Roland

FA-06 FA-08

Manuel de référence

Vue d'ensemble

Ce chapitre décrit la façade et le panneau arrière du FA ainsi que de la structure de son générateur de sons et de sa mémoire.

Jeu

Ce chapitre décrit les opérations élémentaires comme la sélection de sons.

Fonctions de jeu

Ce chapitre est consacré aux fonctions utilisées durant le jeu comme la modification du son en temps réel.

Edition

Ce chapitre explique comment modifier les Studio Sets, les effets et les sons.

Séquenceur (création de morceaux)

Ce chapitre explique comment utiliser le séquenceur pour reproduire, enregistrer et modifier des morceaux.

Echantillonneur

Ce chapitre est consacré à l'échantillonnage (sampling) et à l'édition des échantillons.

Pads

Ce chapitre explique comment utiliser les pads.

DAW

Ce chapitre explique comment utiliser le FA avec un ordinateur ou un contrôleur pour station de travail DAW.

Réglages

Ce chapitre décrit les fonctions et paramètres globaux du FA.

Appendice

Ce chapitre comporte des informations de dépannage et décrit les messages d'erreur.

Remarque sur le mode d'emploi en format PDF

Le mode d'emploi en format PDF vous permet de rechercher un terme spécifique ou d'accéder à une explication en cliquant simplement sur un lien.

*Il vous faut l'application Adobe Reader (téléchargeable gratuitement) pour pouvoir lire le mode d'emploi en format PDF.

Copyright © 2014 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

Sommaire

01: Vue d'ensemble 5

Description des panneaux ... **6**
Façade ... **6**
Panneau arrière (connexion de matériel) ... **8**

Vue d'ensemble du FA ... **10**
Structure globale ... **10**
Synthétiseur ... **10**
Séquenceur ... **10**
Echantillonneur ... **10**
Structure du générateur de sons ... **11**
Sons ... **11**
Studio Sets ... **12**
Effets ... **13**
Description de la mémoire ... **14**
Le séquenceur ... **15**
Morceaux ... **15**
Pistes ... **15**
Echantillonneur ... **16**

Préparations ... **17**
Installation de l'instrument sur un support ... **17**
Mise sous/hors tension ... **19**
Mise sous tension ... **19**
Mise hors tension ... **19**
Ecouter les morceaux de démonstration ... **19**

02: Jeu 21

Jeu avec un seul son (Single) ... **22**
Sélectionner un son ... **22**
Sélectionner un son dans une liste ... **23**

Superposer deux sons (Dual) ... **24**
Changer de sons ... **24**

Sons différents pour les mains gauche et droite (Split) ... **25**
Changer de son ... **25**
Changer le point de partage ... **25**

Jouer avec plusieurs parties (Multi Part Play) ... **26**
Afficher les réglages de partie (page 'PART VIEW') ... **26**
Sélectionner les parties audibles (KBD) ... **27**
Changer de Studio Set ... **27**

Mémoriser/charger un son favori (Favorites) ... **28**
Mémoriser un son 'Favorite' ... **28**
Charger un son 'Favorite' ... **28**
Mémoriser, charger et éditer des sons favoris dans une liste ... **28**

Changer les réglages de clavier ... **29**
Transposer le clavier par demi-tons (Transpose) ... **29**
Transposer par octaves (Octave Shift) ... **29**

03: Fonctions de jeu 31

Jouer des arpèges ... **32**
Utilisation de l'arpégiateur ... **32**
Régler le tempo de l'arpégiateur ... **32**
Maintenir l'arpège (Hold) ... **32**
Réglages d'arpégiateur ... **33**
Importer un fichier SMF comme style d'arpège (Import SMF) ... **34**
Créer un style d'arpège à partir d'un morceau (Import Song) ... **34**

Utilisation de 'Chord Memory' ... **35**
Jouer avec la fonction 'Chord Memory' ... **35**
Réglages 'Chord Memory' ... **35**

Accompagnement rythmique ... **36**
Choisir/jouer avec des motifs rythmiques ... **36**
Changer le tempo du motif rythmique ... **37**
Sauvegarder un groupe rythmique ... **37**
Importer un SMF pour créer un motif rythmique ... **38**
Créer un motif rythmique à partir d'un morceau ... **38**

Modifier le son en temps réel ... **39**
Utiliser les commandes SOUND MODIFY pour faire varier le son **39**
Changer le timbre de la partie (CUTOFF, RESONANCE) ... **39**
Changer la courbe de volume d'un son (ATTACK, RELEASE) **39**
Changer la position stéréo du son de la partie (PAN) ... **39**
Régler le volume de la partie (LEVEL) ... **39**
Régler le niveau du grave, de l'aigu et du médium (EQ) ... **39**
Régler le niveau d'entrée (INPUT LEVEL) ... **39**
Régler un paramètre assigné (ASSIGN 1~6) ... **39**
Appliquer des effets facilement (GLOBAL CONTROL) ... **40**
Changer la hauteur ou le volume d'un geste (contrôleur D-BEAM) ... **41**
Changer la hauteur (Pitch Bend) ... **41**
Ajouter du vibrato ou de la modulation (Modulation) ... **41**
Modifier le son avec une fonction assignée (boutons S1/S2) ... **41**
Modifier le son avec une pédale ... **42**
Maintenir les notes (Hold Pedal) ... **42**
Ajouter de l'expression au jeu (Control Pedal) ... **42**
Jouer avec un micro (Vocoder) ... **42**
Utiliser le vocodeur ... **42**
Editer les réglages 'Vocoder' ... **42**

04: Edition 43

Editer un Studio Set **44**
- Réglages globaux d'un Studio Set **44**
- Réglages pour chaque partie **44**
- Sauvegarder un Studio Set **45**
- Initialiser un Studio Set (Studio Set Init) **45**
- Initialiser une partie (Part Init) **45**

Edition d'un Tone **46**
- Procédure de base pour l'édition de son **46**
  - Son SuperNATURAL Acoustic (SN-A) **46**
  - Son SuperNATURAL Synth (SN-S) **46**
  - SuperNATURAL Drum Kit (SN-D) **47**
  - Sons de synthé PCM (PCMS) **47**
  - Kit de batterie PCM (PCMD) **48**
- Sauvegarder un son/kit de batterie **48**
- Initialiser un son (Tone Initialize) **48**
- Sélectionner les Partials audibles (Partial Switch) **49**
- Sélectionner les Partials à modifier (Partial Select) **49**
- Initialiser un Partial (Partial Initialize) **49**
- Copier un Partial (Partial Copy) **49**

Edition d'un motif (Pattern) **50**
- Initialiser un motif (Initialize) **50**
- Régler la métrique et la durée (Setup) **50**
- Régler la résolution de la grille (Scale) **50**
- Spécifier le type, la durée et la dynamique de la note (Note Setup) **51**
- Entrer des notes **51**
- Supprimer des notes (Clear Step, Clear Note) **51**
- Sauvegarder le motif **51**

Edition des effets **52**
- Activer/couper les effets **52**
- Editer les effets d'un Studio Set **53**
- Editer les effets d'un son (Tone) **53**
- Editer les effets du système **54**

05: Séquenceur (création de morceaux) 55

Reproduire des morceaux **56**
- Sélection et production de morceaux **56**
- Régler le tempo du morceau **56**
- Reproduction en boucle du morceau **57**

Enregistrer un morceau **58**
- Etapes d'un enregistrement **58**
- Préparation de l'enregistrement **58**
- Enregistrement en temps réel **59**
  - Sélectionner les données à enregistrer (Recording Select) **60**
  - Supprimer des données durant l'enregistrement (Realtime Erase) **60**
  - Simulation d'enregistrement (Rehearsal Function) **60**
- Enregistrement pas à pas **61**
- Annuler un enregistrement ou une modification (Undo/Redo) **62**

Editer un morceau **63**
- Spécifier le générateur de sons piloté par chaque piste **63**
- Couper une partie (MUTE) **63**
- Isoler une partie (SOLO) **63**
- Edition de données de jeu pour des pistes entières (Track Modify) **64**
  - Procédure de base pour 'Track Modify' **64**
  - Correction du timing (Quantize) **64**
  - Effacer des données de jeu (Erase) **65**
  - Supprimer des mesures indésirables (Delete) **65**
  - Copier des données de jeu (Copy) **65**
  - Insérer des mesures vides (Insert) **66**
  - Transposition (Transpose) **66**
  - Modifier la dynamique (Change Velocity) **66**
  - Modifier la durée des notes (Change Duration) **67**
  - Décaler des données de jeu (Shift Clock) **67**
- Edition d'éléments individuels des données de jeu (Microscope) **68**
  - Sélectionner la piste à éditer/les données de jeu à afficher (View) **69**
  - Insérer des données de jeu (Create) **69**
  - Effacer des données de jeu (Erase) **69**
  - Déplacer des données de jeu (Move) **70**
  - Copier/coller des données de jeu (Copy/Paste) **70**
  - Changer le tempo au cours du morceau **71**
  - Changer la métrique au cours du morceau **71**
- Régler le panoramique et la balance (Mixer) **72**
- Effacer le morceau de la zone temporaire (Song Clear) **72**
- Attribuer un nom au morceau (Song Name) **72**
- Régler la métrique du morceau (Time Signature) **73**
- Supprimer un morceau (Delete Song) **73**

Sauvegarder/exporter un morceau **74**
- Sauvegarder le morceau **74**
- Exporter les pistes sous forme de fichiers WAV (Multi-track Export) **74**
- Exporter un mixage stéréo en format WAV **75**
- Exporter le morceau en format SMF **75**
- Exporter des échantillons en format WAV **76**
- Importer un SMF sous forme de morceau **76**

Sommaire

06: Echantillonneur 77

Reproduction d'échantillons **78**
Sélectionner/jouer un échantillon **78**
Changer de banque **78**

Echantillonnage **79**
Procédure d'échantillonnage **79**
Réglage niveau d'entrée (Input Setting) **80**
Déplacer/copier un échantillon (Clip Board) **80**
Déplacer un échantillon **80**
Copier un échantillon **80**

Editer un échantillon **81**
Procédure d'édition **81**
Nommer un échantillon (Rename) **81**
Eliminer les parties superflues d'un échantillon (Truncate) **81**
Supprimer un échantillon (Delete) **81**
Agrandir/réduire l'affichage (Zoom) **82**
Ecouter le résultat de l'édition (Preview) **82**
Exporter des échantillons au format WAV (Export Sample) **82**
Importer un fichier audio (Sample Import) **82**
Choisir les informations à afficher (Change Information) . **82**

07: Pads 83

Utilisation des pads **84**
Assigner des fonctions aux pads (PAD UTILITY) **84**
Lecture d'échantillons (SAMPLE PAD) **84**
Sélectionner des parties (PART SELECT) **84**
Coupure de parties (PART MUTE) **84**
Mise en solo d'une partie (PART SOLO) **84**
Utiliser les pads comme boutons numériques (NUMERIC) **84**
Sélection et activation/coupure de Partials (PARTIAL SW/SEL) **84**
Activer/couper la connexion avec le clavier (KBD SW) **85**

08: DAW 87

Brancher un ordinateur via USB **88**
Installer le pilote USB **88**
Réglages pour le pilote USB **88**

