Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

Roland



Aerophone Pro
AE-30

Aerophone
AE-20

Guide des paramètres

© 2021 Roland Corporation

Contenu

AE-30 Fonctions disponibles uniquement sur l'AE-30.
AE-20 Fonctions disponibles uniquement sur l'AE-20.

Paramètres utilisés sur cet instrument 3
Paramètres système 3
Paramètres de scène ..... dix
Attribuer des paramètres ..... dix
Paramètres MIDI 12

Opérations de sauvegarde et de restauration des données 14
Formater une clé USB 14
Sauvegarde/restauration des paramètres système 14
Sauvegarde/restauration des paramètres de scène 15

Installation d'un SOUND PACK/WAVE EXPANSION . 17
Préparation des fichiers son 17
Importer un SOUND PACK 17
AE-30 Installation d'une WAVE EXPANSION 18
AE-30 Gestion des données WAVE EXPANSION 18
Initialisation d'une licence utilisateur 19

Comment les scènes sont structurées 20
Tonalité ZEN-Core 20
Ton SuperNATUREL 20
Batterie 21

Paramètres de scène 22
SCÈNE/COMMUN 22
SCÈNE/AFFECTATION (INT) 22
SCÈNE/SOURCE DE CONTRÔLE (INT) 23
SCÈNE/AFFECTATION (MIDI) 23
SCÈNE/COMMANDE (MIDI) 25
SCÈNE/PARTIE 25
MODE SCÈNE 25
SCÈNE/GAMME 26
SCÈNE/PLAN 26
SCÈNE/DÉCALAGE 26
SCÈNE/ÉGALISATION 27
SCÈNE/SORTIE 27
SCÈNE/COMMANDE 27
RÉCEPTION SCÈNE/COMMANDE 28
SCÈNE/IFX 28
SCÈNE/CHOEUR 29
Paramètres de chœur 29
SCÈNE/DÉLAI 30
Paramètres de retard 30
SCÈNE/RÉVERBATION 32
Paramètres de réverbération 32

Paramètres de tonalité 35
TON/COMMUN 35
TON/STRUCTURE 37
TON/MFX 39
TON/PARTIEL 40
TON/PARTIEL/OSC 40
TONALITÉ/PARTIEL/GAMME 41
TON/PARTIEL/PITCH 42
TON/PARTIEL/FILTRE 43
TONALITÉ/PARTIEL/AMP 45
TONALITÉ/PARTIEL/LFO1, LFO2 46
TONE/PARTIEL/PARTIEL EQ 48
TONALITÉ/PARTIEL/SORTIE 48
TONALITÉ/PARTIEL/CONTRÔLE 48
CONTRÔLE DE TONALITÉ/PARTIEL/MATRICE 49

Paramètres MFX/IFX 51
À travers 51
Égaliseur 51
Faible boost 51
Enhancer 51
Wah automatique 52
Humanisateur 52
Haut-parleur Sim (simulateur de haut-parleur) 53
Phaseur 1 53
Trémolo 54
Panoramique automatique 54
VK Rotatif 54
Refrain 55
Flanger 55
Flanger pas à pas 56
Hexa-Chorus 56
Espace-D 57
Surmultipliée 57
Distorsion 57
T-Scream 57
Guitar Amp Sim (simulateur d'ampli guitare) 58
Compresseur 59
Limiteur 59
Retard 59
Retard de modulation (retard de modulation) 60
3Tap Pan Dly (3 Tap Pan Delay) 60
Écho de bande 61
LOFI Comp (LOFI Compress) 61
Décaleur de hauteur 61
2V Pshifter (2 Voice Pitch Shifter) 62
Gt (simulateur d'ampli guitare) -> Délai 62
CE-1 63
SBF-325 63
SDD-320 (COTE D) 63
2Tap Pan Dly (2 Tap Pan Delay) 64
Duvet 64
Chœur JUNO-106 64
Excitateur 64

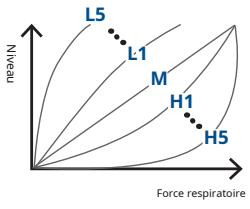
Liste des modifications de contrôle 66

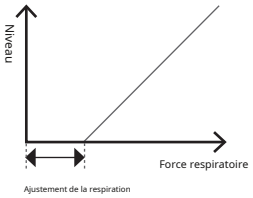
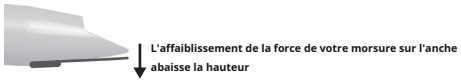
Tableau des doigtés 67
Saxo 67
Enregistreur 68
Vent électronique 69
Trompette 70
Main gauche 71
Main droite 72
Flûte 73
Clarinette 75

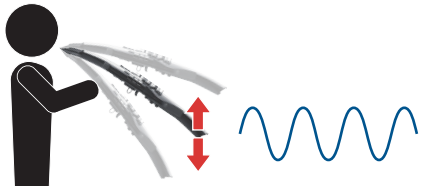
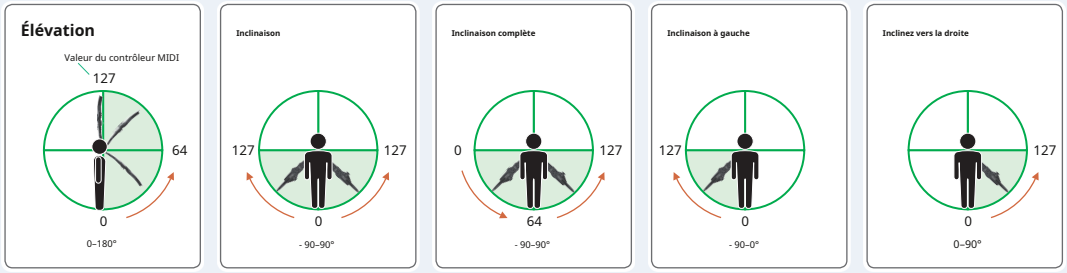
Paramètres utilisés sur cet instrument

Paramètres système

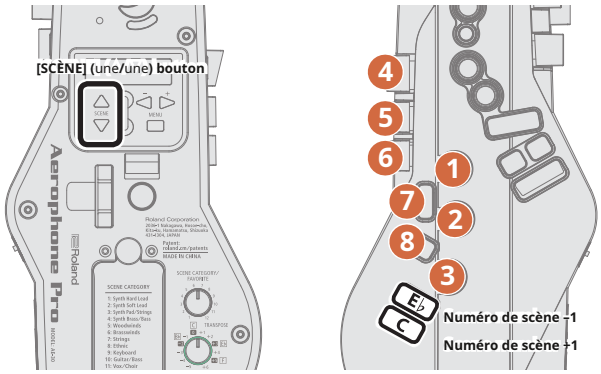
Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication
Accordage principal	415,3–466,2 (Hz)	Modifie le réglage du système. * La valeur affichée est la fréquence de la touche A.
Mode de transposition	Change le mode de fonctionnement pour la transposition.	
	Système	La valeur System Transpose est utilisée comme valeur de transposition de l'instrument.
	Scène	La transposition sera telle que spécifiée par la scène. * Lorsque vous modifiez la transposition du système, la valeur de transposition du système est utilisée même lorsqu'une valeur de transposition est déjà définie pour la scène. Lorsque vous changez de scène par la suite, la valeur de transposition de la scène est utilisée.
AE-30 **Mode bouton de transposition** **AE-20** **Mode bouton de volume**	Ces paramètres configurent les fonctions pour le AE-3 [TRANSPOSE] ou le bouton AE-2 [VOLUME].	
	Transposition du système	Le paramètre System Transpose change lorsque vous actionnez le bouton.
	Volume du haut-parleur	Le volume des haut-parleurs intégrés change lorsque vous actionnez le bouton.
	Volume de sortie	Le volume du casque connecté à la prise PHONES ou du signal émis par la prise OUTPUT change lorsque vous actionnez le bouton.
	Haut-parleur et sortie	Le volume des haut-parleurs intégrés et des écouteurs connectés à la prise PHONES, ainsi que le signal de sortie de la prise OUTPUT changent simultanément lorsque vous actionnez le bouton.
Transposition du système	- 5 (sol)–0 (do)–+6 (fa#)	Définit la valeur de transposition du système.
Contraste de l'affichage	1–5	Définit le contraste de l'affichage. Des valeurs plus élevées rendent l'affichage plus lumineux.
Afficher l'heure d'arrêt	Toujours activé, 3sec, 10sec, 30sec, 1–3min	Définit le temps nécessaire à l'affichage pour s'éteindre lorsque l'instrument n'est pas utilisé. Lorsqu'il est réglé sur "Always On", l'affichage est toujours allumé. Lorsque vous appuyez sur la touche [SCENE] ou [MENU] alors que l'affichage est éteint, l'affichage se rallume.
Arrêt automatique	Toujours allumé, 5min, 30min	Définit le délai avant que l'instrument ne s'éteigne automatiquement. L'alimentation de cet appareil s'éteindra automatiquement après qu'un laps de temps prédéterminé s'est écoulé depuis sa dernière utilisation pour écouter de la musique, ou depuis que ses boutons ou commandes ont été actionnés (fonction Auto Off). Si vous ne voulez pas que l'appareil s'éteigne automatiquement, réglez ce paramètre sur « Always On ».
Volume du haut-parleur	0–11	Règle le volume des haut-parleurs intégrés.
Volume de sortie	0–11	Spécifie le volume émis par la prise OUTPUT ou par le casque connecté à la prise PHONES.
Réglage du haut-parleur	Ces paramètres sont les réglages des enceintes.	
	Désactivé	Le son n'est pas émis par les haut-parleurs intégrés.
	Au	Le son est émis par les haut-parleurs intégrés.
	Auto	Le son n'est pas émis par les haut-parleurs intégrés si un casque ou un câble est connecté à la prise PHONES.
Mode de sortie	Stéréo, Mono	Détermine si le signal audio émis par la prise PHONES ou OUTPUT est émis en stéréo ou en mono.
Mode maintien	Définit le « mode de maintien », qui maintient les notes même après que vous arrêtez de souffler.	
	Désactivé	Les notes ne sont pas maintenues.
	Souffle	Les notes sont soutenues au volume auquel elles sont jouées lorsque vous soufflez une fois. Inspirez pour arrêter la note.
	Clé	Appuyer sur les touches de performance produit des notes en fonction de votre doigté.
Courbe de respiration	Spécifie la façon dont le son répond à la force de votre respiration (sensibilité à la respiration).	
	L5–L1	Nous recommandons ces réglages si vous êtes un joueur d'instruments à vent débutant. Fortissimo (ff) peut être produit même en soufflant relativement doucement.
	M	C'est le réglage habituel.
	H1–H5	Nous recommandons ces réglages aux instrumentistes à vent expérimentés. Fortissimo (ff) ne se produit que lorsque vous soufflez assez fort.



Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication	
Ajustement de la respiration	1–50	Ajuste la force du souffle à partir de laquelle le son commence à être entendu. Plus la valeur est élevée, plus vous devez souffler fort pour émettre un son. 	
Mode de contrôle de la morsure	Ces paramètres définissent la façon dont le capteur de touche contrôle le son.		
	Désactivé	Désactive le contrôle du capteur de touche.	
	Saxo	Réduire la force de votre morsure sur l'anche fait chuter la hauteur. 	
	E-Vent	Faire varier cycliquement la force de votre morsure sur l'anche applique un vibrato. 	
Bite Center (Saxophone)	Automatique, 1–70	Cela définit la quantité de morsure appliquée à l'anche (centre de morsure) lorsque vous jouez normalement. Lorsqu'il est réglé sur « Auto », il est automatiquement réglé. * Vous pouvez également définir le centre de morsure en appuyant simultanément sur les touches +2 octave et -2 octave avec l'embout buccal dans la bouche, comme lorsque vous jouez habituellement.	
Sens de la morsure (E-Wind)	1–10	Règle la sensibilité lorsque Bite Ctrl Mode est réglé sur « E-Wind ». Augmentez cette valeur si vous souhaitez rendre l'effet plus facile à appliquer ; diminuez cette valeur si l'effet est trop fort.	
Étalonnage du mordu	Utilisez ce paramètre pour régler (étalonner) le capteur de touche.		
	1 .Sélectionnez « Bite Calibration », puis appuyez sur le bouton [MENU]. **2 .Utilisez vos doigts pour tenir l'anche pendant que "une NON OUIune" est montré.** 	**3 .Appuie sur le [une] (YES) tout en maintenant le roseau.** « Adjusting now... » s'affiche et le calibrage commence automatiquement. Le volume numérique interne est automatiquement réglé. **4 . Appuyez sur le bouton [MENU] lorsque "Appuyez sur MENU pour enregistrer" apparaît.** "Économie..."Ó"Terminé » s'affiche et la valeur d'étalonnage est enregistrée. **5 . Enlevez vos doigts du roseau.**	
Source de plage de courbure	Système, Scène	Sélectionne si la plage de courbure dans la scène système (Scene) est utilisée lors de l'utilisation	tem (System) ou la plage de bend définie dans chaque pitch bend.
Bend Range Bite Dn **Bend Range Bite Up**	0–2400 (cent)	Définit la plage de bend en cents, lorsque "B" est affecté au contrôleur de morsure.	evers le bas » ou « Penchez-vous vers le haut »
Ctrl plage de courbure	0–24	Règle la plage de bend en demi-tons, whe Down" est assigné au levier du pouce	n « Pliez vers le haut » ou « Pliez ou vers un autre contrôleur.
			* Ceci est activé lorsque Bend Range Source est « System ».
Mode plage de courbure	Ces paramètres basculent entre les modes de plage de courbure.		
	Normal	Soit le Bend Range Bite, B plus grand) end Range Motion ou Bend Range Ctrl (selon est utilisé pour la plage de courbure. Lorsque vous utilisez à la fois le contrôle de la morsure et la plage de flexion, celle-ci est limitée au maximum.	Le levier au pouce ou d'autres commandes de courbure ensemble, la valeur m ou minimale et ne fonctionne pas au-delà
	Avance	Calcule automatiquement le bend couru ge en utilisant la combinaison Bend Range d Bite, AE-30 Bend Range Motion an Bend Range Ctrl.	
AE-30 **Sens du pavé tactile**	Désactivé, 1–10	Définit l'effet du pavé tactile Des valeurs plus élevées produisent un effet plus important	le son. .

Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication
AE-30 Mode de contrôle de mouvement	Ces paramètres définissent la façon dont les détecteurs de mouvement contrôlent le son.	
	Désactivé	Désactive la commande du détecteur de mouvement.
	Normal	L'inclinaison de l'Aerophone contrôle les fonctions assignées dans les paramètres Assign. La plage de détection d'inclinaison est définie dans Motion_1 Setting et Motion_2 Setting.
	Vibrato	Vous permet de contrôler la hauteur lorsque vous apportez des modifications cycliques à l'inclinaison de l'Aerophone. Donne un effet de type vibrato lorsque vous déplacez à plusieurs reprises l'Aerophone de haut en bas. 
AE-30 Réglage Mouvement_1 Réglage Mouvement_2	Ces paramètres configurent la plage de détection des détecteurs de mouvement. 	
	Élévation	Le mouvement de levage de l'Aerophone est utilisé. Cela fonctionne à travers la plage d'inclinaison de l'instrument jusqu'à 180° vers le haut.
	Inclinaison	Le mouvement d'inclinaison de l'aérophone vers la gauche ou vers la droite est utilisé. Cela fonctionne sur toute la plage d'inclinaison de l'instrument jusqu'à 90° vers la gauche ou la droite.
	Inclinaison complète	Le mouvement d'inclinaison de l'aérophone vers la gauche ou vers la droite est utilisé. La valeur de base correspond au moment où l'instrument est incliné de 90° vers la gauche, et cela fonctionne sur toute la plage d'inclinaison de l'instrument jusqu'à 90° vers la droite.
	Inclinaison à gauche	Le mouvement d'inclinaison de l'aérophone vers la gauche est utilisé. Cela fonctionne sur toute la plage d'inclinaison de l'instrument jusqu'à 90° vers la gauche.
	Inclinez vers la droite	Le mouvement d'inclinaison de l'aérophone vers la droite est utilisé. Cela fonctionne sur toute la plage d'inclinaison de l'instrument jusqu'à 90° vers la droite.
AE-30 Détection de mouvement (Vib)	1–10	Règle la sensibilité lorsque Motion Ctrl Mode est réglé sur « Vibrato ». Augmentez cette valeur si vous souhaitez rendre l'effet plus facile à appliquer ; diminuez cette valeur si l'effet est trop fort.
AE-30 Mouvement de plage de courbure Dn Mouvement de plage de courbure vers le haut	0–2400 (cent)	Règle la plage de bend en centièmes, lorsque « Bend Up/Down » est attribué à la commande de mouvement. * Ceci est activé lorsque Bend Range Source est « System ».
Asgn Src Respiration	Système, Scène	Sélectionne s'il faut utiliser les réglages système (System) ou les réglages de chaque scène (Scene) pour le paramètre Assign ou MIDI qui est assigné à la commande de souffle.
Asgn Src Morsure		Sélectionne s'il faut utiliser les réglages système (System) ou les réglages de chaque scène (Scene) pour le paramètre Assign ou MIDI qui est assigné au contrôle de morsure.
Asgn Src Levier		Sélectionne s'il faut utiliser les réglages système (System) ou les réglages de chaque scène (Scene) pour le paramètre Assign ou MIDI qui est assigné au levier au pouce.
AE-30 **Pavé de pouce Asgn Src**		Sélectionne s'il faut utiliser les réglages système (System) ou les réglages de chaque scène (Scene) pour le paramètre Assign ou MIDI qui est assigné au pavé numérique.
AE-30 **Asg Src Mouvement**		Sélectionne s'il faut utiliser les réglages système (System) ou les réglages de chaque scène (Scene) pour le paramètre Assign ou MIDI qui est assigné à la commande de mouvement.
Asg Src S1/S2		Sélectionne s'il faut utiliser les réglages système (System) ou les réglages de chaque scène (Scene) pour le paramètre Assign ou MIDI qui est attribué aux touches [S1]/[S2].
Clé de source asgn		Sélectionne s'il faut utiliser les réglages système (System) ou les réglages de chaque scène (Scene) pour le paramètre Assign ou MIDI qui est assigné aux touches de performance.
Source d'harmonie		Sélectionne s'il faut utiliser les réglages d'harmonie du système (System) ou les réglages d'harmonie dans chaque scène (Scene).

Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication
Harmonie 1 **Harmonie 2** **Harmonie 3** **Harmonie 4**	Règle la hauteur des notes d'harmonie qui fonctionnent lorsque chaque fonction de contrôleur est réglée sur « Harmony ». Jusqu'à quatre notes d'harmonie peuvent être ajoutées. * Ceci est activé lorsque la source d'harmonie est « System ».	
	Oct en dessous (-12), 7ème Maj en dessous (-11), 7ème min en dessous (-10), 6ème Maj en dessous (-9), 6ème min en dessous (-8), 5ème en dessous (-7), Triton en dessous (- 6), 4ème en dessous (-5), 3ème Maj en dessous (-4), 3ème min en dessous (-3), 2ème Maj en dessous (-2), 2ème min en dessous (-1), Off, 2e min au dessus (+1), 2e maj au dessus (+2), 3e min au dessus (+3), 3e maj au dessus (+4), 4e au dessus (+5), Triton au dessus (+6), 5e au dessus (+ 7), 6e min au dessus (+8), 6e maj au dessus (+9), 7e min au dessus (+10), 7e maj au dessus (+11), oct au dessus (+12)	
Ctrl Sélection source	Ces paramètres sélectionnent s'il faut utiliser les réglages du système ou les réglages de scène pour le contrôle de la tonalité.	
	Système	Utilise la source de contrôle du système 1–4.
	Scène	Utilise la source de contrôle 1–4 pour la scène.
Système Ctrl Source 1 **Système Ctrl Source 2** **Système Ctrl Source 3** **Système Ctrl Source 4**	Arrêt, CC01–31, CC33–95, Bend, After Touch	Définit les messages MIDI à utiliser pour le contrôle de la tonalité.
Mode de bouton de catégorie	Définit la fonction du bouton [CATEGORY].	
	Catégorie	Cela vous permet de sélectionner une catégorie de scène préréglée en tournant le bouton. Maintenez le [une]et tournez le bouton pour sélectionner un favori s Maintenez la touche [une]et tournez le bouton pour sélectionner une scène utilisateur cène. la banque.
	Utilisateur	Cela vous permet de sélectionner une banque de scènes utilisateur en tournant le bouton. Maintenez le [une]et tournez le bouton pour sélectionnere ct un preset sc Maintenez la touche [une]et tournez le bouton pour sélectionner une scène en catégorie. t est enregistré comme favori.
	Favori	Cela vous permet de sélectionner une scène enregistrée comme favorite en tournant la bouton. Maintenez la touche [une]et tournez le bouton pour sélectionner un préréglage sc Maintenez la touche [une]et tournez le bouton pour sélectionner une scène utilisateur en catégorie. la banque.
Raccourci de scène	Éteint allumé	Cela active/désactive la fonction de raccourci, ce qui est utile pour commuter ng entre les scènes. [SCÈNE] (une/une) bouton 4 5 6 1 7 2 8 3 Numéro de scène –1 Numéro de scène +1 **tenue d o** posséder le **[SCÈNE] (une** (une) **bouton** 1–8 Sélectionnez la scène utilisateur ne (U01-01–U01-08) Mib Numéro de scène –1 C Numéro de scène +1
Modifier Confirmer	Éteint allumé	Ensembles aiguiser heuh à s h Afficher un message de confirmation (Activé) ou non (Désactivé) w édité un ré tu vois lectez une autre scène sans enregistrer vos informations d'utilisateur Lorsqu'un paramètre de scène est cene.
Bluetooth	Éteint allumé	Tourne le B fonction Bluetooth activée/désactivée.
Identifiant Bluetooth	Désactivé, 1–9	Si vous couplez avec votre smartphone dans un endroit où il y en a, vous pouvez plusieurs unités Aerophone, attribuer un ID à chaque unité. Lorsque vous spécifiez un ID d'appareil, le s la fin p numéro spécifié est ajouté à du nom de l'appareil qui s'affiche sur l'application "Aerophone Pro Edit ou. (Exemple : « AE-30 AUDIO 1 », « AE-30 1 », etc.)



<table>
<tr><th>Indication (Paramètre)</th><th>Évaluer</th><th>Explication</th></tr>
<tr><td>Appariement audio BT</td><td>(Début de l'appairage)</td><td>
1 .Placez le smartphone que vous souhaitez connecter près d'Aérophone.

2 .Appuyez sur le bouton [MENU] de l'Aerophone.
L'écran Menu s'affiche.

3 .Utilisez les touches [-][+] (une/une) pour sélectionner « BT Audio Pairing », puis appuyez sur le bouton [MENU].
Le curseur se déplace vers la ligne inférieure et l'affichage indique « Oui » « Non ».



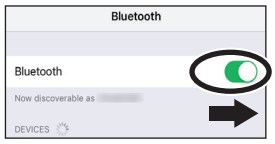
NOTE
Si la fonction Bluetooth de l'Aerophone est désactivée, utilisez le MENU pour régler « Bluetooth » sur « Activé ».

4 .Utilisez le bouton [+](A) pour sélectionner "Oui".



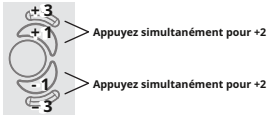
Le voyant Bluetooth clignote et l'Aerophone attend l'appairage.

5 .Activez la fonction Bluetooth de votre smartphone.



6 .Appuyez sur « AE-30 AUDIO » ou « AE-20 AUDIO » qui apparaît dans le champ Bluetooth « DEVICES » du smartphone.
L'aérophone et le smartphone sont couplés. Lorsque le jumelage est terminé, un affichage comme celui-ci apparaît.

<table>
<tr><td>Téléphone intelligent</td><td>« AE-30 AUDIO » ou « AE-20 AUDIO » est ajouté à la zone « Mes appareils » et affiché comme « Connecté ».</td></tr>
<tr><td>Aérophone</td><td>L'écran indique "Connecté".
 
</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Réinitialisation Bluetooth</td><td colspan="2">Réinitialise les paramètres Bluetooth. Lors de la reconnexion d'un smartphone qui était connecté avant la réinitialisation, supprimez d'abord l'enregistrement sur votre smartphone.</td></tr>
<tr><td>Son de contrôle MIDI</td><td>Éteint allumé</td><td>Détermine si le moteur sonore interne est activé/désactivé lorsque le mode de contrôle MIDI est activé.</td></tr>
<tr><td>PC de contrôle MIDI</td><td>Éteint allumé</td><td>Lorsque le mode de contrôle MIDI est activé, cela active/désactive la sortie du message de changement de programme.</td></tr>
<tr><td>Contrôle MIDI BS</td><td>Éteint allumé</td><td>Lorsque le mode de contrôle MIDI est activé, cela active/désactive la sortie de sélection de banque (MSB, LSB).</td></tr>
<tr><td>Vitesse MIDI</td><td>1–15 (ms)</td><td>Définit l'intervalle auquel les messages MIDI sont émis lorsque MIDI c Oe mode de contrôle est activé.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Vélocité MIDI</td><td colspan="2">Ces paramètres définissent les valeurs de vélocité de note pour la sortie MIDI.</td></tr>
<tr><td>à la langue</td><td>La valeur de vélocité est déterminée par la force de votre langue g.</td></tr>
<tr><td>Fixe 1–127</td><td>La valeur spécifiée (une valeur fixe) est utilisée.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Pilote USB</td><td colspan="2">Définit le pilote USB.</td></tr>
<tr><td>Générique</td><td>Choisissez cette option si vous souhaitez utiliser le pilote USB générique fourni par le système d'exploitation. celui de votre ordinateur
* Seul le MIDI est disponible.</td></tr>
<tr><td>Vendeur</td><td>Choisissez cette option si vous souhaitez utiliser un pilote USB téléchargé à partir du Site Roland.</td></tr>
<tr><td>Retard clé</td><td>0–10</td><td>Définit le temps nécessaire aux clés de performance pour les produire e son lorsque vous jouer réellement.
Des notes involontaires peuvent être émises en raison d'un doigté incohérent W Lorsque vous appuyez sur ou r libérer sur plusieurs touches simultanément.
Plus la valeur est élevée, moins il est probable que des notes involontaires et.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Clé d'octave</td><td colspan="2">Les touches d'octave peuvent être réglées sur ±2 octaves, ±3 octaves, Sax1 ou Sax2.</td></tr>
<tr><td>2 octobre, 3 octobre</td><td>2 octobre
 

3 octobre
 
</td></tr>
<tr><td>Saxo1</td><td>C'est le mode compatible avec le saxo.
La touche d'octave supérieure ne fait que monter l'octave +1.</td></tr>
<tr><td>Saxo2</td><td>C'est le mode compatible avec le sax baryton.
La touche d'octave supérieure augmente l'octave +1. L'octave inférieure k ey vous permet de jouer tout t il chemin jusqu'au la grave.</td></tr>
</table>

Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication	
Mode doigté	Spécifie le mode de doigté. Pour plus de détails sur le doigté dans chaque mode, reportez-vous à la section « Tableau des doigtés » (p. 67).		
	Saxo	Doigté de saxo	
	Enregistreur	Doigté de flûte à bec Cela utilise le doigté standard de la flûte à bec, avec la plage de hauteur étendue par la touche de table. Avec ce doigté, les touches latérales sont désactivées afin que la note ne change pas même si vous appuyez par inadvertance sur la touche latérale gauche ou droite.	
	E-Vent	Doigté d'instrument à vent électronique Le même doigté « CDEFGABC » qu'un saxo ou une flûte à bec standard, avec des combinaisons de touches qui augmentent/abaissent la hauteur d'un demi-ton.	
		1, 2, 3, 4, 5, 6, C	Le même doigté "CDEFGABC" qu'un saxo ou flûte à bec standard
		Tc, Sol#, Do#	Monter d'un demi-ton
		Ta, Tf, Mib, Si	Plus bas d'un demi-ton
		Sib	Baisse d'un ton entier
	Trompette	Doigté de trompette Ce mode est proche du doigté d'un cuivre typique. Les touches de droite 4, 5 et 6 correspondent aux pistons 1, 2 et 3 d'une trompette.	
	Main gauche	Doigté qui vous permet de jouer en utilisant uniquement la main gauche	
	Main droite	Doigté qui vous permet de jouer en utilisant uniquement la main droite	
	Flûte	Doigté de flûte Cela utilise le doigté de flûte standard, avec la plage de hauteur étendue par les touches ci-dessous.	
		x, C1, C2, C3	Monter d'un demi-ton
		p, B, C4, Tc, Ta	Plus bas d'un demi-ton
		Sib	Baisse d'un ton entier
	Clarinette	Doigté de clarinette Cela utilise le doigté de clarinette standard, avec la plage de hauteur étendue par les touches ci-dessous.	
		C1	Augmenter d'un demi Ton
		p, C5	Abaisser par un semitone
Doigté de l'utilisateur	Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer vos doigtés préférés. * Jusqu'à 36 paramètres de doigté peuvent être spécifiés. * Dans ce mode, les réglages de transposition et de décalage d'octave sont ignorés. Pour plus de détails sur le nom de la note et le doigté affichés, reportez-vous à « Ftableau de dégustation » (p. 67).		

Comment ajouter ou modifier

1 .Sélectionnez « User Fingering », puis appuyez sur la touche [MENU].

2 .Appuyez sur une touche de performance.

Le nom de la note apparaît. S'il n'y a pas de note correspondante, indique « NONE ».

3 .Tout en jouant sur la touche souhaitée, appuyez sur la touche d'octave [+2].



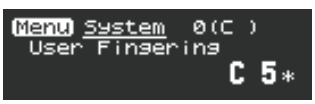
4 .Utilisez le [une] [une] pour changer le nom de la note.

5 .Appuyez sur le bouton [MENU].

Un message de confirmation apparaît.

6 .Pour exécuter l'écriture, appuyez sur la touche [une] (OUI). Si vous décidez d'annuler l'écriture, appuyez sur la touche [une] (NON).

Un doigté ajouté ou désactivé est indiqué par un « * » à droite du nom de la note.



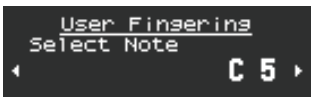
Comment supprimer

1. Sélectionnez « User Fingering », puis appuyez sur la touche [MENU].

2. Appuyez sur une touche de performance.

Le nom de la note apparaît. Un doigté ajouté ou désactivé est indiqué par un « * » à l'écran.

3. Tout en jouant sur la touche souhaitée, appuyez sur la touche d'octave [+2].



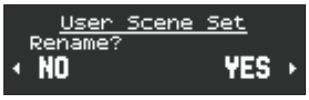
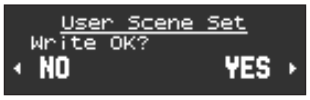
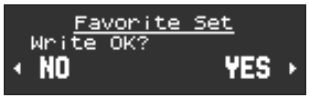
4. Utilisez le [une] [une] pour choisir "Suppr."

5. Appuyez sur le bouton [MENU].

Un message de confirmation apparaît.

6. Pour exécuter l'écriture, appuyez sur la touche [une] (OUI). Le « * » de l'écran disparaît.

Si vous décidez d'annuler l'écriture, appuyez sur la touche [une] (NON).

<table>
<tr><th>Indication (Paramètre)</th><th>Évaluer</th><th>Explication</th></tr>
<tr><td rowspan="8">Fonction clef</td><td colspan="2">Cette fonction vous permet de désactiver les touches de performance et de décaler la hauteur d'un demi-ton ou d'un ton entier.
1 .Sélectionnez « Key Function », puis appuyez sur une touche de performance. Le nom de la touche sur laquelle vous avez appuyé s'affiche.
2 .Appuyez sur la touche [MENU] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure.
3 .Sélectionnez une fonction.
4 .Appuyez sur la touche [MENU] pour déplacer le curseur sur la ligne supérieure.</td></tr>
<tr><td>Désactivé</td><td>Désactive les touches.</td></tr>
<tr><td>Clé de saxo</td><td>Les touches fonctionnent comme des touches de performance normales.</td></tr>
<tr><td>Demi-ton vers le bas</td><td>Les touches descendent d'un demi-ton.</td></tr>
<tr><td>Demi-ton vers le haut</td><td>Les touches montent d'un demi-ton.</td></tr>
<tr><td>Vers le bas</td><td>Les touches descendent d'un ton entier.</td></tr>
<tr><td>Vers le haut</td><td>Les touches montent d'un ton entier.</td></tr>
<tr><td>Langue</td><td>anglais, japonais, chinois</td><td>Spécifie la langue d'affichage.</td></tr>
<tr><td>Ensemble de scènes utilisateur</td><td colspan="2">Enregistre la scène que vous utilisez actuellement comme scène utilisateur.
1 .Sélectionnez « User Scene Set », puis appuyez sur le bouton [MENU].
2 .Utilisez les touches [-][+] (une/une) pour spécifier le numéro de scène utilisateur dans lequel vous souhaitez enregistrer la scène actuellement sélectionnée.
 
3 .Appuyez sur le bouton [MENU].
Un écran apparaît, vous permettant de modifier le nom de la scène.
 
4 .Si vous souhaitez modifier le nom, appuyez sur la touche [une] (OUI).
 
[–] [+] (ã/â)boutons : Déplace le curseur
[SCÈNE] (à/á)boutons : Change le personnage
Touche [S1] : Insérer un caractère
Touche [S2] : Supprimer un caractère
5 .Appuyez sur le bouton [MENU].
Un message de confirmation apparaît.
 
6 .Pour écrire la scène, appuyez sur [+] (une) bouton. Si vous décidez de ne pas écrire, appuyez sur [-] (une)bouton.</td></tr>
<tr><td>Ensemble de favoris</td><td colspan="2">Enregistre la scène que vous êtes en train de sélectionner en tant que favori.
1 .Sélectionnez « Jeu de favoris », puis appuyez sur la touche [MENU].
2 .Utilisez les touches [-][+] (une/une) ou le bouton [SCENE CATEGORY] pour spécifier le numéro de scène favorite dans laquelle vous souhaitez enregistrer la scène actuellement sélectionnée.
 
3 .Appuyez sur le bouton [MENU].
Un message de confirmation apparaît.
 
