélectionner une région en appuyant sur deux touches.

#### MEMO

Vous pouvez aussi effectuer cette sélection en utilisant la molette VALUE, ou les touches ◀ ▶ et [INC][DEC]. Dans ce cas maintenez la touche [SHIFT] enfoncée pour sélectionner une région.

### Changement d'affectation d'un multisample à un Tone (List)

Pour modifier le multisample affecté au Tone en cours de sélection, procédez comme suit.

**1. Dans la page Multisample Edit, appuyez sur [F1 (List)].**

La page Multisample List apparaît.

Les touches sont alors affectées comme suit:

- molette VALUE, ▲ ▼, [INC][DEC]  
Choix du numéro du multisample à affecter.
- [F7 (Cancel)] ou [EXIT]  
Annulation de l'opération et retour à l'écran précédent.
- [F8 (Select)]  
Valide l'affectation du multisample sélectionné au Tone en cours de sélection et ramène à l'écran précédent.

### Effacement des données pour une plage de notes sélectionnée (Erase)

**1. Dans la page Multisample Edit, appuyez sur [F2 (Erase)].**

Les données sont effacées pour la tessiture sélectionnée.

### Affectation d'un sample à la plage de notes sélectionnée (Assign)

**1. Dans la page Multisample Edit, appuyez sur [F3 (Assign)].**

La page Sample List apparaît, et vous permet de choisir le sample à affecter à la région sélectionnée.

Les touches sont affectées comme suit:

- [F6 (Preview)]  
Permet d'effectuer une pré-écoute du sample.
- [F7 (EXIT)] ou [EXIT]  
Annulation de l'opération et retour à l'écran précédent.
- [F8 (Select)] ou [ENTER]  
Sélection du sample et retour à la page Multisample Edit.

### Copie d'un sample d'une note vers une autre (Copy)

Pour copier une affectation de sample vers une autre note du clavier, procédez comme suit.

**1. Dans la page Multisample Edit, appuyez sur la touche à laquelle le sample d'origine pour la copie est affecté.**

Vous pouvez aussi effectuer cette sélection en utilisant la molette VALUE, ou les touches ▲ ▼, et [INC][DEC].

Le cadre Sample Data affiche les informations sur le sample affecté à la note que vous avez jouée.

**2. Appuyez sur [F4 (Copy)] (son témoin s'allume en rouge).**

**3. Appuyez sur la touche de destination pour la copie.**

Si vous appuyez sur plusieurs touches et définissez ainsi une région, la copie se fera vers la tessiture comprise entre la note la plus basse et la note la plus haute.

**4. Retirez les mains du clavier.**

[F4 (Copy)] s'éteint et vous revenez à l'écran Multisample Edit.

### Appel du dialogue Tone Switch/Select (Tone Sw/Sel)

**1. Dans la page Multisample Edit, appuyez sur [F6 (Tone Sw/Sel)].**

Le dialogue Tone Switch/Select apparaît.

C'est le même dialogue que celui que vous appelez en appuyant sur [F8 (Tone Sw/Sel)] dans la page Single Play.

**2. Appuyez sur [EXIT] pour refermer le dialogue.**

### Déplacement du point de Split

Le point de Split (ou de partage) correspond à la limite entre deux zones (p. 7).

**1. Dans la page Multisample Edit, utilisez les touches [F7 (Split←)][F8 (Split→)].**

Le point de split du sample en cours de sélection et de celui qui lui est contigu se déplace vers la gauche ou vers la droite.

### Rappel de la dernière version enregistrée d'un multisample (Reload)

Pour ramener un multisample édité dans l'état où il se trouvait à sa dernière sauvegarde, procédez comme suit.

**1. Dans la page Multisample Edit, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F1 (Reload)].**

Un message de confirmation apparaît.

**2. Appuyez sur [F7 (OK)].**

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (CANCEL)].

## Effacement de toutes les notes (Erase All)

Pour effacer toutes les notes, procédez comme suit.

1. Dans la page Multisample Edit, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2 (Erase All)].

Un message de confirmation apparaît.

2. Appuyez sur [F7 (OK)].

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (CANCEL)].

## Remplacement du sample pour la zone en cours de sélection (Sample Select)

Une « zone » est en fait une tessiture concernée par le même sample. Pour affecter un sample à la zone en cours de sélection, procédez comme suit.

1. Dans la page Multisample Edit, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F3 (Sample Select)].

Le dialogue Sample List apparaît et vous permet d'affecter un sample de votre choix à la zone en cours de sélection.

Les touches sont alors affectées comme suit:

- [F7 (EXIT)] ou [Exit]  
Annulation de l'opération et retour à l'écran précédent.
- [F6 (Preview)]  
Préécoute du sample.
- [F8 (Select)] ou [ENTER]  
Sélection du sample et retour à la page Multisample Edit.

## Définition de la hauteur tonale d'origine du sample (Original Key)

Les samples, qu'ils soient enregistrés ou importés, sont prévus par défaut pour être joués avec leur hauteur tonale d'origine à partir de la note *do 4* (C4).

Pour faire correspondre en fait le sample à la note à laquelle il correspond vraiment, vous devez modifier le paramètre « Original Key ».