Utilisation du FA avec une station de travail DAW **89**
Utiliser le FA comme contrôleur **89**
Utilisation du FA comme contrôleur **89**
Assigner des fonctions aux commandes et boutons **90**
Utiliser le FA comme clavier MIDI **90**
Piloter le générateur de sons du FA depuis le logiciel DAW **91**
Utiliser le FA comme interface audio **91**
Assigner un signal audio à la prise USB **91**
Sauvegarder les réglages 'DAW CONTROL' **92**

09: Réglages 93

Fonctions pratiques **94**
Procédure de base pour les opérations utilitaires **94**
Archiver des données utilisateur (Backup/Restore) **94**
Archivage sur carte SD (Backup) **94**
Retransférer une archive au FA (Restore) **94**
Importer un Studio Set ou Tone (Import Studio Set/Tone) **95**
Importer des données d'une archive **95**
Importation de sons provenant du site Axial **95**
Rétablir les réglages d'usine (Factory Reset) **95**
Formater une carte SD (Format SD Card) **96**
Archiver les données d'une carte SD sur votre ordinateur **96**
Transfert de données de la zone temporaire via MIDI (Bulk Dump) **96**

Réglages globaux du FA **97**
Procédure de réglage des paramètres de système **97**
Sauvegarder les réglages de système **97**
Paramètres 'System' **97**

Connexion sans fil à un réseau local (WiFi) **104**
Pourquoi une connexion WiFi? **104**
Méthode de connexion de base (Connect by WPS) **104**
Réglages pour la communication WiFi **105**
Etat de la connexion (WIRELESS STATUS) **105**
Connexion à un point d'accès WiFi de votre choix (SELECT ACCESS POINT) **105**
Autres réglages (WIRELESS OPTIONS) **106**
Vérifier les adresses IP et MAC (WIRELESS INFORMATION) **106**

10: Appendice 107

Cartes SD **108**

Liste 'Chord Memory' **109**

Schéma de principe **111**

Messages d'erreur **112**

Dépannage **113**

Tableau d'équipement MIDI **118**

Fiche technique **120**

01: Vue d’ensemble

Ce chapitre décrit la façade et le panneau arrière du FA ainsi que de la structure de son générateur de sons et de sa mémoire.

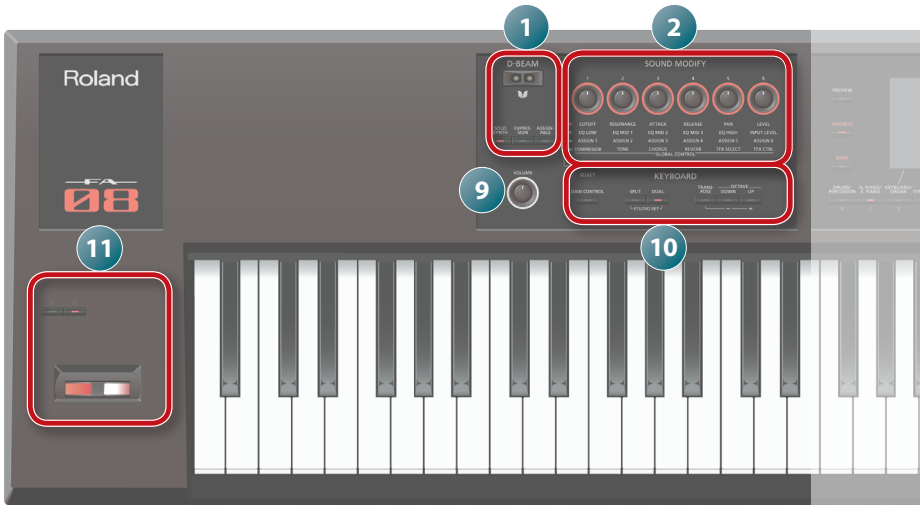
Description des panneaux 6

Vue d’ensemble du FA 10

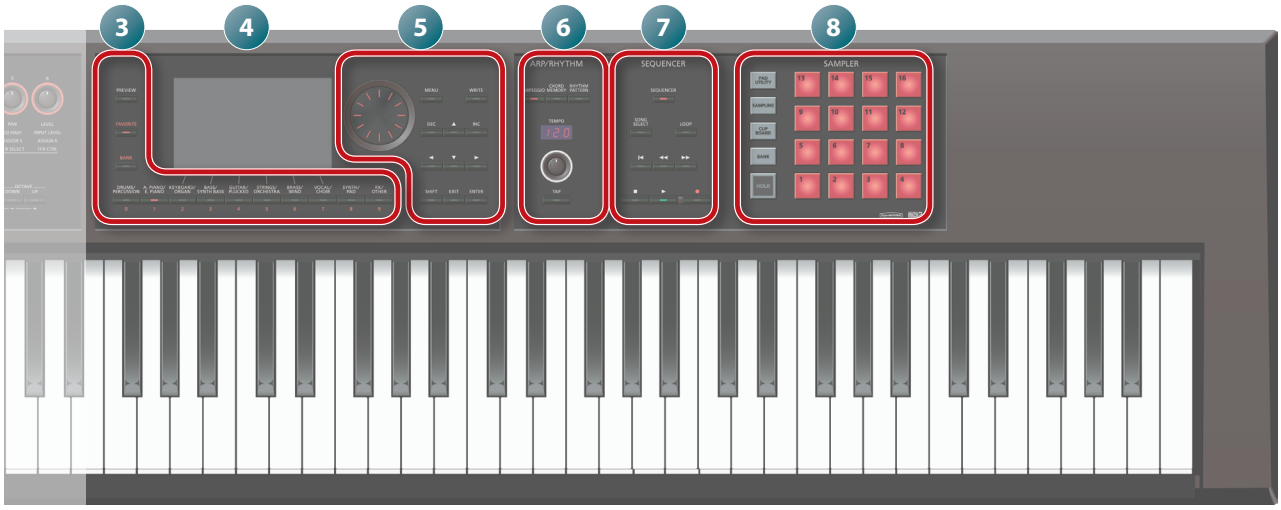
Préparations 17

Description des panneaux

Façade

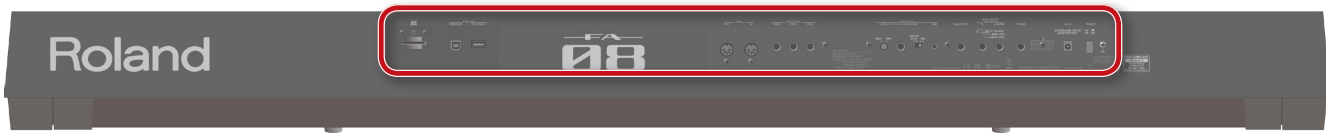


Numéro	Zone	Nom	Explication	Page
1	D-BEAM	Contrôleur D-BEAM	Vous pouvez ajouter divers effets au son en déplaçant la main au-dessus du contrôleur D-BEAM.	p. 41
		Bouton **[SOLO SYNTH]**	Vous pouvez jouer du synthé monophonique en déplaçant la main au-dessus du contrôleur D-BEAM.	
		Bouton **[EXPRESSION]**	Permet d'utiliser le D-BEAM pour modifier le volume.	
		Bouton **[ASSIGNABLE]**	Permet d'assigner divers paramètres au contrôleur D-Beam pour modifier le son en temps réel.	
2	SOUND MODIFY	Commandes **[1]**~**[6]**	Pilotent les paramètres sélectionnés avec le bouton **[SELECT]**.	p. 39
		Bouton **[SELECT]**	Sélectionne les paramètres pilotés par les commandes **[1]**~**[6]**.	
3		Bouton **[PREVIEW]**	Maintenez ce bouton enfoncé pour écouter le son sélectionné.	p. 22
		Bouton **[FAVORITE]**	Permet d'assigner vos Tones ou Studio Sets favoris aux boutons **[0]**~**[9]**.	p. 28
		Bouton FAVORITE **[BANK]**		
		Boutons de son (**[0]**~**[9]**)	Permettent de sélectionner une catégorie de sons. Si le bouton **[FAVORITE]** ou **[BANK]** est allumé, ces boutons servent de pavé numérique **[0]**~**[9]**. Lors de l'exécution de fonctions affichées dans le bas de l'écran, les boutons **[2]**~**[7]** servent de boutons de fonction.	p. 22
4	Ecran	Ecran	Affiche diverses informations variant selon les opérations.	–
5		Molette	Change une valeur. Maintenez **[SHIFT]** enfoncé et actionnez la molette pour accélérer le changement de valeur.	–
		Bouton **[MENU]**	Permet d'effectuer des réglages détaillés pour chaque fonction.	–
		Bouton **[WRITE]**	Permet de sauvegarder un Studio Set, un son ou un morceau.	p. 45 p. 48 p. 74
		Boutons **[DEC]**/**[INC]**	Changent une valeur. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant l'autre enfoncé, la valeur change plus rapidement. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant le bouton **[SHIFT]** enfoncé, la valeur change par intervalles plus importants.	–
		Boutons [▲]/[▼]/[◀]/[▶]	Déplacent le curseur d'écran vers le haut, le bas, la gauche, la droite.	–
		Bouton **[SHIFT]**	Utilisé conjointement avec un autre bouton, il affiche la page de réglage correspondante.	–
		Bouton **[EXIT]**	Retourne à la page d'écran précédente ou ferme la fenêtre ouverte.	–
		Bouton **[ENTER]**	Permet de confirmer un réglage, d'effectuer une opération ou d'afficher des listes de sons ou d'autres éléments.	–
6	ARP/RHYTHM	Bouton **[ARPEGGIO]**	Active/coupe l'arpégiateur.	p. 32
		Bouton **[CHORD MEMORY]**	Active/coupe la fonction Chord Memory.	p. 35
		Bouton **[RHYTHM PATTERN]**	Affiche la page **«RHYTHM PATTERN»**.	p. 36
		Témoin TEMPO	Indique le tempo.	p. 37
		Commande **[TEMPO]**	Règle le tempo.	
		Bouton **[TAP]**	Règle le tempo en fonction du rythme auquel vous tapez sur le bouton.	