4 .Pour écrire la scène, appuyez sur [+] (une) bouton. Si vous décidez de ne pas écrire, appuyez sur [-] (une)bouton.
Une fois l'écriture terminée, la scène que vous avez écrite s'affiche.</td></tr>
<tr><td>Retour aux paramètres d'usine</td><td colspan="2">Rétablit les paramètres du système à leur état d'usine. Cette opération n'efface pas la scène/tonalité utilisateur.</td></tr>
<tr><td>Effacer la scène utilisateur</td><td colspan="2">Efface toutes les scènes/tonalités utilisateur qui sont enregistrées.</td></tr>
<tr><td>Version</td><td colspan="2">Affiche la version du programme système de l'appareil.</td></tr>
</table>

Paramètres de scène

Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication
Volume de la scène	0–127	Spécifie le volume de chaque scène.
Scène Transposée	- 5–0–+6	Spécifie la transposition (changement de hauteur) de chaque scène. * Si le mode de transposition du paramètre système est « Scene », cette valeur de transposition est appliquée lorsque vous sélectionnez la scène. * Lorsque vous modifiez System Transpose après avoir sélectionné une scène, la valeur System Transpose est utilisée comme valeur de transposition de l'instrument.
Décalage d'octave de scène	- 3–0–+3	Spécifie le réglage de décalage d'octave de la scène.
Chœur de scène	0–127	Définit la profondeur du chœur pour la scène.
Réverbération de scène	0–127	Définit la profondeur de réverbération de la scène.
Retard de scène	0–127	Définit la profondeur du retard pour la scène.
Scène IFX Sw	Éteint allumé	Active/désactive l'IFX pour la scène.
Tous les effets désactivés	–	Désactive tous les effets (chorus, reverb, delay et MFX) définis pour la scène. Pour désactiver tous les effets, appuyez sur le bouton [MENU], puis appuyez sur le bouton [une]bouton.

Attribuer des paramètres

Vous pouvez attribuer des fonctions aux contrôleurs tels que les boutons et le levier au pouce, et spécifier comment les fonctions sont contrôlées.

Nb max. de fonctions assignables par contrôleur	
Souffle	8
Mordre vers le haut/vers le bas,AE-30Coussinet de pouce	4
Levier haut/bas	2
AE-30Mouvement	2
S1, S2, touche latérale	2

* Les paramètres Assign fonctionnent lorsque les réglages dans « Asgn Src » (assigner la source) de chaque contrôleur du système sont réglés sur « System ». Si Asgn Src est réglé sur « Scene », les réglages d'assignation de chaque scène sont utilisés (p. 5).

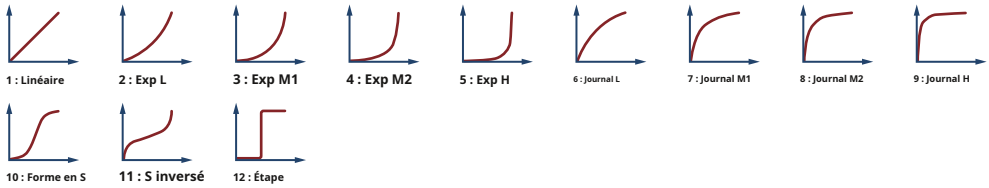
Affectation d'un régulateur à variation continue (Respiration_1–Mouvement_2 / Souffle_1–Levier en haut_2)

* Les indications de "***" dans le tableau contiendront les noms suivants. Le premier paramètre pour Breath est affiché comme "Breath_1", le deuxième paramètre pour S1 est affiché comme "S1_2" et ainsi de suite.

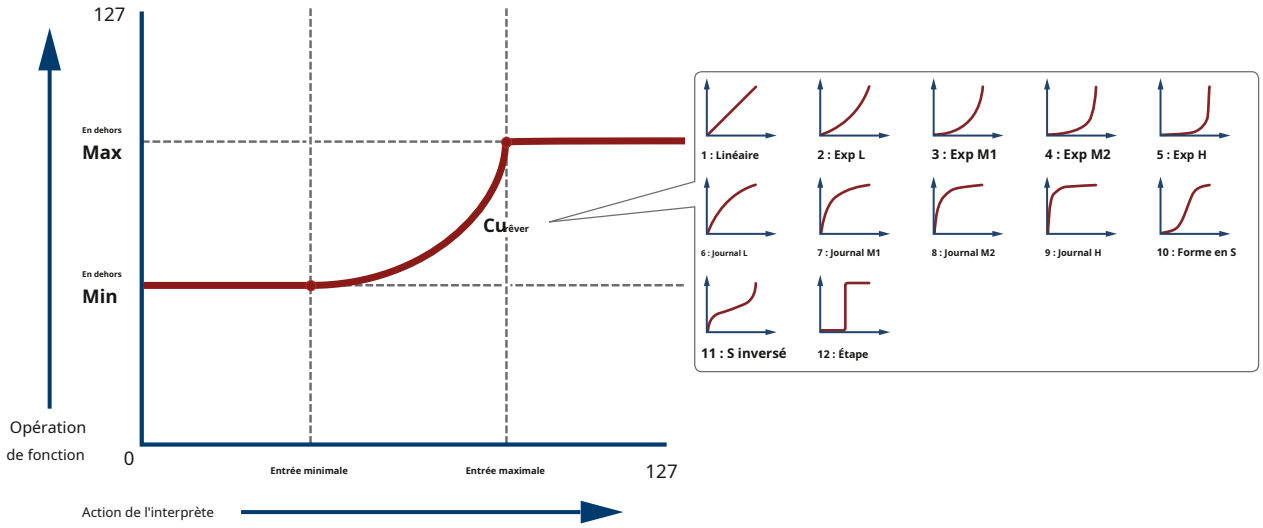
  Respiration_1–8, BiteDn_1–4, BiteUp_1–4, LeverDn_1–2, LeverUp_1–2, E-30ThumbPad_1–4, Mouvement_1–2

* Pour les contrôleurs dont le paramètre Func est « Off », leurs paramètres liés aux réglages d'assignation ne sont pas affichés.

Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication	
* * * Fonction	Voir « Attribuer une liste de fonctions » (p. 12)	Spécifiez la fonction qui est affectée à un contrôleur fonctionnant en continu.	
* * * En Min * * * En Max	0–127	Spécifiez la valeur minimale (Min) et la valeur maximale (Max) dans lesquelles les opérations du contrôleur sont effectives.	Ø "Affectation des fonctions (continue opération)"
* * * Sortie Min * * * Sortie Max	0–127	Spécifiez la valeur minimale (Min) et la valeur maximale (Max) dans lesquelles la fonction attribuée fonctionne.	
* * * Mode	Spécifie le mode de fonctionnement.		
	Loquet	Chaque opération bascule entre la valeur minimale de sortie et la valeur maximale de sortie.	
	Momentané	La fonction fonctionne comme un graphique « Affectation de fonction (fonctionnement continu) », selon la façon dont vous utilisez le contrôleur.	

Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication
* * * Courbe	Spécifie la courbe de fonctionnement lorsque le mode de fonctionnement est « Momentané ». 	

Affectation des fonctions (fonctionnement continu)



Affectation d'un contrôleur de type commutateur (S1_1–Ta_2)

* Les indications de "***" dans le tableau contiendront les noms suivants.

  S1_1–2, S2_1–2, X_1–2, C1_1–2, C2_1–2, C3_1–2, C4_1–2, C5_1–2, Tc_1–2, Ta_1–2

* Pour les contrôleurs dont le paramètre Func est « Off », leurs paramètres liés aux réglages d'assignation ne sont pas affichés.

Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication
*** Fonction	Voir « Attribuer une liste de fonctions »	Spécifie la fonction qui est assignée lorsque chaque contrôleur est pressé.
*** Val de libération	0–127	Spécifiez la valeur lorsque vous retirez votre doigt du bouton (Release) et la valeur lorsque vous appuyez sur le bouton (Press).
*** Appuyez sur Val		
*** Mode	Spécifie le mode de fonctionnement.	
	Loquet	Chaque fois que vous appuyez sur le bouton, la valeur de pression et la valeur de relâchement alternent.
	Momentané	La valeur de pression est appliquée lorsque le bouton est enfoncé et la valeur de relâchement est appliquée lorsque le bouton est relâché.

Attribuer une liste de fonctions

Évaluer	Varier	Explication	Remarques
Désactivé		Aucune fonction n'est attribuée.	
CC 01–31, CC33–95	0–127	Changement de contrôle	
Se baisser	0–127	se baisser	
Se pencher	0–127	Penchez-vous	
Après le toucher	0–127	Aftertouch (pression des touches de canal)	
Scène vers le bas	- - -	Sélectionner la scène précédente	Non disponible pour le contrôle de la respiration ou de la morsure
Scène vers le haut	- - -	Sélectionnez la scène suivante	
Favoris vers le bas	- - -	Sélectionnez la scène préférée précédente	
Favoris vers le haut	- - -	Sélectionnez la scène préférée suivante	
Chœur Sw	Éteint allumé	Active le chœur.	
Commutateur de réverbération	Éteint allumé	Active la réverbération.	
Commutateur de retard	Éteint allumé	Active le retard.	
Commutateur IFX	Éteint allumé	Allume l'IFX.	
Sw à l'unisson	Éteint allumé	Active l'unisson.	
Octobre bas	- - -	Octave vers le bas	
Octobre jusqu'à	- - -	Octave vers le haut	
Transposer vers le bas	- - -	Transposer vers le bas (0Ø-1Ø ... -5Ø +6 ...)	
Transposer vers le haut	- - -	Transposer vers le haut (0Ø +1Ø ... +6Ø-5 ...)	
Drone SW	Éteint allumé	Active la fonction drone.	
Harmony SW	Éteint allumé	Active l'harmonie.	
Fondu en X	0–127	Fondu enchaîné	

Paramètres MIDI

Vous pouvez affecter une fonction de contrôle MIDI à chaque contrôleur et spécifier comment le contrôle s'effectue.

Nb max. de fonctions assignables par contrôleur	
Souffle	8
Mordre AE-30 Coussinet de pouce	4
Levier haut/bas	2
AE-30 Mouvement	2
S1, S2, touche latérale	2

* Comme pour Assign, les paramètres de contrôle MIDI fonctionnent lorsque les réglages dans « Asgn Src » (assigner la source) de chaque contrôleur du système sont réglés sur « System ».

  Si Asgn Src est réglé sur « Scene », les paramètres de contrôle MIDI de chaque scène sont utilisés (p. 5).

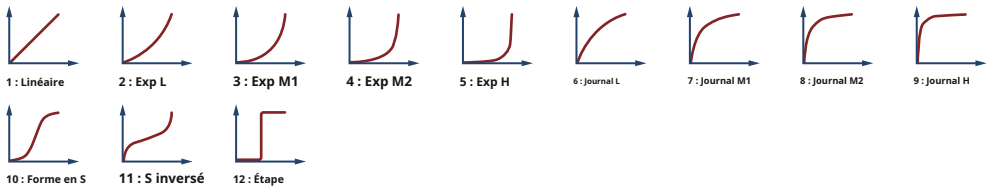
Affectation d'un régulateur à variation continue (Respiration_1–Mouvement_2 / Souffle_1–Levier en haut_2)

* Les indications de "***" dans le tableau contiendront les noms suivants.

Respiration_1–8, BiteDn_1–4, BiteUp_1–4, LeverDn_1–2, LeverUp_1–2, E-30ThumbPad_1–4, Mouvement_1–2

* Pour les contrôleurs dont le paramètre Func est « Off », leurs paramètres liés aux réglages d'assignation ne sont pas affichés.

Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication	
* * * Fonction	Voir « Liste des fonctions d'assignation (MIDI) » (p. 13)	Spécifiez la fonction qui est affectée à un contrôleur fonctionnant en continu.	
* * * En Min * * * En Max	0–127	Spécifiez la valeur minimale (Min) et la valeur maximale (Max) dans lesquelles les opérations du contrôleur sont effectives.	Ø "Affectation des fonctions (continue fonctionnement) » (p. 11)
* * * Sortie Min * * * Sortie Max	0–127	Spécifiez la valeur minimale (Min) et la valeur maximale (Max) dans lesquelles la fonction attribuée fonctionne.	
* * * Mode	Spécifie le mode de fonctionnement.		
	Loquet	Chaque opération bascule entre la valeur minimale de sortie et la valeur maximale de sortie.	
	Momentané	La fonction fonctionne comme un graphique « Affectation de fonction (fonctionnement continu) », selon la façon dont vous utilisez le contrôleur.	
* * * Courbe	Spécifie la courbe de fonctionnement lorsque le mode de fonctionnement est « Momentané ».		



Affectation d'un contrôleur de type commutateur (S1_1–Ta_2)

* Les indications de "***" dans le tableau contiendront les noms suivants.

S1_1–2, S2_1–2, X_1–2, C1_1–2, C2_1–2, C3_1–2, C4_1–2, C5_1–2, Tc_1–2, Ta_1–2

* Pour les contrôleurs dont le paramètre Func est « Off », leurs paramètres liés aux réglages d'assignation ne sont pas affichés.

Indication (Paramètre)	Évaluer	Explication
* * * Fonction	Voir « Liste des fonctions d'assignation (MIDI) » (p. 13)	Spécifie la fonction qui est assignée lorsque chaque contrôleur est pressé.
* * * Val de libération * * * Appuyez sur Val	0–127	Spécifiez la valeur lorsque vous retirez votre doigt du bouton (Release) et la valeur lorsque vous appuyez sur le bouton (Press).
* * * Mode	Spécifie le mode de fonctionnement.	
	Loquet	Chaque fois que vous appuyez sur le bouton, la valeur de pression et la valeur de relâchement alternent.
	Momentané	La valeur de pression est appliquée lorsque le bouton est enfoncé et la valeur de relâchement est appliquée lorsque le bouton est relâché.

Liste des fonctions d'assignation (MIDI)

Évaluer	Gamme variable	Explication	Remarques
Désactivé		Aucune fonction n'est attribuée. Les touches latérales suivent les paramètres du mode de doigté.	
CC 01–31, CC33–95	0–127	Changement de contrôle	
Se baisser	00 00–00 40	se baisser	
Se pencher	00 40–7F 7F	Penchez-vous	
Après le toucher	0–127	Aftertouch (pression des touches de canal)	
Drone SW	Éteint allumé	Active la fonction drone.	Non disponible pour le contrôle de la respiration ou de la morsure
Harmony SW	Éteint allumé	Active l'harmonie.	
Commencer arrêter	Éteint allumé	Émet un signal de démarrage (FA)/arrêt (FC).	Non disponible pour le contrôle de la respiration ou de la morsure

Deux types de paramètres utilisateur peuvent être sauvegardés et restaurés : les paramètres système et les paramètres de scène.

Les paramètres du système	[1]Divers réglages pour l'unité elle-même
Paramètres de scène	[1]Scène utilisateur [1]Tonalité utilisateur

Articles requis

Clé USB (type C)

Formater une clé USB

L'Aerophone ne reconnaît que les clés USB formatées avec le système de fichiers FAT32.

Si l'instrument ne reconnaît pas votre clé USB, essayez d'utiliser une clé USB qui a été formatée avec le système de fichiers FAT32 sur votre ordinateur.

1. **Maintenez enfoncé le bouton [MENU] et allumez l'appareil.**
   Maintenez le bouton [MENU] enfoncé jusqu'à ce que le logo Roland disparaisse.

2. **Connectez la clé USB au port USB de l'appareil.**

3. **Appuie sur le [une] pour sélectionner « USB Memory Format », puis appuyez sur le bouton [MENU].**



4. **Pour exécuter le formatage, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner "OUI". Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner « NON ».**
   La sélection de "OUI" affiche un écran de confirmation.



5. **Appuyez sur le bouton [MENU].**
   « Executing... » s'affiche à l'écran et la clé USB est formatée. Une fois le formatage terminé, « Complete » apparaît, puis l'affichage revient à l'écran USB Memory Format.

6. **Coupez l'alimentation et déconnectez la clé USB.**

Sauvegarde/restauration des paramètres système

Sauvegarde

1. **Maintenez enfoncé le bouton [MENU] et allumez l'appareil.**
   Maintenez le bouton [MENU] enfoncé jusqu'à ce que le logo Roland disparaisse.

2. **Connectez la clé USB au port USB de l'appareil.**

3. **Appuie sur le [une] [une] pour sélectionner « System Backup », puis appuyez sur le bouton [MENU].**



4. **Appuie sur le [une] pour sélectionner "OUI". Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner « NON ».**

5. **Entrez le nom du fichier.**



   Appuie sur le [ã] [â]pour déplacer le curseur, puis appuyez sur [à] [á] touches pour saisir les caractères. Utilisez le bouton [S1] pour insérer un caractère et le bouton [S2] pour le supprimer.

6. **Appuyez sur le bouton [MENU].**
   "Ecrire OK ?" s'affiche à l'écran.

7. **Pour exécuter l'opération de sauvegarde, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner "OUI". Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner « NON ».**
   "Writing..." s'affiche à l'écran et l'opération de sauvegarde est exécutée. Lorsque l'opération est terminée, « Complete » apparaît, puis l'affichage revient à l'écran System Backup.

8. **Coupez l'alimentation et déconnectez la clé USB.**

Restaurer

1.Maintenez enfoncé le bouton [MENU] et allumez l'appareil.

Maintenez le bouton [MENU] enfoncé jusqu'à ce que le logo Roland disparaisse.

2.Connectez la clé USB contenant les données sauvegardées au port USB de l'appareil.

3.Appuie sur le [une] [une] pour sélectionner « Restauration du système », puis appuyez sur le bouton [MENU].



4.Appuie sur le [une] pour sélectionner "OUI". Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner « NON ».

5.Appuie sur le [une] [une] pour sélectionner le fichier sauvegardé, puis appuyez sur le bouton [MENU].



Un écran de confirmation apparaît.



6.Pour exécuter l'opération de restauration, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner "OUI". Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner « NON ».

"Writing..." s'affiche à l'écran et l'opération de restauration est exécutée. Lorsque l'opération est terminée, « Complete » apparaît, puis l'affichage revient à l'écran de restauration du système.

* Si les fichiers n'ont pas pu être lus correctement, "Read Error" s'affiche. Vérifiez la connexion de la clé USB, puis relancez l'opération de restauration. De même, si les données sauvegardées du réglage de scène sont sélectionnées dans « System Restore », « Read Error » s'affiche.

7.Coupez l'alimentation et déconnectez la clé USB.

Sauvegarde/restauration des paramètres de scène

Sauvegarde

1.Maintenez enfoncé le bouton [MENU] et allumez l'appareil.

Maintenez le bouton [MENU] enfoncé jusqu'à ce que le logo Roland disparaisse.

2.Connectez la clé USB au port USB de l'appareil.

3.Appuie sur le [une] [une] pour sélectionner « Scene Backup », puis appuyez sur le bouton [MENU].



4.Appuie sur le [une] pour sélectionner "OUI". Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner « NON ».

5.Entrez le nom du fichier.



Appuie sur le [ã] [â]pour déplacer le curseur, puis appuyez sur [à] [á] touches pour saisir les caractères. Utilisez le bouton [S1] pour insérer un caractère et le bouton [S2] pour le supprimer.

6.Appuyez sur le bouton [MENU].

"Ecrire OK ?" s'affiche à l'écran.

7.Pour exécuter l'opération de sauvegarde, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner "OUI". Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner « NON ».

"Writing..." s'affiche à l'écran et l'opération de sauvegarde est exécutée. Une fois l'opération terminée, « Complete » apparaît, puis l'affichage revient à l'écran Scene Backup.

8.Coupez l'alimentation et déconnectez la clé USB.

Restaurer

1.Maintenez enfoncé le bouton [MENU] et allumez l'appareil.

Maintenez le bouton [MENU] enfoncé jusqu'à ce que le logo Roland disparaisse.

2.Connectez la clé USB contenant les données sauvegardées au port USB de l'appareil.

3.Appuie sur le [une] [une] pour sélectionner « Scene Restore », puis appuyez sur le bouton [MENU].



4.Appuie sur le [une] pour sélectionner "OUI". Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner « NON ».

5.Appuie sur le [une] [une] pour sélectionner le fichier sauvegardé, puis appuyez sur le bouton [MENU].



Un écran de confirmation apparaît.



6.Pour exécuter l'opération de restauration, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner "OUI". Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une] pour sélectionner « NON ».

"Writing..." s'affiche à l'écran et l'opération de restauration est exécutée. Une fois l'opération terminée, « Complete » apparaît, puis l'affichage revient à l'écran Scene Restore.

* Si les fichiers n'ont pas pu être lus correctement, "Read Error" s'affiche. Vérifiez la connexion de la clé USB, puis relancez l'opération de restauration. De même, si les données sauvegardées du réglage système sont sélectionnées dans « Scene Restore », « Read Error » s'affiche.

7.Coupez l'alimentation et déconnectez la clé USB.

Installation d'un SOUND PACK/WAVE EXPANSION

Préparation des fichiers son

* Si vous utilisez la clé USB pour la première fois, formatez-la à l'aide de l'Aerophone.

Ø“Formatage d'une clé USB » (p. 14)

1.Préparez le fichier son que vous allez ajouter sur l'Aerophone, et placez le fichier sur votre ordinateur.

NOTE

Les fichiers audio tels que SOUND PACK ou WAVE EXPANSION peuvent être obtenus via le Roland Cloud.

* Les extensions Wave ne peuvent être installées que sur l'AE-30. Pour en savoir plus sur Roland Cloud, consultez le site Web de Roland. Øhttps://www.roland.com/

2.Connectez la clé USB à votre ordinateur.

3.Enregistrez le fichier dans le répertoire approprié de votre clé USB.

SOUND PACK (extension : .SDZ) : dossier ROLAND/SOUND WAVE EXPANSION (extension : .EXZ) : répertoire racine

4.Déconnectez la clé USB de votre ordinateur.

Importer un SOUND PACK

Voici comment importer un SOUND PACK dans la tonalité/scène utilisateur.

1.Tout en maintenant enfoncé le bouton [MENU], mettez l'appareil sous tension.

Maintenez le bouton [MENU] enfoncé jusqu'à ce que le logo Roland disparaisse.

2.Connectez la clé USB contenant le fichier de tonalité au port USB de cet instrument.

3.Utilisez le [une] [une] pour sélectionner « Import Tone », puis appuyez sur le bouton [MENU].



4.Utilisez le [une] pour sélectionner "OUI".

Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une]pour sélectionner « NON ».

5.Utilisez le [une] [une] pour sélectionner le fichier à importer, puis appuyez sur le bouton [MENU].

S'il s'agit de la première fois que vous importez des données, un écran apparaît vous demandant d'installer la licence utilisateur.

Pour continuer l'importation, appuyez sur la touche [une]puis sélectionnez "OUI".

6.Sélectionnez les tonalités/scènes à importer.



Utilisez le [à] [á]pour basculer entre les tonalités/scènes, utilisez les [une] pour sélectionner et utilisez la touche [une]pour ignorer votre sélection.

Une marque [+] s'affiche sur le numéro de sonorité/scène sélectionné.

Appuyez sur le bouton [MENU] lorsque vous avez terminé la sélection.

7.Sélectionnez la destination d'importation pour les tonalités/scènes.



Utilisez le [à] [á]pour changer, utilisez les touches [une]pour sélectionner et utilisez la touche [une]pour ignorer votre sélection.

Une marque [+] s'affiche sur le numéro de sonorité/scène sélectionné.

8.Appuyez sur le bouton [MENU] lorsque vous avez terminé la sélection.

Lors de l'importation de tonalités

1.Lorsque « Make Scene » s'affiche, générez une scène pour la tonalité à importer.

2.Utilisez le [une] [une] pour passer d'une scène à l'autre, utilisez les touches [une] pour sélectionner et utilisez la touche [une] pour ignorer votre sélection.

Une marque [+] s'affiche sur le numéro de scène sélectionné.

3.Appuyez sur le bouton [MENU] lorsque vous avez terminé la sélection.

« Importer OK ? » s'affiche à l'écran.

4.Pour importer, appuyez sur la touche [une] et sélectionnez "OUI" ; et pour annuler, appuyez sur la touche [une] et sélectionnez "NON".

La sélection de "OUI" importe les données.

Lorsque l'opération est terminée, l'affichage indique "Completed!".

Appuyez sur le bouton [MENU] pour revenir à l'écran d'importation de tonalité.

NOTE

Maintenez enfoncé le bouton [MENU] pour revenir à l'écran Import Tone.

AE-30 Installation d'une WAVE EXPANSION

1. **Tout en maintenant enfoncé le bouton [MENU], mettez l'appareil sous tension.**

   Maintenez le bouton [MENU] enfoncé jusqu'à ce que le logo Roland disparaisse.

2. **Connectez la clé USB contenant le fichier son au port USB de cet instrument.**

3. **Utilisez le [une] [une] pour sélectionner « Install Expansion », puis appuyez sur le bouton [MENU].**



4. **Utilisez le [une] pour sélectionner "OUI".**

   Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une]pour sélectionner « NON ».

5. **Utilisez le [une] [une] pour sélectionner le fichier à installer, puis appuyez sur le bouton [MENU].**

   Si c'est la première fois que vous installez des données, un écran apparaît vous demandant d'installer la licence utilisateur.

   Pour continuer l'installation, appuyez sur la touche [une]puis sélectionnez "OUI".

   « Installer, OK ? » s'affiche à l'écran.

6. **Pour installer, appuyez sur [une] et sélectionnez "OUI" ; et pour annuler, appuyez sur la touche [une] et sélectionnez "NON".**

   Sélectionner "OUI" installe les données.

   Lorsque l'opération est terminée, l'affichage indique "Completed!".

   Appuyez sur la touche [MENU] pour revenir à l'écran Installer l'extension.

NOTE

Maintenez la touche [MENU] enfoncée pour revenir à l'écran d'installation de l'extension.

AE-30 Gestion des données WAVE EXPANSION

Cela vous montre comment gérer les données WAVE EXPANSION que vous avez installées.

1. **Tout en maintenant enfoncé le bouton [MENU], mettez l'appareil sous tension.**

   Maintenez le bouton [MENU] enfoncé jusqu'à ce que le logo Roland disparaisse.

2. **Utilisez le [une] [une] pour sélectionner « Expansion Manager », puis appuyez sur le bouton [MENU].**

3. **Utilisez le [une] pour sélectionner "OUI".**

   Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une]pour sélectionner « NON ».

4. **Utilisez le [une] [une] pour sélectionner les données WAVE EXPANSION installées, puis appuyez sur la touche [MENU].**

5. **Utilisez le [une] [une] pour sélectionner quoi faire avec les données que vous avez sélectionnées, puis appuyez sur la touche [MENU].**

   L'opération "Make Scene" crée des scènes utilisées pour les tonalités de données WAVE EXPANSION dans la région utilisateur. L'écran de sélection de tonalité apparaît. (Passez à l'étape 6.)

   L'opération "Désinstaller" désinstalle les données WAVE EXPANSION. (Passez à l'étape 10.)

6. **Sélectionnez la tonalité utilisée pour créer les données de scène.**

   Utilisez le [à] [á]pour changer, utilisez les touches [une]pour sélectionner et utilisez la touche [une]pour ignorer votre sélection.

   Une marque [+] s'affiche sur le numéro de sonorité sélectionné.

7. **Appuyez sur le bouton [MENU] lorsque vous avez terminé la sélection.**

   L'écran Destination s'affiche.

8. **Sélectionnez l'endroit où la scène doit être créée.**

   Utilisez le [à] [á]pour changer, utilisez les touches [une]pour sélectionner et utilisez la touche [une]pour ignorer votre sélection.

   Une marque [+] s'affiche sur le numéro de scène sélectionné.

   Appuyez sur le bouton [MENU] lorsque vous avez terminé la sélection. "Ça va ?" s'affiche à l'écran.

9. **Pour créer (faire), appuyez sur la touche [une] et sélectionnez "OUI" ; et pour annuler, appuyez sur la touche [une] et sélectionnez "NON".**

   La sélection de « OUI » crée la scène.

   Lorsque l'opération est terminée, l'affichage indique "Completed!".

   Appuyez sur la touche [MENU] pour revenir à l'écran Expansion Manager.

dix. **Le message "Désinstaller, OK ?" apparaît.**

   Pour désinstaller, appuyez sur [une]et sélectionnez "OUI" ; et pour annuler, appuyez sur la touche [une]et sélectionnez "NON".

11. **Un message de confirmation apparaît à l'écran.**

   Appuyez sur la touche [MENU] pour exécuter ou appuyez sur la touche [une]pour annuler et revenir à l'écran Expansion Manager.

NOTE

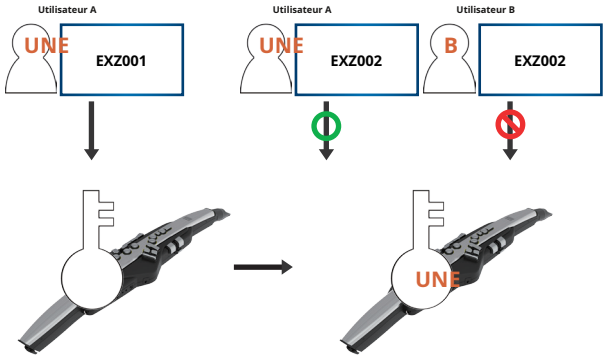
Maintenez la touche [MENU] enfoncée pour revenir à l'écran Expansion Manager.

Initialisation d'une licence utilisateur

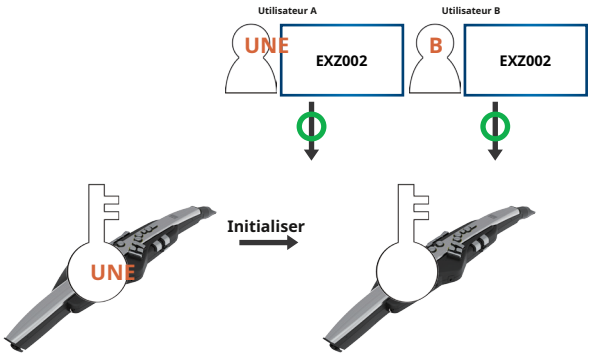
Licence utilisateur

SOUND PACK et WAVE EXPANSION sont associés aux licences d'utilisation de l'utilisateur qui les a téléchargées.

SOUND PACK ou WAVE EXPANSION qui ont des licences utilisateur différentes ne peuvent pas être importés dans le même Aerophone.



Si vous souhaitez importer ou installer SOUND PACK et WAVE EXPANSION avec une licence utilisateur différente de celle déjà enregistrée sur cet appareil Aerophone, vous devez initialiser les licences utilisateur.



Voici comment réinitialiser une licence utilisateur.

Lorsqu'une licence est réinitialisée, l'extension Wave installée est désinstallée.

1. **Tout en maintenant enfoncé le bouton [MENU], mettez l'appareil sous tension.**

   Maintenez le bouton [MENU] enfoncé jusqu'à ce que le logo Roland disparaisse.

2. **Utilisez le [une] [une] pour sélectionner « Supprimer la licence », puis appuyez sur le bouton [MENU].**

3. **Appuie sur le [une] et sélectionnez "OUI". Pour annuler, appuyez sur la touche [une] et sélectionnez "NON".**



4. **Le message de confirmation de suppression de licence s'affiche. Appuyez sur le bouton [MENU] pour exécuter.**

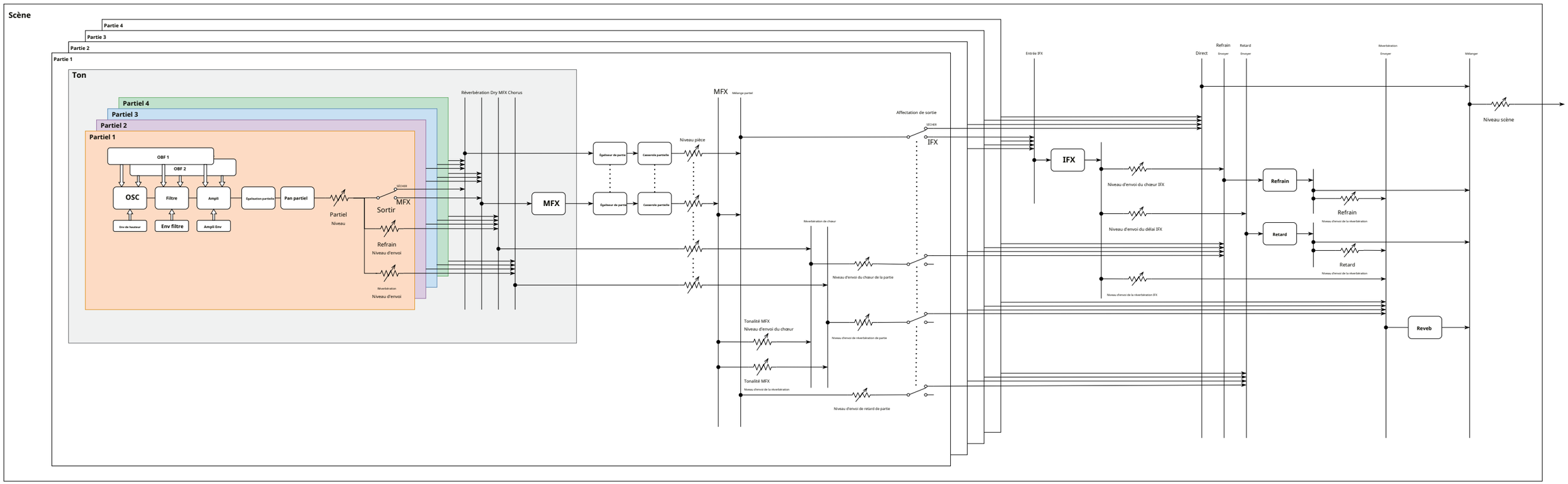
   Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [une]bouton.

   Lorsque la réinitialisation est terminée, le message "Completed!" apparaît.

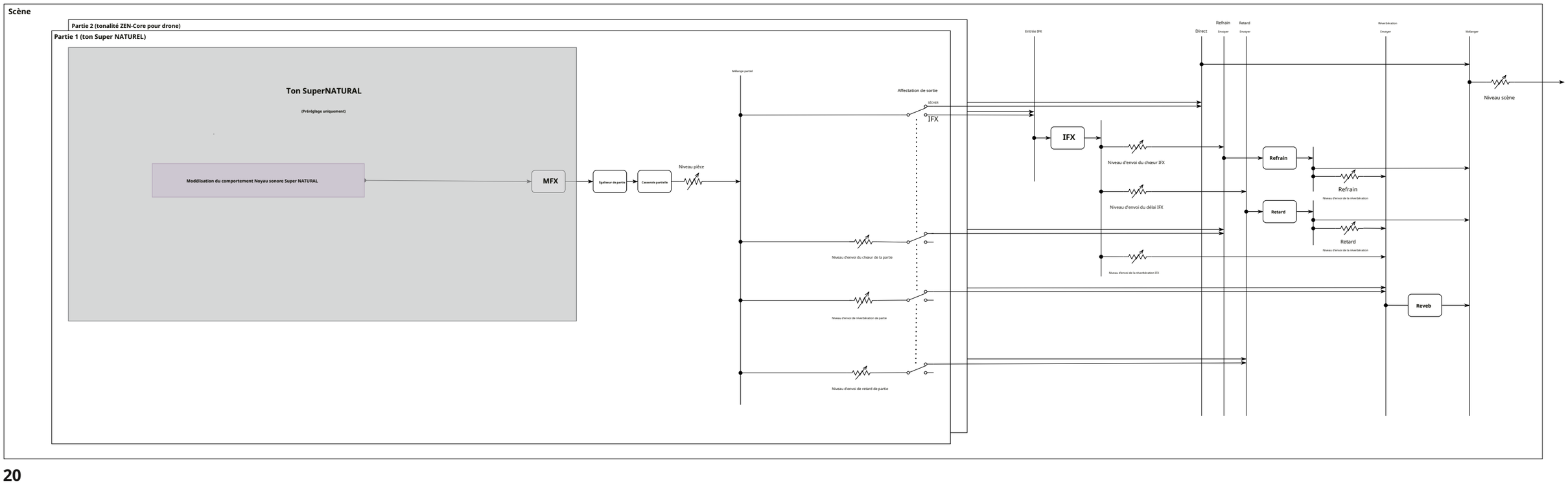
   Appuyez sur le bouton [MENU] pour revenir à l'écran Supprimer la licence.