Par exemple si vous avez échantillonné un son joué comme un *mi 4*, vous devez régler son « Original Key » sur E4 pour l'entendre à sa bonne hauteur quand vous jouez un *mi 4* sur le clavier.

\* Un sample ne peut pas être joué plus de deux octaves au-dessus de sa hauteur tonale originale (Original key).

1. Dans la page Multisample Edit, appuyez sur [F5 (Original Key)].

La fenêtre « Sample Original Key » apparaît.

Les touches sont alors affectées comme suit:

- Molette VALUE, [INC][DEC]  
Modifie la hauteur tonale d'origine (Original Key) du sample affecté à la note en cours de sélection.
- [F7 (Preview)]  
Le sample est lu à sa hauteur tonale actuelle tant que vous maintenez cette touche enfoncée.
- [F8 (Close)]  
Referme la fenêtre « Sample Original Key ».
- Clavier  
En jouant sur le clavier, la hauteur tonale d'origine du sample affecté à la dernière touche enfoncée est affichée à l'écran.

2. Sauvegardez le sample dont vous avez modifié la hauteur tonale d'origine.

\* Pour plus de détails sur ce point, voir « Sauvegarde d'un Sample » (Mode d'emploi, p. 274).

## Tri des samples dans l'ordre de leurs hauteurs tonales d'origine (Sort)

Cette opération réaffecte l'ordre de tous les samples affectés dans le multisample de manière à les classer dans l'ordre de leurs hauteurs tonales d'origine (Original Key) (elle donne le même résultat que la fonction « Create Multisample »).

1. Dans la page Multisample Edit, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (Sort)].

Un dialogue de confirmation apparaît.

2. Appuyez sur [F7 (OK)].

Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (CANCEL)].

## Déplacement de tous les samples vers la gauche ou vers la droite (Shift)

Pour déplacer tous les samples affectés à des notes vers la gauche ou vers la droite, procédez comme suit.

1. Dans la page Multisample Edit, maintenez [SHIFT] enfoncé et utilisez les touches [F5 (←)][F6 (⇒)].

## Déplacement des données d'une zone sélectionnée vers la gauche ou vers la droite (Move)

Pour déplacer vers la gauche ou vers la droite le sample de la zone en cours de sélection, procédez comme suit.

1. Dans la page Multisample Edit, maintenez [SHIFT] enfoncé et utilisez les touches [F7 (⇐)][F8 (⇒)].

# Autres fonctions ajoutées

## Réinitialisation des contrôles (Controller reset)

En mode Single (Mode d'emploi, p. 46), l'appui simultané sur [SHIFT] et [SINGLE] réinitialise désormais les contrôles.

En plus du pitch-bend, de la modulation et des pédales, cette réinitialisation concerne aussi les paramètres :

Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay

## Suppression du fond d'écran (Delete wallpaper)

Le fond d'écran importé par l'utilisateur (Mode d'emploi, p. 299) peut désormais être effacé.

1. **Accédez à la page Wallpaper (Mode d'emploi, p. 299).**
2. **Tournez la molette VALUE pour sélectionner l'image à supprimer et appuyez sur [F2 (Delete)].**  
Un dialogue de confirmation apparaît.

3. **Appuyez sur [F7 (OK)].**

\* Si vous préférez annuler, appuyez sur [F8 (CANCEL)].

### MEMO

Vous ne pouvez pas supprimer le fond d'écran d'origine.

## Page « Input Setting »

La page Input Effect (Mode d'emploi, p. 259) est désormais intégrée à la page « Input Setting » (p. 258).

### MEMO

L'étape 2 du paragraphe « Ajout d'effets sur la source » (Mode d'emploi, p. 259) est désormais inutile.

## Calcul du BPM (page Sample Parameter)

Une fonction de calcul automatique du tempo (BPM) a été ajoutée à la page Sample parameter (Mode d'emploi, p. 268).

1. **Accédez à la page Sample Parameter (mode d'emploi p. 268).**
2. **Appuyez sur [F5 (BPM Calc)] pour ouvrir la fenêtre « BPM Calc ».**
3. **Saisissez la longueur du sample (Measure) et sa métrique (Beat).**
4. **Appuyez sur [F8 (Execute)] pour calculer le tempo et placer sa valeur dans le champ BPM de la page Sample Parameter.**

Copyright © 2008 ROLAND CORPORATION

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

## Changement de groupe de Part dans la page des effets

Dans la page de gestion des effets (Mode d'emploi, p. 150) vous pouvez désormais changer de groupe de Parts en maintenant [SHIFT] enfoncé et en utilisant les touches ◀ et ▶.

### MEMO

La page Studio Play (Mode d'emploi, p. 67) permet également ce changement de groupe de Parts en maintenant [SHIFT] enfoncé et en utilisant les touches ◀ et ▶.

## Accès rapide aux pages de modification

Quand les menus « Phrase modify » (mode d'emploi, p. 239) ou « Sample modify » (mode d'emploi, p. 269) sont affichés, vous pouvez accéder rapidement aux pages de modification en appuyant simplement sur un pad.

## Mémorisation de l'ordre des pistes

L'ordre des pistes dans la page Song (mode d'emploi, p. 209) est désormais mémorisé avec les données de Song.





**Roland®**



\* 0 4 9 0 5 0 9 0 - 0 1 \*