Numéro	Zone	Nom	Explication	Page
7	SEQUENCER	Bouton **[SEQUENCER]**	Affiche la page **«SEQUENCER»**.	p. 58
		Bouton **[SONG SELECT]**	Sélection d'un morceau.	p. 56
		Bouton **[LOOP]**	Reproduction en boucle d'un morceau ou enregistrement en boucle.	p. 57
		Bouton [⏮]	Retourne au début du morceau. Si vous appuyez sur ce bouton durant la reproduction, celle-ci s'arrête et vous revenez au début du morceau.	p. 56
		Boutons [◀◀]/[▶▶]	Passe au premier temps de la mesure précédente/suivante.	
		Bouton [■]	Arrête la reproduction ou l'enregistrement.	
		Bouton [▶]	Reproduit le morceau.	
		Bouton [●]	Passe en attente d'enregistrement.	p. 59
8	SAMPLER	Bouton **[PAD UTILITY]**	Affiche l'état des échantillons et permet de les modifier ou de les importer. Il est possible d'assigner d'autres fonctions que l'échantillonneur.	p. 84
		Bouton **[SAMPLING]**	Permet d'échantillonner.	p. 79
		Bouton **[CLIP BOARD]**	Permet de déplacer ou de copier un échantillon d'un pad à un autre.	p. 80
		Bouton **[BANK]**	Change de banque de pads.	p. 78
		Bouton **[HOLD]**	Maintient la reproduction de l'échantillon en cours.	p. 78
		Pads **[1]**~**[16]**	Permettent de jouer avec les échantillons assignés aux pads.	p. 78
9		Commande **[VOLUME]**	Règle le volume du signal envoyé aux prises MAIN OUTPUT et PHONES.	–
10	KEYBOARD	Bouton **[DAW CONTROL]**	Permet d'utiliser cet instrument comme contrôleur pour DAW.	p. 89
		Bouton **[SPLIT]**	Active/coupe la fonction de partage du clavier.	p. 25
		Bouton **[DUAL]**	Active/coupe la fonction de superposition de sons.	p. 24
		Bouton **[TRANSPOSE]**	Maintenez ce bouton enfoncé et utilisez les boutons OCTAVE **[DOWN]**/**[UP]** pour effectuer une transposition par demi-tons.	p. 29
		Boutons OCTAVE **[DOWN]**/**[UP]**	Transposition par octave vers le haut ou le bas.	p. 29
11	Contrôleurs	Boutons **[S1]**/**[S2]**	Vous pouvez assigner divers paramètres ou fonctions à ces boutons. Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur un de ces boutons pour afficher une page permettant de lui assigner une fonction.	p. 41
		Levier Pitch Bend/Modulation	Modifie la hauteur ou ajoute du vibrato.	

Panneau arrière (connexion de matériel)



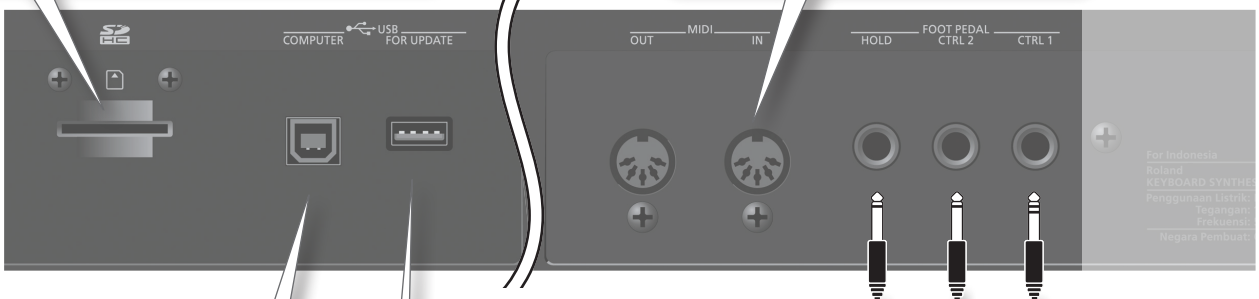
Fente pour carte SD

A la sortie d'usine, la carte SD fournie est déjà insérée et la protection de carte SD est fixée par vis. Pour extraire la carte SD, retirez les vis. La carte SD peut contenir divers types de données (réglages, sons, échantillons).



Prises MIDI

Vous pouvez y brancher un appareil MIDI.



Prise USB COMPUTER

Utilisez un câble USB 2.0 disponible dans le commerce pour brancher l'instrument à un ordinateur.



Prises FOOT PEDAL



Prise HOLD

Vous pouvez y brancher un commutateur au pied (série DP; en option) et l'utiliser comme pédale de maintien.



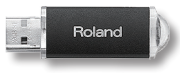
Prises CTRL 1, CTRL 2

Vous pouvez y brancher une pédale d'expression (EV-5; en option) ou un commutateur au pied (série DP; en option) et l'utiliser pour piloter divers paramètres ou fonctions.

* Utilisez uniquement la pédale d'expression recommandée (EV-5, en option). Si vous branchez une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager le produit.

Prise USB FOR UPDATE

Vous pouvez mettre le système à jour en y branchant une clé USB.
Vous pouvez également y brancher un adaptateur WiFi USB (WNA1100-RL; vendu séparément) pour utiliser des applications compatibles (comme l'application **«Air Recorder»** pour iPhone).



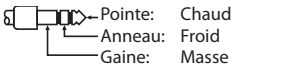
* Utilisez une clé USB (mémoire flash compatible USB 2.0 **«Hi-Speed»**) vendue par Roland. Nous ne pouvons pas garantir le fonctionnement avec d'autres produits.
* Insérez prudemment la clé USB jusqu'au bout: elle doit être correctement mise en place.

* Pour éviter tout dysfonctionnement ou problème, réglez toujours le volume au minimum et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'établir des connexions.
* Si vous utilisez des câbles contenant des résistances, le volume des appareils branchés aux entrées AUDIO INPUT peut être trop faible. Dans ce cas, utilisez des câbles qui ne contiennent pas de résistance.
* La position des micros par rapport aux haut-parleurs peut provoquer un effet larsen. Voici comment remédier à ce problème:
  - Changez l'orientation du ou des micros.
  - Eloignez le ou les micros des haut-parleurs.
  - Diminuez le volume.

Prises MAIN OUTPUT

Branchez vos enceintes à ces prises. Pour une connexion mono, servez-vous de la prise L/MONO.

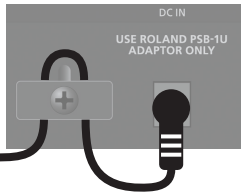
* Cet instrument est doté de prises jack symétriques (TRS). Le schéma de câblage de ces prises est indiqué ci-dessous. Avant d'effectuer les connexions, vérifiez les schémas de câblage des périphériques à brancher.





Prise DC IN, Crochet pour câble

Branchez l'adaptateur secteur fourni à cette prise.

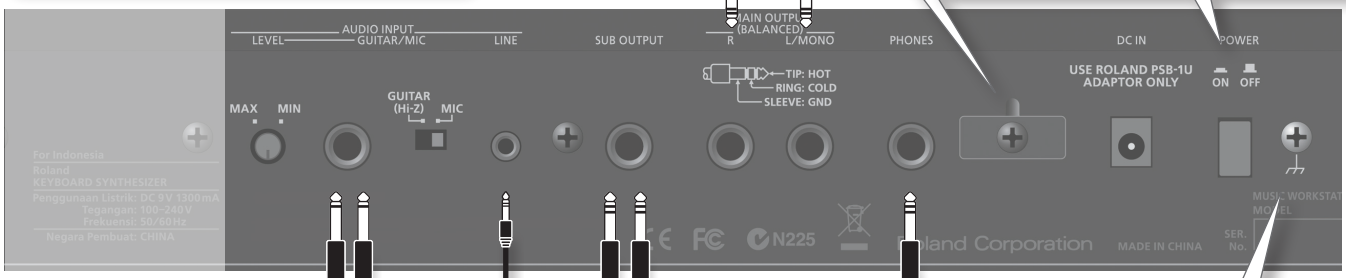




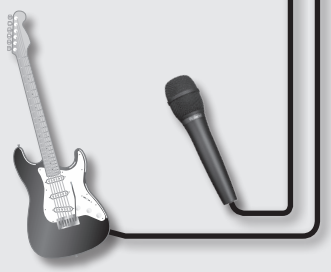
* Pour éviter toute coupure de l'alimentation (par un débranchement accidentel de la fiche) et toute traction excessive sur la prise DC IN, amarrez le câble d'alimentation au crochet prévu à cet effet (voyez l'illustration).
* Placez l'adaptateur secteur en orientant le témoin vers le haut (voyez l'illustration) et la face avec texte vers le bas. Le témoin s'allume quand vous branchez l'adaptateur à une prise secteur.

Commutateur [POWER]

Appuyez sur ce commutateur pour mettre l'instrument sous/hors tension.



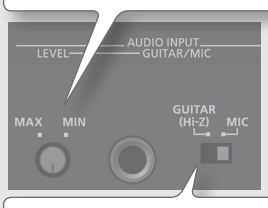
Prises AUDIO INPUT



Prise GUITAR/MIC

Branchez votre guitare ou microphone ici.

Réglez le niveau d'entrée avec la commande **[LEVEL]**.



Réglez-le sur **«GUITAR»** si vous avez branché une guitare ou sur **«MIC»** pour un micro.



Prise LINE

Branchez un lecteur ou autre dispositif audio ici.
Utilisez un câble à mini-fiche stéréo (disponible dans le commerce) pour effectuer la connexion. Réglez le volume sur le dispositif branché.

Memo

Vous pouvez régler le volume d'entrée global (p. 80).

Borne de masse

Selon votre installation, il peut arriver que vous ayez une sensation désagréable ou l'impression que la surface de ce produit est rugueuse lorsque vous le touchez ou lorsque vous touchez un microphone qui y est branché, voire les parties métalliques d'autres objets tels que des guitares. Ce phénomène s'explique par une charge électrique infinitésimale, absolument inoffensive. Cependant, si ce phénomène vous inquiète, reliez la borne de terre (voyez l'illustration) à une terre externe. En revanche, lorsque vous mettez ce produit à la terre, il peut arriver que vous entendiez un léger bourdonnement; cela dépend également des caractéristiques de votre installation. En cas de doute, contactez le service Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (voyez la page **«Information»**).

Endroits à éviter pour la connexion

- Conduites d'eau (risque d'électrocution)
- Conduites de gaz (risque d'incendie ou d'explosion)
- Terre de lignes téléphoniques ou paratonnerre (cela peut être dangereux en cas d'orage).

Prise PHONES

Branchez un casque (en option) à cette prise.





Prise SUB OUTPUT

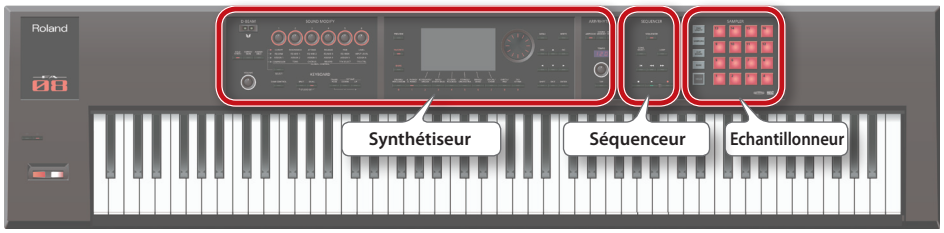
Vous pouvez y brancher un casque ou des enceintes (en option).
Certains signaux comme le métronome ou une partie spécifique peuvent être envoyés individuellement à la sortie.
Cela vous permet de synchroniser votre tempo avec d'autres musiciens du groupe.

* La commande **[VOLUME]** en façade ne règle pas le volume de cette sortie.

Vue d'ensemble du FA

Structure globale

En gros, le FA peut être divisé en trois sections: **«synthétiseur»**, **«séquenceur»** et **«échantillonneur»**.