Comment les scènes sont structurées

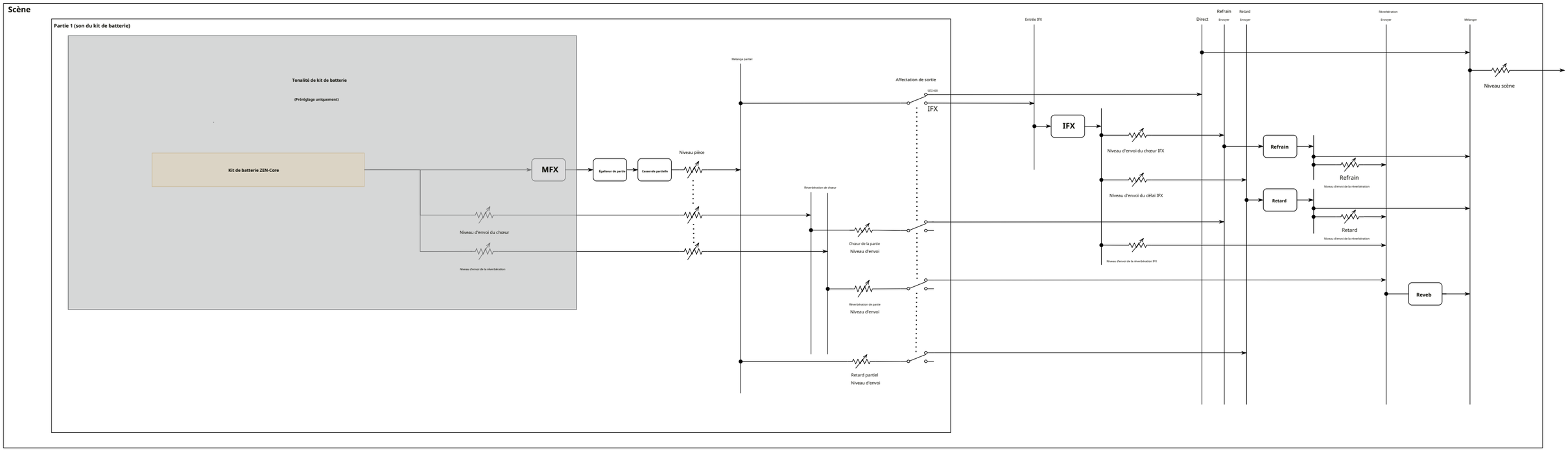
Tonalité ZEN-Core



Ton SuperNATUREL



Batterie


Scène
Partie 1 (son du kit de batterie)
Tonalité de kit de batterie
(Préréglage uniquement)
Kit de batterie ZEN-Core
MFX
Égaliseur de partie
Casserole partielle
Niveau pièce
Niveau d'envoi du chœur
Niveau d'envoi de la réverbération
Mélange partiel
Réverbération de chœur
Affectation de sortie
SÉCHER
IFX
Chœur de la partie
Niveau d'envoi
Réverbération de partie
Niveau d'envoi
Retard partiel
Niveau d'envoi
Entrée IFX
IFX
Niveau d'envoi du chœur IFX
Niveau d'envoi du délai IFX
Niveau d'envoi de la réverbération IFX
Direct
Refrain
Envoyer
Retard
Envoyer
Refrain
Retard
Réverbération
Envoyer
Reveb
Mélanger
Niveau scène
Refrain
Niveau d'envoi de la réverbération
Retard
Niveau d'envoi de la réverbération

Paramètres de scène

Vous pouvez utiliser l'application "Aerophone Pro Editor" pour configurer les paramètres de scène.

Paramètre	Évaluer	Explication
Nom de scène	Spécifie le nom de la scène (16 caractères maximum).	

SCÈNE/COMMUN

Paramètre	Évaluer	Explication	
Volume de la scène	0–127	Règle le volume général de la scène.	
Tempo de la scène	20.00–300.00	Définit le tempo de la scène. Ceci est utilisé pour les effets et à d'autres fins.	
Scène Transposée	- 5–0–+6	Définit le degré de transposition de la scène. * Ceci est activé lorsque le paramètre système Transpose Mode est réglé sur « Scene » (p. 3).	
Décalage d'octave de scène	- 3–0–+3	Définit de combien d'octaves la scène est décalée.	
Ctrl plage de courbure	0–24	Règle la plage de bend en demi-tons, lorsque « Bend Down » ou « Bend Up » est affecté au levier au pouce ou à un autre contrôleur.	* Ceci est activé lorsque le paramètre système Bend Range Source est « Scène » (p. 4).
Bend Range Bite Dn **Bend Range Bite Up**	0, 5, 10–100, 200–2400 (cent)	Règle la plage de bend en centièmes, lorsque « Bend Down » ou « Bend Up » est assigné au contrôleur de morsure.	
AE-30 Plage de courbure Mouvement Dn **AE-30 Plage de courbure Mouvement vers le haut**	0–2400 (cent)	Règle la plage de bend en centièmes, lorsque « Bend Up/Down » est attribué à la commande de mouvement. * Ceci est activé lorsque Bend Range Source est « Scene ».	
Affectation d'harmonie 1 **Affectation Harmony 2** **Affectation Harmony 3** **Affectation Harmony 4**	Règle la hauteur du son d'harmonie qui fonctionne lorsque chaque fonction de contrôleur est réglée sur « Harmony ». Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre notes d'harmonie. * Ceci est activé lorsque le paramètre système Harmony Source est réglé sur « Scene » (p. 5) Oct en dessous (-12), 7ème Maj en dessous (-11), 7ème min en dessous (-10), 6ème Maj en dessous (-9), 6ème min en dessous (-8), 5ème en dessous (-7), Triton en dessous (- 6), 4ème en dessous (-5), 3ème Maj en dessous (-4), 3ème min en dessous (-3), 2ème Maj en dessous (-2), 2ème min en dessous (-1), Off, 2e min au dessus (+1), 2e maj au dessus (+2), 3e min au dessus (+3), 3e maj au dessus (+4), 4e au dessus (+5), Triton au dessus (+6), 5e au dessus (+ 7), 6e min au dessus (+8), 6e maj au dessus (+9), 7e min au dessus (+10), 7e maj au dessus (+11), oct au dessus (+12)		

SCÈNE/AFFECTATION (INT)

* Ces réglages sont activés lorsque les paramètres système suivants (p. 5) sont réglés sur « Scene ». Asgn
  Src Respiration
  Asgn Src Morsure
  Asgn Src Levier
  AE-30 Pavé de pouce Asgn Src
  AE-30 Asgn Src Motion
  Asgn Src S1/S2
  Clé de source asgn

Manette		Explication
Souffle	1–8	Attribue les paramètres du contrôleur de respiration.
Mordre **Mordre**	1–4	Attribue les paramètres du contrôleur de morsure.
Levier du pouce vers le bas **Levier du pouce vers le haut**	1, 2	Attribue les réglages pour le levier au pouce.
AE-30 Coussinet de pouce	1–4	Affecte les paramètres du pavé tactile.
AE-30 Mouvement	2	Attribue les paramètres du contrôleur de mouvement.
S1, S2	1, 2	Attribue les réglages pour les boutons [S1] et [S2].
X, C1–5, Tc, Ta	1, 2	Attribue les réglages pour la touche [X] et les touches latérales ([C1]–[C5], [Tc] et [Ta]).

UNEParamètres d'affectation pour les régulateurs à variation continue

Paramètre	Évaluer	Explication
Affecter une fonction		
Entrée Min, Max		
Sortie Min, Max	Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à « Affectation d'un contrôleur à variation continue » (p. 10).	
Mode d'attribution		
Courbe		

UNEParamètres d'affectation pour les contrôleurs de type commutateur

Paramètre	Évaluer	Explication
Affecter une fonction		
Val de libération		
Appuyez sur Val	Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à la section « Affectation d'un contrôleur de type switch » (p. 13).	
Mode d'attribution		
Courbe		

SCÈNE/SOURCE DE CONTRÔLE (INT)

* Ceci est activé lorsque le paramètre système Contorl Source Select est « Scene ».

Paramètre	Évaluer	Explication
Source de contrôle 1–4	OFF, CC01–31, CC33–95, BEND, AFTER TOUCH	Définit les messages MIDI à utiliser comme commandes de tonalité.

SCÈNE/AFFECTATION (MIDI)

* Ces réglages sont activés lorsque le mode de contrôle MIDI est activé et lorsque les paramètres système suivants (p. 5) sont réglés sur « Scene ». Asgn Src

Respiration

Asgn Src Morsure

Asgn Src Levier

AE-30 Pavé de pouce Asgn Src

AE-30 Asgn Src Motion

Asgn Src S1/S2

Clé de source asgn

Manette		Explication
Souffle	1–8	Assigne les réglages pour le contrôle MIDI avec le contrôleur de souffle.
Mordre	1–4	Attribue les réglages pour le contrôle MIDI avec le contrôleur de morsure.
Mordre		
Levier du pouce vers le bas	1, 2	Attribue les réglages pour le contrôle MIDI avec le levier au pouce.
Levier du pouce vers le haut		
AE-30 Coussinet de pouce	1–4	Attribue les réglages pour le contrôle MIDI avec le pavé numérique.
AE-30 Mouvement	2	Attribue les paramètres du contrôleur de mouvement.
S1, S2	1, 2	Attribue les réglages pour le contrôle MIDI avec les touches [S1] et [S2].
X, C1–5, Tc, Ta	1, 2	Attribue les réglages pour le contrôle MIDI avec la touche [X] et les touches latérales ([C1]–[C5], [Tc] et [Ta]).

UNEParamètres d'affectation pour les régulateurs à variation continue

Paramètre	Évaluer	Explication
Affecter une fonction		
Entrée Min, Max		
Sortie Min, Max	Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à « Affectation d'un contrôleur à variation continue » (p. 13).	
Mode d'attribution		
Courbe		

UNEParamètres d'affectation pour les contrôleurs de type commutateur

Paramètre	Évaluer	Explication
Affecter une fonction		
Val de libération		
Appuyez sur Val	Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à la section « Affectation d'un contrôleur de type switch » (p. 13).	
Mode d'attribution		
Courbe		

SCÈNE/COMMANDE (MIDI)

* Les paramètres suivants sont activés lorsque le mode de contrôle MIDI est activé.

Paramètre	Évaluer	Explication
Canal de transmission	1–16	Spécifie le canal de transmission MIDI.
Banque MSB (CC#0)	ARRÊT, 0–127	Règle le message de sélection de banque/changement de programme qui est transmis lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise. * Ces paramètres sont activés lorsque les paramètres système MIDI Ctrl PC et MIDI Ctrl BS (p. 7) sont réglés sur « On ».
Banque LSB (CC#32)	ARRÊT, 0–127	
PC	OFF, 1–128	
Rapidité	Ces paramètres définissent les valeurs de vélocité de note pour la sortie MIDI.	
	RÉEL	La valeur de vélocité est déterminée par la force de votre coup de langue.
	1–127	Transmet la valeur spécifiée (une valeur fixe).
Tome (CC#7)	ARRÊT, 0–127	Définit la valeur transmise pour le volume (CC#7) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Casserole (CC#10)	ARRÊT, L64–0–63R	Définit la valeur transmise pour PAN (#CC#10) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Modulation (CC#1)	ARRÊT, 0–127	Définit la valeur transmise pour la modulation (CC#1) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Réverbération (CC#91)		Définit la valeur transmise pour Reverb Send (CC#91) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Chœur (CC#93)		Règle la valeur transmise pour Chorus Send (CC#93) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Grossier (RPN#2)	OFF, -48–0–+48	Définit la valeur transmise pour Coarse Tune (RPN#2) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Réglage fin (RPN#1)	ARRÊT, -50–0–+50	Définit la valeur transmise pour le réglage fin (RPN#1) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Courbe de courbure (RPN#0)	ARRÊT, 0–24	Définit la valeur transmise pour Bend Range (RPN#0) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Coupure (CC#74)	ARRÊT, 0–127	Définit la valeur transmise pour le décalage de coupure (CC#74) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Résonance (CC#71)		Définit la valeur transmise pour le décalage de résonance (CC#71) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Attaque (CC#73)		Définit la valeur transmise pour Attack Time Offset (CC#73) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Décomposition (CC#75)		Définit la valeur transmise pour Decay Time Offset (CC#75) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
Libération (CC#72)		Définit la valeur transmise pour le décalage de temps de relâchement (CC#72) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.
MONOPOLE (CC#126/127)	OFF, MONO (CC#126), POLY (CC#127)	Définit la valeur transmise pour Mono/Poly (CC#126/127) lorsqu'une scène est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « OFF », aucune sélection de banque/changement de programme n'est transmise.

SCÈNE/PARTIE

Paramètre	Évaluer	Explication
PartSW	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive chaque partie (PART 1–4).

MODE SCÈNE

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode pièce	Spécifie le mode pièce.	
	MENER	C'est le mode habituel pour jouer des mélodies et autres.
	DRONE	C'est un mode spécial pour jouer des notes basses soutenues. Ce mode est utilisé avec la fonction d'assignation réglée sur « Drone Sw » (p. 12).

SCÈNE/GAMME

Paramètre	Évaluer	Explication
Plage de clés	(inférieur) C-1–G9 (Supérieur) C-1–G9	Définit la plage de touches pour chaque partie. Spécifie les limites supérieure et inférieure de la plage de touches. Réglez-le lorsque vous souhaitez que différentes tonalités soient jouées en fonction de la touche jouée.
Largeur du fondu des touches inférieure	0–127	Définit jusqu'où s'étend la plage dans laquelle les tonalités sonnent, lorsqu'une touche est jouée qui est inférieure à Key Range Lower. Si aucun son ne doit être entendu pour les touches jouées en dehors de cette plage, réglez-le sur « 0 ».
Key Fade Width Upper	0–127	Définit jusqu'où s'étend la plage dans laquelle les tonalités sonnent, lorsqu'une touche est jouée qui est plus haute que Key Range Upper. Si aucun son ne doit être entendu pour les touches jouées en dehors de cette plage, réglez-le sur « 0 ».
Gamme de vitesse	(inférieur) 1–127 (supérieur) 1–127	Définit les limites inférieure/supérieure des vélocités auxquelles les sons jouent. Utilisez-le pour produire des tonalités différentes lorsque vous jouez à des vélocités différentes.
Largeur du fondu de vélocité Plus bas	0–127	Définit l'intensité à laquelle les tonalités sonnent lorsqu'elles sont jouées plus doucement que la plage de vélocité inférieure. Lorsqu'aucun son ne doit être entendu, réglez-le sur "0".
Largeur du fondu de vélocité Supérieur	0–127	Définit l'intensité à laquelle les tonalités sonnent lorsqu'elles sont jouées plus fort que la plage de vélocité supérieure. Lorsqu'aucun son ne doit être entendu, réglez-le sur "0".
Gamme X-Fade	(inférieur) 0–127 (Supérieur) 0–127	Définit les limites inférieure/supérieure X-Fade (CC30) dans lesquelles les tonalités sont jouées. Réglez-le lorsque vous souhaitez que différentes tonalités soient jouées en fonction de la valeur X-Fade (CC30).
Largeur de fondu X-Fade Plus bas	0–127	Définit la force avec laquelle le son est joué lorsque la valeur X-Fade (CC30) est inférieure à X-Fade Range Lower. Lorsqu'aucun son ne doit être entendu, réglez-le sur "0".
Largeur de fondu X-Fade Supérieur	0–127	Définit la force avec laquelle le son est joué lorsque la valeur X-Fade (CC30) est supérieure à X-Fade Range Upper. Lorsqu'aucun son ne doit être entendu, réglez-le sur "0".

SCÈNE/PLAN

Paramètre	Évaluer	Explication
Décalage d'octave de partie	- 3–0–+3	Règle la hauteur du son de la partie en octaves (jusqu'à ±3 octaves).
Partie grossière	- 48–0–+48	Décale la hauteur de la partie en demi-tons.
Réglage fin de la partie	- 50–0–+50 centimes	Ajuste finement la hauteur de la partie par unités d'un centième.

SCÈNE/DÉCALAGE

Paramètre	Évaluer	Explication
Couper	- 64–0–+63	Règle la largeur d'ouverture du filtre. Augmenter cette valeur rend le son plus clair et la diminuer rend le son plus sombre.
Résonance	- 64–0–+63	Accentue la partie du son dans la région de la fréquence de coupure, ajoutant du caractère au son. Des réglages trop élevés peuvent produire des oscillations, entraînant une distorsion du son. Augmenter cette valeur renforce le personnage et la diminuer l'affaiblit.
Temps d'attaque	- 64–0–+63	Règle le temps entre l'activation de la note et l'augmentation du volume. Des réglages plus grands de cette valeur rendent l'attaque plus douce et des réglages plus petits rendent l'attaque plus nette.
Temps de décroissance	- 64–0–+63	Définit le temps pendant lequel le volume diminue à partir de son niveau d'attaque. Des réglages plus élevés de cette valeur allongent la décroissance et des réglages plus petits raccourcissent la décroissance.
Temps de libération	- 64–0–+63	Règle le temps entre l'arrêt de la note et le moment où le volume s'estompe. Des réglages plus grands de cette valeur font durer le son, et des réglages plus petits font que le son se termine plus brusquement.
Taux de vibration	- 64–0–+63	Règle la vitesse du vibrato (la vitesse à laquelle la hauteur est modulée). La hauteur est modulée plus rapidement pour des réglages plus élevés et plus lentement pour des réglages plus bas.

Paramètre	Évaluer	Explication
Profondeur du vibrato	- 64–0–+63	Ceci règle la profondeur de l'effet de vibrato (la profondeur à laquelle la hauteur est modulée). La hauteur est modulée plus fortement pour des réglages plus élevés, et moins avec des réglages plus bas.
Délai de vibration	- 64–0–+63	Ajuste le temps jusqu'à ce que le vibrato (modulation de hauteur) commence à s'appliquer. Des réglages plus élevés produisent un temps plus long avant le début du vibrato, tandis que des réglages plus bas produisent un temps plus court.

SCÈNE/ÉGALISATION

Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur d'égalisation	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit si l'égaliseur de partie (un égaliseur appliqué à chaque partie) doit être utilisé (ON) ou non (OFF).
Gain d'entrée	- 24–+24 dB	Ajuste la quantité d'accentuation/atténuation de l'entrée vers l'égaliseur.
Gain faible	- 24–+24 dB	Ajuste la quantité d'accentuation/atténuation de la plage des basses fréquences.
Basse fréquence	20–16 000 Hz	Règle la fréquence centrale de la gamme basse.
Gain moyen	- 24–+24 dB	Ajuste la quantité d'accentuation/atténuation de la plage de fréquences moyennes.
Fréquence moyenne	20–16 000 Hz	Règle la fréquence centrale de la plage médiane.
Q moyen	0,5–16,0	Définit la bande passante de la plage de fréquences moyennes. Des valeurs plus élevées rendent la largeur plus étroite.
Gain élevé	- 24–+24 dB	Ajuste l'accentuation/atténuation de la plage des hautes fréquences.
Haute fréquence	20–16 000 Hz	Règle la fréquence centrale de la gamme haute.

SCÈNE/SORTIE

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau pièce	0–127	Règle le volume de chaque partie.
Casserole partielle	L64–0–63R	Définit le panoramique du son de chaque partie lors de l'utilisation de la sortie stéréo.
Envoi de chœur	0–127	Spécifie le niveau d'envoi au chorus.
Différer l'envoi	0–127	Spécifie le niveau d'envoi à retarder.
Envoi de réverbération	0–127	Spécifie le niveau d'envoi à la réverbération.
Affectation de sortie	SEC, IFX	Sélectionne la destination de sortie pour chaque partie.

SCÈNE/COMMANDE

Paramètre	Évaluer	Explication
Monopole	MONO, POLY, TON	Choisissez « MONO » si vous voulez que la tonalité assignée à la partie joue en monophonie ; choisissez "POLY" si vous voulez le jouer de manière polyphonique. Choisissez « TONE » si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité.
Commutateur Legato	ARRÊT, MARCHE, TON	Legato est activé lorsque Legato Switch est sur « ON » et que Mono/Poly est réglé sur « MONO ». Choisissez « TONE » si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité. Cela fait que la hauteur change en douceur pendant que vous jouez une note, puis jouez legato en touchant une autre touche.
Commutateur de portamento	ARRÊT, MARCHE, TON	Sélectionnez « ON » pour appliquer le portamento ou « OFF » si vous ne souhaitez pas appliquer le portamento. Choisissez « TONE » si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité.
Temps de portamento	0–127, TON	Lorsque le portamento est utilisé, cela spécifie le temps pendant lequel la hauteur change. Une valeur plus élevée augmente le temps nécessaire pour qu'une hauteur passe à la suivante. Choisissez « TONE » si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité.
Commutateur à l'unisson	ARRÊT, MARCHE, TON	Cela superpose un seul ton. Choisissez "ON" si vous souhaitez utiliser l'unisson, ou "OFF" si vous ne le souhaitez pas. Choisissez « TONE » si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité. * Les parties dont Unison Switch est sur "ON" sont lues en mono.

Paramètre	Évaluer	Explication
Rapidité	Ces paramètres définissent les valeurs de vélocité note-on.	
	RÉEL	La valeur de vélocité est déterminée par la force de votre coup de langue.
	FIXÉ	La valeur spécifiée (une valeur fixe) est utilisée.
Vitesse fixe	1–127	Ceci définit la valeur de vélocité utilisée pour le réglage de vélocité « FIXED ».

RÉCEPTION SCÈNE/COMMANDE

Paramètre	Évaluer	Explication
Rx S1, Rx S2	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut recevoir les opérations des touches [S1] et [S2] (ON) ou non (OFF).
Rx X, Rx C1–5, Rx Tc, Rx Ta	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut recevoir les opérations des touches latérales (ON) ou non (OFF).
Rx Souffle	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut recevoir les opérations du contrôleur de respiration (ON) ou non (OFF).
Rx mordre **Rx mordant**	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut recevoir les opérations du contrôleur de morsure (ON) ou non (OFF).
Levier du pouce Rx vers le bas Levier du pouce Rx vers le haut	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut recevoir les opérations du levier au pouce (ON) ou non (OFF).
AE-30 **Rx Pouce Pad**	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut recevoir les opérations du pavé tactile (ON) ou non (OFF).
AE-30 **Mouvement Rx**	ÉTEINT ALLUMÉ	Définit s'il faut recevoir les opérations du contrôleur de mouvement (ON) ou non (OFF).

SCÈNE/IFX

Paramètre	Évaluer	Explication
Logiciel IFX	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'IFX.
Type IFX	Voir « Paramètres MFX/IFX » (p. 51)	Sélectionne le type IFX.
Effets		
Paramètres IFX	Voir « Paramètres MFX/IFX » (p. 51)	Configurez les paramètres de l'IFX sélectionné. Les paramètres disponibles diffèrent selon le type d'effets que vous avez sélectionné dans IFX Type.
ENVOYER		
Niveau d'envoi du chœur	0–127	Définit la quantité de chorus. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de chœur, réglez-le sur 0.
Niveau d'envoi de la réverbération	0–127	Définit la quantité de réverbération. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de réverbération, réglez-le sur 0.
Niveau d'envoi retardé	0–127	Définit la durée du retard. Si vous ne souhaitez pas ajouter d'effet de retard, réglez-le sur 0.

SCÈNE/CHOEUR

Paramètre	Évaluer	Explication
CH SO	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le chœur.
Type de chœur	Sélectionne le type de chœur.	
	OFF, 1 Chorus, 2 CE-1, 3 SDD-320, 4 JUNO-106 Chorus	
Effets		
Paramètres de chœur	Configurez les paramètres du type de chœur sélectionné.	
	Voir "Paramètres de chorus"	Les paramètres disponibles diffèrent selon le type de chorus que vous avez sélectionné dans Chorus Type.
SORTIR		
Niveau de chœur	0–127	Définit la quantité de chorus. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de chœur, réglez-le sur 0.
Niveau d'envoi de la réverbération	0–127	Définit la quantité de réverbération. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de réverbération, réglez-le sur 0.

Paramètres de chœur

1 Chœur

Il s'agit d'un refrain stéréo.

Paramètre	Évaluer	Explication
Taux	0–127	Fréquence de modulation
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Retour d'information	0–127	Niveau auquel le son du chorus est renvoyé à l'entrée

2 CE-1 (Chœur)

Ceci modélise l'unité d'effet de chorus classique BOSS CE-1. Il fournit un son de chorus avec une chaleur typiquement analogique.

Paramètre	Évaluer	Explication
Intensité	0–127	Profondeur du chœur

3 SDD-320 (Dimension D)

Ceci modélise le DIMENSION D de Roland (SDD-320). Il fournit un son de chorus clair.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Change le mode.

4 Chœur JUNO-106

Modélise les effets de chœur du Roland JUNO-106.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	Type de chœur **Je+II :**L'état lorsque deux boutons sont enfoncés simultanément.
Niveau de bruit	0–127	Quantité de bruit produit par le chœur

SCÈNE/DÉLAI

Paramètre	Évaluer	Explication
DLY SW	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le retard.
Type de retard	Sélectionne les types de retard.	
	OFF, 1 Retard, 2 T-Ctrl Dly, 3 RetardÓTrem, 4 2Tap PanDly, 5 3Tap PanDly	
Effets		
Paramètres de retard	Configurez les paramètres du type de retard sélectionné.	
	Voir "Paramètres de délai"	Les paramètres disponibles diffèrent selon le type de retard que vous avez sélectionné dans Type de retard.
SORTIR		
Niveau de retard	0–127	Définit la durée du retard. Si vous ne souhaitez pas ajouter d'effet de retard, réglez-le sur 0.
Niveau d'envoi de la réverbération	0–127	Définit la quantité de réverbération. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de réverbération, réglez-le sur 0.

Paramètres de retard

1 Retard

Il s'agit d'un délai stéréo.

Paramètre	Évaluer	Explication
Temporisation (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur « ON », le retard se synchronise avec le tempo.
Temporisation (ms)	1–1300	Ajuste le temps de retard du son direct jusqu'à ce que le son retardé soit entendu.
Temporisation (Remarque)	Note 1)	
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	(*2)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).

2 T-Ctrl Dly (délai de contrôle du temps)

Un retard stéréo dans lequel le temps de retard peut être modifié en douceur.

Paramètre	Évaluer	Explication
Temporisation (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur « ON », le retard se synchronise avec le tempo.
Temporisation (ms)	1–1300	Ajuste le temps de retard du son direct jusqu'à ce que le son retardé soit entendu.
Temporisation (Remarque)	Note 1)	
Accélération	0–15	Lorsque vous modifiez le temps de retard, cela spécifie le temps pendant lequel le temps de retard actuel passe au temps de retard spécifié. Cela affecte la vitesse de changement de hauteur ainsi que le temps de retard.
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	(*2)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).

3 RetardÓTrem (retardÓTrémolo)

Le trémolo est appliqué au son retardé.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode d'entrée	MONAURAL	L'entrée est mono-mixte.
	STÉRÉO	Le son est entré en stéréo.
Temporisation (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur « ON », le retard se synchronise avec le tempo.
Temporisation (ms)	1–1300	Ajuste le temps de retard du son direct jusqu'à ce que le son retardé soit entendu.
Temporisation (Remarque)	Note 1)	
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	(*2)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Commutateur de trémolo	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'effet de trémolo
Mod trémolo Vague	Onde de modulation	
	TRI	Vague triangulaire
	SQR	Vague carrée
	PÉCHÉ	Onde sinusoïdale
	SAW1	Vague en dents de scie
	VU 2	
	TRP	Onde trapézoïdale
Taux de trémolo (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur « ON », le trémolo se synchronise avec le tempo.
Taux de trémolo (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Taux de trémolo
Taux de trémolo (Remarque)	Note 1)	
Profondeur du trémolo	0–127	Profondeur du trémolo

4 2Tap PanDly (2 Tap Pan Delay)

Le son retardé est entendu depuis les deux emplacements que vous spécifiez.

Paramètre	Évaluer	Explication
Temporisation (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur « ON », le retard se synchronise avec le tempo.
Temporisation (ms)	1–1300	Ajuste le temps de retard du son direct jusqu'à ce que le deuxième son retardé soit entendu.
Temporisation (Remarque)	Note 1)	
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	(*2)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Delay 1 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du délai 1
Delay 2 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du Delay 2
Delay 1 Niveau	0–127	Volume de retard 1
Delay 2 Niveau	0–127	Volume de retard 2

5 3Tap PanDly (3 Tap Pan Delay)

Un son retardé est entendu depuis les trois emplacements que vous spécifiez.

Paramètre	Évaluer	Explication
Temporisation (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur « ON », le retard se synchronise avec le tempo.
Temporisation (ms)	1–2600	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le troisième son retardé.
Temporisation (Remarque)	Note 1)	
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	(*2)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Delay 1 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du délai 1
Delay 2 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du Delay 2
Delay 3 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du Delay 3
Delay 1 Niveau	0–127	Volume de retard 1
Delay 2 Niveau	0–127	Volume de retard 2
Delay 3 Niveau	0–127	Volume de retard 3

(*1) 1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8. , 1/4, 1/2T, 1/4., 1/2, 1T, 1/2., 1, 2T, 1., 2

(*2) 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (Hz), DÉRIVATION

SCÈNE/RÉVERBATION

Paramètre	Évaluer	Explication
RV SW	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive la réverbération.
Type de réverbération	Sélectionne les types de réverbération.	
	OFF, 1 INTEGRA7Rev, 2 Warm Hall, 3 Hall, 4 GS Reverb, 5 SRV-2000, 6 SRV-2000NL, 7 GM2 Reverb	
Effets		
Paramètres de réverbération	Configurez les paramètres du type de réverbération sélectionné.	
	Voir "Paramètres de réverbération"	Les paramètres disponibles diffèrent selon le type de réverbération sélectionné dans Reverb Type.
SORTIR		
Niveau de réverbération	0–127	Définit la quantité de réverbération. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de réverbération, réglez-le sur 0.

Paramètres de réverbération

1 INTEGRA7Rev (réverbération INTEGRA 7)

Paramètre	Évaluer	Explication
Carboniser	SALLE1–2, HALL1–2, ASSIETTE	Type de réverbération
Pré-délai	0–100	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps	0,1 à 10,0 (s)	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
Densité	0–127	Règle la densité du son de réverbération.
La diffusion	0–127	Ajuste le changement de densité de la réverbération dans le temps. Plus la valeur est élevée, plus la densité augmente avec le temps. (L'effet de ce réglage est plus prononcé avec de longs temps de réverbération.)
LF humide	0–100	Règle la partie basse fréquence de la réverbération.
HF humide	0–100	Règle la partie haute fréquence de la réverbération.
Propagé	0–127	Propagation de la réverbération
Ton	0–127	Caractère tonal de la réverbération

2 Salle chaleureuse

Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0–100	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps	0,3 à 30,0 (s)	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
Pré LPF	(*3)	Fréquence au-dessus de laquelle couper la partie haute fréquence du son entrant dans la réverbération
Pré HPF	(*4)	Fréquence en dessous de laquelle couper la partie basse fréquence du son entrant dans la réverbération
Pré-boucle LPF	(*3)	Fréquence au-dessus de laquelle couper la partie haute fréquence de la réverbération étendue
La diffusion	0–127	Ajuste le changement de densité de la réverbération dans le temps.
Fréquence d'humidité HF	(*5)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle couper la partie haute fréquence de la réverbération.
Taux d'amortissement HF	0,1–1,0	Ajuste le degré d'atténuation de la partie haute fréquence de la réverbération.

(*1) 16, 20, 25, 32, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 15000 (Hz), DÉRIVATION

(*2) BY-PASS, 16, 20, 25, 32, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 15000 (Hz)

(*3) 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (Hz)

3 Salle

Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0–100	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps	0–127	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
Taille	1–8	Taille de la salle/couloir
Coupe haute	(*6)	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle la partie haute fréquence du son de sortie final est coupée (BYPASS : pas de coupure)
Densité	0–127	Règle la densité du son de réverbération.
La diffusion	0–127	Ajuste la façon dont la densité de réverbération augmente avec le temps. (Cet effet est particulièrement visible avec de longs temps de réverbération.)
Fréquence d'humidité BF	(*7)	Règle la fréquence en dessous de laquelle la partie basse fréquence du son de réverbération est coupée.
Gain d'amortissement LF	- 36–0 (dB)	Quantité d'atténuation d'amortissement LF (0 : aucun effet)
Fréquence d'humidité HF	(*8)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle la partie haute fréquence du son de réverbération est coupée.
Gain d'amortissement HF	- 36–0 (dB)	Quantité d'atténuation d'amortissement HF (0 : aucun effet)

(*4) 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 (Hz), BYPASS

(*5) 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 (Hz)

(*6) 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 (Hz)

Réverbération 4 GS

Paramètre	Évaluer	Explication
Personnage	CHAMBRE 1–3, HALL1–2, ASSIETTE, RETARD, PAN-DÉLAI	Sélectionne le type de réverbération.
Pré LPF	0–7	Ajuste la quantité d'atténuation des hautes fréquences pour le son entrant dans la réverbération.
Temps	0–127	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
Retard Retour d'information	0–127	Règle le niveau auquel le son de réverbération est renvoyé à l'entrée.