Synthétiseur

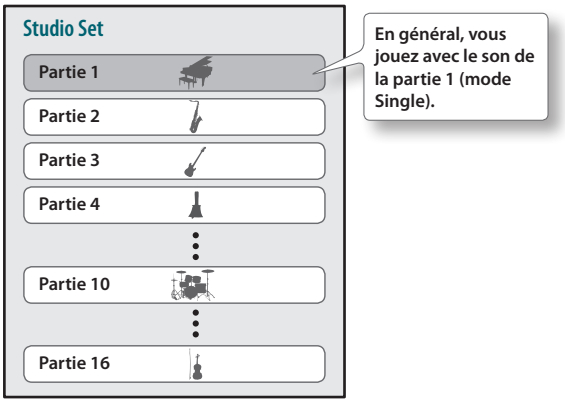
Page 21

Le FA propose 16 parties permettant de jouer avec plusieurs sons simultanément. Ces 16 parties constituent collectivement un **«Studio Set»**. Chaque partie d'un Studio Set peut se voir assigner un son différent.

En général, vous jouez avec le son de la partie 1 (mode Single).

Si vous créez un morceau avec le séquenceur, vous utiliserez les 16 parties du Studio Set (mode Multi Part).

Vous pouvez aussi combiner les sons des parties 1 et 2 pour jouer en mode Dual ou Split.



Qu'est-ce qu'un 'Tone'?

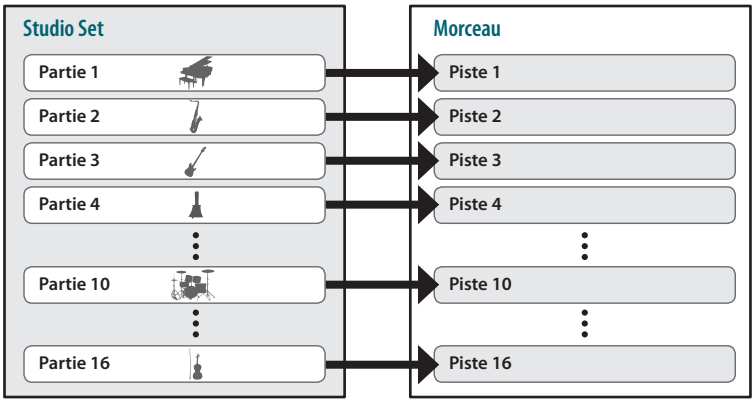
Les sons avec lesquels vous pouvez jouer sur le FA sont appelés **«Tones»**. Appuyez sur un bouton de son pour en choisir un.

Séquenceur

page 55

Vous pouvez utiliser le séquenceur MIDI 16 pistes pour créer des morceaux.

Il permet d'enregistrer 16 pistes avec les sons des 16 parties du Studio Set. Vous pouvez aussi enregistrer les données de jeu produites quand vous frappez les pads pour déclencher des échantillons.



Qu'est-ce qu'un morceau ('Song')?

Un **«Song»** contient les données d'un morceau.

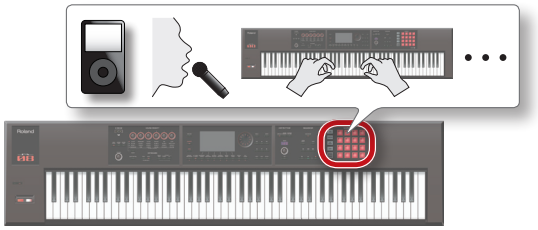
Il s'agit des données de jeu, de tempo et de Studio Set utilisées pour le morceau. Chaque morceau mémorise aussi les banques d'échantillons.

Echantillonneur

page 77

L'échantillonneur permet d'enregistrer (**«échantillonner»**) votre jeu sur le clavier ou des signaux venant d'un micro voire d'un dispositif audio branché à l'entrée sous forme de données audio sur carte SD.

Les échantillons enregistrés sur carte SD peuvent être reproduits en actionnant les pads.



Qu'est-ce qu'un échantillon?

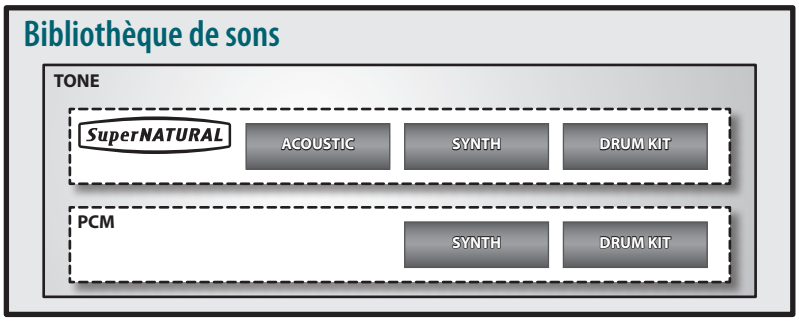
Un échantillon (Sample) est un enregistrement audio accompagné de réglages de boucle et d'autres données, assigné à un des 16 pads.

Structure du générateur de sons

Sons

Il y a deux types de sons (**«Tones»**): les sons **«SuperNATURAL»** et les sons **«PCM»**.

Vous pouvez sélectionner un son dans la bibliothèque et l'assigner à une partie. Vous pouvez aussi modifier un son et le sauvegarder dans la mémoire utilisateur (p. 14).



Sons SuperNATURAL

Il y a trois types de sons SuperNATURAL: **«SuperNATURAL Acoustic»**, **«SuperNATURAL Synth»** et **«SuperNATURAL Drum Kits»**.

Type	Explication
Sons SuperNATURAL Acoustic (SN-A)	Ces sons restituent non seulement les sonorités des instruments acoustiques mais aussi les nuances issues du phrasé, des accords ou du jeu mélodique du musicien afin de rendre toute la puissance expressive propre à cet instrument acoustique particulier.
Sons SuperNATURAL Synth (SN-S)	Chaque son (Tone) est constitué des éléments suivants: oscillateur (**«OSC)»**, filtre (**«FILTER)»** et ampli (**«AMP)»**. De puissants sons de synthé peuvent être produits par un seul Tone.
SuperNATURAL Drum Kits (SN-D)	Ces sons de batterie restituent les variations de timbre naturelles distinguant les frappes douces des frappes fortes et la façon dont le son réagit aux frappes répétées.

Sons PCM

Il y a deux types de sons PCM: les sons de synthé PCM et les kits de batterie PCM.

Type	Explication
Sons de synthé PCM (PSMC)	Ces sons étaient appelés **«Patchs»** sur les synthétiseurs Roland antérieurs. Ils ont été spécialement adaptés pour cet instrument. Un son de synthé PCM peut réunir jusqu'à quatre Partials (formes d'onde).
Kits de batterie PCM (PCMD)	Ces sons étaient appelés **«Rhythm Sets»** sur les synthétiseurs Roland antérieurs. Ils ont été spécialement adaptés pour cet instrument. Un kit de batterie contient des sons de plusieurs instruments de percussion: chaque touche du clavier (numéro de note) produit un son d'un instrument de percussion différent.

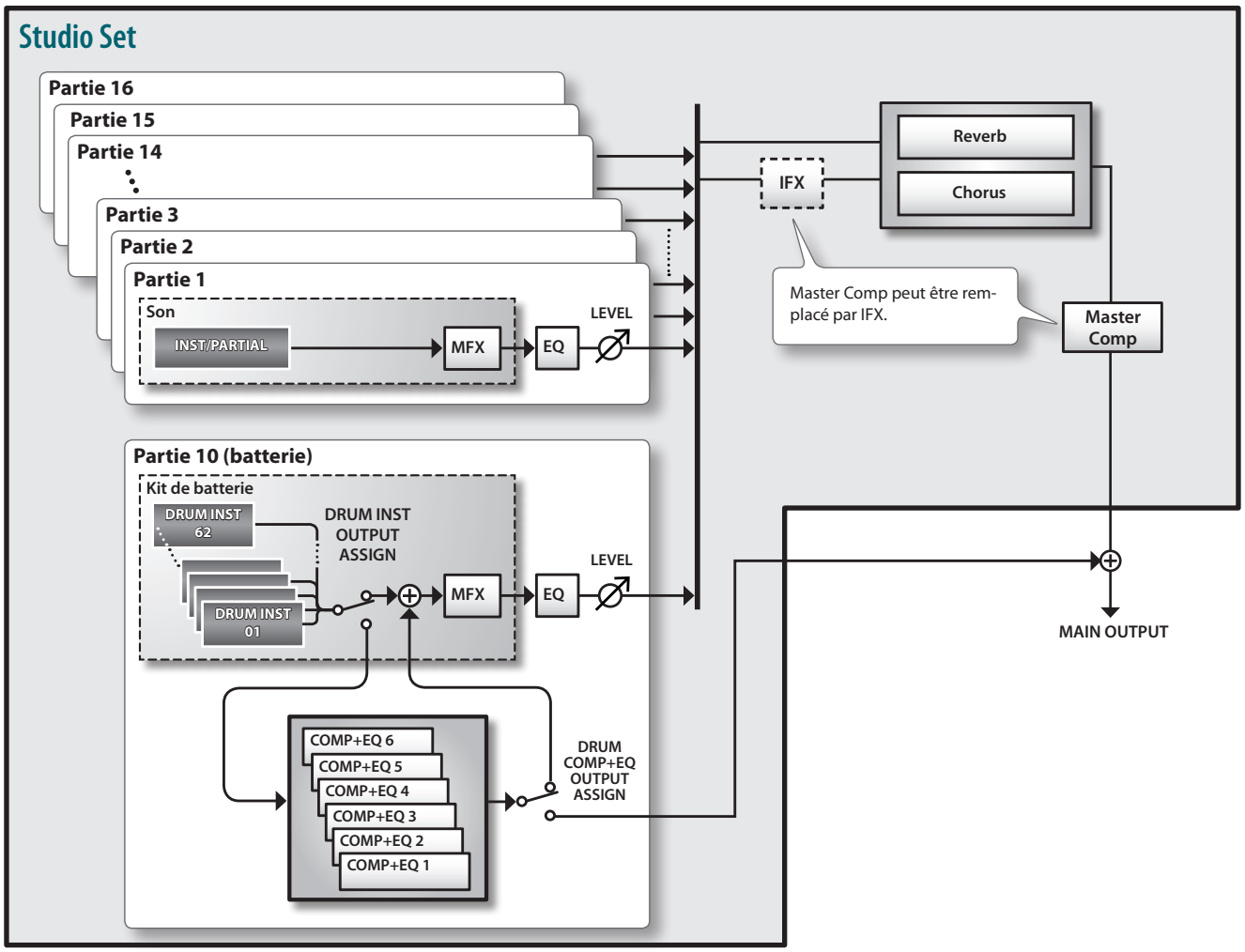
* Tous les sons internes du FA contiennent des réglages de multi-effet (MFX) dédiés.

Studio Sets

Un Studio Set contient 16 parties: chacune d'elle s'est vu assigner un son.

En général, vous jouez avec le son de la partie 1 (mode Single). Si vous utilisez le séquenceur pour créer un morceau, vous exploiterez les 16 parties du Studio Set (mode Multi Part).