5 SRV-2000

Paramètre	Évaluer	Explication
Sélection	R0.3, R1.0, R7.0, R15, R22, R26, R32, R37, H15, H22, H26, H32, H37, PB, PA	Sélectionne le type de réverbération offert par la réverbération numérique Roland SRV-2000.
Pré-délai	0–160	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps	0,1 à 99,0 (s)	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
HF humide	0,05–1,00	Règle la partie haute fréquence de la réverbération.
Densité	0–9	Règle la densité de la réverbération tardive.
Gain d'attaque	0–9	Ajuste le gain des premières réflexions.
Temps d'attaque	0–9	Règle le temps des premières réflexions.
Densité ER	0–9	Ajuste la densité des premières réflexions.
Niveau ER	0–99	Ajuste le volume des premières réflexions.
Égaliseur basse fréquence	0,04–1,00 (kHz)	Fréquence de la gamme basse.
Égalisation à faible gain	- 24–+12 (dB)	Gain de la gamme basse.
EQ moyenne fréquence	0,25–9,99 (kHz)	Fréquence du milieu de gamme.
Gain moyen de l'égaliseur	- 24–+12 (dB)	Gain du milieu de gamme.
Q moyen d'égalisation	0,2–9,0	Largeur de la plage médiane. Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
EQ haute fréquence	0,80–9,99 (kHz)	Fréquence de la gamme haute.
Gain élevé d'égalisation	- 24–+12 (dB)	Gain de la gamme haute
EQ Salut Q	0,2–9,0	Spécifie la largeur de la plage des hautes fréquences. Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.

6 SRV-2000NL (NON LINÉAIRE)

Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0–120	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps de réverbération	- 0,9 à 99,0 (s)	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
GateTime	10–450	Règle le temps entre le moment où la réverbération commence à être entendue et celui où le son de réverbération est coupé.
Égaliseur basse fréquence	0,04–1,00 (kHz)	Fréquence de la gamme basse.
Égalisation à faible gain	- 24–+12 (dB)	Gain de la gamme basse.
EQ moyenne fréquence	0,25–9,99 (kHz)	Fréquence du milieu de gamme.
Gain moyen de l'égaliseur	- 24–+12 (dB)	Gain du milieu de gamme.
Q moyen d'égalisation	0,2–9,0	Largeur de la plage médiane. Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
EQ haute fréquence	0,80–9,99 (kHz)	Fréquence de la gamme haute.
Gain élevé d'égalisation	- 24–+12 (dB)	Gain de la gamme haute
EQ Salut Q	0,2–9,0	Spécifie la largeur de la plage des hautes fréquences. Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.

7 Réverbération GM2

Paramètre	Évaluer	Explication
Personnage	PETITE CHAMBRE, CHAMBRE MOYENNE, GRANDE PIÈCE, SALLE MOYENNE, GRANDE SALLE, ASSIETTE	Sélectionne le type de réverbération.
Temps	0–127	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

Paramètres de tonalité

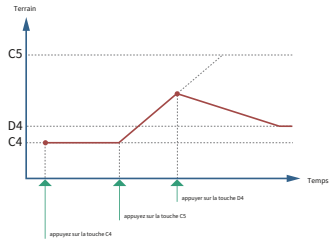
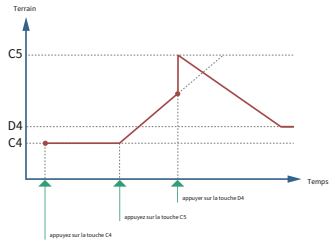
Vous pouvez utiliser l'application "Aerophone Pro Editor" pour configurer les paramètres de tonalité.

Paramètre	Évaluer	Explication
Nom de la tonalité	Spécifie le nom de la tonalité (maximum de 16 caractères).	

TON/COMMUN

Paramètre	Évaluer	Explication
Catégorie	Sélectionne la catégorie de tonalité.	
	Aucune attribution Ac.Piano Piano pop E. Grand Piano E.Piano1 E.Piano2 E. Orgue Orgue Orgue à anches Clavecin Clav Célesta Accordéon Harmonica cloche Maillet Ac.Guitare E. Guitare Dist.Guitare	Ac.Basse E.Bass Basse synthétique Pincé/coup Cordes solo Ensemble Cordes Orchestral Cuivres solo Ensemble de cuivres Vent Flûte Saxo Enregistreur Voix/Chœur Scat Synth Lead Cuivres de synthé Synth Pad/Str Clavier de synthé	Synthé PolyKey Effets de synthé Synth Seq/Pop Phrase Palpitant Beat&Groove Frapper Effets sonores Tambours Percussion Empiler Zone
Niveau de tonalité	0–127	Ajuste le volume général de la tonalité.
Panoramique de tonalité	L64–0–63R	Spécifie le pan de la tonalité. "L64" est à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Priorité	Ceci détermine comment les notes seront gérées lorsque la polyphonie maximale est dépassée.	
	DERNIER	Les dernières voix jouées auront la priorité et les notes en cours de son seront désactivées dans l'ordre, en commençant par la première note jouée.
	LE PLUS FORT	Les voix dont le volume est le plus fort auront la priorité et les notes en cours de son seront désactivées, en commençant par la voix dont le volume est le plus faible.
Sensation analogique	0–127	Applique un changement variable dans le temps à la hauteur et au volume de la tonalité qui produit le son, ajoutant une sensation de variabilité. Lorsque vous augmentez cette valeur vers le maximum, la variabilité devient plus grande, produisant une instabilité.
Monopole	Spécifie si la tonalité jouera de manière polyphonique (POLY) ou monophonique (MONO).	
	MONO	Ne prononcez qu'une à la fois la dernière touche jouée.
	POLY	Deux notes ou plus peuvent être jouées simultanément.
TERRAIN		
Accord grossier	- 48–+48 (demi-ton)	Ajuste la hauteur du son vers le haut ou vers le bas par pas d'un demi-ton (±4 octaves).
Affiner	- 50–+50 (cent)	Ajuste la hauteur du son vers le haut ou vers le bas par pas de 1 centième (±50 centièmes).
Décalage d'octave	- 3–+3	Ajuste la hauteur du son de la tonalité vers le haut ou vers le bas par unités d'une octave (±3 octaves).
Réglage extensible Profondeur	ARRÊT, 1–3	Ce réglage vous permet d'appliquer un «accordage étiré» à la tonalité. (L'accord étiré est un système par lequel les pianos acoustiques sont normalement accordés, ce qui fait que la gamme inférieure est inférieure et la gamme supérieure supérieure à ce que les rapports d'accord mathématiques dicteraient autrement.) Avec un réglage sur « OFF », l'accordage de la tonalité sera de tempérament égal. Un réglage de « 3 » produira la plus grande différence dans la hauteur des graves et des aigus.

Paramètre	Évaluer	Explication
UNISSON		
Commutateur à l'unisson	ÉTEINT ALLUMÉ	Cela superpose un seul son. Si le commutateur Unison est sur "ON", le nombre de notes superposées sur une touche changera en fonction du nombre de touches que vous jouez. [1]Si le type OSC (p. 40) est « PCM », il s'agit limité au jeu mono. [1]Si le commutateur Legato est sur "ON", le délai Le temps est ignoré lors de la lecture legato. [1]Même si Legato Retrigger Interval est spécifié, il fonctionne comme désactivé.
Taille	2–8	Si Unison Switch est sur « ON », cela spécifie le nombre de notes affectées à chaque touche enfoncée. L'augmentation de la taille d'unisson augmente la polyphonie, ce qui augmente la probabilité que des notes soient coupées.
désaccorder	0–100	Désaccorde chacune des notes attribuées par le numéro Unison Size, produisant un effet désaccordé. Plus vous augmentez cette valeur, plus chaque note est désaccordée, produisant un son plus épais.
LEGATO		
Commutateur Legato	ÉTEINT ALLUMÉ	Utilisez-le pour que la hauteur change en douceur pendant que vous jouez une note, puis changez votre doigté pour jouer une note différente (jouer en legato). La façon dont le changement se produit dépend de l'intervalle de redéclenchement Legato. * Ceci est valide lorsque MONO/POLY est réglé sur « MONO » et Legato Switch est sur « ON ».
Intervalle de redéclenchement	Lorsque Legato Switch est activé et que vous jouez en legato, cela spécifie si le redéclenchement se produit (0–12) ou ne se produit pas (OFF).	
	DÉSACTIVÉ	Seule la hauteur des tonalités en cours de son change en fonction de la hauteur de la touche.
	0–12	Le redéclenchement se produit en douceur lorsque la différence de hauteur pendant la performance legato dépasse la valeur spécifiée. Par exemple, s'il est réglé sur 4, et en utilisant C4 comme hauteur de référence, jouer les notes Db4–E4 legato ne changera que la hauteur sans redéclencher, mais jouer la note F4 (qui est à cinq demi-tons de C4) legato redéclenchera F4 . Lorsque F4 est redéclenché à ce moment, F4 devient maintenant la hauteur de référence. S'il est réglé sur « 0 », chaque note est redéclenchée à chaque fois, quelle que soit la différence de hauteur. Pour les sons de type acoustique en particulier, une impression non naturelle peut se produire si seule la hauteur est modifiée, vous devrez donc ajuster l'intervalle de redéclenchement Legato.
PORTAMENTO		
Portamento Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie si l'effet de portamento sera appliqué (ON) ou non appliqué (OFF). NOTE Le portamento est un effet qui change en douceur la hauteur de la première touche jouée à la touche jouée suivante. En appliquant le portamento lorsque MONO/POLY est réglé sur « MONO », vous pouvez simuler des techniques de performance en slide sur un violon ou un instrument similaire.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	Spécifie les conditions de performance pour lesquelles le portamento sera appliqué.	
	ORDINAIRE	Le portamento sera toujours appliqué.
	LEGATO	Applique le portamento uniquement lorsque vous jouez legato (lorsque vous jouez une note puis changez de doigté pour jouer une autre note).
Taper	Spécifie le type d'effet de portamento.	
	TAUX	Le temps que cela prendra dépendra de la distance entre les deux terrains.
	TEMPS	Le temps que cela prendra sera constant.
Démarrer	Lorsqu'une autre touche est enfoncée pendant un changement de hauteur produit par le portamento, un nouveau changement de hauteur commence. Ce réglage spécifie la hauteur à laquelle le changement commencera.	
	Terrain	Démarre un nouveau portamento lorsqu'une autre touche est enfoncée pendant que la hauteur change. 
	REMARQUE	Le portamento commencera à partir de la hauteur où le changement actuel se terminerait. 
Temps	0–1023	Lorsque le portamento est utilisé, cela spécifie le temps pendant lequel la hauteur va changer. Des réglages plus élevés feront que le changement de hauteur vers la note suivante prendra plus de temps.
Type de courbe	Spécifie la courbe de changement de hauteur pour le portamento.	
	LIN	Changement sur une courbe linéaire.
	EXP-L	Changement sur une courbe non linéaire (pente douce).
	EXP-H	Changement sur une courbe non linéaire (forte pente).

PLIEZ

* Ces paramètres de tonalité ZEN-Core ne sont pas utilisés dans Aerophone.

Aller jusqu'à	0–48 (demi-ton)	Spécifie le degré de changement de hauteur en demi-tons lorsque le levier Pitch Bend est complètement à droite. Par exemple, si ce paramètre est réglé sur « 48 », la hauteur augmentera de quatre octaves lorsque le levier de variation de ton est déplacé vers la position la plus à droite.
Gamme vers le bas	0–48 (demi-ton)	Spécifie le degré de changement de hauteur en demi-tons lorsque le levier Pitch Bend est complètement à gauche. Par exemple, s'il est réglé sur « 48 » et que vous déplacez le levier de pitch bend à fond vers la gauche, la hauteur chutera de 4 octaves.
Gamme fine vers le haut	0–100 (cent)	Ajuste avec précision le degré de changement de hauteur par unités d'un cent lorsque le levier Pitch Bend est déplacé vers la droite.
Plage fine vers le bas	0–100 (cent)	Règle avec précision le degré de changement de hauteur par unités d'un cent lorsque le levier Pitch Bend est déplacé vers la gauche.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode de pliage	Spécifie le mode de pliage.	
	ORDINAIRE	Le levier de pitch bend fonctionne de manière conventionnelle.
	ATTRAPER+DERNIER	L'effet pitch bend ne s'applique qu'à la dernière note jouée. Si une activation de note se produit alors que le pitch bend est déjà appliqué, la nouvelle note retentit à la hauteur centrale. La hauteur ne commence à changer qu'une fois que le contrôleur est passé par la position centrale.

PÉDALE SOUPLE

Détection de niveau doux	0–100	Spécifie la quantité de changement de volume qui se produit lorsque vous actionnez la pédale douce (CC#67). Ceci est efficace lorsqu'il est spécifié pour les sons de piano.

TABLE DE MÉLANGE PARTIEL

Contrôle de la vitesse	Définit le son des partiels lorsque différents partiels sont utilisés en fonction de la force avec laquelle vous soufflez initialement (la vélocité).	
	DÉSACTIVÉ	Désactivé
	AU	Différents partiels sont émis en fonction de la vélocité de jeu et des réglages Velocity Range Lower/Upper et Velocity Fade Low/Up (p. 41).
	ALÉATOIRE	Chaque partiel est émis de manière aléatoire ou cyclique.
	CYCLE	Chaque partiel est émis de manière aléatoire ou cyclique.
	Dans le cas de "RANDOM" ou "CYCLE" [1]Lorsque Structure 1-2 (3-4) a un réglage autre que « OFF », les partiels 1 et 2 (3 et 4) sont émis par paire, soit au hasard, soit en alternance. [1]La vélocité n'a aucun effet, mais vous devrez faire des réglages pour chaque partiel afin que la plage de vélocité (p. 41) n'entre pas en conflit.	
Courbe de niveau	Ces paramètres définissent la courbe de changement de niveau lorsque vous utilisez Velocity Control pour produire différents sons.	
	EXP	Lorsque vous utilisez Velocity Control entre les partiels, le niveau de fondu enchaîné change selon une courbe non linéaire.
	LINÉAIRE	Lorsque vous utilisez Velocity Control pour passer d'un partiel à l'autre, le niveau de fondu enchaîné change selon une courbe linéaire.

ÉTAT

Dérive de hauteur	0–255	Ajuste la légère dérive de hauteur qui se produit lorsque des notes sont jouées sur un synthétiseur analogique. Utilisez ceci pour ajuster la quantité de dérive.
État	0–100	Simule les changements qui se produisent à mesure qu'une unité vieillit.

TON/STRUCTURE

Structure vous permet de jouer deux partiels comme un ensemble.

Vous pouvez créer une large gamme de sons en utilisant le partiel 2 ou 4 (le modulateur) pour moduler le partiel 1 ou 3 (la porteuse).

Étant donné que la structure utilise deux partiels par paire, elle fournit des paramètres qui sont utilisés en commun par le porteur et le modulateur.

Pour les paramètres suivants, seuls les réglages partiels de la porteuse sont valides (les réglages du modulateur sont ignorés).

TONALITÉ/PARTIEL/GAMME

[1]Plage de touches inférieure [1]

Gamme de touches supérieure [1]

Fondu de clé inférieur [1]Fondu de clé supérieur [1]Plage de vitesse inférieure [1]Plage de vitesse supérieure [1]Velocity Fade Low [1]

Fondu vers le haut de la vélocité

TON/PARTIEL

[1]Commutation partielle

TON/PARTIEL/OSC

[1]Mode de retard

[1]Synchronisation du temps de retard [1]Temps de retard (note) [1]

Temporisation

TONALITÉ/PARTIEL/CONTRÔLE

[1]Mode enveloppe

[1]Recevoir Hold-1

[1]Commutateur d'amortisseur

[1]Remarque sans amortisseur

CONTRÔLE DE TONALITÉ/PARTIEL/MATRICE

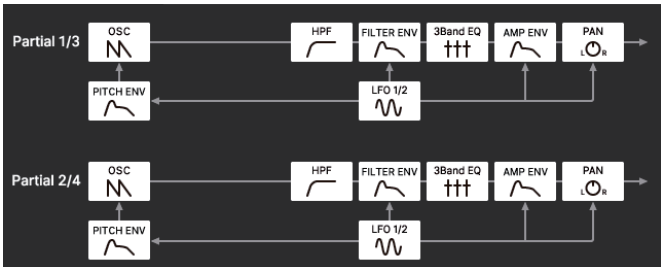
[1]Destination : PMT

[1]Destination : CROSS-MOD

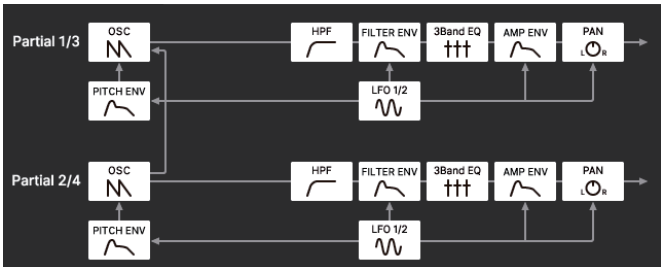
Paramètre	Évaluer	Explication
Structure1-2	Le son du partiel 1 est modulé par le partiel 2.	
	DÉSACTIVÉ	Désactivé
	SYNCHRONISER	Implémente la fonction de synchronisation d'oscillateur fournie par un synthétiseur analogique. L'oscillateur du partiel 1 est réinitialisé à intervalles du cycle de hauteur du partiel 2. * Ceci est valable lorsque le type OSC (p. 40) est « VA » ou « PCM-Sync ».
	BAGUE	Implémente la fonction de modulateur en anneau fournie par un synthétiseur analogique. Le son de sortie du partiel 2 est multiplié par le partiel 1.
	XMOD, XMOD2	Implémente la fonction de modulation croisée fournie par un synthétiseur analogique. Le son de sortie du partiel 2 est appliqué comme hauteur du partiel 1. XMOD2 est disponible uniquement lorsque les partiels 1 et 3 sont de type OSC (p. 40) « VA ».
Structure3-4	Le son du partiel 3 est modulé par le partiel 4.	
	DÉSACTIVÉ	Désactivé
	SYNCHRONISER	Implémente la fonction de synchronisation d'oscillateur fournie par un synthétiseur analogique. L'oscillateur du partiel 3 est réinitialisé à intervalles du cycle de hauteur du partiel 4. * Ceci est valable lorsque le type OSC (p. 40) est « VA » ou « PCM-Sync ».
	BAGUE	Implémente la fonction de modulateur en anneau fournie par un synthétiseur analogique. Le son de sortie du partiel 4 est multiplié par le partiel 3.
	XMOD, XMOD2	Implémente la fonction de modulation croisée fournie par un synthétiseur analogique. Le son de sortie du partiel 4 est appliqué comme hauteur du partiel 3. XMOD2 est disponible uniquement lorsque les partiels 1 et 3 sont de type OSC (p. 40) « VA ».
Verrouillage de phase partiel	ÉTEINT ALLUMÉ	Il verrouille la phase de la forme d'onde entre les partiels. Il est efficace de l'utiliser avec XMOD2. * Ceci est valable lorsque le type OSC (p. 40) est « VA ».
BAGUE		
Niveau 1-2	0–127	Niveau RING lorsque Structure1-2 est « RING ».
Niveau 3-4	0–127	Niveau RING lorsque Structure3-4 est « RING ».
Niveau OSC1	0–127	Définit le niveau OSC partiel 1. * Ceci est valide lorsque la Structure1-2 est « RING ».
Niveau OSC2	0–127	Définit le niveau OSC partiel 2. * Ceci est valide lorsque la Structure1-2 est « RING ».
Niveau OSC3	0–127	Définit le niveau partiel 3 OSC. * Ceci est valide lorsque la Structure3-4 est « RING ».
Niveau OSC4	0–127	Définit le niveau partiel 4 OSC. * Ceci est valide lorsque la Structure3-4 est « RING ».

Paramètre	Évaluer	Explication
MODULE CROISÉ		
1-2 Profondeur	0–10800 (cent)	Profondeur de modulation croisée lorsque Structure1-2 est « XMOD ».
3-4 Profondeur	0–10800 (cent)	Profondeur de modulation croisée lorsque Structure3-4 est « XMOD ».
Niveau OSC1	0–127	Définit le niveau OSC partiel 1. * Ceci est valide lorsque la Structure1-2 est « XMOD » ou « XMOD2 ».
Niveau OSC2	0–127	Définit le niveau OSC partiel 2. * Ceci est valide lorsque la Structure1-2 est « XMOD » ou « XMOD2 ».
Niveau OSC3	0–127	Définit le niveau partiel 3 OSC. * Ceci est valide lorsque la Structure3-4 est « XMOD » ou « XMOD2 ».
Niveau OSC4	0–127	Définit le niveau partiel 4 OSC. * Ceci est valide lorsque la Structure3-4 est « XMOD » ou « XMOD2 ».
Profondeur XM2 1-2	0–127	Profondeur de modulation croisée lorsque Structure1-2 est « XMOD2 ».
Profondeur XM2 3-4	0–127	Profondeur de modulation croisée lorsque Structure3-4 est « XMOD2 ».

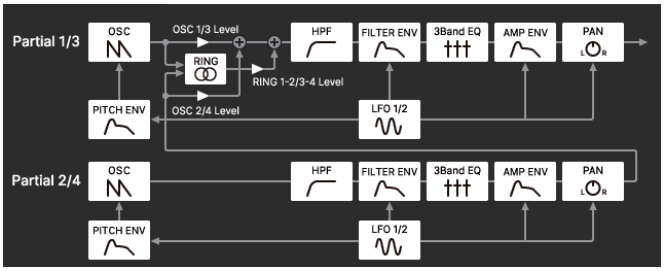
DÉSACTIVÉ



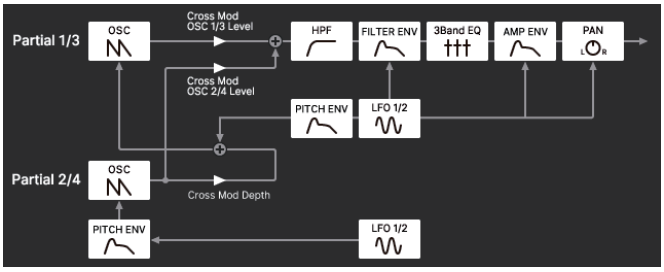
SYNCHRONISER



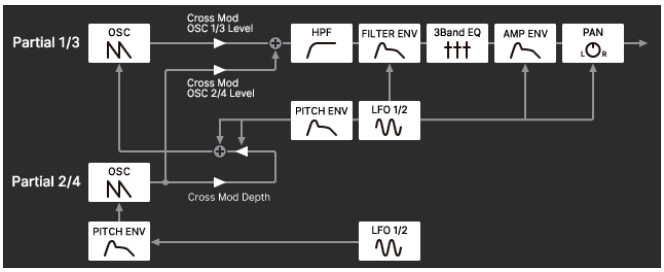
BAGUE



XMOD



XMOD2



TON/MFX

Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur MFX	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le MFX.
Type MFX	Voir « MFX/IFX Paramètres" (p. 51)	Sélectionne le type MFX.
Paramètres MFX		Modifiez les paramètres du MFX sélectionné. Les paramètres disponibles diffèrent selon le type d'effets que vous avez sélectionné dans MFX Type.
ENVOYER		
Niveau d'envoi du chœur	0–127	Ajuste la quantité de chorus. Si vous ne souhaitez pas ajouter d'effet de chœur, réglez-le sur « 0 ».
Niveau d'envoi de la réverbération	0–127	Ajuste la quantité de réverbération. Si vous ne souhaitez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez-le sur « 0 ».
CONTRÔLER		
Source de contrôle 1–4	Spécifie le message MIDI qui contrôlera le paramètre MFX CONTROL correspondant.	
	DÉSACTIVÉ	MFX CONTROL ne sera pas utilisé.
	CC01–31	Contrôleur numéro 1–31
	CC33–95	Numéro de contrôleur 33–95
	PLIEZ	Pitch bend
	APRES TOUCHE	Aftertouch
	SYS-CTRL1–4	Utilisez le contrôleur assigné par la source de contrôle du système 1–4.
Contrôler Destinataires 1 à 4	Spécifie les paramètres du multi-effet contrôlés par MFX CONTROL. Les paramètres de multi-effets disponibles pour le contrôle dépendent du type de multi-effets.	
Contrôle Sens 1–4	- 63–+63	Spécifie la profondeur de MFX CONTROL. Spécifiez une valeur positive (+) si vous souhaitez modifier la valeur de la destination affectée dans un sens positif (plus grand, vers la droite, plus rapide, etc.), ou spécifiez une valeur négative (-) si vous souhaitez modifier la valeur dans le sens négatif (plus petit, vers la gauche, plus lent, etc.). Des valeurs plus élevées permettront une plus grande quantité de contrôle.

Contrôler un MFX via MIDI (MFX CONTROL)

Vous pouvez utiliser des messages MIDI tels que des messages de changement de commande pour contrôler les principaux paramètres MFX.

Cette capacité est appelée « MFX CONTROL (contrôle multi-effets) ».

Les paramètres modifiables sont prédéterminés en fonction du type de MFX. Vous pouvez spécifier jusqu'à quatre paramètres pour le contrôle du multi-effet.

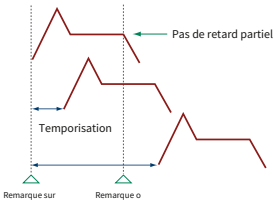
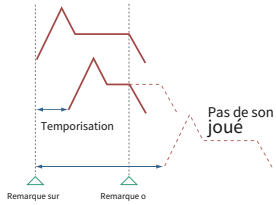
Pour utiliser MFX CONTROL, vous devrez spécifier quel message MIDI (Source) affectera quel paramètre (Destination) et dans quelle mesure (Sens).

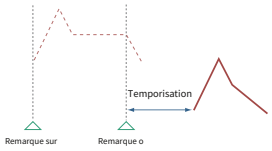
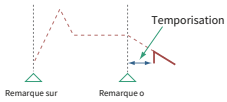
TON/PARTIEL

Paramètre	Évaluer	Explication
SW partiel	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive chaque partiel.

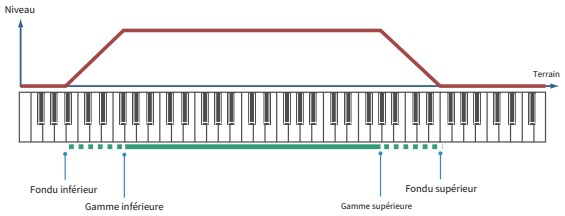
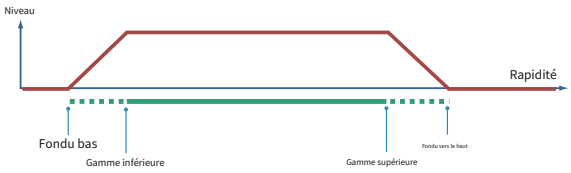
TON/PARTIEL/OSC

Paramètre	Évaluer	Explication
Type OSC	Spécifie le type d'oscillateur.	
	PCM (INT A–D)	L'onde du numéro spécifié par le groupe d'ondes (INT A–D) et Wave LEFT/RIGHT est utilisée.
	Virginie	Une onde modélisée analogiquement calculée numériquement est générée. L'onde du nombre spécifié par Wave est utilisée.
	Synchronisation PCM	L'onde du nombre spécifié par PCM-Sync Wave Number est utilisée.
	SuperSAW	SuperSAW est utilisé.
	Bruit	Le bruit blanc est utilisé.
Vague GAUCHE/DROITE	Spécifie l'onde utilisée lorsque le type OSC est « PCM ». Spécifie l'onde dans le groupe spécifié par Wave Group. Si vous utilisez mono, spécifiez uniquement LEFT et laissez RIGHT à « 0 : OFF ». Si vous utilisez la stéréo, spécifiez également RIGHT. Si vous spécifiez uniquement RIGHT, aucun son n'est émis.	
Forme d'onde	Spécifie l'onde utilisée lorsque le type OSC est « VA ».	
	VU	Vague en dents de scie
	SQR	Vague carrée
	TRI	Vague triangulaire
	PÉCHÉ	onde sinusoïdale
	RAMPE	Onde de rampe
	JUNO	Onde en dents de scie modulée
	TRI2	Variation d'onde triangulaire
	TRI3	Variation d'onde triangulaire
	NAS2	Variation d'onde sinusoïdale
Forme d'onde AV Inverser le commutateur	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur "ON", la phase de la forme d'onde VA est inversée.
Onde de synchronisation PCM	Spécifie l'onde utilisée lorsque le type OSC est « PCM-Sync ». L'oscillateur PCM-Sync est efficace lorsqu'il est spécifié comme esclave (le partiel 1 ou 3 modulé par synchronisation) lorsque Structure est réglé sur « SYNC ».	
Gagner	- 18–+12 [dB]	Spécifie le gain (amplitude) de la forme d'onde. La valeur changera par pas de 6 dB (décibel). Chaque augmentation de 6 dB double le gain.
Largeur d'impulsion	0–127	Cet effet est produit lorsque la forme d'onde est déformée en faisant varier le rapport cyclique de la largeur d'impulsion. Il est efficace lorsque le type OSC est « VA » et est également efficace avec des formes d'onde autres que SQR (onde carrée). * Si la valeur est 64, la largeur d'impulsion a un rapport cyclique de 50 % : 50 %.
Profondeur PWM	- 63–+63	Spécifie la quantité (profondeur) de LFO appliquée à PW (Pulse Width). PW est modulé en fonction du réglage LFO2.
Cliquez sur Taper	DOUX DURE, NATUREL, DÉSACTIVÉ	Modifie le sens de l'attaque en faisant varier la position à laquelle le son démarre. Ceci est disponible si le type OSC est "VA". Cependant, HARD n'est efficace que lorsque la forme d'onde est « TRI », « TRI2 », « SIN » ou « SIN2 ».
Gros	0–127	Renforce la région des basses fréquences. * Ceci est valable lorsque le type OSC est « VA ».
Désaccord SuperSAW	0–127	Règle la profondeur de Detune pour SuperSAW. Des valeurs plus élevées produisent un effet Detune plus profond. * Ceci est valide lorsque le type OSC est « SuperSAW ».

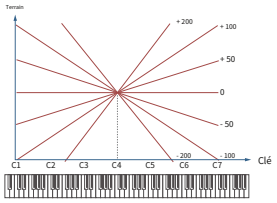
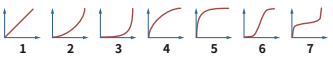
Paramètre	Évaluer	Explication
Atténuateur OSC	0–255	Spécifie le niveau OSC. 255 est la valeur de référence. Si vous souhaitez que seule l'auto-oscillation du filtre soit entendue, réglez-la sur 0.
Commutateur FXM	ÉTEINT ALLUMÉ	Cela définit si FXM sera utilisé (ON) ou non (OFF). **NOTE** FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde spécifiée pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde actuellement sélectionnée, créant des harmoniques complexes. Ceci est utile pour créer des sons dramatiques ou des effets sonores.
Couleur FXM	1–4	Spécifie comment FXM effectuera la modulation de fréquence. Des réglages plus élevés donnent un son plus granuleux, tandis que des réglages plus bas donnent un son plus métallique.
Profondeur FXM	0–16	Spécifie la profondeur de la modulation produite par FXM.
Mode de retard	**Retard partiel** Cela produit un délai entre le moment où une touche est enfoncée (ou relâchée) et le moment où le partiel commence réellement à sonner. Vous pouvez également faire des réglages qui décalent le timing auquel chaque partiel est émis. Cela diffère du Delay dans les effets internes, en ce sens qu'en changeant les qualités sonores des partiels retardés et en changeant la hauteur de chaque partiel, vous pouvez également effectuer des passages de type arpège en appuyant simplement sur une touche. Vous pouvez également synchroniser le temps de retard partiel sur le tempo du séquenceur MIDI externe. Si Legato Retrigger Interval est autre que OFF, le fonctionnement legato ne se produit que lorsque le mode Delay est NORMAL. Dans ce cas également, Legato Retrigger Interval fonctionne comme 0 (redéclenchement à chaque temps de retard).	
	ORDINAIRE	Le partiel commence à jouer une fois que le temps spécifié dans le paramètre Partial Delay Time s'est écoulé. 
	TENIR	Bien que le partiel commence à jouer après que le temps spécifié dans le paramètre Partial Delay Time se soit écoulé, si la touche est relâchée avant que le temps spécifié dans le paramètre Partial Delay Time ne se soit écoulé, le partiel n'est pas joué. 

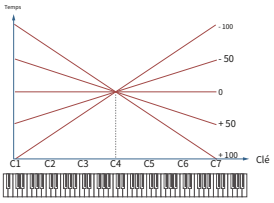
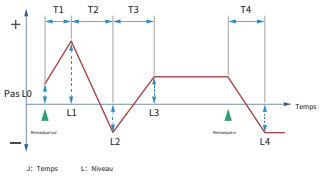
Paramètre	Évaluer	Explication
Mode de retard	KEY-OFF-NORMAL	Plutôt que d'être joué pendant que la touche est enfoncée, le partiel commence à jouer une fois que la période de temps spécifiée dans le paramètre Partial Delay Time s'est écoulée après le relâchement de la touche. Ceci est efficace dans des situations telles que la simulation de bruits de guitares et d'autres instruments. 
	KEY-OFF-DECAY	Plutôt que d'être joué pendant que la touche est enfoncée, le partiel commence à jouer une fois que la période de temps spécifiée dans le paramètre Partial Delay Time s'est écoulée après le relâchement de la touche. Ici, cependant, les changements dans l'enveloppe TVA commencent lorsque la touche est enfoncée, ce qui dans de nombreux cas signifie que seul le son de la partie de relâchement de l'enveloppe est entendu. 
Synchronisation du temps de retard	ÉTEINT ALLUMÉ	Réglez-le sur « ON » si vous voulez que le temps de retard partiel se synchronise avec le tempo.
Temps de retard (note)	1/64T–2	Il spécifie le temps de retard en termes de valeur de note. * Ceci est disponible lorsque Delay Time Sync est sur « ON ».
Temporisation	0–1023	Il spécifie le temps de retard sans tenir compte du tempo. * Ceci est disponible lorsque Delay Time Sync est désactivé.

TONALITÉ/PARTIEL/GAMME

Paramètre	Évaluer	Explication
		
Plage de touches inférieure	C-1–G9	Spécifiez la tessiture pour chaque partiel. Effectuez ces réglages lorsque vous souhaitez que différentes plages de touches jouent des tonalités différentes. Spécifiez la limite inférieure (Lower) et la limite supérieure (Upper) de la plage de touches.
Gamme de touches supérieure	C-1–G9	
Fondu de clé inférieur	0–127	Spécifie le degré auquel le partiel est produit par les notes jouées en dessous de la plage basse du clavier. Si vous ne voulez pas que la tonalité retentisse du tout, réglez ce paramètre sur « 0 ».
Fondu de clé supérieur	0–127	Spécifie le degré auquel le partiel est produit par les notes jouées au-dessus de Keyboard Range Up. Si vous ne voulez pas que la tonalité retentisse du tout, réglez ce paramètre sur « 0 ».
		
Gamme de vitesse Plus bas	1–127	Spécifiez la limite inférieure (Lower) et la limite supérieure (Upper) des vélocités qui feront retentir le partiel. Effectuez ces réglages lorsque vous souhaitez que différents partiels sonnent en fonction de la dynamique de jeu au clavier.
Gamme de vitesse Supérieur	1–127	
Velocity Fade Low	0–127	Spécifie le degré auquel le partiel est produit par des notes jouées plus doucement que Velocity Range Low. Si vous ne voulez pas que la tonalité retentisse du tout, réglez ce paramètre sur « 0 ».
Fondu vers le haut de la vélocité	0–127	Spécifie le degré auquel le partiel est produit par des notes jouées plus fortement que Velocity Range Up. Si vous ne voulez pas que la tonalité retentisse du tout, réglez ce paramètre sur « 0 ».

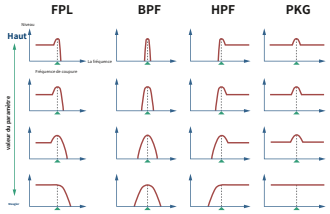
TON/PARTIEL/PITCH

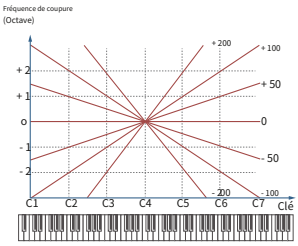
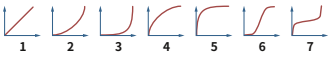
Paramètre	Évaluer	Explication
Accord grossier	- 48–+48 (demi-ton)	Ajuste la hauteur du son vers le haut ou vers le bas par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves).
Affiner	- 50–+50 (cent)	Ajuste la hauteur du son vers le haut ou vers le bas par pas de 1 centième (+/-50 centièmes).
Profondeur aléatoire	0–1200 [cent]	Ceci spécifie la largeur de l'écart de hauteur aléatoire qui se produira chaque fois qu'une touche est enfoncée. Si vous ne voulez pas que la hauteur change de façon aléatoire, réglez-le sur « 0 ». * Ces valeurs sont en unités de cents (1/100e de demi-ton).
Pitch Keyfollow	- 200–+200	Ceci spécifie la quantité de changement de hauteur qui se produit lorsque vous jouez une touche une octave plus haut (c'est-à-dire 12 touches vers le haut sur le clavier). Si vous voulez que la hauteur monte d'une octave comme sur un clavier conventionnel, réglez-le sur « +100 ». Si vous voulez que la hauteur monte de deux octaves, réglez-la sur "+200". Inversement, réglez-le sur une valeur négative (-) si vous voulez que la hauteur baisse. Avec un réglage de « 0 », toutes les touches produiront la même hauteur. 
Vibrato Pitch Sens	- 100–+100	Spécifie la quantité de modification de la profondeur de hauteur du LFO1 par la profondeur de modification de la vibration du programme.
Désaccord stéréo	- 50–+ 50 (cent)	Spécifie le désaccord entre LÕR lors de la sortie en stéréo.
ENVELOPPE DE PITCH		
Profondeur	- 100–+100	Règle l'effet de l'enveloppe de hauteur. Des réglages plus élevés entraîneront un changement plus important de l'enveloppe de hauteur. Une valeur négative (-) inversera la forme de l'enveloppe. Si OSC Type () est autre que VA, ceci est limité à ±63.
Courbe de vitesse	FIXE, 1–7	Sélectionne l'une des 7 courbes suivantes qui déterminera comment la dynamique de jeu au clavier affectera l'enveloppe de hauteur. Réglez-le sur « FIXED » si vous ne voulez pas que l'enveloppe de hauteur soit affectée par la vélocité du clavier. 
Sens de vitesse	- 100–+100	La dynamique de jeu du clavier peut être utilisée pour contrôler la profondeur de l'enveloppe de hauteur. Si vous souhaitez que l'enveloppe de hauteur ait plus d'effet pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous souhaitez que l'enveloppe de hauteur ait moins d'effet pour les notes fortement jouées, réglez-la sur une valeur négative (-).
Sens de vitesse T1	- 100–+100	Cela permet à la dynamique du clavier d'affecter le temps 1 de l'enveloppe de hauteur. Si vous souhaitez que le temps 1 soit accéléré pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur « + » positive. Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative "-".
Capteur de vitesse T4	- 100–+100	Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que la vitesse de relâchement des touches affecte la valeur Time 4 de l'enveloppe de hauteur. Si vous souhaitez que le temps 4 soit accéléré pour les notes relâchées rapidement, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).

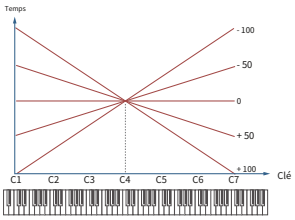
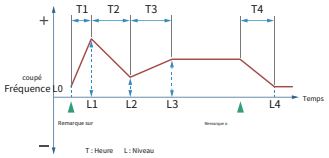
Paramètre	Évaluer	Explication
Temps Keyfollow	- 100–+100	Utilisez ce réglage si vous voulez que les durées d'enveloppe de hauteur (Time 2–Time 4) soient affectées par l'emplacement du clavier. Sur la base des temps d'enveloppe de hauteur pour la touche C4, une valeur positive (+) fera que les notes supérieures à C4 auront des temps de plus en plus courts, et une valeur négative (-) leur fera avoir des temps de plus en plus longs. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. 
Commutateur de déclenchement LFO	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, l'enveloppe de hauteur est redéclenchée cycliquement par le LFO1. * Ceci est valable lorsque le mode Enveloppe (p. 48) est « SUSTAIN ».
Temps1 (Attaque) **Temps2** **Temps3 (décroissance)** **Heure4 (libération)**	0–1023	Spécifiez les temps d'enveloppe de hauteur (Time 1–Time 4). Des réglages plus élevés se traduiront par un temps plus long jusqu'à ce que la hauteur suivante soit atteinte. (Par exemple, Time 2 est le temps pendant lequel la hauteur passe du niveau 1 au niveau 2.) * Si le commutateur d'enveloppe ADSR est sur "ON", le temps 2 n'a aucun effet. 
Niveau0 **Niveau 1** **Niveau 2** **Niveau3 (Sustain)** **Niveau4**	- 511–+511	Spécifiez les niveaux d'enveloppe de hauteur (niveau 0 à niveau 4). Il détermine de combien la hauteur change par rapport à la hauteur de référence (la valeur définie avec Coarse Tune ou Fine Tune sur l'écran Pitch) à chaque point. Une valeur positive (+) entraînera une hauteur plus élevée que la hauteur standard, et une valeur négative (-) l'abaissera. * Si ADSR Envelope Switch (p. 48) est sur « ON », seul le niveau 3 (Sustain) a un effet. Dans ce cas également, les paramètres avec une valeur négative sont ignorés.

TON/PARTIEL/FILTRE

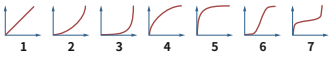
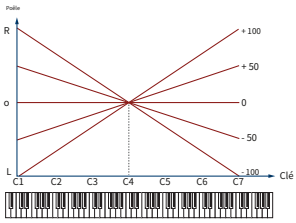
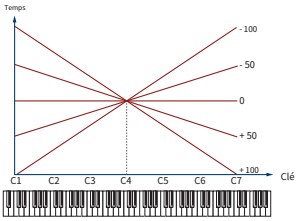
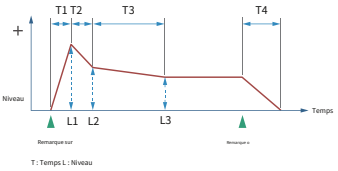
Paramètre	Évaluer	Explication
FILTRE		
Type de filtre	TVF, VCF	Sélectionne le type de filtre. **NOTE** TVF signifie Time Variant Filter, un filtre qui vous permet de spécifier en détail comment les composantes de fréquence du son changent au fil du temps. Si vous sélectionnez VCF, la polyphonie sera plus faible que si vous sélectionnez TVF.
Type de FTV	Sélectionne le type de filtre TVF. * Si le type de filtre est réglé sur VCF, ce sera LPF.	
	DÉSACTIVÉ	Aucun filtre n'est utilisé.
	FPL	Filtre passe bas. Cela coupe les fréquences dans la région au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Comme cela coupe la région des hautes fréquences, le son devient plus doux. C'est le filtre le plus couramment utilisé dans les synthétiseurs.
	BPF	Filtre passe-bande. Cela ne laisse que les fréquences dans la région de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et coupe le reste. Cela peut être utile lors de la création de sons distinctifs.
	HPF	Filtre passe-haut. Cela coupe les fréquences dans la région en dessous de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Ceci est adapté pour créer des sons percussifs en accentuant leurs tonalités les plus élevées.
	PKG	Filtre de crête. Ceci accentue les fréquences dans la région de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah en utilisant un LFO pour modifier la fréquence de coupure de manière cyclique.
	LPF2	Filtre passe-bas 2. Bien que les composantes de fréquence au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) soient coupées, la sensibilité de ce filtre est la moitié de celle du LPF. Cela en fait un filtre passe-bas relativement plus chaud. Ce filtre est idéal pour une utilisation avec des sons d'instruments simulés tels que le piano acoustique. * Si vous réglez « LPF2 », le réglage du paramètre Resonance (p. 43) sera ignoré.
	LPF3	Filtre passe-bas 3. Bien que les composantes de fréquence au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) soient coupées, la sensibilité de ce filtre change en fonction de la fréquence de coupure. Bien que ce filtre soit également bon pour une utilisation avec des sons d'instruments acoustiques simulés, la nuance qu'il présente diffère de celle du LPF2, même avec les mêmes réglages d'enveloppe TVF. * Si vous réglez « LPF3 », le réglage du paramètre Resonance (p. 43) sera ignoré.
Type de FCV	VCF1, JP, MG, P5	Chaque réglage simule le fonctionnement du LPF d'un synthétiseur analogique. En particulier, MG, JP et P5 sont des types qui conviennent à la reproduction des sons de synthétiseur du passé. * Ceci est valide lorsque le type de filtre est « VCF ».

Paramètre	Évaluer	Explication
Pente du filtre	-12, -18, -24 (dB/oct.)	Sélectionne la pente (pente) du filtre. Pour VCF, vous pouvez choisir -12, -18 ou -24. Pour TVF, seuls -12 ou -24 peuvent être sélectionnés. Si le type de filtre est TVF, les limitations suivantes s'appliquent. [1]Vous ne pouvez spécifier que -12 dB ou -24 dB. Si vous spécifiez -18 dB, le générateur de sons fonctionne en interne avec le réglage -12 dB. [1]Si vous spécifiez -24 dB, la polyphonie être plus faible que si vous spécifiez -12 dB.
Résonance	0–1023	Accentue la partie du son dans la région de la fréquence de coupure, ajoutant du caractère au son. Des réglages trop élevés peuvent produire des oscillations, entraînant une distorsion du son. 
Réso Vélo Sens	- 100–+100	Utilisez ce paramètre pour modifier la résonance à appliquer suite à des changements de vélocité de jeu. Spécifiez une valeur « + » positive si vous voulez que la résonance augmente lorsque vous jouez fort, ou une valeur « - » négative si vous voulez qu'elle diminue.
Sens de coupure Vib	- 100–+100	Spécifie comment la profondeur TVF du LFO1 est affectée par la profondeur de modification de la vibration du programme.
Seuil HPF	0–1023	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-haut -6 dB. * Ceci est valide lorsque le type de filtre est « VCF ».
Fréquence de coupure	0–1023	Sélectionne la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes de fréquence de la forme d'onde. Lorsque « LPF/LPF2/LPF3 » est sélectionné pour le paramètre TVF Filter Type, les réglages de fréquence de coupure inférieure réduisent les harmoniques supérieures d'une tonalité pour un son plus rond et plus chaud. Des réglages plus élevés rendent le son plus brillant. Si "BPF" est sélectionné pour le type de filtre, les composants harmoniques changeront en fonction du réglage de la fréquence de coupure TVF. Cela peut être utile lors de la création de sons distinctifs. Avec "HPF" sélectionné, des réglages de fréquence de coupure plus élevés réduiront les harmoniques inférieures pour accentuer uniquement les composants les plus brillants du son. Avec « PKG » sélectionné, les harmoniques à accentuer varient en fonction du réglage de la fréquence de coupure.

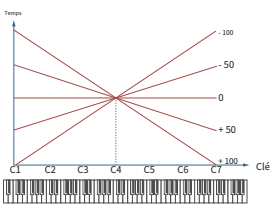
Paramètre	Évaluer	Explication
Suivi de la touche de coupure	- 200–+200	Utilisez ce paramètre si vous souhaitez que la fréquence de coupure change en fonction de la touche enfoncée. Par rapport à la fréquence de coupure au niveau de la touche spécifiée par Cutoff Keyfollow Base Point, les valeurs positives « + » font augmenter la fréquence de coupure lorsque vous jouez au-dessus de la touche de référence, et les valeurs négatives « - » font baisser la fréquence de coupure. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. 
Courbe de vitesse de coupure	FIXE, 1–7	Sélectionne l'une des sept courbes suivantes qui déterminent l'influence de la dynamique de jeu au clavier (vélocité) sur la fréquence de coupure. Réglez-le sur « FIXED » si vous ne voulez pas que la fréquence de coupure soit affectée par la vélocité du clavier. 
Coupure Velo Sens	- 100–+100	Utilisez ce paramètre pour modifier la fréquence de coupure à appliquer suite à des changements de vélocité de jeu. Spécifiez une valeur positive "+" si vous voulez que la fréquence de coupure augmente lorsque vous jouez fort, ou une valeur négative "-" si vous voulez qu'elle diminue.
Couper le point de base KF	0–127	Spécifie la clé de référence lors de l'utilisation de Keyfollow pour modifier la fréquence de coupure. S'il s'agit de 60, la clé C4 (Do du milieu) est la clé de référence.
ENVELOPPE DE FILTRE		
Profondeur	- 63–+63	Spécifie la profondeur de l'enveloppe du filtre. Des réglages plus élevés augmentent le changement produit par l'enveloppe du filtre. Une valeur négative (-) inversera la forme de l'enveloppe.
Profondeur fine	- 63–+63	Ajuste finement la profondeur de l'enveloppe du filtre.
Courbe de vitesse	FIXE, 1–7	Sélectionne l'un des sept types de courbe suivants par lesquels la dynamique de jeu au clavier affecte la profondeur de l'enveloppe du filtre. Si vous ne voulez pas que la dynamique de jeu au clavier affecte la profondeur de l'enveloppe du filtre, spécifiez « FIXED ». 
Sens de vitesse	- 100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la dynamique de jeu au clavier affecte la profondeur de l'enveloppe du filtre. Spécifiez une valeur positive "+" si vous voulez que l'enveloppe du filtre s'applique plus profondément lorsque vous jouez plus fort, ou une valeur négative "-" si vous voulez qu'elle s'applique moins profondément.
Sens de vitesse T1	- 100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la dynamique de jeu au clavier affecte le temps 1 de l'enveloppe du filtre. Si vous souhaitez que le temps 1 soit accéléré pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur « + » positive. Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative "-".

Paramètre	Évaluer	Explication
Capteur de vitesse T4	- 100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la vitesse de relâchement des touches affecte le temps 4 de l'enveloppe du filtre. Si vous souhaitez que le temps 4 soit accéléré pour les notes relâchées rapidement, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Temps Keyfollow	- 100–+100	Spécifiez ceci si vous souhaitez que les durées d'enveloppe du filtre (Time 2–Time 4) varient en fonction de la position du clavier sur laquelle vous jouez. Par rapport aux durées d'enveloppe de filtre sur la touche C4 (do central), les valeurs positives "+" raccourcissent les durées des notes jouées dans la région au-dessus de C4, et les valeurs négatives "-" allongent les durées. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. 
Commutateur de déclenchement LFO	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur « ON », l'enveloppe du filtre est redéclenchée cycliquement par le LFO1. * Ceci est valable lorsque le mode Enveloppe (p. 48) est « SUSTAIN ».
Temps1 (Attaque) **Temps2** **Temps3 (décroissance)** **Heure4 (libération)**	0–1023	Spécifiez les temps d'enveloppe du filtre (Time 1–Time 4). Des réglages plus élevés allongeront le temps jusqu'à ce que le prochain niveau de fréquence de coupure soit atteint. (Par exemple, le temps 2 est le temps pendant lequel le niveau 1 passera au niveau 2.) * Si ADSR Envelope Switch (p. 48) est sur « ON », Time 2 n'a aucun effet. 
Niveau0 **Niveau 1** **Niveau 2** **Niveau3 (Sustain)** **Niveau4**	0–1023	Spécifiez les niveaux d'enveloppe de filtre (Niveau 0–Niveau 4). Spécifiez la quantité de changement de fréquence de coupure à chaque point par rapport à la fréquence de coupure de référence (la valeur de fréquence de coupure spécifiée dans l'écran Filter). * Si ADSR Envelope Switch (p. 48) est sur « ON », seul le niveau 3 (Sustain) a un effet.

TONALITÉ/PARTIEL/AMP

Paramètre	Évaluer	Explication
AMP		
Niveau	0–127	Règle le volume du partiel. Ce paramètre est utile principalement pour régler la balance de volume entre les partiels.
Courbe de vitesse	FIXE, 1–7	Sélectionne l'une des sept courbes suivantes qui déterminent comment la dynamique du clavier affectera le volume. Réglez-le sur « FIXED » si vous ne voulez pas que le volume du partiel soit affecté par la vélocité du clavier. 
Sens de vitesse	- 100–+100	Réglez-le lorsque vous voulez que le volume du partiel change en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Réglez-le sur une valeur positive (+) pour que les changements de volume partiel augmentent plus les touches sont jouées avec force ; pour rendre le jeu partiel plus doux lorsque vous jouez plus fort, réglez-le sur une valeur négative (-).
Niveau de biais	- 100–+100	Ajuste l'angle du changement de volume qui se produira dans la direction de polarisation sélectionnée. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. Les valeurs négatives (-) inverseront la direction du changement.
Position de biais	0–127	Spécifie la clé par rapport à laquelle le volume sera modifié. Un réglage de 64 est la clé C4 (do médian).
Sens du biais	Sélectionne la direction dans laquelle le changement se produira à partir de la position de polarisation.	
	PLUS BAS	Le volume sera modifié pour la zone du clavier sous le point de polarisation.
	SUPÉRIEUR	Le volume sera modifié pour la zone du clavier au-dessus du point de polarisation.
	INFÉRIEUR ET SUPÉRIEUR	Le volume sera modifié symétriquement vers la gauche et la droite du point de polarisation.
	TOUS	Le volume change linéairement avec le point de polarisation au centre.
Poêle	L64–63R	Définit le panoramique du partiel. "L64" est à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Panoramique Keyfollow	- 100–+100	Utilisez ce paramètre si vous souhaitez que la position des touches affecte le panoramique. Une valeur positive (+) entraînera un panoramique croissant des notes supérieures à la touche C4 (do central) vers la droite, et une valeur négative (-) entraînera un panoramique des notes supérieures à la touche C4 (do central) vers la gauche. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. 
Rand Pan Profondeur	0–63	Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que l'emplacement stéréo change de manière aléatoire chaque fois que vous appuyez sur une touche. Des valeurs plus élevées produiront une plus grande quantité de changement.
Profondeur du panoramique alternatif	L64–63R	Ce réglage fait alterner le panoramique entre la gauche et la droite chaque fois qu'une touche est enfoncée. Des valeurs plus élevées produiront une plus grande quantité de changement. Les réglages « L » ou « R » inverseront l'ordre dans lequel le panoramique alternera entre gauche et droite. Par exemple, si deux partiels sont réglés respectivement sur "L" et "R", le panoramique des deux sons alternera à chaque fois qu'ils sont joués.
Sens du niveau de vibrato	- 100–+100	Spécifie comment la profondeur de modification de la vibration du programme affecte la profondeur d'amplification du LFO1.
Largeur stéréo	0–100	Ajuste la quantité de largeur lors de la sortie en stéréo. Cela n'a aucun effet lors de la sortie en mono.
ENVELOPPE AMP		
Sens de vitesse T1	- 100–+100	Spécifiez ceci si vous souhaitez que la dynamique du clavier affecte le temps 1 de l'enveloppe AMP. Si vous souhaitez que le temps 1 soit accéléré pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Capteur de vitesse T4	- 100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la vitesse de relâchement des touches affecte le temps 4 de l'enveloppe AMP. Si vous souhaitez que le temps 4 soit accéléré pour les notes relâchées rapidement, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Temps Keyfollow	- 100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la position du clavier affecte les temps de l'enveloppe AMP (Time 2–Time 4). Par rapport aux durées d'enveloppe AMP sur la touche C4 (do central), les valeurs positives (+) raccourcissent les durées lorsque vous jouez plus haut sur le clavier, et les valeurs négatives (-) allongent les durées. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. 
Commutateur de déclenchement LFO	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, l'enveloppe de l'ampli est redéclenchée cycliquement par le LFO1. * Ceci est valable lorsque le mode Enveloppe (p. 48) est « SUSTAIN ».
Temps1 (Attaque) **Temps2** **Temps3 (décroissance)** **Heure4 (libération)**	0–1023	Spécifiez les temps d'enveloppe AMP (Time 1–Time 4). Des réglages plus élevés allongent le temps jusqu'à ce que le niveau de volume suivant soit atteint. (Par exemple, le temps 2 est le temps pendant lequel le niveau 1 passera au niveau 2.) * Si ADSR Envelope Switch (p. 48) est sur « ON », Time 2 n'a aucun effet.
Niveau 1 **Niveau 2** **Niveau3 (Sustain)**	0–1023	Spécifiez les niveaux d'enveloppe AMP (Niveau 1–Niveau 3). Ceux-ci spécifient la quantité de changement à chaque point par rapport au volume de référence (la valeur de niveau partiel spécifiée dans l'écran Amp).  * Si ADSR Envelope Switch (p. 48) est sur « ON », seul le niveau 3 (Sustain) a un effet.

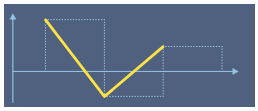
TONALITÉ/PARTIEL/LFO1, LFO2

Paramètre	Évaluer	Explication
Forme d'onde	Sélectionne la forme d'onde du LFO.	
	PÉCHÉ	Onde sinusoïdale
	TRI	Vague triangulaire
	SCIAGE	Vague en dents de scie
	SAW-DW	Onde en dents de scie (polarité négative)
	SQR	Vague carrée
	RND	Vague aléatoire
	TRP	Onde trapézoïdale
	E&H	Sample & Hold wave (une fois par cycle, la valeur du LFO est modifiée)
	SHC	Vague de chaos
	VSIN	Onde sinusoïdale modifiée. L'amplitude d'une onde sinusoïdale est variée de manière aléatoire une fois par cycle.
	ÉTAPE	Une forme d'onde générée par les données spécifiées par LFO Step 1–16. Cela produit un changement par étapes avec un modèle fixe similaire à un modulateur par étapes.
Synchronisation du taux	ÉTEINT ALLUMÉ	Réglez-le sur « ON » si vous souhaitez que la vitesse du LFO se synchronise avec le tempo.
Taux (note)	1/64T–4	Spécifie le taux du LFO en termes de valeur de note. * Ceci est valide lorsque Rate Sync est sur "ON".
Taux	0–1023	Spécifie la vitesse du LFO sans tenir compte du tempo. Des valeurs plus élevées produisent un taux de LFO plus rapide (un cycle plus court). * Ceci est valable lorsque Rate Sync est sur "OFF".
Décalage	- 100–100	Augmente ou diminue la forme d'onde du LFO par rapport à la valeur centrale (hauteur ou fréquence de coupure). Une valeur positive (+) déplacera la forme d'onde afin que la modulation se produise à partir de la valeur centrale vers le haut. Une valeur négative (-) déplacera la forme d'onde afin que la modulation se produise à partir de la valeur centrale vers le bas.
Taux de désaccord	0–127	Modifie subtilement la vitesse du cycle du LFO (paramètre Rate) à chaque fois que vous appuyez sur une touche. Des valeurs plus élevées produisent un changement plus important. * Ceci n'est pas valide lorsque Rate est réglé sur « note ».
Temporisation	0–1023	Spécifie le temps écoulé avant que l'effet LFO ne soit appliqué (l'effet continue) après que la touche est enfoncée (ou relâchée). * Après vous être référé à « Comment appliquer le LFO », modifiez le réglage jusqu'à ce que l'effet souhaité soit obtenu.
Temps de retard KF	- 100–+100	Ajuste la valeur du paramètre Delay Time en fonction de la position de la touche, par rapport à la touche C4 (do central). Pour diminuer le temps qui s'écoule avant que l'effet LFO ne soit appliqué (l'effet est continu) à chaque touche supérieure enfoncée dans les registres supérieurs, sélectionnez une valeur positive (+) ; pour augmenter le temps écoulé, sélectionnez une valeur négative (-). Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. Si vous ne voulez pas que le temps écoulé avant l'application de l'effet LFO (l'effet est continu) change en fonction de la touche enfoncée, réglez-le sur « 0 ». 
Mode fondu	DANS	Spécifie comment le LFO sera appliqué. * Après vous être référé à « Comment appliquer le LFO », modifiez le réglage jusqu'à ce que l'effet souhaité soit obtenu.
	ON-OUT	
	OFF-IN	
	OFF-OUT	

Paramètre	Évaluer	Explication
Temps de fondu	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel l'amplitude du LFO atteindra le maximum (minimum). * Après vous être référé à « Comment appliquer le LFO » (p. 47), modifiez le réglage jusqu'à ce que l'effet souhaité soit obtenu.
Interrupteur à clé	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie si le cycle du LFO sera synchronisé pour commencer lorsque la touche est enfoncée (ON) ou non (OFF).
Profondeur de pas	- 100–100	Spécifie à quel point le LFO affectera la hauteur. * Si OSC Type (p. 40) est différent de VA, la plage est limitée à -63–+63.
Profondeur du filtre	- 100–100	Spécifie à quel point le LFO affectera la fréquence de coupure.
Profondeur d'ampli	- 100–100	Spécifie à quel point le LFO affectera le volume.
Profondeur panoramique	- 63–+63	Spécifie à quel point le LFO affectera le panoramique. **NOTE** Les valeurs positives (+) et négatives (-) du paramètre Depth entraînent différents types de changement de hauteur et de volume. Par exemple, si vous réglez le paramètre Depth sur une valeur positive (+) pour un partiel et que vous réglez un autre partiel sur la même valeur numérique, mais que vous le rendez négatif (-), la phase de modulation des deux partiels sera l'inverse de L'une et l'autre. Cela vous permet d'aller et venir entre deux partiels différents, ou de le combiner avec le réglage Pan pour changer cycliquement l'emplacement de l'image sonore.
Position des phases	Spécifie la valeur de phase de démarrage du LFO lorsque Key Trigger est activé. * Cela n'a aucun effet si la forme d'onde est « RND », « S&H » ou « CHS ».	
	0	1 cycle
	1	1/4 cycle
	2	1/2 cycle
	3	3/4 cycle
Taille de pas	1–16	Spécifie la longueur du changement d'étape. * Ceci est efficace si la forme d'onde est "STEP".
Étape 1 à 16	- 72–+72	Spécifiez la valeur de profondeur de chaque pas. Si vous souhaitez spécifier ceci en degrés d'échelle de hauteur (100 centièmes), les réglages sont les suivants. **1** **Profondeur de pas : 51, Pas : multiples de 6** jusqu'à une octave de changement **Profondeur de pas : 74, Pas : multiples de 3** jusqu'à deux octaves de changement **Profondeur de pas : 89, Pas : multiples de 2** jusqu'à trois octaves de changement **2** **3** * Si OSC Type n'est pas VA, la plage de réglage de Pitch Depth est limitée à -63–+63, donc seul « 1 » ci-dessus est possible.
Courbe en escalier 1–16	0–36	Spécifie le type de courbe à chaque étape. Ø "Types de courbes en escalier »

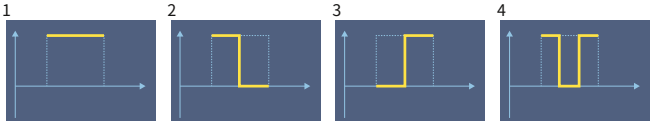
Types de courbes en escalier

Courbe à pas 0

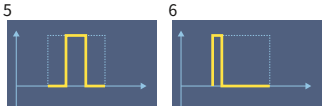


Type de courbe 1–6 (variations d'onde carrée)

1 2 3 4

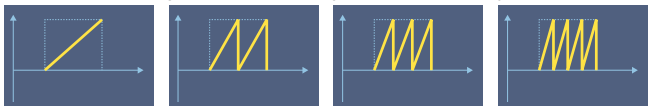


5 6



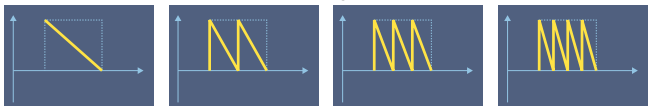
Type de courbe 7–10 (variations de scie ascendante)

7 8 9 dix

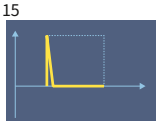


Type de courbe 11–15 (variations de scie descendante)

11 12 13 14

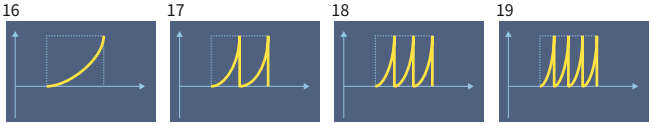


15



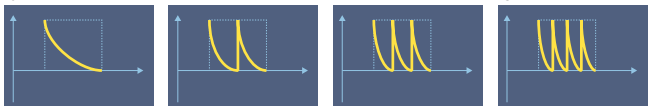
Type de courbe 16–19 (variations d'exponentielle ascendante)

16 17 18 19



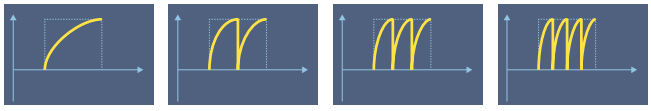
Type de courbe 20–23 (variations d'exponentielle descendante)

20 21 22 23



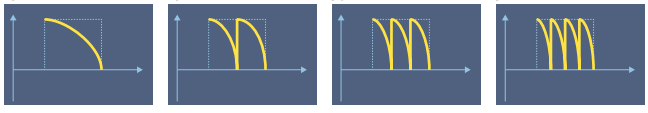
Type de courbe 24–27 (variations de la courbe de charge ascendante)

24 25 26 27



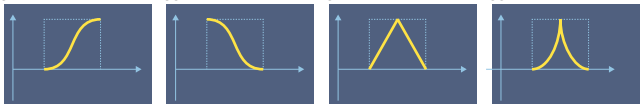
Type de courbe 28–31 (variations de la courbe de charge descendante)

28 29 30 31

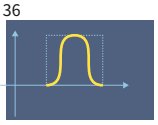


Type de courbe 32–36 (autres variantes)

32 33 34 35



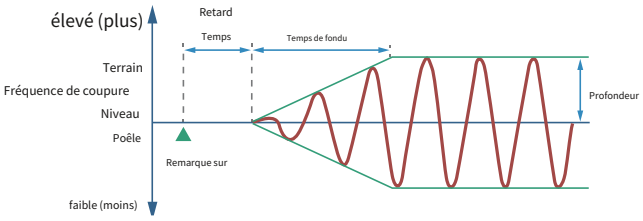
36



Comment appliquer le LFO

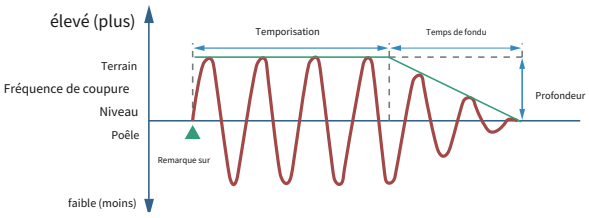
Appliquez le LFO progressivement après avoir appuyé sur la touche

Mode fondu :DANS



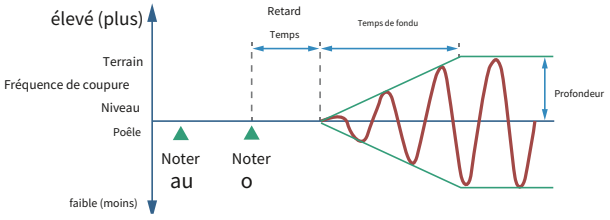
Appliquez le LFO immédiatement lorsque la touche est enfoncée, puis commencez progressivement à diminuer l'effet

Mode fondu :ON-OUT



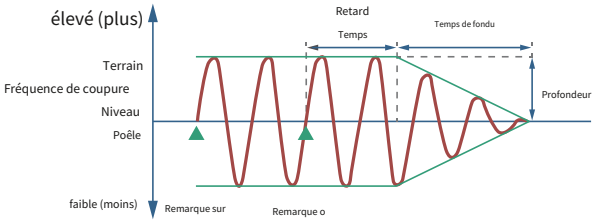
Appliquez le LFO progressivement après avoir relâché la touche

Mode fondu :OFF-IN



Appliquez le LFO à partir du moment où la touche est enfoncée jusqu'à ce qu'elle soit relâchée, et commencez progressivement à diminuer l'effet lorsque la touche est relâchée

Mode fondu :OFF-OUT



TONE/PARTIEL/PARTIEL EQ

Paramètre	Évaluer	Explication
Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'égaliseur pour chaque partiel.
Gain faible	- 24.0–+24.0 (dB)	Gain de la gamme basse.
Basse fréquence	20–16000 (Hz)	Fréquence de la gamme basse.
Gain moyen	- 24.0–+24.0 (dB)	Gain du milieu de gamme.
Moyenne fréquence	20–16000 (Hz)	Fréquence du milieu de gamme.
Q moyen	0,5 à 16,0 (pas de 0,1)	Largeur de la plage médiane. Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
Gain élevé	- 24.0–+24.0 (dB)	Gain de la gamme haute
Haute fréquence	20–16000 (Hz)	Fréquence de la gamme haute.

TONALITÉ/PARTIEL/SORTIE

Paramètre	Évaluer	Explication
Affectation de sortie	SEC, MFX	Spécifie comment le son de chaque partiel sera produit.
Niveau d'envoi du chœur	0–127	Spécifie le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque partiel.
Niveau d'envoi de la réverbération	0–127	Spécifie le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque partiel.