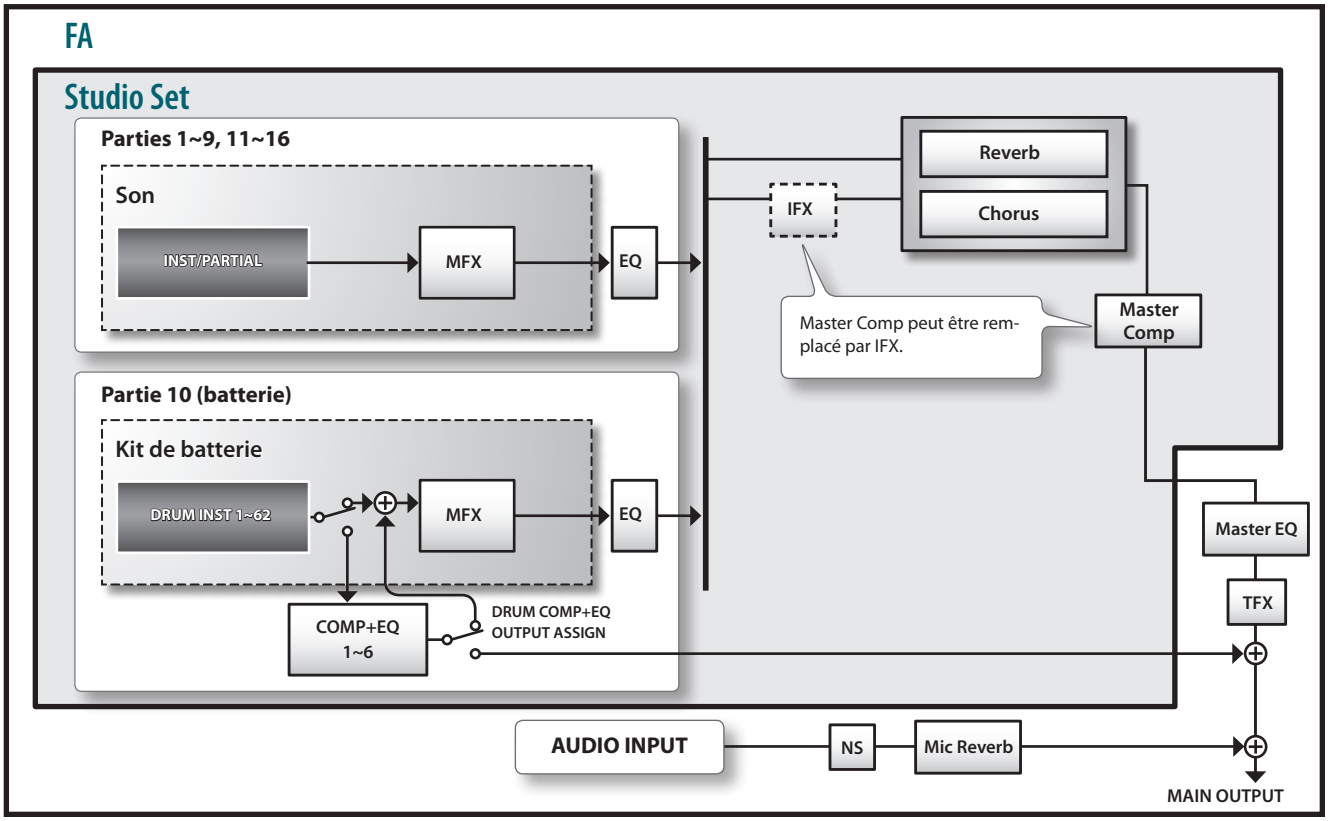
En mode Multi Part, vous pouvez assigner un son ou un kit de batterie (**«Drum Kit»**) aux différentes parties pour créer un ensemble ou superposer des sons et générer de riches textures sonores.



* A titre d'exemple, la partie 10 est assignée à la batterie.

Effets

Les effets suivants sont intégrés au FA et vous pouvez effectuer des réglages distincts pour chaque effet.



Type d'effet	Effet	Explication
Effets de son (Tone)	Multi-effet (MFX)	Multi-effet général transformant le son pour lui conférer un caractère complètement différent. Vous avez le choix parmi 68 types. Certains types sont constitués d'un seul effet tel que distorsion ou flanger et d'autres sont plus complexes. Chaque son (Tone) dispose de réglages pour un multi-effet.
	Compresseur + égaliseur (COMP+EQ)	Une partie de batterie vous permet d'utiliser six compresseurs et égaliseurs. Chaque instrument de batterie peut être assigné individuellement à ces effets. Bien que vous puissiez assigner un kit de batterie à toutes les parties, les six sets de compresseur+égaliseur ne sont disponibles que pour une seule partie (la partie choisie avec le paramètre **«Drum Comp+EQ Assign»**).
Effets de Studio Set	Egaliseur (EQ)	Cet égaliseur peut être appliqué à chaque partie individuelle. Il permet de régler séparément le grave, le médium et l'aigu.
	Chorus	Cet effet rend le son plus profond et plus spacieux.
	Reverb	Cet effet recrée la réverbération typique d'une salle.
	Compresseur Master (Master Comp)	Le compresseur comprime les signaux dont le volume excède un niveau spécifié afin de rendre le volume plus homogène. Vous pouvez régler séparément le grave, le médium et l'aigu. * L'effet d'insertion n'est pas disponible tant que l'effet Master est utilisé.
	Effet d'insertion (IFX)	Effet d'insertion général transformant le son pour lui conférer un caractère complètement différent. Vous avez le choix parmi 78 types d'effet. Il permet de bénéficier d'un effet supplémentaire s'ajoutant au multi-effet. * Le compresseur Master n'est pas disponible tant que l'effet d'insertion est utilisé.
Effets système	Master EQ	Cet égaliseur est appliqué au signal global du FA. Vous pouvez régler séparément le grave, le médium et l'aigu.
	Effet total (TFX)	L'effet total peut être piloté en temps réel avec les commandes SOUND MODIFY. Vous avez le choix parmi 29 types d'effet. L'effet total peut aussi traiter le signal d'entrée de la prise AUDIO INPUT (p. 52).
Effets appliqués au signal de la prise AUDIO INPUT	Noise suppressor (NS)	Ce suppresseur de bruit supprime les bruits de fond durant les silences.
	Mic Reverb	Cet effet de réverbération traite le signal d'entrée de la prise GUITAR/MIC.

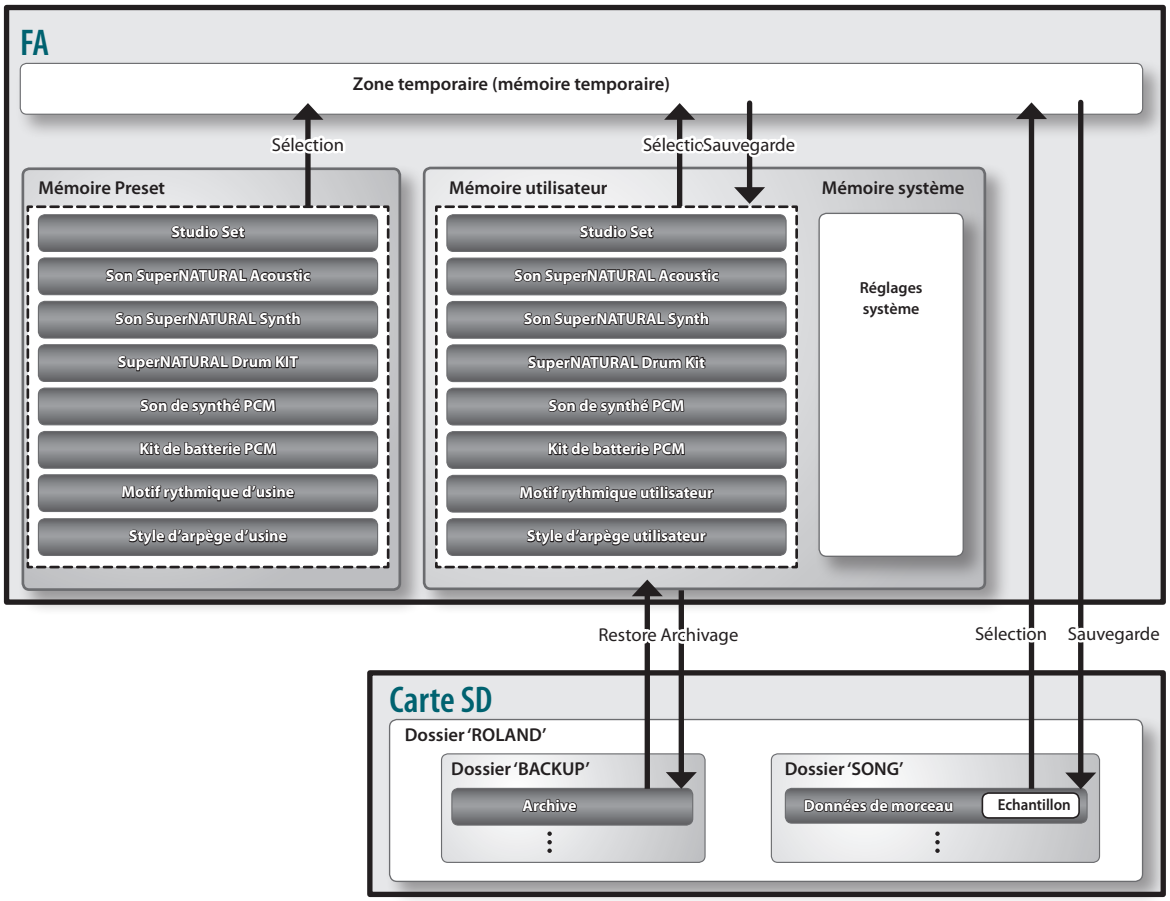
Memo

- Pour en savoir plus sur les réglages d'effets, voyez **«Edition des effets»** (p. 52).
- Pour en savoir plus sur les paramètres d'effets, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

Description de la mémoire

L'endroit où les Studio Sets, les sons et les autres réglages sont sauvegardés est appelé **«mémoire»**.

Il existe trois types de mémoire: la **«mémoire temporaire»** (la zone temporaire), la **«mémoire modifiable»** (mémoire utilisateur, mémoire système et carte SD) et la **«mémoire non modifiable»** (mémoire Preset).



Mémoire temporaire

Zone temporaire

Cette zone contient de façon temporaire les données du Studio Set, des sons et du morceau que vous avez sélectionnés avec les boutons en façade.

Lorsque vous jouez, l'instrument produit des sons en fonction des données se trouvant dans la zone temporaire. De même, lorsque vous modifiez un Studio Set, un son ou un morceau, vos changements concernent les données chargées dans la mémoire temporaire. Vous ne modifiez pas directement les données de la mémoire originale.

Les données de la mémoire temporaire sont perdues quand vous coupez l'alimentation ou sélectionnez d'autres réglages. Pour conserver les réglages de la zone temporaire, sauvegardez-les dans la mémoire utilisateur ou sur carte SD.

Mémoire modifiable

Mémoire système

Cette zone de mémoire contient les réglages système du FA. Pour sauvegarder les réglages système, utilisez la fonction de sauvegarde propre au système (p. 97).

Mémoire utilisateur

Les données que vous sauvegardez sur le FA sont stockées dans cette mémoire. Pour sauvegarder des données, utilisez la fonction **«Write»**.