TONALITÉ/PARTIEL/CONTRÔLE

Paramètre	Évaluer	Explication
Enveloppe ADSR Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Cela imite le fonctionnement de l'enveloppe ADSR fournie sur un synthétiseur analogique. * Si ADSR Envelope Switch est sur « ON », les paramètres « Time 2 » de Pitch/Filter/Amp Env Time sont respectivement ignorés et seuls les paramètres « Level 3 » de Pitch/Filter/Amp Env Level sont valides.
Mode enveloppe	Spécifie le mode enveloppe.	
	NON-SUS	L'enveloppe passe au segment de relâchement après avoir dépassé le temps 3, quel que soit le timing de note off, fonctionnant selon les temps spécifiés par l'enveloppe.
	SOUTENIR	Le niveau d'enveloppe 3 est maintenu à partir du moment où le temps d'enveloppe 3 s'est écoulé jusqu'à la fin de la note. Lorsque note-off se produit, l'enveloppe passe de la valeur actuelle au segment Time 4 (segment de relâchement).
Remarque sans amortisseur	OFF, 1–127	Pour les notes au-dessus du numéro de note spécifié, le mode Enveloppe fonctionne comme « NO-SUS ». Utilisez-le pour simuler la région non amortie d'un son de piano.
D. Décomposition libre Décalage	- 100–+100	Spécifie un réglage fin du temps pendant lequel le son décline lorsque l'effet Damper Free Note est appliqué.
Recevoir Bender	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie pour chaque partiel si les messages de pitch bend MIDI sont reçus (ON) ou non reçus (OFF).
Recevoir Expression	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie pour chaque partiel si les messages d'expression MIDI sont reçus (ON) ou non reçus (OFF).
Recevoir Hold-1	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie pour chaque partiel si les messages MIDI hold 1 sont reçus (ON) ou non reçus (OFF).
Commutateur d'amortisseur	ÉTEINT ALLUMÉ	Si Redamper Switch est activé, vous pouvez effectuer les opérations Half Damper utilisées pour les sons de piano. Cependant, les conditions suivantes doivent être remplies pour utiliser cette opération. [1]Le mode enveloppe est NO-SUS [1]Les niveaux 1 et 2 de l'enveloppe d'ampli sont 1 ou plus grand [1]Les temps de l'enveloppe d'ampli sont Temps 3 > Temps 4
Soft EQ Sens	0–100	Augmente la proportion selon laquelle le gain élevé de l'égaliseur est abaissé par la quantité de pédale. Avec un réglage de « 0 », cela n'a aucun effet.
Synchronisation du tempo de l'onde	ÉTEINT ALLUMÉ	Activez-le pour faire correspondre la boucle de phrases avec l'horloge (tempo). * Ceci est activé avec lorsque vous sélectionnez une forme d'onde pour laquelle un tempo (BPM) est affiché.

CONTRÔLE DE TONALITÉ/PARTIEL/MATRICE

Normalement, si vous vouliez modifier des paramètres partiels à l'aide d'un appareil MIDI externe, vous auriez besoin d'envoyer des messages exclusifs au système - des messages MIDI conçus exclusivement pour l'Aerophone. Cependant, les messages exclusifs au système ont tendance à être compliqués et la quantité de données à transmettre peut devenir assez importante.

Pour cette raison, un certain nombre des paramètres partiels les plus typiques de l'Aerophone ont été conçus pour accepter l'utilisation de messages MIDI de changement de commande (ou autres) dans le but de modifier leurs valeurs. Cela vous offre une variété de moyens de changer la façon dont les tonalités sont jouées.

La fonction qui vous permet d'utiliser des messages MIDI pour effectuer ces changements en temps réel sur les paramètres partiels s'appelle le "Matrix Control". Jusqu'à quatre commandes matricielles peuvent être utilisées dans une seule tonalité.

Pour utiliser Matrix Control, vous spécifiez quel message MIDI (Source) contrôle quel paramètre (Destination) et à quelle profondeur (Sens : sensibilité).

Paramètre	Évaluer	Explication
La source	Définit le message MIDI utilisé pour changer le paramètre partiel avec le Matrix Control.	
	DÉSACTIVÉ	Le contrôle matriciel ne sera pas utilisé.
	CC01–31, CC33–95	Numéros de contrôleur 1–31, 33–95
	PLIEZ	Pitch bend
	APRES TOUCHE	Aftertouch
	SYS-CTRL1–4	Messages MIDI affectés par les paramètres SYSTEM SYS-CTRL 1–4
	RAPIDITÉ	Vélocité (pression avec laquelle vous appuyez sur une touche)
	KEYSUIV	Keyfollow (position du clavier avec C4 comme 0)
	TEMPO	Tempo spécifié par la source d'assignation de tempo
	LFO1, LFO2	OBF 1 OBF 2
	PIT-ENV	Enveloppe de pitch
	FLT-ENV	Enveloppe de filtre
	AMP-ENV	Enveloppe d'ampli
	* Velocity et Keyfollow correspondent aux messages de note. * Bien qu'il n'y ait pas de messages MIDI pour LFO 1 via AMP Envelope, ils peuvent être utilisés comme Matrix Control. Dans ce cas, vous pouvez modifier les paramètres partiels en temps réel en jouant des tonalités. * Si vous souhaitez utiliser des contrôleurs communs pour l'ensemble de l'Aerophone, sélectionnez "SYS-CTRL1"–"SYS-CTRL4". Les messages MIDI utilisés comme System Control 1–4 sont réglés avec System Control Source1–4. REMARQUE Certains paramètres déterminent si le Pitch Bend, le contrôleur numéro 11 (Expression) et le contrôleur numéro 64 (Hold 1) sont reçus ou non (p. 48). Lorsque ces réglages sont sur « ON » et que les messages MIDI sont reçus, lorsqu'une modification est apportée aux réglages du paramètre souhaité, les réglages Pitch Bend, Expression et Hold 1 changent également simultanément. Si vous souhaitez modifier uniquement les paramètres ciblés, réglez-les sur « OFF ».	

Paramètre	Évaluer	Explication
Destinataires 1 à 4	Sélectionne le paramètre partiel qui doit être contrôlé lors de l'utilisation de Matrix Control. Les paramètres suivants peuvent être contrôlés. Lorsque vous ne contrôlez pas les paramètres avec Matrix Control, réglez-le sur « OFF ». Jusqu'à quatre paramètres peuvent être spécifiés pour chaque contrôle matriciel et contrôlés simultanément.	
	DÉSACTIVÉ	Le contrôle matriciel ne sera pas utilisé.
	PCH	Change la hauteur.
	COUPER	Modifie la fréquence de coupure.
	RES	Accentue les harmoniques dans la région de la fréquence de coupure, ajoutant du caractère au son.
	NIV	Modifie le niveau du volume.
	POÊLE	Change la casserole.
	CHO	Modifie la quantité de chorus.
	TOUR	Modifie la quantité de réverbération.
	PIT-LFO1	Modifie la profondeur du vibrato.
	PIT-LFO2	
	FLT-LFO1	Modifie la profondeur de wah-wah.
	FLT-LFO2	
	AMP-LFO1	Modifie la profondeur du trémolo.
	AMP-LFO2	
	PAN-LFO1	Modifie l'effet que le LFO aura sur le panoramique.
	PAN-LFO2	
	LFO1-RATE	Modifie la vitesse des cycles du LFO. La vitesse ne changera pas si LFO Rate est réglé sur « note ».
	TAUX LFO2	
	PIT-ATK	Modifie le temps 1 de l'enveloppe PITCH.
	PIT-DCY	Modifie Time 2 et Env Time 3 de l'enveloppe PITCH.
	PIT-REL	Modifie le temps 4 de l'enveloppe PITCH.
	FLT-ATK	Modifie le temps 1 de l'enveloppe FILTER.
	FLT-DCY	Modifie Time 2 et Env Time 3 de l'enveloppe FILTER.
	FLT-REL	Modifie le temps 4 de l'enveloppe FILTER.
	AMP-ATK	Modifie le temps 1 de l'enveloppe AMP.
	AMP-DCY	Modifie Time 2 et Env Time 3 de l'enveloppe AMP.
	AMP-REL	Modifie le temps 4 de l'enveloppe AMP.

Paramètre	Évaluer	Explication
Destinataires 1 à 4	EMP	Si le Matrix Control est utilisé pour diviser des partiels, réglez Velocity Control (p. 36) sur « OFF ». [1]Si le Matrix Control est utilisé pour diviser partiels, nous vous recommandons de régler Sens sur "+63". La sélection d'une valeur inférieure peut empêcher la commutation des partiels. De plus, si vous souhaitez inverser l'effet, réglez la valeur sur « -63 ». [1]Si vous souhaitez utiliser le contrôle matriciel pour basculez en douceur entre les partiels, utilisez les Velocity Fade Low et Velocity Fade Up (p. 41). Plus le valeurs définies, plus le passage est fluide entre les partiels.
	FXM	Modification de la profondeur de modulation de fréquence produite par FXM
	MFX-CTRL1	Applique un changement à MFX CONTROL 1–4 Source. Si cela est spécifié pour plus d'un partiel, le résultat sera la somme des valeurs.
	MFX-CTRL2	
	MFX-CTRL3	
	MFX-CTRL4	
	TP	Applique le changement à PW.
	PWM	Applique le changement à PWM.
	GROS	Applique le changement à FAT.
	XMOD	Ce paramètre n'est valide que pour le partiel de porteuse (Partiel 1 ou 3) et applique le changement à la profondeur CROSS MOD 1-2 ou à la profondeur CROSS MOD 3-4.
	LFO1-STEP	Spécifie la position du pas. Dans ce cas, la valeur Sens est ignorée. * Ceci est valide lorsque la forme d'onde LFO1/LFO2 (p. 46) est « STEP ».
	LFO2-STEP	
	SSAW-DETN	Applique le changement à Super-SAW Detune. * Ceci est valide lorsque le type OSC (p. 40) est « SuperSAW ».
	PROFONDEUR DE FOSSE	Modifie la profondeur de l'enveloppe PITCH.
	FLT-PROFONDEUR	Modifie la profondeur de l'enveloppe FILTER.
	AMP-PROFONDEUR	Modifie la profondeur de l'enveloppe AMP.
	XMOD2	Applique le changement à la profondeur XMOD2 1-2 (3-4). * Ceci est valable lorsque la Structure 1-2 (3-4) (p. 37) est « XMOD2 ».
	ATT	Applique la modification à l'atténuateur OSC.
	RING-OSC1-LEV	Applique le changement au niveau RING OSC1. * Ceci est valable lorsque la Structure 1-2 (3-4) (p. 37) est « RING ».
	RING-OSC2-LEV	Applique le changement au niveau RING OSC2. * Ceci est valable lorsque la Structure 1-2 (3-4) (p. 37) est « RING ».
	XMOD-OSC1-LEV	Applique le changement au niveau CROSS MOD OSC1. * Ceci est valable lorsque la Structure 1-2 (3-4) (p. 37) est « XMOD » ou « XMOD2 ».
	XMOD-OSC2-LEV	Applique le changement au niveau CROSS MOD OSC2. * Ceci est valable lorsque la Structure 1-2 (3-4) (p. 37) est « XMOD » ou « XMOD2 ».
Sens 1–4	- 63–+63	Spécifiez la profondeur effective des contrôles matriciels. Pour augmenter la valeur actuellement sélectionnée (pour obtenir des valeurs plus élevées, se déplacer vers la droite, augmenter les taux, etc.), sélectionnez une valeur positive (+) ; pour diminuer la valeur actuellement sélectionnée (pour obtenir des valeurs inférieures, se déplacer vers la gauche, diminuer les taux, etc.), sélectionnez une valeur négative (-). Pour une valeur positive ou négative, des valeurs absolues plus élevées permettront des quantités de changement plus importantes. Réglez-le sur « 0 » si vous ne souhaitez pas appliquer l'effet.

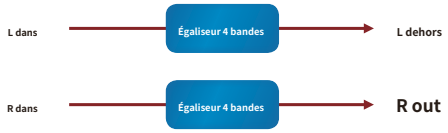
Paramètres MFX/IFX

Vous pouvez utiliser l'application "Aerophone Pro Editor" pour configurer les paramètres MFX/IFX.

00 À travers

01 Égaliseur

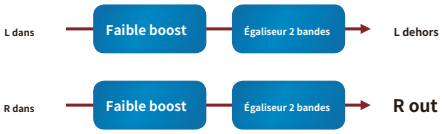
Il s'agit d'un égaliseur stéréo à quatre bandes (basse, moyenne x 2, haute).



Paramètre	Évaluer	Explication
Basse fréquence	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 (Hz)	Fréquence de la gamme basse
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Fréquence médiane 1	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (hertz)	Fréquence du milieu de gamme 1
Gain moyen1	- 15–+15 (dB)	Gain du milieu de gamme 1
Mi1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 1 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
Fréquence médiane 2	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (hertz)	Fréquence du milieu de gamme 2
Gain moyen2	- 15–+15 (dB)	Gain du milieu de gamme 2
Mi2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 2 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
Haute fréquence	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000 (Hz)	Fréquence de la gamme haute
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

04 Faible Boost

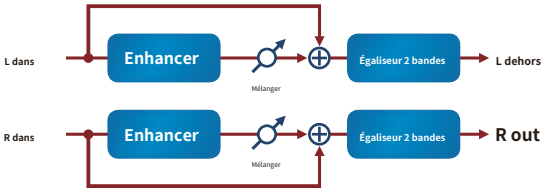
Augmente le volume de la gamme inférieure, créant des basses puissantes.



Paramètre	Évaluer	Explication
Fréquence de suralimentation	50, 56, 63, 71, 80, 90, 100, 112, 125 (Hz)	Fréquence centrale à laquelle la gamme inférieure sera amplifiée
Augmenter le gain	0–+12 (dB)	Fréquence centrale à laquelle la gamme inférieure sera amplifiée
Amplification de la largeur	LARGE, MOYEN, ÉTROIT	Largeur de la plage inférieure qui sera boostée
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

07 Enhancer

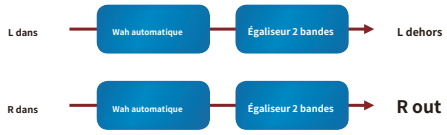
Contrôle la structure harmonique des hautes fréquences, ajoutant de l'éclat et de l'étanchéité au son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Sens	0–127	Sensibilité de l'amplificateur
Mélanger	0–127	Niveau des harmoniques générés par l'enhancer
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

08 Auto Wah

Contrôle cycliquement un filtre pour créer un changement cyclique de timbre.



Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	LPF, BPF	Type de filtre **FPL :**Produit un effet wah dans une large gamme de fréquences. **BPF :**Produit un effet wah dans une plage de fréquences étroite.
Manuel	0–127	Fréquence centrale à laquelle l'effet wah est appliqué
Culminer	0–127	Largeur de la région de fréquence à laquelle l'effet wah est appliqué L'augmentation de cette valeur rendra la région de fréquence plus étroite.
Sens	0–127	Règle la sensibilité avec laquelle le filtre est contrôlé.
Polarité	HAUT, BAS	Sens dans lequel le filtre se déplacera **EN HAUT:**Le filtre changera vers une fréquence plus élevée. **VERS LE BAS:**Le filtre changera vers une fréquence plus basse.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence de modulation de l'effet wah
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 (degrés)	Règle le degré de déphasage des sons gauche et droit lorsque l'effet wah est appliqué.
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

09 Humanisateur

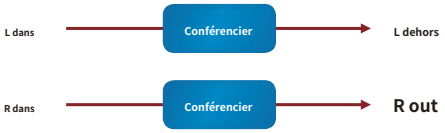
Ajoute un caractère de voyelle au son, le rendant similaire à une voix humaine.



Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur de lecteur	ÉTEINT ALLUMÉ	Overdrive activé/désactivé
Conduire	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Voyelle1	un, e, je, o, tu	Sélectionne la voyelle.
Voyelle2	un, e, je, o, tu	
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence à laquelle les deux voyelles changent
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de l'effet
Commutateur de synchronisation d'entrée	ÉTEINT ALLUMÉ	Activation/désactivation de la réinitialisation du LFO S'il est activé, le LFO pour la commutation des voyelles est réinitialisé par le signal d'entrée.
Synchronisation d'entrée	0–127	Niveau de volume auquel la réinitialisation est appliquée
Manuel	0–100	Point auquel la voyelle 1/2 change **0–49 :**La voyelle 1 aura une durée plus longue. **50 :**Les voyelles 1 et 2 seront de durée égale. **51–100 :**La voyelle 2 aura une durée plus longue.
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Niveau	0–127	Niveau de sortie

10 haut-parleur Sim (simulateur de haut-parleur)

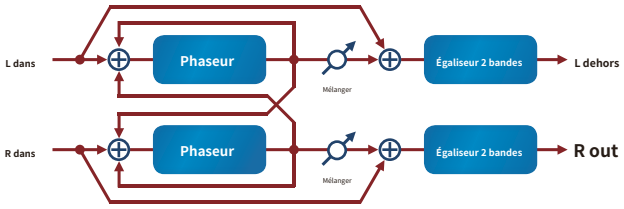
Simule le type de haut-parleur et les paramètres du microphone utilisés pour enregistrer le son du haut-parleur.



Paramètre	Évaluer	Explication		
Type de haut-parleur		Cabinet	Diamètre (po pouces) et numéro de la conférencier	Microphone
	PETIT 1	Petit ouvert-boîtier arrière	dix	Dynamique
	PETIT 2	Petit ouvert-boîtier arrière	dix	Dynamique
	MILIEU	Ouvrir en arrière enceinte	12 × 1	Dynamique
	JC-120	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ 1	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ 2	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 3	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 4	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 5	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	BG PILE 1	Scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	BG PILE 2	Grand scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	MS PILE 1	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	MS PILE 2	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	PILE MÉTALLIQUE	Grand double empiler	12 x 4	Condenseur
	2-PILE	Grand double empiler	12 x 4	Condenseur
	3-PILE	Grand triple empiler	12 x 4	Condenseur
Réglage du micro	1, 2, 3	Ajuste l'emplacement du microphone qui enregistre le son du haut-parleur. Cela peut être ajusté en trois étapes, le microphone devenant plus éloigné dans l'ordre de 1, 2 et 3.		
Niveau micro	0–127	Volume du micro		
Niveau direct	0–127	Volume du son direct		
Niveau	0–127	Niveau de sortie		

11 Phaser 1

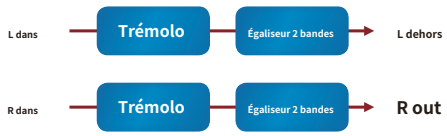
Il s'agit d'un phaser stéréo. Un son déphasé est ajouté au son d'origine et modulé.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	4 ÉTAPES, 8 ÉTAPES, 12 ÉTAPES	Nombre d'étages dans le phaser
Manuel	0–127	center fréquence à laquelle le son est modulé
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø"Tempo de scène »(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Taux de modulation
Taux (note)	Noter Ø" Noter"(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Polarité	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases gauche et droite de la modulation seront identiques ou opposées. INVERSE:Les phases gauche et droite seront opposées. Lors de l'utilisation d'une source mono, cela étale le son. SYNCHRO :La phase gauche et droite sera la même. Sélectionnez ceci lors de l'entrée d'une source stéréo.
Résonance	0–127	Quantité de commentaires
Rétroaction croisée	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son du phaser qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Mélanger	0–127	Niveau du son déphasé
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

18 Trémolo

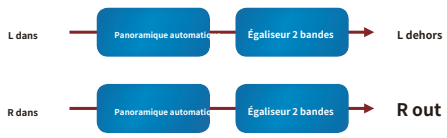
Modifie cycliquement le volume.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mod Vague	TRI, SQR, NAS, SAW1, SAW2, TRP	Onde de modulation **TRI:**Vague triangulaire **SQR :**Vague carrée **PÉCHÉ:**Onde sinusoïdale **SAW1/2 :**Vague en dents de scie **TRP :**Onde trapézoïdale
	SAW1 VU 2 	
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence du changement
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur à laquelle l'effet est appliqué
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

19 Panoramique automatique

Module cycliquement l'emplacement stéréo du son.

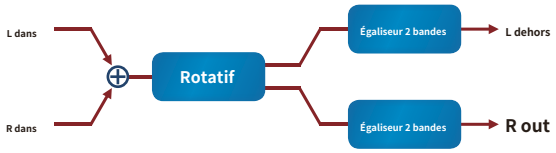


Paramètre	Évaluer	Explication
Mod Vague	TRI, SQR, NAS, SAW1, SAW2, TRP	Comment la casserole change **TRI:**Vague triangulaire **SQR :**Vague carrée **PÉCHÉ:**Onde sinusoïdale **SAW1/2 :**Vague en dents de scie **TRP :**Onde trapézoïdale
	SAW1 R L VU 2 R L 	
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence du changement
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur à laquelle l'effet est appliqué
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

22 VK Rotatif

Ce type fournit une réponse modifiée pour le haut-parleur rotatif, les graves étant encore amplifiés.

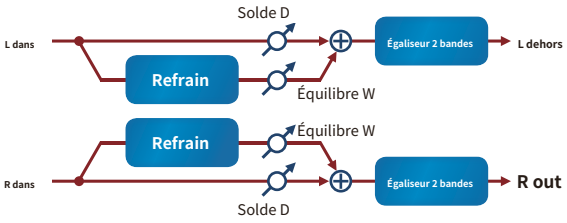
Cet effet présente les mêmes spécifications que le haut-parleur rotatif intégré du VK-7.



Paramètre	Évaluer	Explication
Vitesse	LENT RAPIDE	Vitesse de rotation du haut-parleur rotatif **LENT:**Lent **VITE:**Vite
Frein	ÉTEINT ALLUMÉ	Change la rotation du haut-parleur rotatif. Lorsqu'il est activé, la rotation s'arrête progressivement. Lorsqu'il est éteint, la rotation reprend progressivement.
Vitesse lente	0,05–10,00 (Hz)	Vitesse de rotation à basse vitesse du woofer
Vitesse rapide Wf	0,05–10,00 (Hz)	Vitesse de rotation à grande vitesse du woofer
Wf Trans vers le haut	0–127	Ajuste la vitesse à laquelle la rotation du woofer s'accélère lorsque la rotation passe de Lent à Rapide.
Wf Trans vers le bas	0–127	Règle la vitesse à laquelle la rotation du woofer s'accélère lorsque la rotation passe de Fast à Slow.
Niveau Wf	0–127	Volume du woofer
Deux vitesses lentes	0,05–10,00 (Hz)	Réglages du tweeter Les paramètres sont les mêmes que pour le woofer.
Vitesse rapide	0,05–10,00 (Hz)	
Tw Trans vers le haut	0–127	
Tw Trans vers le bas	0–127	
Deuxième niveau	0–127	
Propagé	0–10	Définit l'image stéréo du haut-parleur rotatif.
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie
Commutateur OD	ÉTEINT ALLUMÉ	Overdrive activé/désactivé
Gain OD	0–127	Niveau d'entrée saturé Des valeurs plus élevées augmenteront la distorsion.
Lecteur OD	0–127	Degré de distorsion
Niveau DO	0–127	Volume de l'overdrive

23 Chœur

Il s'agit d'un refrain stéréo. Un filtre est fourni pour que vous puissiez régler le timbre du son du chorus.



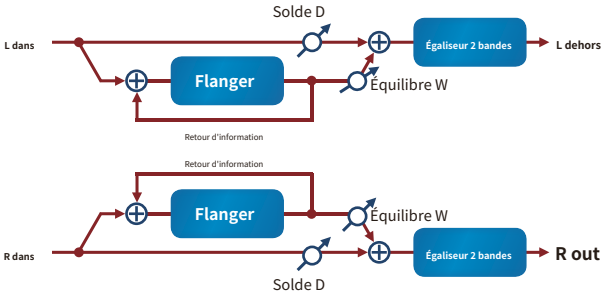
Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	ARRÊT, LPF, HPF	Type de filtre **DÉSACTIVÉ:**Aucun filtre n'est utilisé. **FPL :**Coupe la plage de fréquences au-dessus de la fréquence de coupure **FHP :**Coupe la plage de fréquences en dessous de la fréquence de coupure
Fréquence de coupure	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (Hz)	Fréquence de base du filtre
Pré-délai	0,0 à 100 (ms)	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence de modulation
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 (degrés)	Diffusion spatiale du son
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

24 flanger

Il s'agit d'un flanger stéréo (le LFO a la même phase pour la gauche et la droite.).

Il produit une résonance métallique qui monte et descend comme un avion à réaction qui décolle ou atterrit.

Un filtre est fourni pour que vous puissiez régler le timbre du son flasqué.

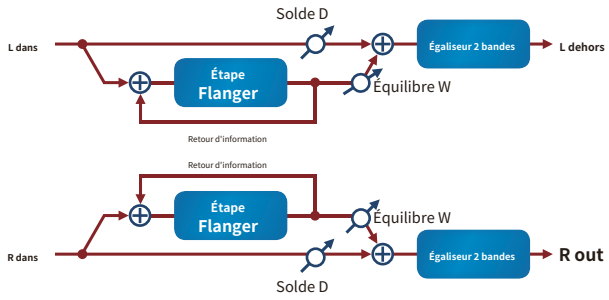


Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	ARRÊT, LPF, HPF	Type de filtre **DÉSACTIVÉ:**Aucun filtre n'est utilisé. **FPL :**Coupe la plage de fréquences au-dessus de la fréquence de coupure **FHP :**Coupe la plage de fréquences en dessous de la fréquence de coupure
Fréquence de coupure	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (Hz)	Fréquence de base du filtre
Pré-délai	0,0 à 100 (ms)	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence de modulation
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 (degrés)	Diffusion spatiale du son
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son du flanger (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Flanger 25 étapes

Il s'agit d'un flanger dans lequel la hauteur du flanger change par paliers.

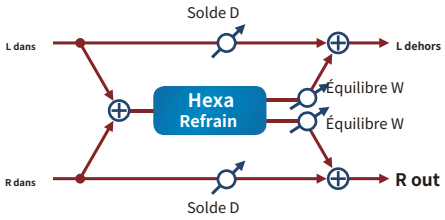
La vitesse à laquelle la hauteur change peut également être spécifiée en termes de valeur de note d'un tempo spécifié.



Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	ARRÊT, LPF, HPF	Type de filtre **DÉSACTIVÉ:**Aucun filtre n'est utilisé. **FPL :**Coupe la plage de fréquences au-dessus de la fréquence de coupure **FHP :**Coupe la plage de fréquences en dessous de la fréquence de coupure
Fréquence de coupure	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (Hz)	Fréquence de base du filtre
Pré-délai	0,0 à 100,0 (ms)	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence de modulation
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 (degrés)	Diffusion spatiale du son
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Fréquence de pas (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence de pas (Hz)	0,10–20,00 (Hz)	Taux (période) de changement de hauteur
Taux de pas (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son du flanger (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

26 Hexa-Chœur

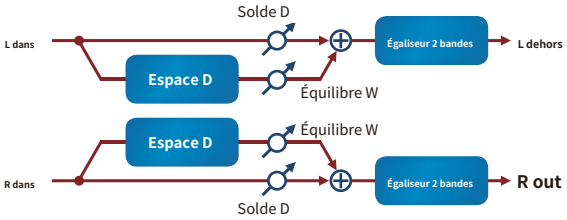
Utilise un chœur à six phases (six couches de son chœur) pour donner de la richesse et une répartition spatiale au son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0,0 à 100 (ms)	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence de modulation
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Pré-délai Déviation	0–20	Ajuste les différences de Pre Delay entre chaque son de chorus.
Écart de profondeur	- 20–20	Règle la différence de profondeur de modulation entre chaque son de chorus.
Déviation panoramique	0–20	Ajuste la différence d'emplacement stéréo entre chaque son de chorus. **0 :**Tous les sons de chorus seront au centre. **20:**Chaque son de chorus sera espacé à des intervalles de 60 degrés par rapport au centre.
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

28 Espace-D

Il s'agit d'un chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne aucune impression de modulation, mais produit un effet de chorus transparent.



Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0,0 à 100 (ms)	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence de modulation
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 (degrés)	Diffusion spatiale du son
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

29 Surmultiplication

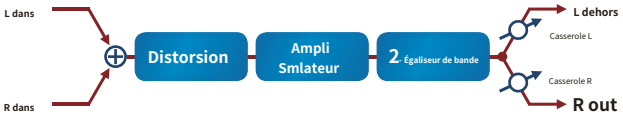
Il s'agit d'un overdrive qui fournit une forte distorsion.



Paramètre	Évaluer	Explication
Conduire	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Ton	0–127	Qualité sonore de l'effet Overdrive
Commutateur d'ampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le simulateur d'ampli.
Type d'ampli	PETIT, INTÉGRÉ, 2 PILE, 3 PILE	Type d'ampli guitare **PETIT:**Petit ampli **INTÉGRÉ :**Amplificateur de type monobloc **2-STACK :**Grand ampli double pile **3-PILE :** Grand ampli triple pile
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Niveau	0–127	Niveau de sortie

30 Distorsion

Il s'agit d'un effet de distorsion qui fournit une forte distorsion.



Paramètre	Évaluer	Explication
Conduire	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Ton	0–127	Qualité sonore de l'effet Overdrive
Commutateur d'ampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le simulateur d'ampli.
Type d'ampli	PETIT, INTÉGRÉ, 2 PILE, 3 PILE	Type d'ampli guitare **PETIT:**Petit ampli **INTÉGRÉ :**Amplificateur de type monobloc **2-STACK :**Grand ampli double pile **3-PILE :** Grand ampli triple pile
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Niveau	0–127	Niveau de sortie

31 T-Cri

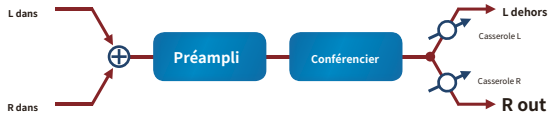
Ce modèle modélise un overdrive analogique classique. Il se distingue par l'ajout d'une quantité appropriée d'harmoniques sans brouiller le son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Distorsion	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Ton	0–127	Caractère tonal de l'overdrive
Niveau	0–127	Niveau de sortie

32 Guitar Amp Sim (simulateur d'ampli guitare)

C'est un effet qui simule le son d'un amplificateur de guitare.

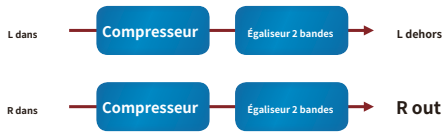


Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur préampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'interrupteur de l'ampli.
Type de préampli	**Type d'ampli guitare**	
	JC-120	Modélise le son du Roland JC-120.
	DOUBLE PROPRE	Modélise une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Ceci modélise l'entrée audio vers l'entrée gauche sur un Matchless D/C-30. Une simulation du dernier ampli à lampes largement utilisé dans les styles allant du blues au rock.
	PLOMB BG	Modélise le son principal de l'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampe typique de la fin des années 70 à 80.
	MS1959I	Modélise le son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. C'est un son aigu adapté au hard rock.
	MS1959II	Modélise le son entrant dans Input II sur un Marshall 1959.
	MS1959I+II	Ceci modélise le son des entrées I et II connectées sur un Marshall 1959 en parallèle. Il crée un son avec un grave plus fort que moi.
	PLOMB SLDN	Ceci modélise un Soldano SLO-100. C'est le son typique des années 80.
	MÉTAL 5150	Ceci modélise le canal lead d'un Peavey EVH5150.
	PLOMB MÉTALLIQUE	C'est un son de distorsion idéal pour les performances de riffs lourds.
	OD-1	Modélise le son du BOSS OD-1. Cela produit une distorsion douce et douce.
	OD-2 TURBO	C'est le son saturé à gain élevé du BOSS OD-2.
	DISTORSION	Cela donne un son de distorsion traditionnel de base.
	DUVET	Un son fuzz avec un riche contenu harmonique.
Volume du préampli	0–127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli
Préampli maître	0–127	Volume de l'ensemble du préampli
Gain préampli	FAIBLE, MOYEN, HAUT	Quantité de distorsion du préampli
Préampli basse Pré ampli milieu Préampli Aigus	0–127	Tonalité de la gamme de fréquences graves/médiums/aigus
Pré ampli Présence	0–127	Tonalité pour la gamme des ultra-hautes fréquences
Préampli lumineux	ÉTEINT ALLUMÉ	L'activation de cette fonction produit un son plus net et plus brillant. * Ce paramètre s'applique aux types de préampli « JC-120 », « CLEAN TWIN », « MATCH DRIVE » et « BG LEAD ».
Commutateur de haut-parleur	ÉTEINT ALLUMÉ	Détermine si le signal passe par le haut-parleur (ON) ou non (OFF).

Paramètre	Évaluer	Explication		
		Cabinet	Diamètre (po pouces) et numéro de la conférencier	Microphone
Type de haut-parleur	PETIT 1	Petit ouvert-boîtier arrière	dix	Dynamique
	PETIT 2	Petit ouvert-boîtier arrière	dix	Dynamique
	MILIEU	Ouvrir en arrière enceinte	12 × 1	Dynamique
	JC-120	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ 1	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ 2	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 3	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 4	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 5	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	BG STACK1	Scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	BG STACK2	Grand scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	MS STACK1	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	MS STACK2	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	PILE MÉTALLIQUE	Grand double empiler	12 x 4	Condenseur
	2-PILE	Grand double empiler	12 x 4	Condenseur
	3-PILE	Grand triple empiler	12 x 4	Condenseur
Réglage du micro	1, 2, 3	Ajuste l'emplacement du microphone qui enregistre le son du haut-parleur. Cela peut être ajusté en trois étapes, le microphone devenant plus éloigné dans l'ordre de 1, 2 et 3.		
Niveau micro	0–127	Volume du micro		
Niveau direct	0–127	Volume du son direct		
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie		
Niveau	0–127	Niveau de sortie		

33 Compresseur

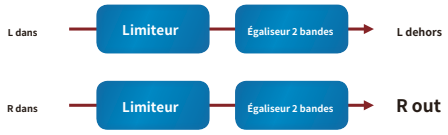
Aplatit les niveaux élevés et amplifie les niveaux bas, lissant les fluctuations de volume.



Paramètre	Évaluer	Explication
Attaque	0–124	Définit le temps à partir duquel l'entrée dépasse le seuil jusqu'à ce que le volume commence à être compressé
Libérer	0–124	Ajuste le temps après que le volume du signal tombe en dessous du niveau seuil jusqu'à ce que la compression ne soit plus appliquée.
Au seuil	- 60–0 (dB)	Ajuste le volume auquel la compression commence
Le genou	0–30 (dB)	Il s'agit d'une fonction qui lisse le début de la compression à partir de l'état non compressé ; il applique progressivement la compression en commençant avant le seuil. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Rapport	1:1, 1.5:1, 2:1, 4:1, 16:1, INF:1	Ratio de compression
Post gain	0–+18 (dB)	Règle le gain de sortie.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

34 Limiteur

Compresse les signaux qui dépassent un niveau de volume spécifié, empêchant la distorsion de se produire.