- Sauvegarder un Studio Set (p. 45)
- Sauvegarder un son (p. 48)
- Sauvegarder un kit de batterie (p. 48)
- Sauvegarder le motif (p. 51)
- Sauvegarde d'un arpège (p. 45)

Carte SD

- Les données de la mémoire utilisateur et les réglages des paramètres système peuvent être archivés ensemble sur carte SD (p. 94).
- Les données de morceau (y compris des échantillons) sont également sauvegardées sur carte SD. Pour sauvegarder un morceau, utilisez la fonction **«Write»** (p. 74).
- Les échantillons sont automatiquement sauvegardés quand vous arrêtez l'échantillonnage ou quand vous quittez la page **«SAMPLE EDIT»**.

Mémoire non modifiable

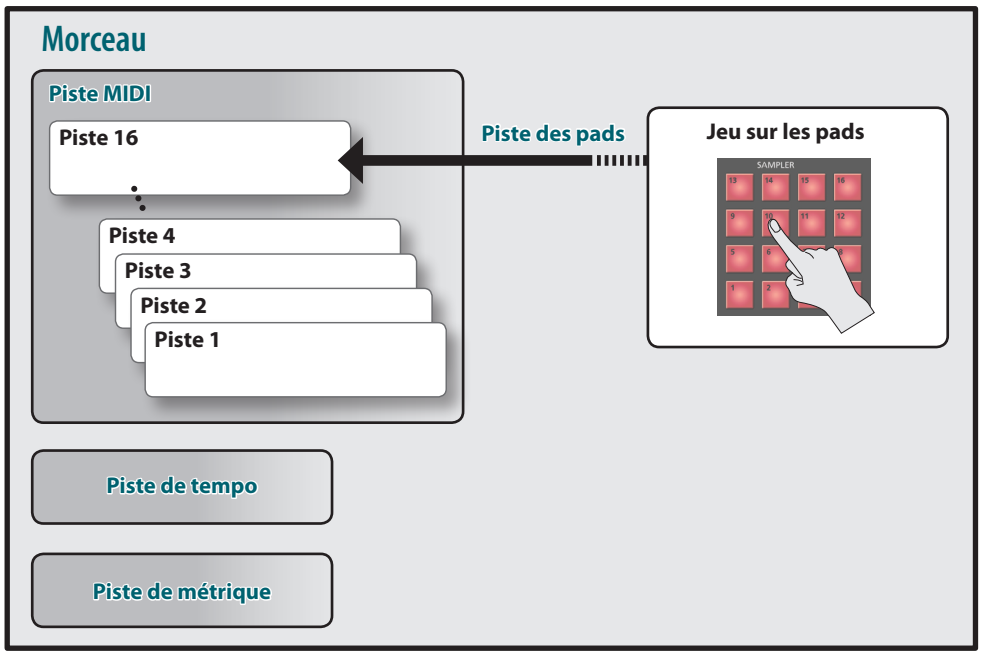
Mémoire Preset

Les données d'usine (Preset) ne peuvent pas être remplacées par d'autres données.

Cependant, vous pouvez charger ces données dans la zone temporaire, les modifier et les sauvegarder dans la mémoire utilisateur.

Le séquenceur

Le séquenceur permet d'enregistrer des données de jeu sur le clavier et les pads afin de créer un morceau.



* Vous pouvez assigner une des pistes 1~16 aux pads. A titre d'exemple, nous avons assigné la piste 16 aux pads.

Morceaux

Les données de jeu d'un morceau sont appelées **«Song»**. Elles comprennent les données des pistes 1~16 ainsi que les données de piste tempo, de métrique et d'échantillons (p. 10).

Pistes

Une piste (Track) contient des données de jeu.

Pistes 1~16

Pistes MIDI (MIDI)
Ces pistes contiennent les données de jeu sur clavier.

Piste de pads (PAD)
Cette piste enregistre les données de jeu sur pads (pour déclencher les échantillons assignés). Vous pouvez assigner une des pistes 1~16 aux pads.

Piste de tempo

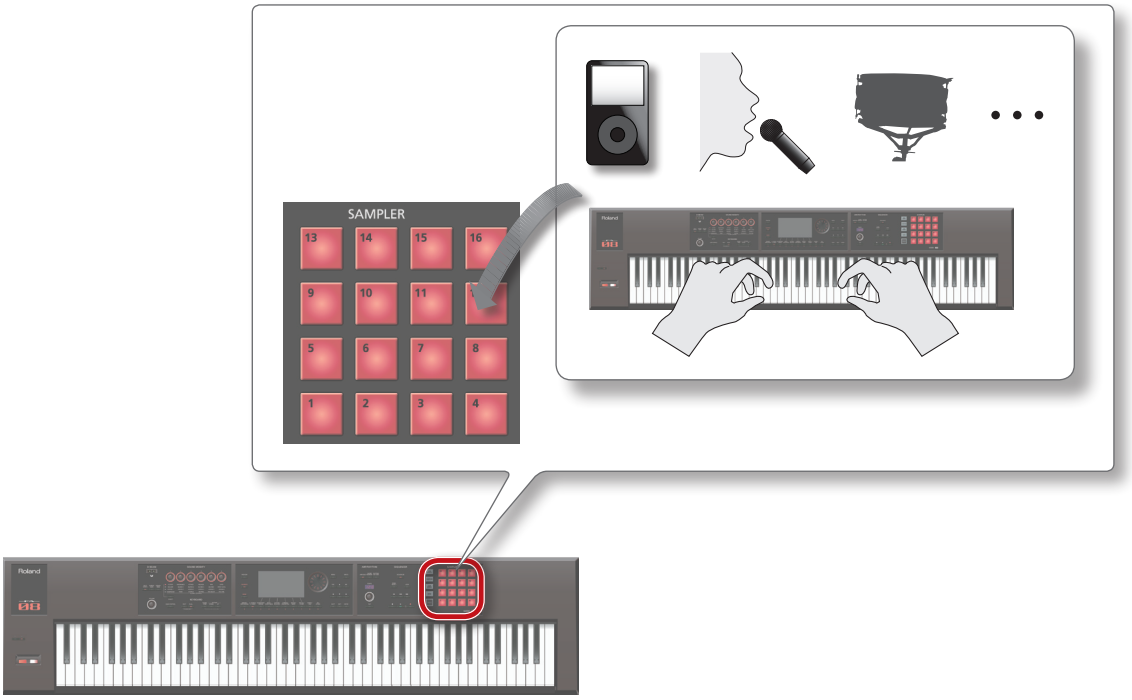
La piste de tempo enregistre les changements de tempo du morceau. Utilisez-la si le tempo change au cours du morceau.

Piste de métrique

La piste de métrique (Time Signature) enregistre la métrique de chaque mesure du morceau. Effectuez des réglages pour cette piste au début d'un nouveau morceau ou quand la métrique change au cours du morceau.

Echantillonneur

L'échantillonneur permet d'enregistrer sous forme de données audio («**échantillonner**») votre jeu sur le clavier ou des signaux venant d'un micro ou d'un dispositif audio branché à l'entrée. Utilisez les pads pour reproduire les sons échantillonnés. Vous pouvez aussi importer des fichiers de format WAV/AIFF/MP3 et les utiliser comme échantillons.



Echantillons

Un échantillon (Sample) est un enregistrement audio accompagné de réglages de boucle et d'autres données, assigné à un des 16 pads.

En appuyant sur les pads **[1]**~**[16]**, vous produisez les échantillons assignés aux différents pads.

Memo

Les échantillons sont automatiquement sauvegardés avec les données de morceau sur carte SD quand vous arrêtez l'échantillonnage ou quand vous quittez la page «**SAMPLE EDIT**».

Fichiers audio pouvant être importés

WAV/AIFF	Fréquence d'échantillonnage	44.1/48/96kHz
	Résolution	8/16/24 bits
MP3	Format	MPEG-1 audio layer 3
	Fréquence d'échantillonnage	44.1kHz
	Débit	64/80/96/112/128/160/192/224/256/320kbps, VBR («**variable bit rate**»: débit variable)

Installation de l'instrument sur un support

Evitez de vous pincer les doigts en montant le support.

Posez l'instrument sur le pied de la façon suivante.

* Si vous utilisez le KS-18Z ou le KS-J8, réglez sa hauteur pour que l'instrument soit maximum à 1 mètre du sol.

Si vous utilisez le FA-06

Si vous souhaitez placer le FA-06 sur un pied, utilisez le support Roland KS-12 ou KS-18Z.

KS-12

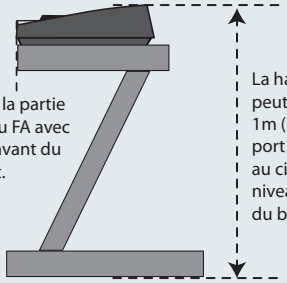


Réglez la largeur du support de sorte à faire entrer les patins en caoutchouc situés à l'avant, sous le clavier, dans les orifices prévus à cet effet.



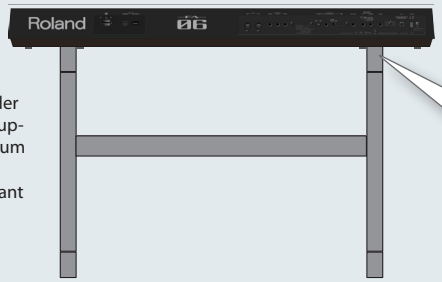
Vue de haut

KS-18Z

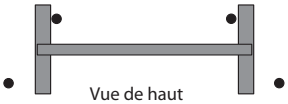


Alignez la partie avant du FA avec la face avant du support.

La hauteur ne peut pas excéder 1m (réglez le support au maximum au cinquième niveau en partant du bas).



Réglez la largeur du support de sorte que les patins en caoutchouc du FA soient de part et d'autre du support.

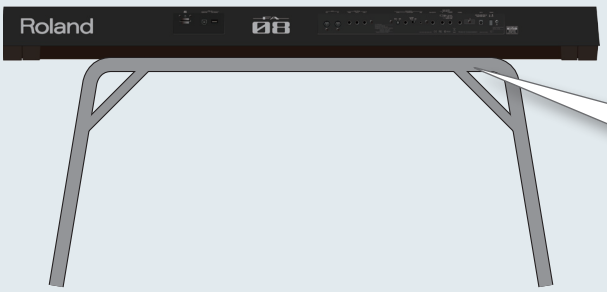


Vue de haut

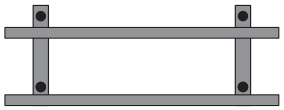
Si vous utilisez le FA-08

Si vous souhaitez placer le FA-08 sur un pied, utilisez le support Roland KS-12, KS-18Z, KS-J8, KS-G8 ou KS-G8B.

KS-12

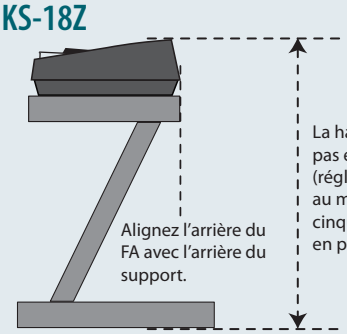


Réglez la largeur du support de sorte que les patins en caoutchouc du FA s'insèrent dans les orifices prévus à cet effet.