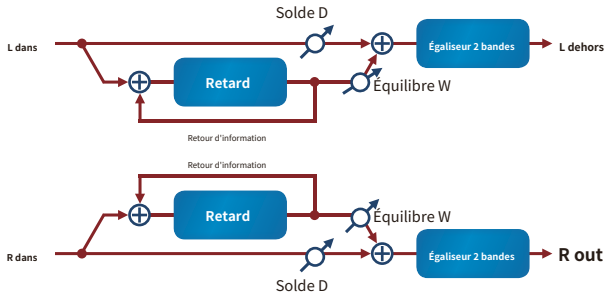


Paramètre	Évaluer	Explication
Libérer	0–127	Ajuste le temps après que le volume du signal tombe en dessous du niveau seuil jusqu'à ce que la compression ne soit plus appliquée.
Au seuil	0–127	Ajuste le volume auquel la compression commence
Rapport	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ratio de compression
Post gain	0–+18 (dB)	Règle le gain de sortie.
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

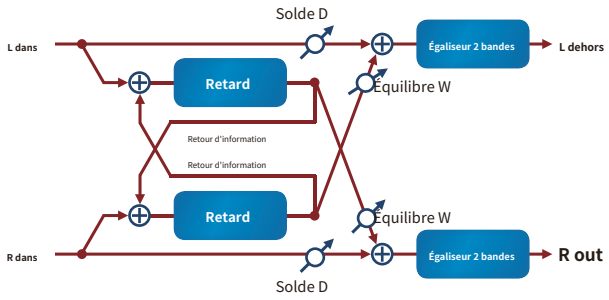
37 Retard

Il s'agit d'un délai stéréo.

Lorsque le mode de rétroaction est NORMAL :



Lorsque le mode de rétroaction est CROSS :

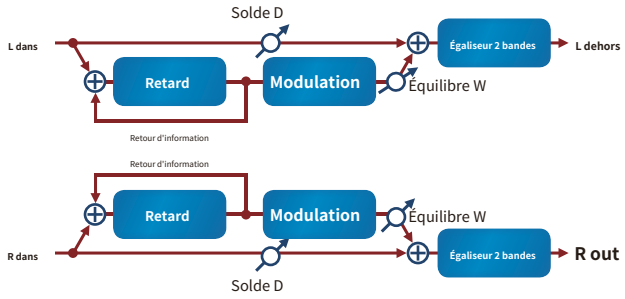


Paramètre	Évaluer	Explication
Délai L (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Délai L (ms)	1–1300 (ms)	Ajuste le temps jusqu'à ce que le son retardé gauche soit entendu.
Retard L (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Délai R (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Délai R (ms)	1–1300 (ms)	Ajuste le temps jusqu'à ce que le bon son retardé soit entendu.
Retard R (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Phase gauche	NORMALE, INVERSE	Phase du son retardé gauche et droit **ORDINAIRE:**Non inversé **INVERSER:**Inversé
Phase droite		
Mode de rétroaction	NORMAL, CROIX	Sélectionne la manière dont le son retardé est réinjecté dans l'effet. (Voir les chiffres ci-dessus.)
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, DÉRIVATION (Hz)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

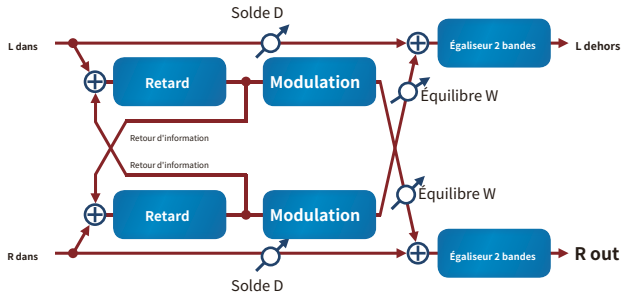
38 Mod Delay (Retard de modulation)

Ajoute de la modulation au son retardé.

Lorsque le mode de rétroaction est NORMAL :



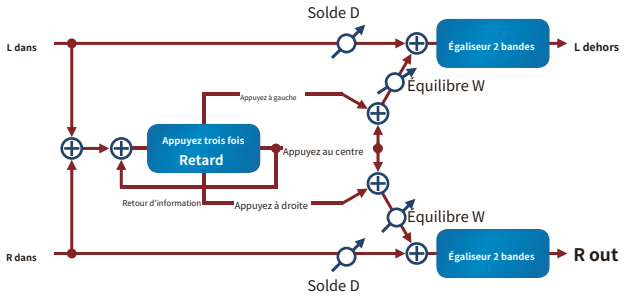
Lorsque le mode de rétroaction est CROSS :



Paramètre	Évaluer	Explication
Délai L (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø"Tempo de scène »(p. 22)
Délai L (ms)	1–1300 (ms)	Ajuste le temps jusqu'à ce que le son retardé gauche soit entendu.
Retard L (note)	Noter Ø"Noter"(p. 65)	
Délai R (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø"Tempo de scène »(p. 22)
Délai R (ms)	1–1300 (ms)	Ajuste le temps jusqu'à ce que le bon son retardé soit entendu.
Retard R (note)	Noter Ø"Noter"(p. 65)	
Mode de rétroaction	NORMAL, CROIX	Sélectionne la manière dont le son retardé est réinjecté dans l'effet. (Voir les chiffres ci-dessus.)
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, DÉRIVATION (Hz)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (CONTOURNE:pas de coupe).
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø"Tempo de scène »(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 (Hz)	Fréquence de modulation
Taux (note)	Noter Ø"Noter"(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 (degrés)	Diffusion spatiale du son
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

39 3Tap Pan Dly (3 Tap Pan Delay)

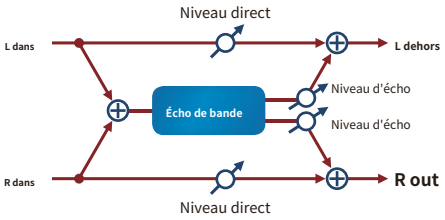
Produit trois sons retardés ; centre, gauche et droite.



Paramètre	Évaluer	Explication
Délai L (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø"Tempo de scène »(p. 22)
Délai L (ms)	1–2600 (ms)	Ajuste le temps jusqu'à ce que le son retardé gauche soit entendu.
Retard L (note)	Noter Ø"Noter"(p. 65)	
Délai R (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø"Tempo de scène »(p. 22)
Délai R (ms)	1–2600 (ms)	Ajuste le temps jusqu'à ce que le bon son retardé soit entendu.
Retard R (note)	Noter Ø"Noter"(p. 65)	
Délai C (synchronisation sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø"Tempo de scène »(p. 22)
Délai C (ms)	1–2600 (ms)	Ajuste le temps jusqu'à ce que le son de retard central soit entendu.
Retard C (note)	Noter Ø"Noter"(p. 65)	
Rétroaction centrale	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, DÉRIVATION (Hz)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (CONTOURNE:pas de coupe).
Niveau gauche	0–127	Volume de chaque son retardé
Bon niveau	0–127	
Niveau central	0–127	
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

44 écho de bande

Un écho de bande virtuel qui produit un son de retard de bande réaliste. Cela simule la section d'écho à bande d'un Roland RE-201 Space Echo.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinaison de têtes de lecture à utiliser Choisissez parmi trois têtes différentes avec des temps de retard différents. **S :**Court **M :**Milieu **L :**Long
Taux de répétition	0–127	Vitesse de bande Augmenter cette valeur raccourcira l'espacement des sons retardés.
Intensité	0–127	Nombre de répétitions de retard
Basse	- 15–+15 (dB)	Boost/cut pour la gamme inférieure du son d'écho
Tripler	- 15–+15 (dB)	Boost/cut pour la plage supérieure du son d'écho
Tête S Panoramique	L64–63R	Panoramique indépendant pour les têtes de lecture courte, moyenne et longue
Tête M Pan	L64–63R	
Tête L Panoramique	L64–63R	
Distorsion de bande	0–5	Quantité de distorsion dépendante de la bande à ajouter Cela simule les légers changements de tonalité qui peuvent être détectés par un équipement d'analyse de signal. Augmenter cette valeur augmentera la distorsion.
Tarif W/F	0–127	Vitesse de wow/flutter (variation complexe de hauteur causée par l'usure de la bande et l'irrégularité de rotation)
Profondeur W/F	0–127	Profondeur de wow/scintillement
Niveau d'écho	0–127	Volume du son d'écho
Niveau direct	0–127	Volume du son d'origine
Niveau	0–127	Niveau de sortie

45 LOFI Comp (compression LOFI)

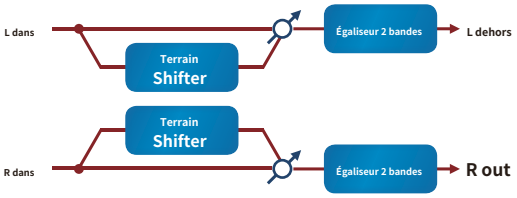
Dégrade la qualité du son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Type de pré-filtre	1, 2, 3, 4, 5, 6	Sélectionne le type de filtre appliqué au son avant qu'il ne passe par l'effet Lo-Fi. **1:**Compresseur éteint **2–6 :**Compresseur activé
Type LoFi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Dégrade la qualité du son. La qualité sonore se dégrade à mesure que cette valeur est augmentée.
Type de post-filtre	ARRÊT, LPF, HPF	Sélectionne le type de filtre appliqué au son après son passage dans l'effet Lo-Fi. **DÉSACTIVÉ:**Aucun filtre n'est utilisé. **FPL :**Coupe la plage de fréquences au-dessus de la fréquence de coupure **FHP :**Coupe la plage de fréquences en dessous de la fréquence de coupure
Coupure post-filtre	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (Hz)	Fréquence de base du post-filtre
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son d'effet (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

47 Décaleur de hauteur

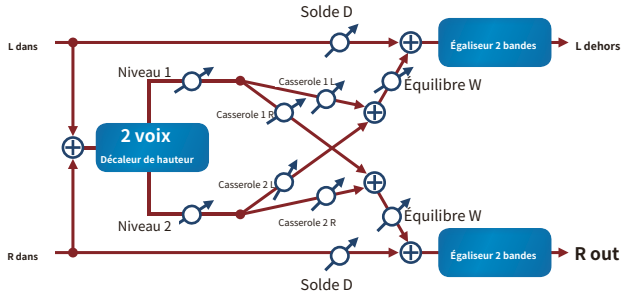
Un pitch shifter stéréo.



Paramètre	Évaluer	Explication
Grossier	- 24–+12 (demi)	Ajuste la hauteur du son transposé par pas d'un demi-ton.
Amende	- 100–+100 (cent)	Ajuste la hauteur du son décalé par pas de 2 centièmes.
Temporisation (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Temps de retard (ms)	1–1300 (ms)	Ajuste le temps de retard entre le son direct et l'audition du son décalé.
Temps de retard (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son décalé en hauteur qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son décalé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

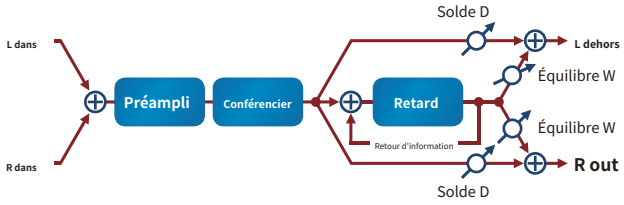
48 2V Pshifter (2 Voice Pitch Shifter)

Change la hauteur du son d'origine. Ce pitch shifter à 2 voix possède deux pitch shifters, et peut ajouter deux sons pitch shiftés au son d'origine.



Paramètre	Évaluer	Explication
Pas1 grossier	- 24–+12 (demi)	Règle la hauteur de Pitch Shift 1 par pas d'un demi-ton.
Pas1 Fin	- 100–+100 (cent)	Ajuste la hauteur de Pitch Shift Pitch 1 par pas de 2 centièmes.
Retard de hauteur1 (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Retard de hauteur1 (ms)	1–1300 (ms)	Règle le temps de retard entre le son direct et l'audition du son Pitch Shift 1.
Retard de hauteur1 (Remarque)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Présentation 1	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son décalé en hauteur qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Hauteur1 Panoramique	L64–63R	Emplacement stéréo du son Pitch Shift 1
Niveau Emplacement1	0–127	Volume du son Pitch Shift 1
Pas2 grossier	- 24–+12 (demi)	Réglages du son Pitch Shift 2. Les paramètres sont les mêmes que pour le son Pitch Shift 1.
Pas2 Fin	- 100–+100 (cent)	
Retard de hauteur2 (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	
Retard de hauteur2 (ms)	1–1300 (ms)	
Retard de hauteur2 (Remarque)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Commentaires sur le pitch2	- 98–+98 (%)	
Pitch2 Casserole	L64–63R	
Niveau Emplacement2	0–127	
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son décalé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

60 Gt (simulateur d'ampli guitare) -> Délai



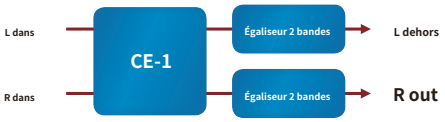
Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur préampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'interrupteur de l'ampli.
Type de préampli	**Type d'ampli guitare**	
	JC-120	Modélise le son du Roland JC-120.
	DOUBLE PROPRE	Modélise une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Ceci modélise l'entrée audio vers l'entrée gauche sur un Matchless D/C-30. Une simulation du dernier ampli à lampes largement utilisé dans les styles allant du blues au rock.
	PLOMB BG	Modélise le son principal de l'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampe typique de la fin des années 70 à 80.
	MS1959I	Modélise le son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. C'est un son aigu adapté au hard rock.
	MS1959II	Modélise le son entrant dans Input II sur un Marshall 1959.
	MS1959I+II	Ceci modélise le son des entrées I et II connectées sur un Marshall 1959 en parallèle. Il crée un son avec un grave plus fort que moi.
	PLOMB SLDN	Ceci modélise un Soldano SLO-100. C'est le son typique des années 80.
	MÉTAL 5150	Ceci modélise le canal lead d'un Peavey EVH5150.
	PLOMB MÉTALLIQUE	C'est un son de distorsion idéal pour les performances de riffs lourds.
	OD-1	Modélise le son du BOSS OD-1. Cela produit une distorsion douce et douce.
	OD-2 TURBO	C'est le son saturé à gain élevé du BOSS OD-2.
	DISTORSION	Cela donne un son de distorsion traditionnel de base.
	DUVET	Un son fuzz avec un riche contenu harmonique.
Volume du préampli	0–127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli
Préampli maître	0–127	Volume de l'ensemble du préampli
Gain préampli	FAIBLE, MOYEN, ÉLEVÉ	Quantité de distorsion du préampli
Préampli basse	0–127	Tonalité de la gamme de fréquences graves/ médiums/aigus
Pré ampli milieu	0–127	
Préampli Aigus	0–127	
Commutateur de haut-parleur	ÉTEINT ALLUMÉ	Détermine si le signal passe par le haut-parleur (ON) ou non (OFF).

Paramètre	Évaluer	Explication		
Type de haut-parleur		Cabinet	Diamètre (po pouces) et numéro de la conférencier	Microphone
	PETIT 1	Petit ouvert-boîtier arrière	dix	Dynamique
	PETIT 2	Petit ouvert-boîtier arrière	dix	Dynamique
	MILIEU	Ouvrir en arrière enceinte	12 × 1	Dynamique
	JC-120	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ1	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ2	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ3	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ4	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ5	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	BG STACK1	Scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	BG STACK2	Grand scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	MS STACK1	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	MS STACK2	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	PILE MÉTALLIQUE	Grand double empiler	12 x 4	Condenseur
	2-PILE	Grand double empiler	12 x 4	Condenseur
	3-PILE	Grand triple empiler	12 x 4	Condenseur
Commutateur de retard	ÉTEINT ALLUMÉ	Retard marche/arrêt		
Temporisation	1–1300 (ms)	Temps de retard entre le moment où le son original est entendu et le moment où le son retardé est entendu		
Retarder la rétroaction	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.		
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, DÉRIVATION (Hz)	Fréquence à laquelle la partie haute fréquence du son retardé sera coupée (**CONTOURNE:**pas de coupe)		
Solde de retard	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).		
Niveau	0–127	Niveau de sortie		

72 CE-1

Ceci modélise l'unité d'effet de chorus classique BOSS CE-1.

Il fournit un son de chorus avec une chaleur typiquement analogique.



Paramètre	Évaluer	Explication
Intensité	0–127	Profondeur du chœur
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

73 SBF-325

Cet effet reproduit le flanger analogique SBF-325 de Roland.

Il propose trois types d'effet de flanger (qui ajoute une résonance métallique au son d'origine) et un effet de type chorus.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	Types d'effet flanger	
	FL1	Un flanger mono typique
	FL2	Un flanger stéréo qui préserve le positionnement stéréo du son d'origine
	FL3	Un flanger cross-mix qui produit un effet plus intense
	CHO	Un effet de chœur
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. Ø**"Tempo de scène »**(p. 22)
Fréquence (Hz)	0,02–5,00 (Hz)	Fréquence de modulation de l'effet flanger
Taux (note)	Noter Ø**"Noter"**(p. 65)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation de l'effet flanger
Manuel	0–127	Fréquence centrale à laquelle l'effet flanger est appliqué
Retour d'information	0–127	Degré d'amplification de l'effet de flanger Si Mode est CHO, ce paramètre est ignoré.
CH-R Mod Phase	NORME, INV	Phase de la modulation du canal droit : Normalement, vous le laisserez sur Normal (NORM). Si vous spécifiez Inverted (INV), la modulation (mouvement vers le haut/vers le bas) du canal droit est inversée.
Phase CH-L		Phase lors du mixage du son de flanger avec le son d'origine **NORME:**phase normale **INV :**phase inverse
Phase CH-R		
Niveau	0–127	Niveau de sortie

74 SDD-320 (COTE D)

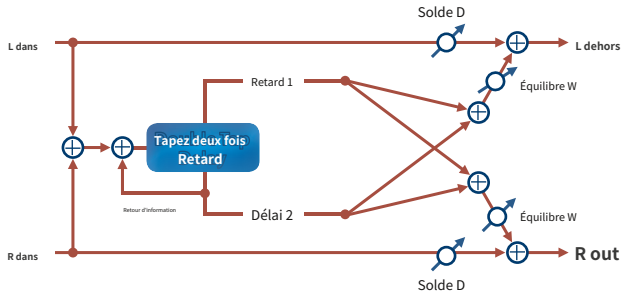
Ceci modélise le DIMENSION D de Roland (SDD-320).

Il fournit un son de chorus clair.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Change le mode.
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

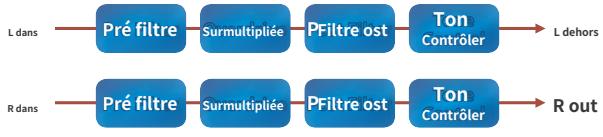
75 2 Tap Pan Dly (2 Tap Pan Delay)



Paramètre	Évaluer	Explication
Temporisation (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, le délai se synchronise avec le tempo.
Temps de retard (ms)	1–2600 (ms)	Ajuste le temps de retard du son direct jusqu'à ce que le deuxième son retardé soit entendu.
Temps de retard (note)	Noter Ø"Noter"(p. 65)	
Retour d'information	- 98–+98 (%)	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, DÉRIVATION (Hz)	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (CONTOURNE:pas de coupe).
Delay 1 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du délai 1
Delay 2 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du Delay 2
Delay 1 Niveau	0–127	Volume de retard 1
Delay 2 Niveau	0–127	Volume de retard 2
Gain faible	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme basse
Gain élevé	- 15–+15 (dB)	Gain de la gamme haute
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

86 Duvet

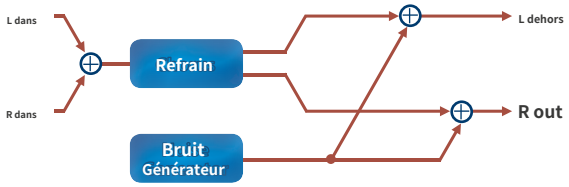
Ajoute des harmoniques et déforme intensément le son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Conduire	0–127	Ajuste la quantité de distorsion. Cela modifie également le volume.
Ton	0–100	Qualité sonore de l'effet Overdrive
Niveau	0–127	Niveau de sortie

87 JUNO-106 Chœur

Modélise les effets de chœur du Roland JUNO-106.

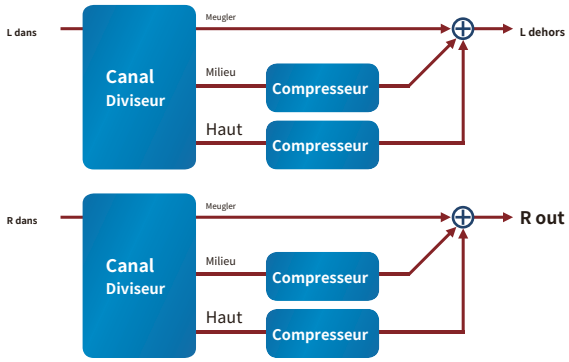


Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	Type de chœur Je+II :L'état dans lequel deux boutons sont enfoncés simultanément.
Niveau de bruit	0–127	Volume du bruit produit par le chorus
Équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son sec (D) et le son d'effet (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

92 Excitateur

Cela ajoute de la dynamique au son, en élevant dynamiquement les aigus à l'aide d'un compresseur à bande divisée.

* **Cet effet peut être utilisé comme IFX. L'effet n'est pas disponible pour le MFX.**



Paramètre	Évaluer	Explication
Seuil de bande 2	- 80.0–0.0 (dB)	Augmente les niveaux de fréquence médium lorsqu'ils tombent en dessous de la valeur spécifiée.
Gain maximal de la bande 2	0–+24 (dB)	Définit de combien augmenter les niveaux lorsque le volume des médiums est faible.
Seuil de bande 3	- 80.0–0.0 (dB)	Augmente les niveaux de fréquence haut de gamme lorsqu'ils tombent en dessous de la valeur spécifiée.
Gain maximal de la bande 3	0–+24 (dB)	Définit de combien d'augmenter les niveaux lorsque le volume des hautes fréquences est faible.
Fréquence Split1	2000–5000 (Hz)	Fréquence à laquelle les basses et moyennes fréquences sont séparées
Fréquence Split2	3000–10000 (Hz)	Fréquence à laquelle les fréquences moyennes et hautes sont séparées
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Noter

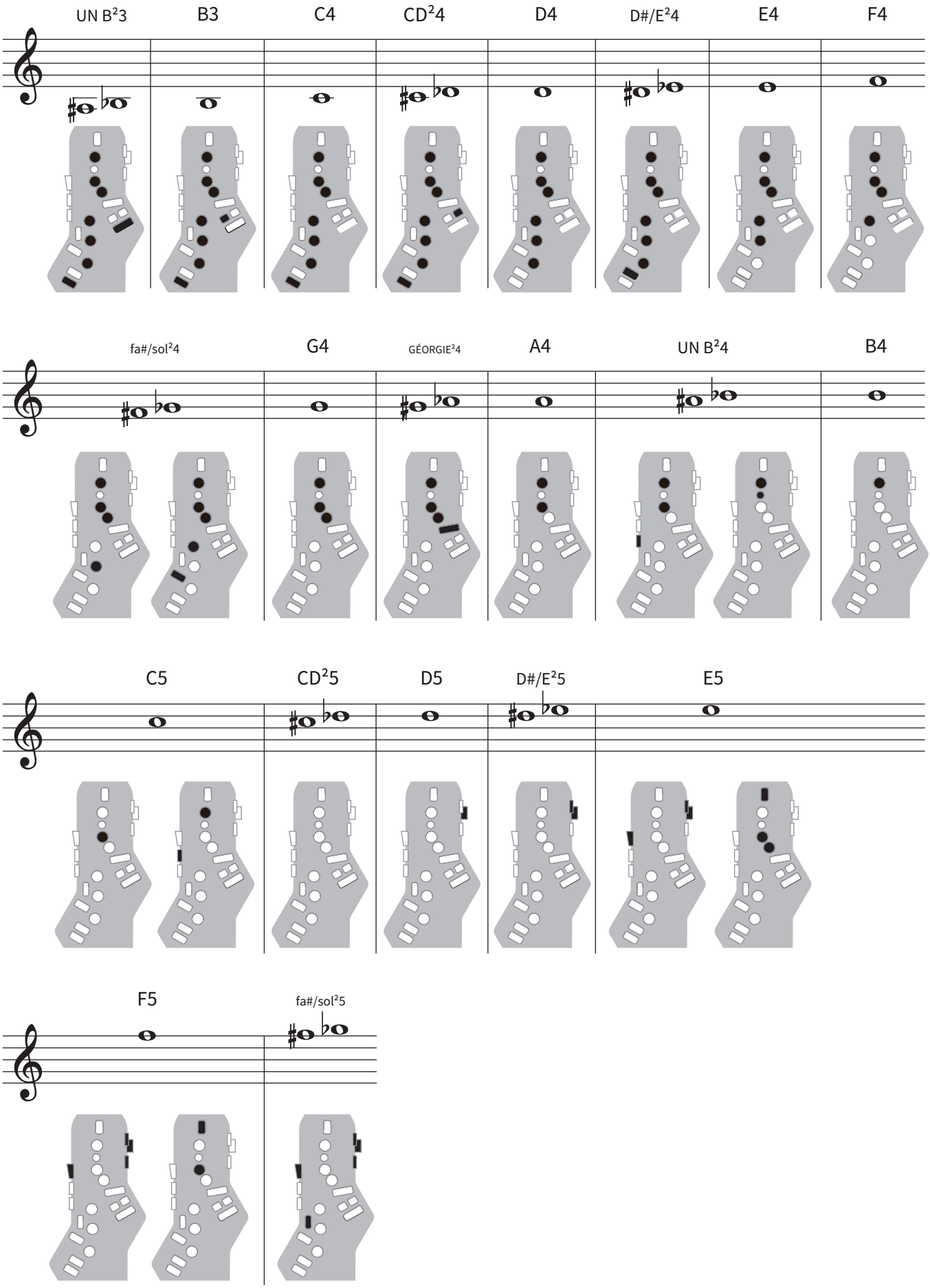
	Soixante-quatrième note triolet		Soixante-quatrième Remarque		Trente secondes-triolet de notes		Trente secondes Remarque
	Double croche triolet		pointillé trente-deuxième note		Double croche		Huitième note triolet
	Seizième pointé Remarque		Huitième note		Note du trimestre triolet		Huitième pointée Remarque
	Note du trimestre		Triolet de demi-notes		Quartier pointillé Remarque		Demi-note
	Note entière triolet		Blanche pointée		Note entière		Double-note triolet
	Entier pointillé Remarque		Double note				

Liste des modifications de contrôle

Ces messages de changement de commande sont utilisés lors du contrôle de l'Aerophone à partir d'un appareil MIDI externe tel qu'un pédalier MIDI.

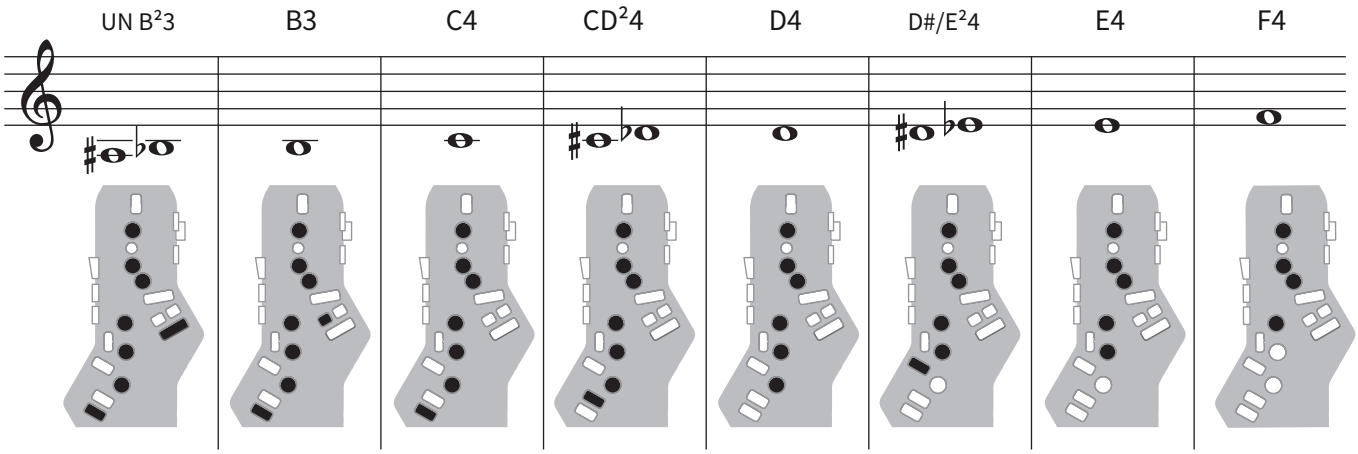
CC#	Fonctions contrôlées	Explication
0	Sélection de banque MSB	
1	Modulation (dépend de la scène)	vib, tonalité, filtre, niveau, rotatif, Xfade
2	Souffle (selon la scène)	coupure, dynamique, PMT
4	(dépend de la scène)	grognement, sfx, trémolo
5	Temps de portamento	
6	Saisie de données MSB	
7	Le volume	
9	(dépend de la scène)	résonance
dix	Poêle	
11	Expression (selon la scène)	Expression, dynamique
16	(Contrôle SuperNATURAL1)	niveau de bruit
18	(Contrôle SuperNATURAL2)	grognement
19	(Contrôle SuperNATURAL3)	mode bend, mode glissando, mode hold legato
20	Scène vers le bas	
21	Scène vers le haut	
22	Favoris vers le bas	
23	Favoris vers le haut	
24	Octave vers le bas	
25	Octave vers le haut	
26	Transposer vers le bas	
27	Transposer vers le haut	
28	Harmony SW	
29	Drone SW	
30	Fondu en X	
32	Sélection de banque LSB	
38	Saisie de données LSB	
64	Maintenez1	
65	Portamento	
66	Sostenuto	
68	Legato	
71	Résonance	
72	Temps de libération	
73	Temps d'attaque	
74	Couper	
75	Temps de décroissance	
76	Taux de vibration	
77	Profondeur du vibrato	
78	Délai de vibration	
80	(Contrôle SuperNATURAL 4)	staccato, drone, ornement, tambura, gratter, clou, voix woo
81	(Contrôle SuperNATURAL 5)	chute, pizza
82	(Contrôle SuperNATURAL 6)	sous-ton, trémolo
84	Contrôle du portamento	
91	Niveau d'envoi de la réverbération	
93	Niveau d'envoi du chœur	
98	NRPN LSB	
99	RNPN ESM	
100	RPN LSB	
101	RPN MSB	
120	Tout son désactivé	
121	Réinitialiser tous les contrôleurs	
123	Toutes les notes désactivées	
126	Mode mono activé	
127	Mode poly activé	

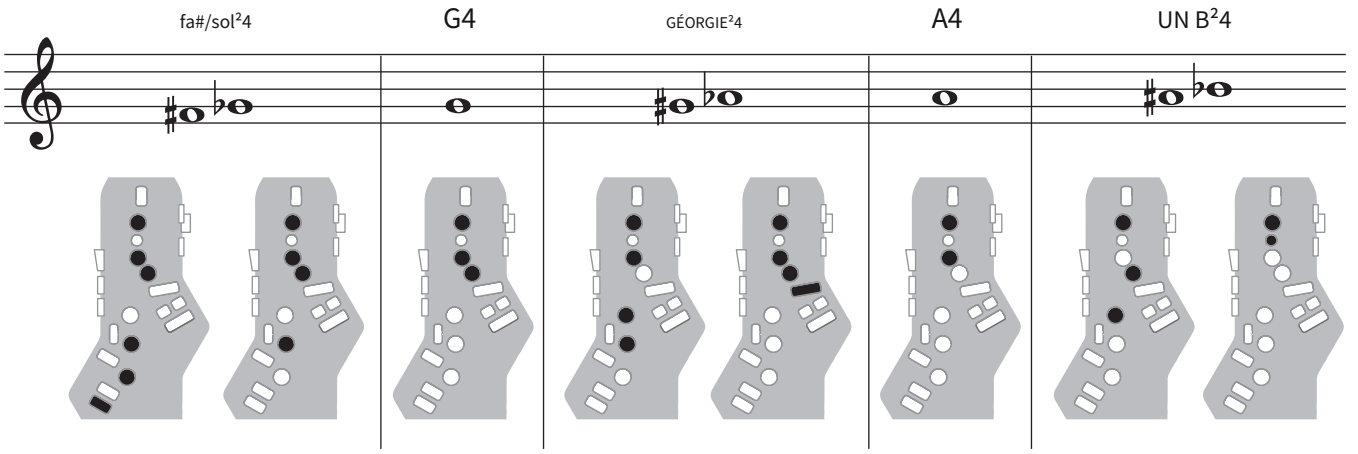
Saxo

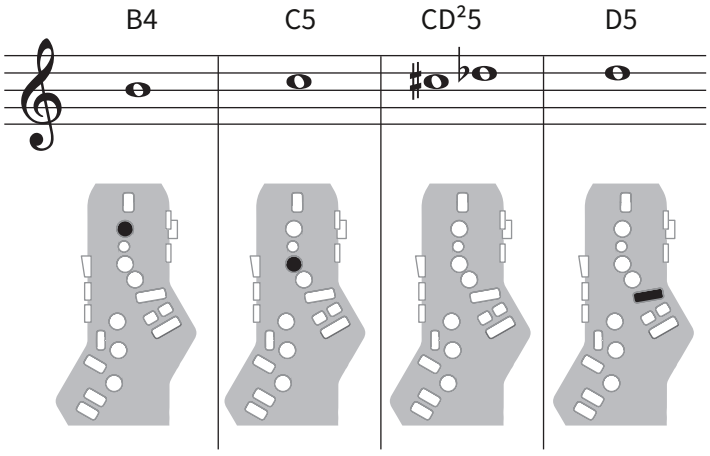

UN B²3
B3
C4
CD²4
D4
D#/E²4
E4
F4
fa#/sol²4
G4
GÉORGIE²4
A4
UN B²4
B4
C5
CD²5
D5
D#/E²5
E5
F5
fa#/sol²5

Enregistreur

Les touches latérales sont désactivées afin que la note ne change pas même si vous appuyez par inadvertance sur la touche latérale gauche ou droite.

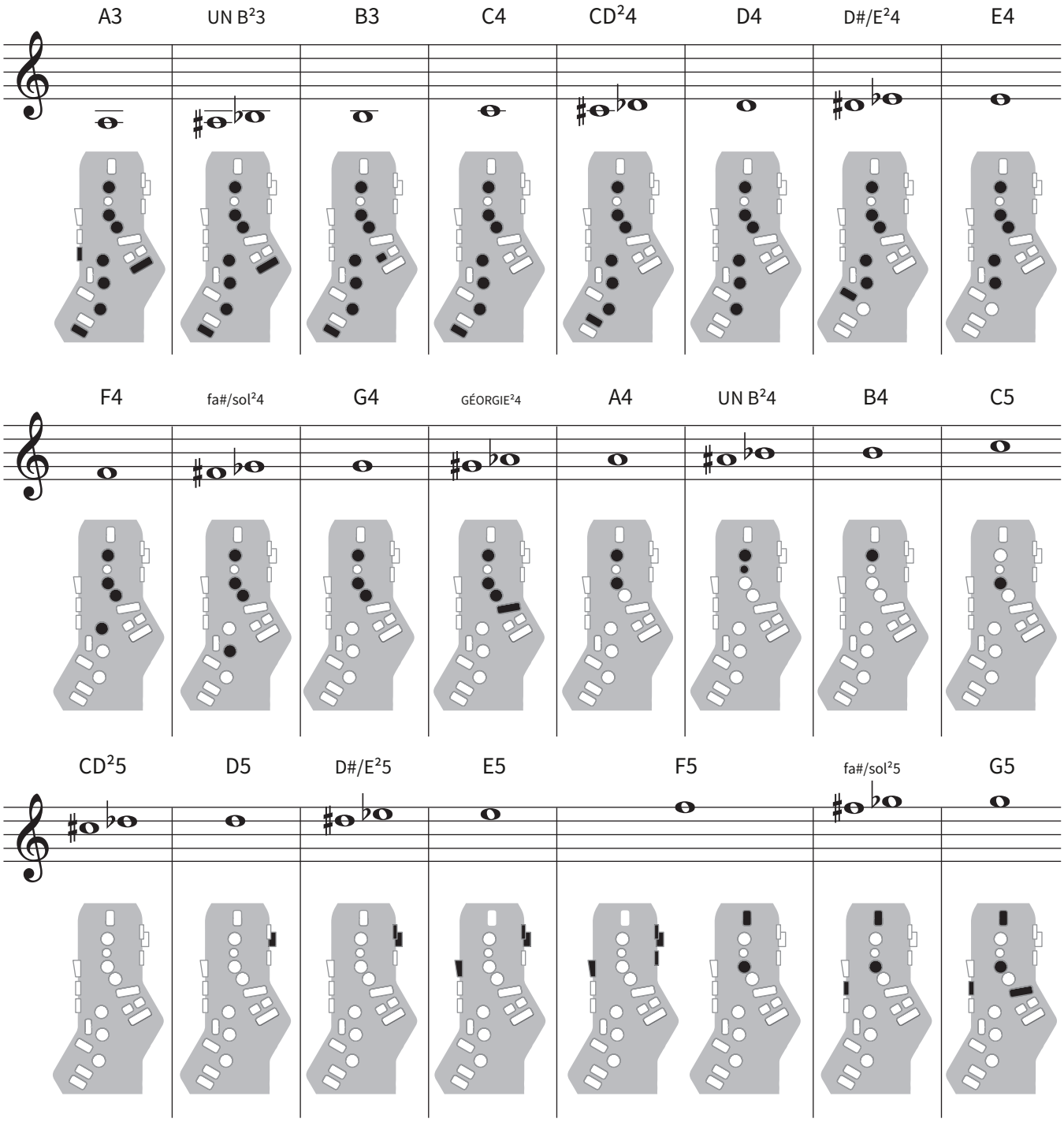






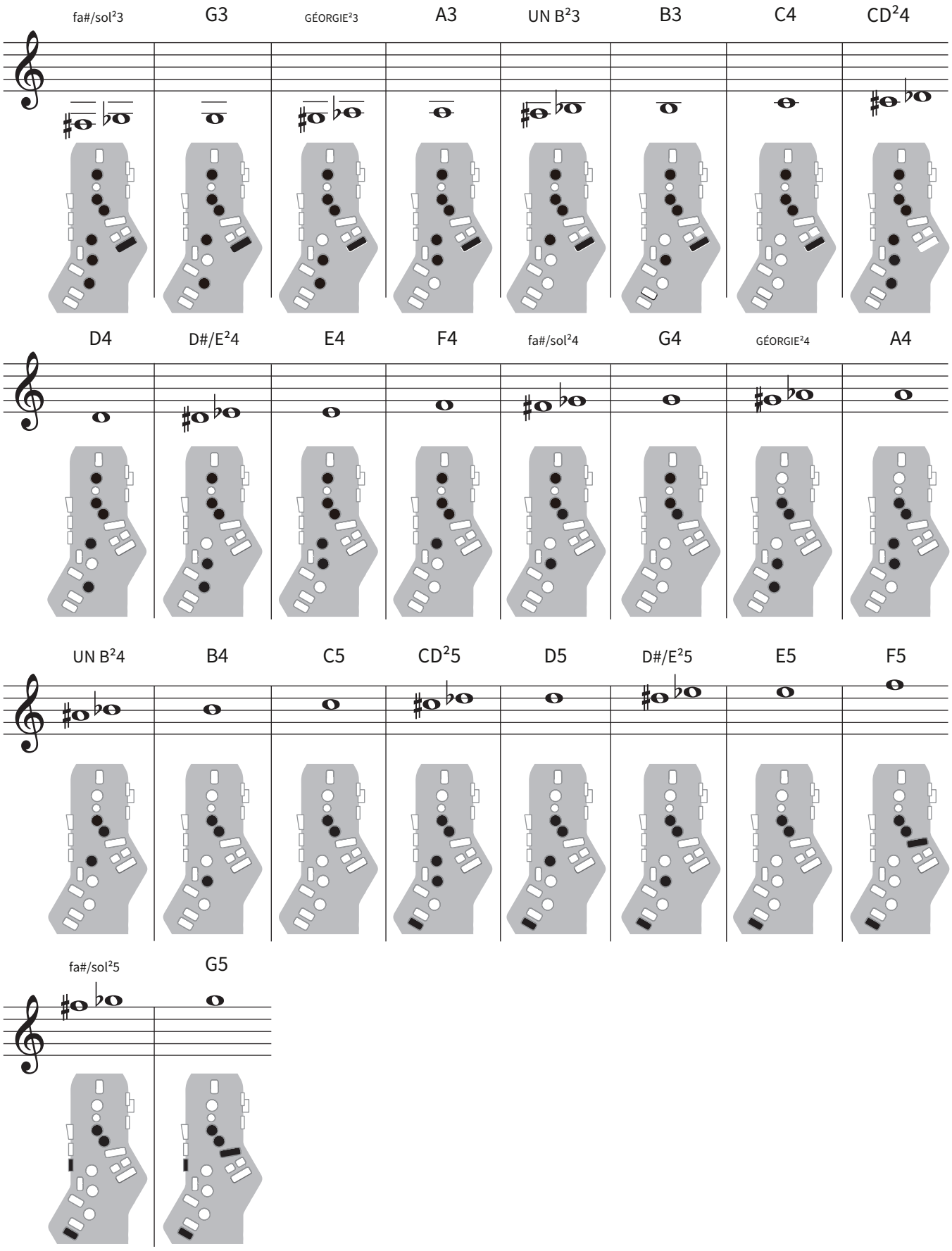
Vent électronique

1, 2, 3, 4, 5, 6, C	Le même doigté "CDEFGABC" qu'un saxo ou flûte à bec standard
Tc, Sol#, Do#	Monter d'un demi-ton
Ta, Tf, Mib, Si	Plus bas d'un demi-ton
Sib	Baisse d'un ton entier



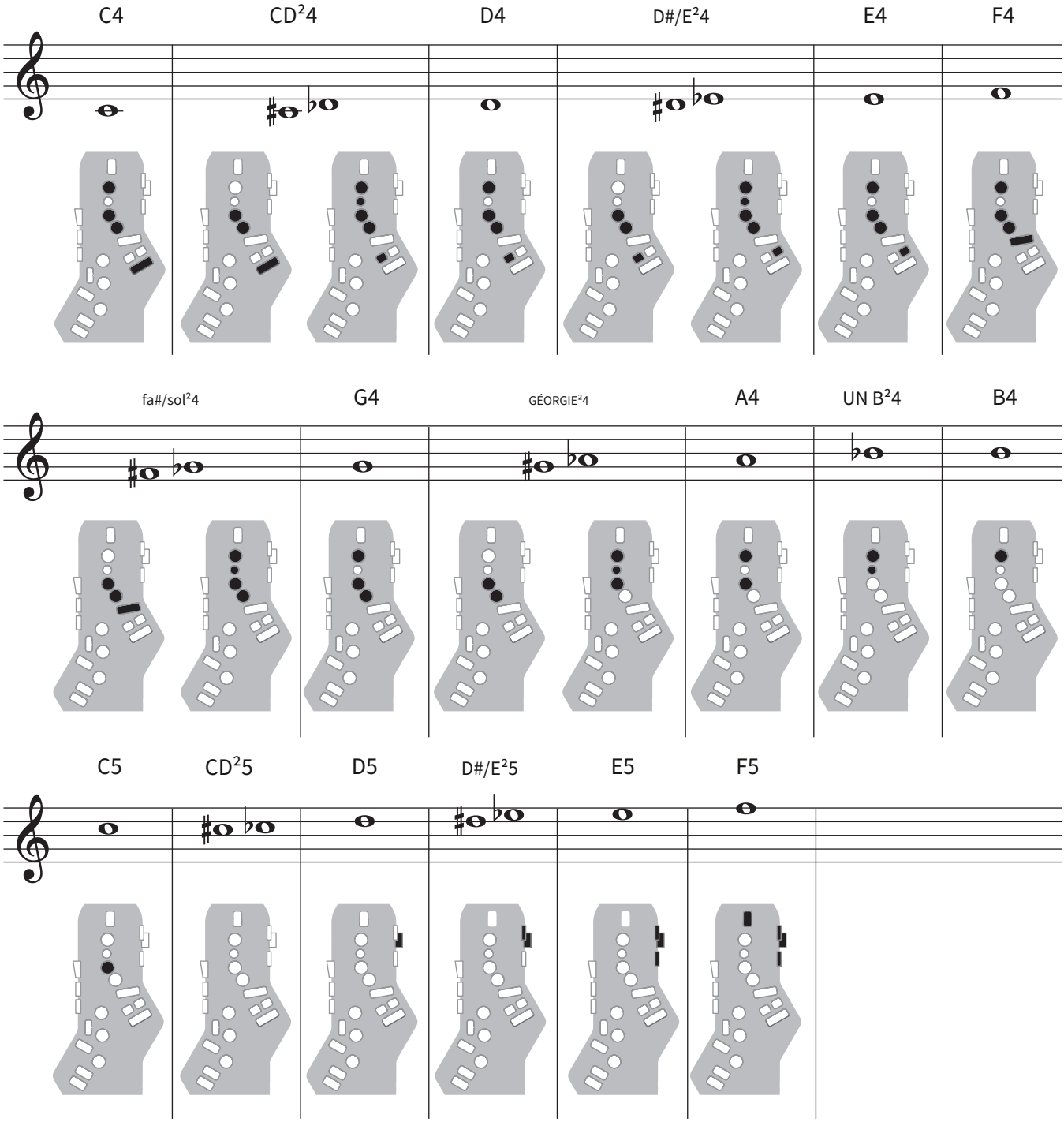
Trompette

Les touches de droite 4, 5 et 6 correspondent aux pistons 1, 2 et 3 d'une trompette.



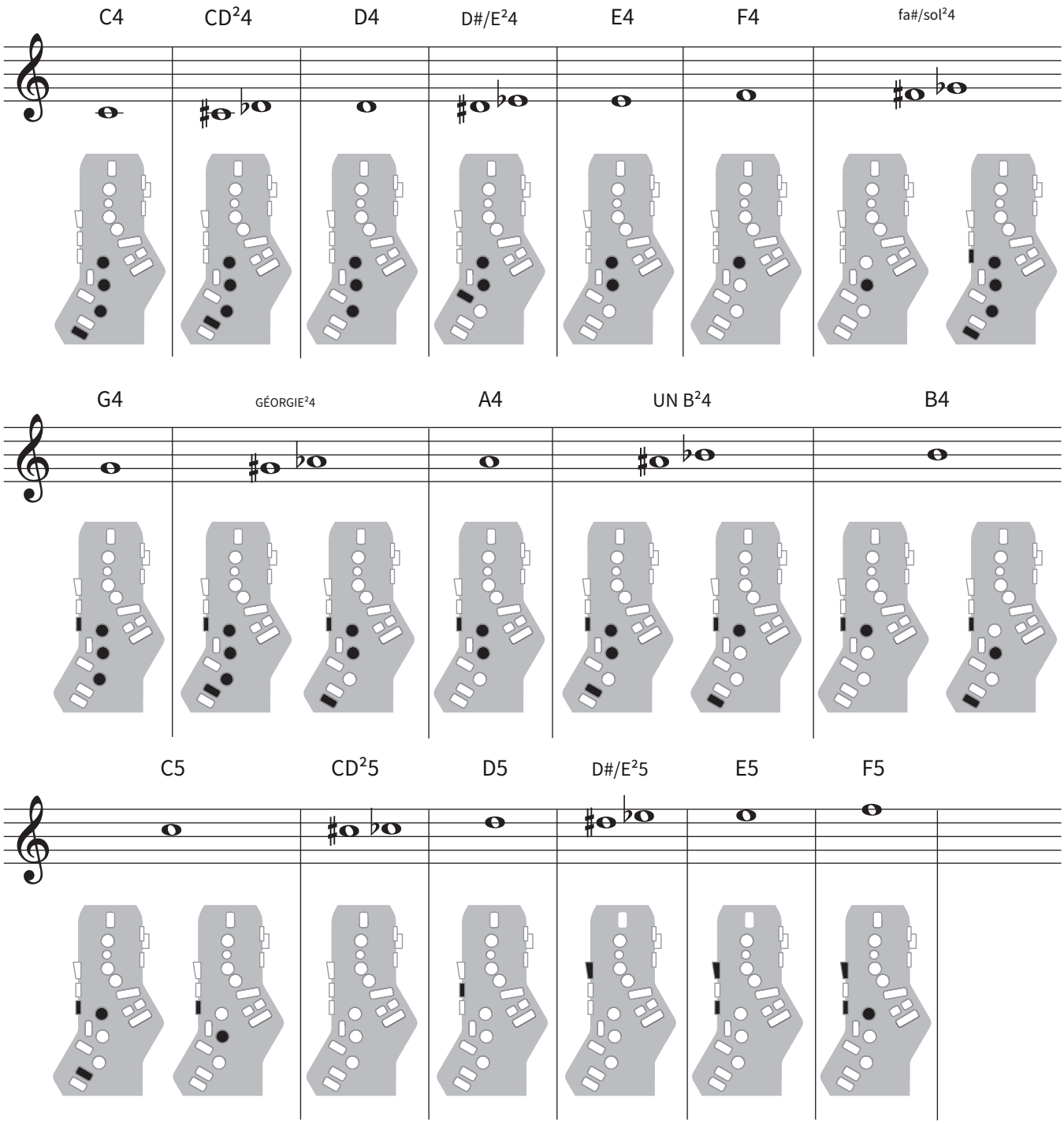
Main gauche

Doigté qui vous permet de jouer en utilisant uniquement la main gauche.



Main droite

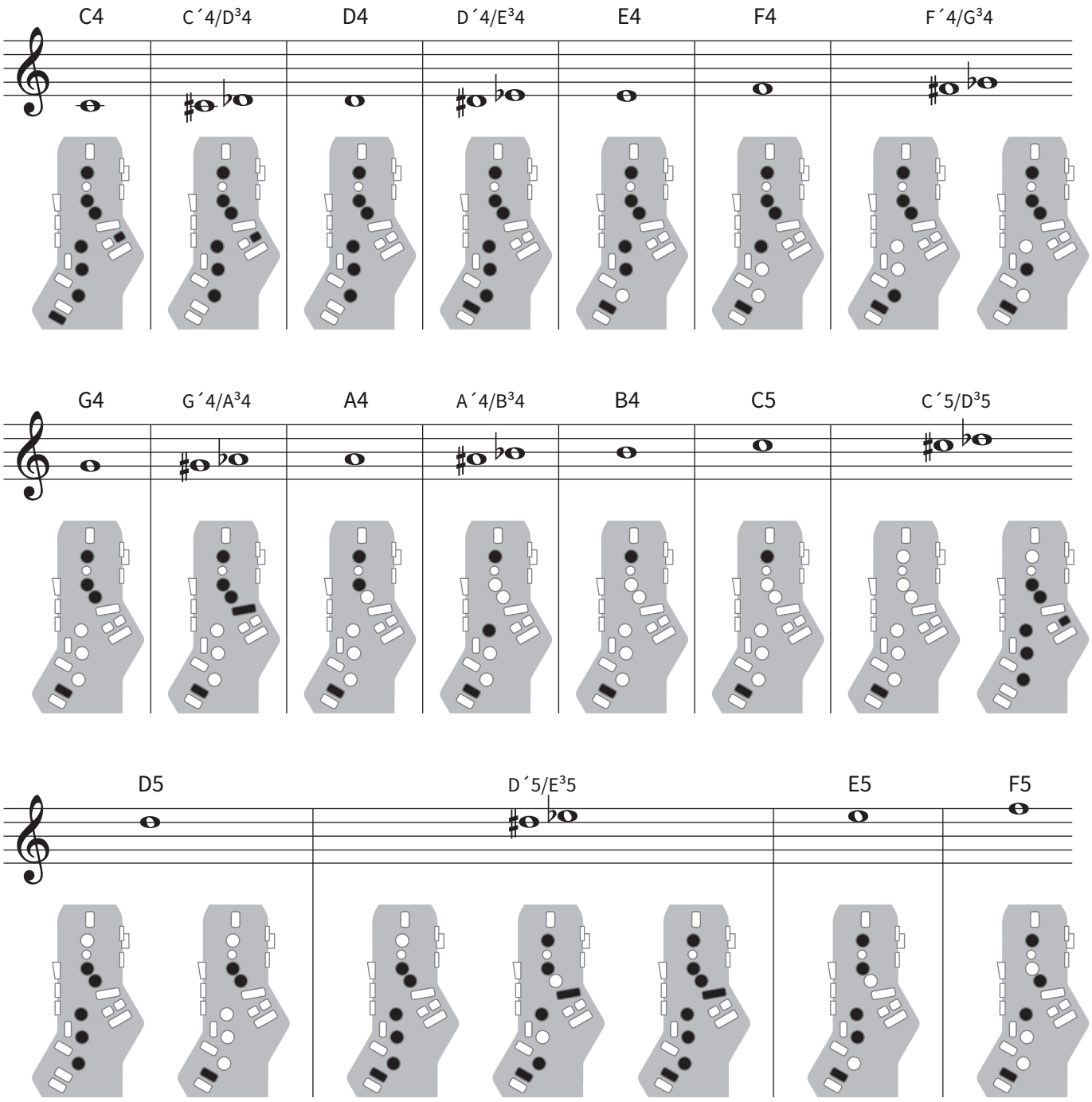
Doigté qui vous permet de jouer en utilisant uniquement la main droite.

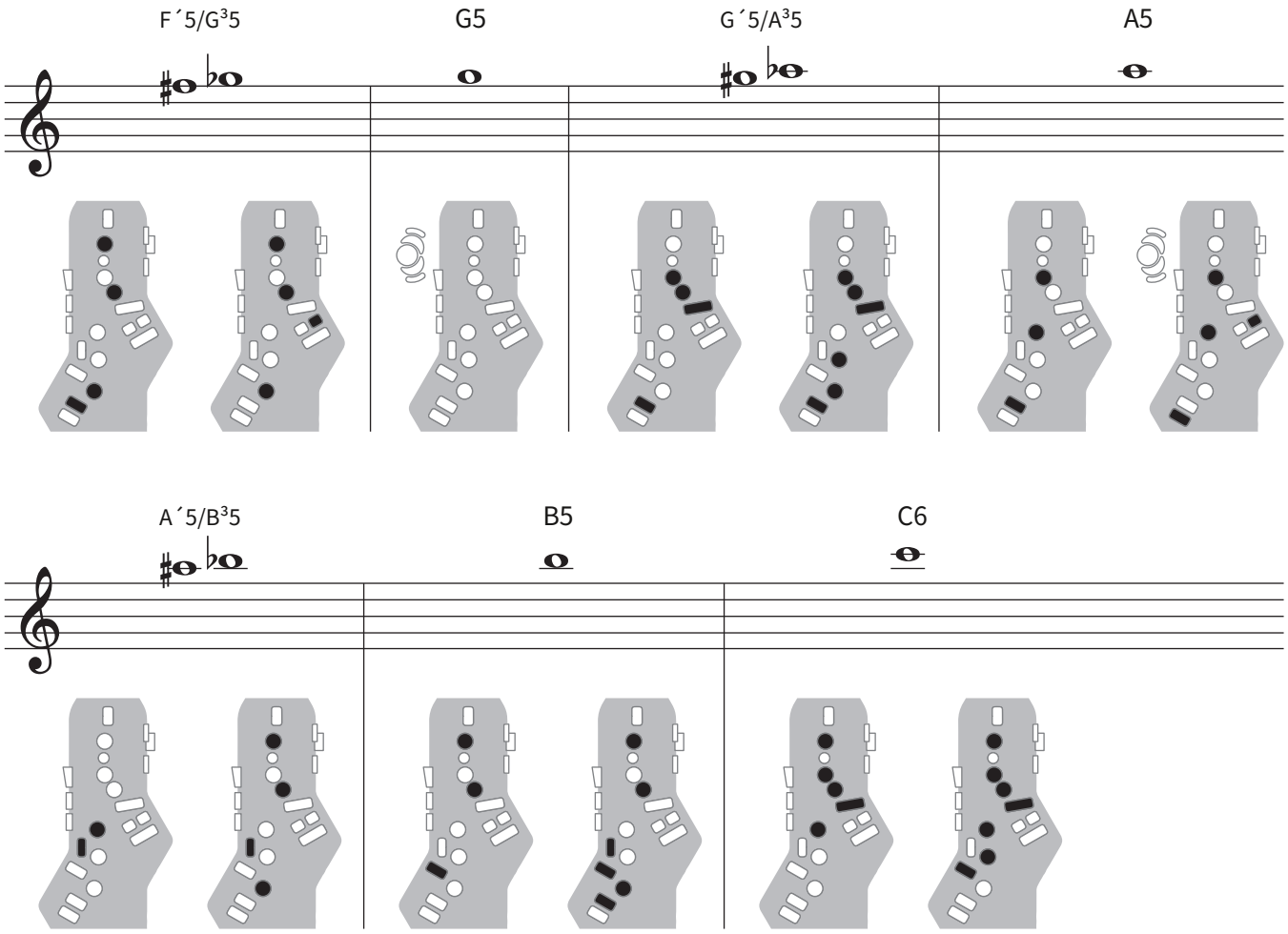


Flûte

Doigté de flûte.

x, C1, C2, C3	Monter d'un demi-ton
p, B, C4, Tc, Ta	Plus bas d'un demi-ton
Sib	Baisse d'un ton entier

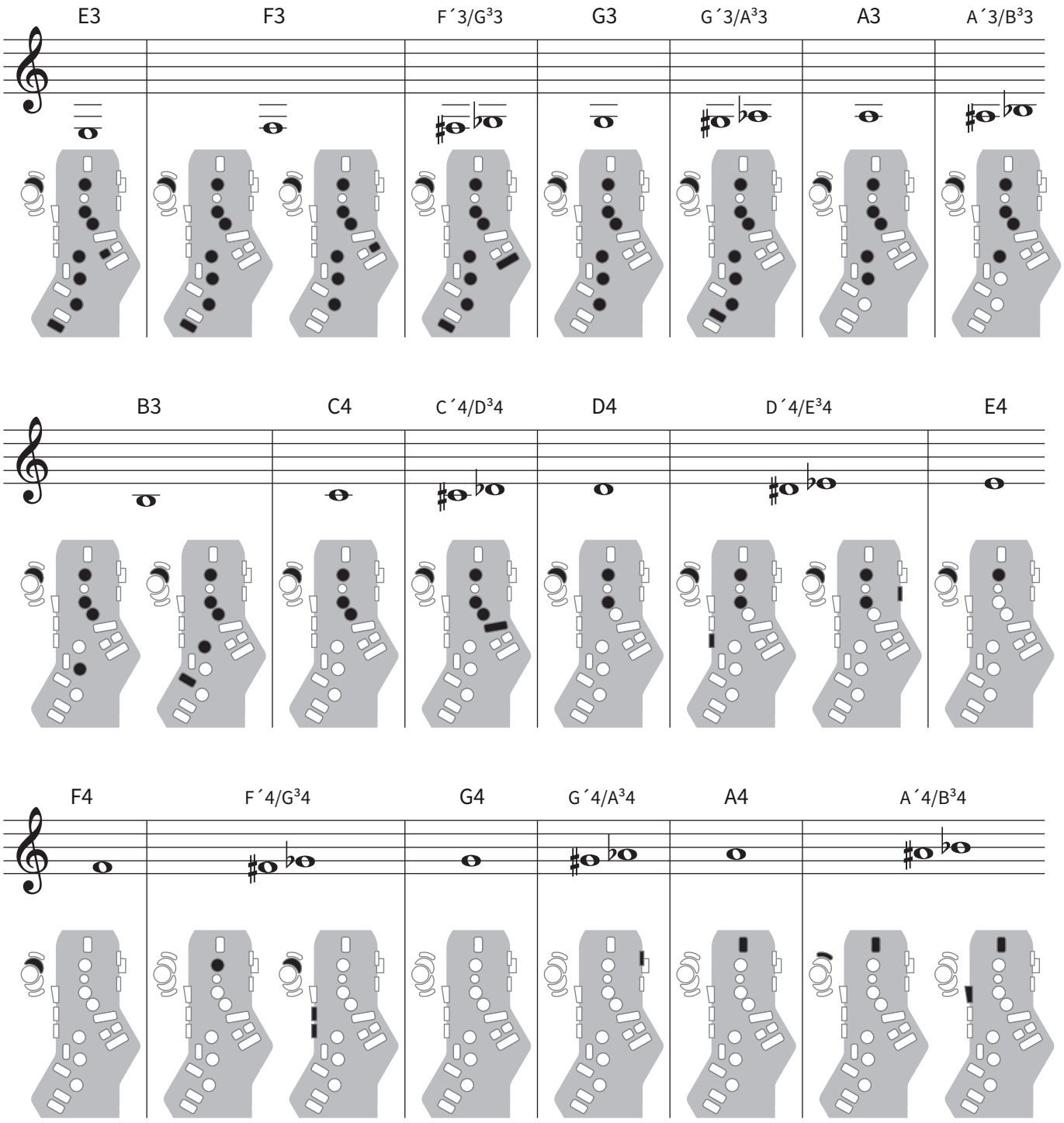


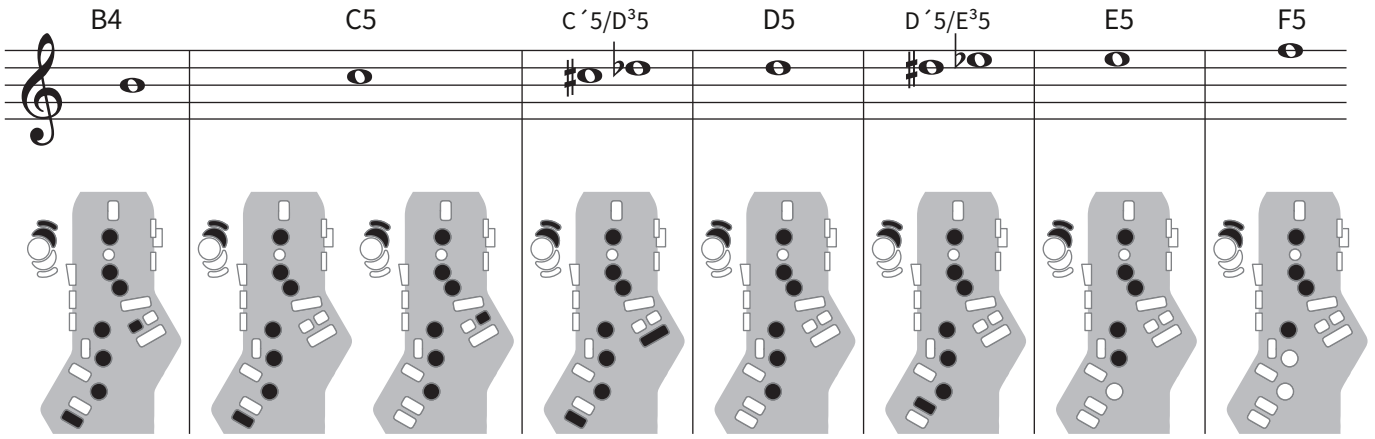

F´5/G³5
G5
G´5/A³5
A5
A´5/B³5
B5
C6

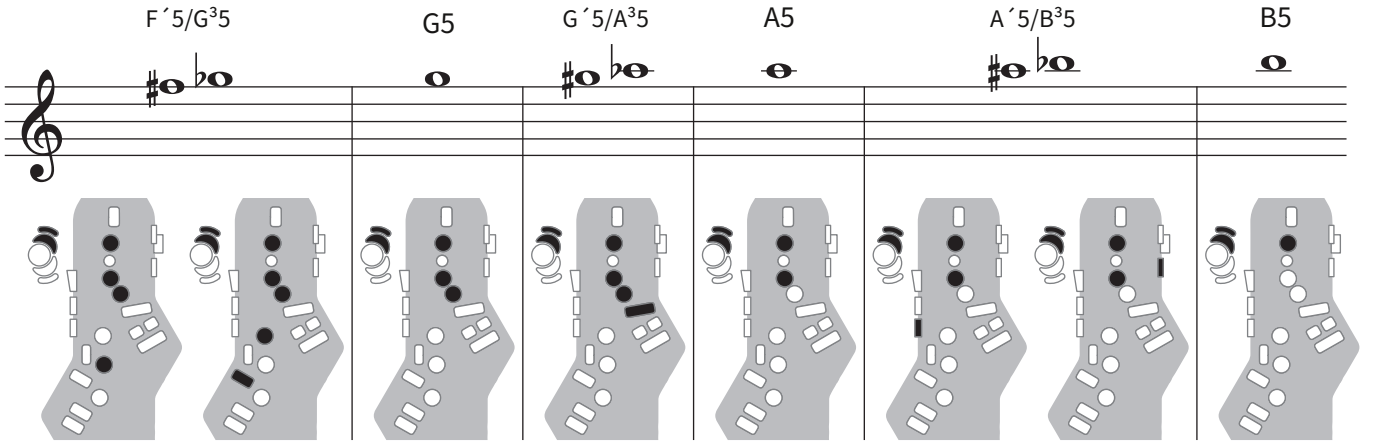
Clarinette

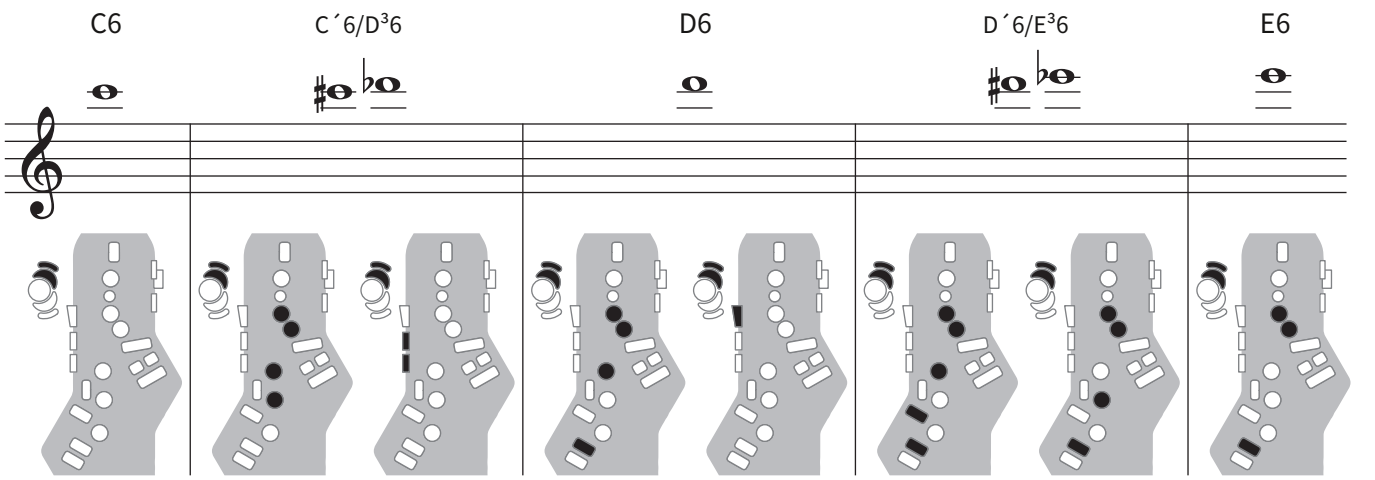
Doigté de clarinette.

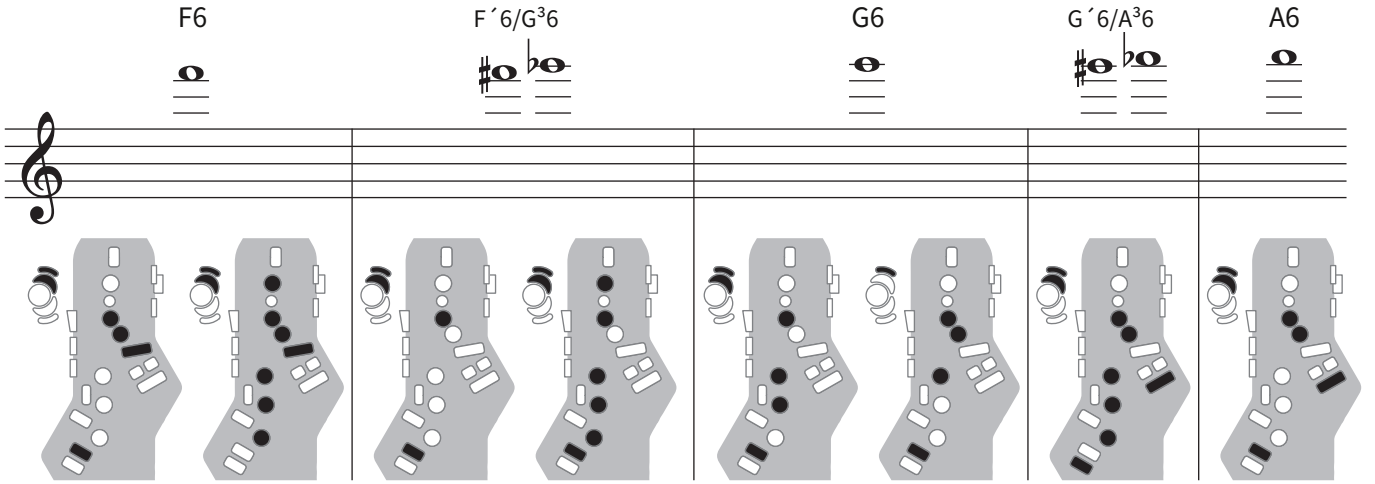
C1	Monter d'un demi-ton
p, C5	Plus bas d'un demi-ton




B4
C5
C ´5/D³5
D5
D ´5/E³5
E5
F5


F ´5/G³5
G5
G ´5/A³5
A5
A ´5/B³5
B5


C6
C ´6/D³6
D6
D ´6/E³6
E6


F6
F ´6/G³6
G6
G ´6/A³6
A6