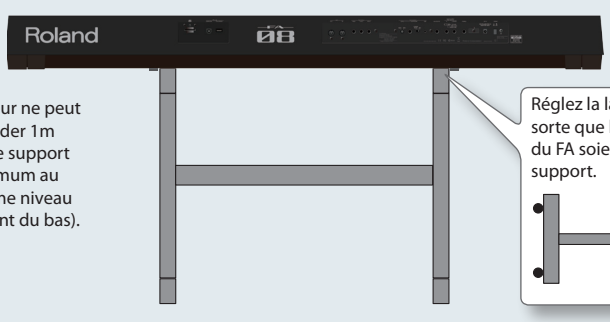
Vue de haut

KS-18Z

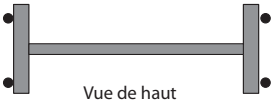


Alignez l'arrière du FA avec l'arrière du support.

La hauteur ne peut pas excéder 1m (réglez le support au maximum au cinquième niveau en partant du bas).



Réglez la largeur du support de sorte que les patins en caoutchouc du FA soient de part et d'autre du support.

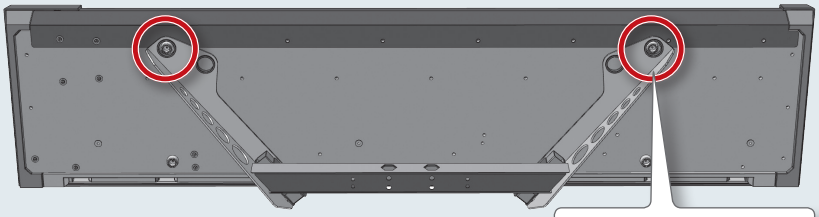


Vue de haut

KS-J8



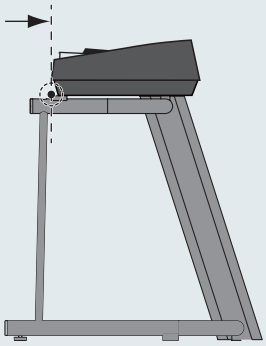
La hauteur ne peut pas excéder 1m (réglez le support au maximum au cinquième niveau en partant du bas).

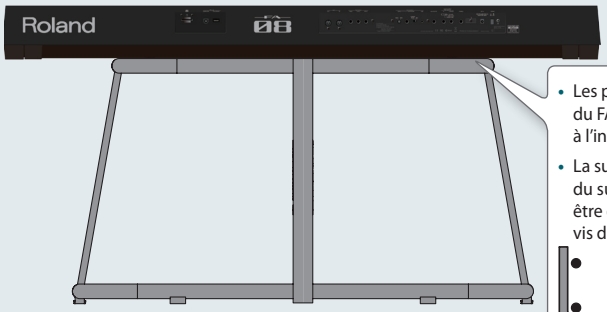


Insérez fermement les patins en caoutchouc situés à l'avant de l'instrument, sous le clavier, dans les orifices dédiés sur les bras du support.

KS-G8, KS-G8B

Alignez l'avant du FA avec la surface en caoutchouc du support.





- Les patins en caoutchouc du FA doivent se trouver à l'intérieur du support.
- La surface en caoutchouc du support ne peut pas être en contact avec les vis du FA.



Vue de haut

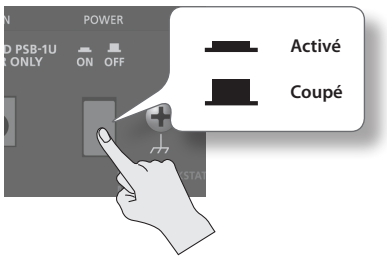
Mise sous/hors tension

Quand les connexions sont effectuées (p. 8), procédez de la façon suivante pour mettre votre matériel sous tension. Si vous ne respectez pas l'ordre préconisé lors de la mise sous tension, il y a risque de dysfonctionnements ou de panne.

Mise sous tension

* Avant de mettre le produit sous/hors tension, réglez toujours la commande de volume au minimum. Même lorsque le volume est au minimum, certains bruits peuvent être audibles lors de la mise sous/hors tension. Ce phénomène est normal: ce n'est pas un défaut.

1. Mettez les dispositifs sous tension selon l'ordre suivant: FA → périphériques branchés.



* Cet appareil est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour qu'il fonctionne normalement.

2. Servez-vous de la commande [VOLUME] pour régler le volume.



Fonction 'Auto Off'

Ce produit est mis automatiquement hors tension après un temps d'inactivité déterminé (fonction **«Auto Off»**). Pour désactiver la mise hors tension automatique, désactivez la fonction **«Auto Off»**.

- Les changements de réglages sont perdus à la mise hors tension. Si vous voulez conserver vos réglages, sauvegardez-les au préalable.
- Pour rétablir l'alimentation, remettez l'instrument sous tension.

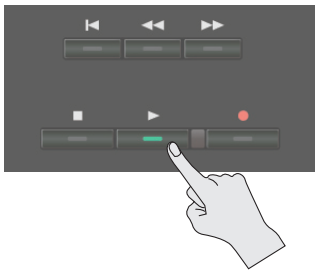
Mise hors tension

1. Mettez les dispositifs hors tension selon l'ordre suivant: périphériques branchés → FA.

Ecouter les morceaux de démonstration

La carte SD fournie contient des morceaux de démonstration.

1. Appuyez sur le bouton [▶].



La reproduction des morceaux de démonstration démarre.

2. Appuyez sur le bouton [■] pour l'arrêter.

* La loi interdit l'utilisation des morceaux de démonstration à des fins autres que l'usage strictement privé sans la permission du détenteur des droits d'auteur.

Sélectionner un morceau

1. Appuyez sur le bouton [SONG SELECT].
La page **«SONG SELECT»** s'affiche.

2. Choisissez un morceau en tournant la molette.

3. Appuyez sur le bouton [7] (Load).
L'écran affiche une demande de confirmation.

4. Appuyez sur le bouton [6] (OK).
Le morceau est sélectionné.

02: Jeu

Ce chapitre décrit les opérations élémentaires comme la sélection de sons.

Jeu avec un seul son (Single) 22

Superposer deux sons (Dual) 24

Sons différents pour les mains gauche et droite (Split) 25

Jouer avec plusieurs parties (Multi Part Play) 26

Mémoriser/charger un son favori (Favorites) 28

Changer les réglages de clavier. 29

Jeu avec un seul son (Single)

En général, quand vous jouez sur le FA, vous utilisez le son de la partie 1 du Studio Set (mode Single).

Les sons (Tones) sont répartis dans les banques suivantes.

Banque	Explication
PRST (Preset)	Vous ne pouvez pas remplacer ces sons mais vous pouvez en modifier un puis le sauvegarder dans la banque **«User»**.
USER (utilisateur)	Les sons modifiés peuvent être sauvegardés dans cette banque.

Memo

Pour les sons de synthé PCM et les kits de batterie PCM, vous pouvez aussi utiliser la banque GM2.

Sélectionner un son

1. Assurez-vous que les boutons [SPLIT] et [DUAL] sont éteints.

2. Appuyez sur un bouton de son pour choisir un groupe de sons.



Groupe de catégories	Explication
DRUMS/PERCUSSION	Batterie/percussion
A. PIANO/E. PIANO	Piano
KEYBOARD/ORGAN	Clavier/orgue
BASS/SYNTH BASS	Basse
GUITAR/PLUCKED	Guitare
STRINGS/ORCHESTRA	Cordes/sons orchestraux
BRASS/WIND	Cuivres/vents
VOCAL/CHOIR	Chant/Chœur
SYNTH/PAD	Synthétiseur/pads
FX/OTHER	Effets spéciaux/autres

3. Appuyez sur un bouton de son.

Memo

En appuyant deux fois successivement sur un bouton de son, vous changez de catégorie au sein du groupe.

4. Sélectionnez un son avec la molette.

Jouez sur le clavier et écoutez le son.

Memo

- Pour en savoir davantage sur les sons, voyez le PDF **«Sound List»**.
- Si vous maintenez le bouton **[PREVIEW]** enfoncé, le FA produit une petite phrase de démonstration adaptée au son choisi.
- Si vous maintenez **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[PREVIEW]**, la phrase est maintenue et le bouton **[PREVIEW]** reste allumé quand vous le relâchez. Pour arrêter la phrase, appuyez de nouveau sur le bouton **[PREVIEW]**. Il s'éteint.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez initialiser les réglages des commandes SOUND MODIFY quand vous changez de son (Auto Knob Reset (for Single), p. 99).

Description de l'écran



N°	Explication	Page
1	Infos sur les effets et leur état	p. 52
2	Infos sur le morceau	p. 56
3	Banque, numéro et nom du Studio Set	p. 27
4	Numéro et nom du son	–
5	Type et banque du son	p. 11
6	Niveau du son	p. 44
7	Catégorie et verrouillage (**«Lock»**)	–
8	Etat du clavier (plage active, mode Dual, Split etc.)	p. 44

Sauvegarder le son sélectionné

La sélection d'un son est temporaire. Si vous coupez l'alimentation ou changez de Studio Set, votre sélection disparaît. Si vous souhaitez mémoriser le son que vous avez sélectionné, sauvegardez le Studio Set (p. 45).

Sélectionner des sons par catégorie (cadenas)

Si vous amenez le curseur sur le cadenas ( ) puis utilisez la molette ou les boutons **[DEC]**/**[INC]** pour sélectionner l'option **«UNLOCK»**, vous pouvez sélectionner des sons dans toutes les catégories.

Avec le réglage **«LOCK»** (verrouillage), vous ne pouvez sélectionner que les sons de la catégorie en vigueur.

Ajouter des sons

Vous pouvez ajouter des sons tirés de la vaste bibliothèque de sons en ligne Axial au FA. Pour en savoir plus, voyez le site Axial:

http://axial.roland.com/

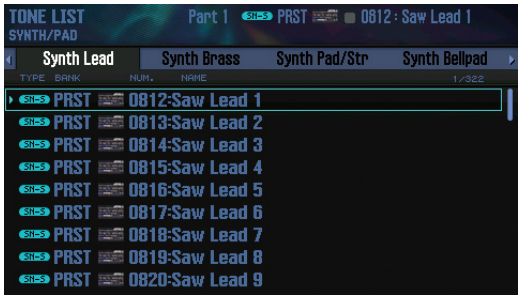
Axial

Sélectionner un son dans une liste

Vous pouvez afficher une liste de sons et en sélectionner un.

1. **Assurez-vous que les boutons [SPLIT] et [DUAL] sont éteints.**
2. **Appuyez sur un bouton de son pour choisir un groupe de catégories de sons.**
3. **Appuyez sur le bouton [ENTER].**

   La page **«TONE LIST»** s'affiche.



Memo

Vous pouvez aussi afficher la page **«TONE LIST»** en amenant le curseur sur le son et en appuyant sur le bouton **[ENTER]**.

4. **Sélectionnez une catégorie avec les boutons [◀]/[▶].**
5. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir un son et appuyez sur le bouton [ENTER].**

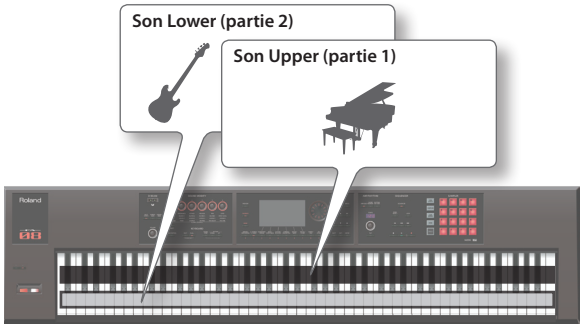
Memo

Pour en savoir plus sur les sons, voyez le PDF **«Sound List»**.

Superposer deux sons (Dual)

Vous pouvez superposer deux sons pour les produire simultanément lorsque vous actionnez une touche. Vous êtes alors en mode Dual.

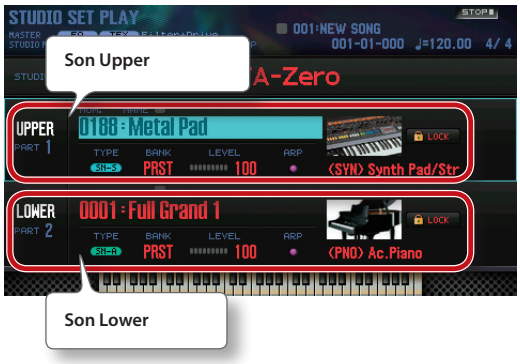
En mode Dual, vous entendez les sons des parties 1 et 2 du Studio Set.



1. Appuyez sur le bouton [DUAL] (il doit s'allumer).



La page **«Dual»** s'affiche. Les sons Upper et Lower sont superposés.



2. Pour quitter le mode Dual, appuyez sur le bouton [DUAL] pour l'éteindre.

Changer de sons

Voici comment changer de son en mode Dual.

1. Affichez la page «Dual».

2. Amenez le curseur sur le son à remplacer puis choisissez un autre son avec la molette ou les boutons [DEC]/[INC].

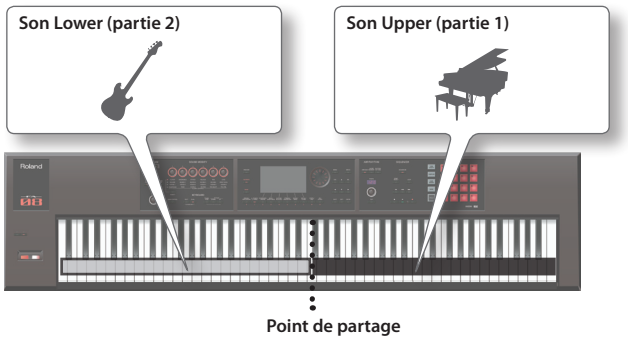
Memo

- Vous pouvez aussi choisir un son en appuyant sur un bouton de son.
- En mode Single ou Dual, vous pouvez sélectionner deux sons en appuyant simultanément sur deux boutons de son.
- Si vous voulez conserver les réglages Dual, sauvegardez le Studio Set (p. 45).

Sons différents pour les mains gauche et droite (Split)

Vous pouvez partager le clavier en deux et jouer avec un son différent dans les sections main droite et main gauche. Cette fonction s'appelle **«Split»** (partage du clavier) et la touche constituant le point de partage du clavier est appelée **«Split Point»**.

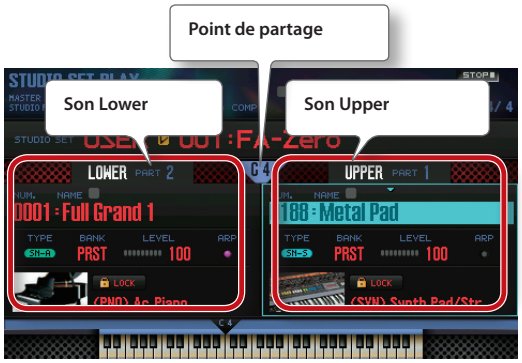
En mode Split, vous entendez les sons des parties 1 et 2 du Studio Set.



1. Appuyez sur le bouton [SPLIT] (il doit s'allumer).



La page **«Split»** s'affiche. La partie droite du clavier produit le son **«Upper»** et la partie gauche le son **«Lower»**.



2. Pour quitter le mode Split, appuyez sur le bouton [SPLIT] pour l'éteindre.

Changer de son

Voici comment changer de son en mode Split.

1. Affichez la page «Split».

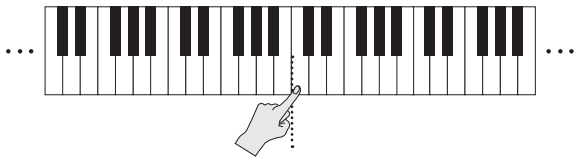
2. Amenez le curseur sur le son à remplacer puis choisissez un autre son avec la molette ou les boutons [DEC]/[INC].

Memo

Vous pouvez aussi choisir un son en appuyant sur un bouton de son.

Changer le point de partage

Vous pouvez changer le point de partage.



1. Maintenez le bouton [SPLIT] enfoncé et appuyez sur une touche pour en faire le nouveau point de partage.

La note choisie devient le nouveau point de partage.

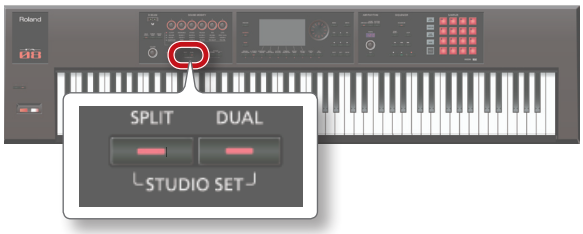
Memo

- Vous pouvez aussi régler le point de partage comme suit:
- A la page **«Split»**, amenez le curseur sur le point de partage et tournez la molette.
- En laissant le curseur sur le point de partage, maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur une touche pour en faire le nouveau point de partage.
- Si vous voulez conserver les réglages Split, sauvegardez le Studio Set (p. 45).

Jouer avec plusieurs parties (Multi Part Play)

Si vous voulez jouer avec trois parties ou plus ou si vous utilisez le séquenceur pour créer un morceau, vous utiliserez les 16 parties du Studio Set et passerez en mode Multi Part.

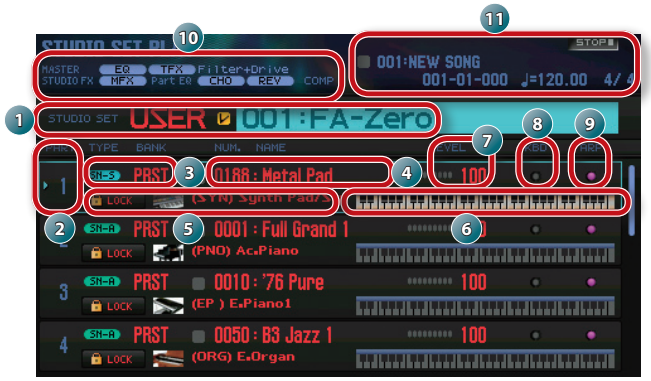
1. Appuyez simultanément sur les boutons [SPLIT] et [DUAL].



Les boutons **[SPLIT]** et **[DUAL]** s'allument et le FA passe en mode Multi Part.

Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons **[SPLIT]** et **[DUAL]** pour retourner en mode Single.

Description de l'écran



N°	Explication	Page
1	Banque, numéro et nom du Studio Set	p. 27
2	Numéro de partie	–
3	Type et banque du son	p. 11
4	Numéro et nom du son	–
5	Catégorie et verrouillage («**Lock**»)	–
6	Etat du clavier (plage etc.)	p. 44
7	Niveau du son	p. 44
8	Réglage du commutateur KBD	p. 27
9	Réglage du commutateur ARP	p. 32
10	Infos sur les effets et état	p. 52
11	Infos sur le morceau	p. 56

Memo

- Pour modifier un réglage, amenez le curseur sur ce réglage et actionnez la molette. Pour conserver vos changements, sauvegardez le Studio Set dans la banque utilisateur (p. 45).
- Pour changer la plage du clavier, amenez le curseur sur le clavier (6) et actionnez la molette ou appuyez sur une touche tout en maintenant le bouton **[SHIFT]** enfoncé.
- Pour voir toutes les parties simultanément, maintenez **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[7] (↔)**.

Afficher les réglages de partie (page 'PART VIEW')

La page **«PART VIEW»** permet de voir et de modifier les réglages de partie.

1. Appuyez sur le bouton [MENU].

2. Amenez le curseur sur «Part View» et appuyez sur [ENTER].

La page **«PART VIEW»** s'affiche.



Memo

Vous pouvez aussi afficher la page **«PART VIEW»** à partir de la page **«STUDIO SET PLAY»** en maintenant le bouton **[SHIFT]** enfoncé et en appuyant sur le bouton **[4] (Part View)**.

3. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Vous pouvez changer d'onglet en maintenant le bouton **[SHIFT]** enfoncé et en utilisant les boutons de curseur **[◀]/[▶]**.

Memo

Pour en savoir plus sur les paramètres de partie, voyez le PDF **«Parameter Guide»**.

Sélectionner les parties audibles (KBD)

Voici comment sélectionner les parties audibles quand vous jouez sur le clavier.

1. Placez le FA en mode Multi Part (p. 26).

2. Amenez le curseur sur le «commutateur» KBD de la partie dont vous voulez changer le réglage et utilisez la molette [DEC]/[INC] pour activer ou couper cette fonction.



Lorsque vous jouez sur le clavier, vous entendez les parties dont le commutateur KBD (clavier) est activé.

Memo

- Pour superposer plusieurs parties, activez le commutateur KBD de ces parties. Le commutateur KBD de la partie en vigueur (sélectionnée) doit aussi être activé.
- Si vous sélectionnez une partie dont le commutateur KBD est désactivé, vous n'entendrez que le son de cette partie-là. La partie en vigueur est mémorisée dans le Studio Set.
- Vous pouvez utiliser les pads pour activer/désactiver le commutateur KBD (p. 85).

Changer de Studio Set

Voici comment changer de Studio Set.

Il y a deux banques de Studio Sets.

Banque	Explication
PRST (Preset)	Studio Sets d'usine non remplaçables. Vous pouvez modifier un Studio Set et sauvegarder le résultat dans la banque utilisateur.
USER (utilisateur)	Les Studio Sets modifiés peuvent être sauvegardés dans cette banque.

1. Amenez le curseur sur «STUDIO SET» et choisissez un Studio Set avec la molette ou les boutons [DEC]/[INC].



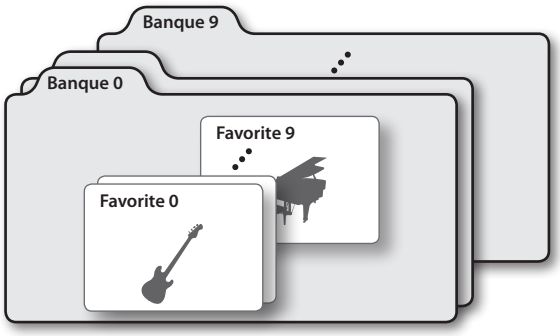
Memo

Amenez le curseur sur «STUDIO SET» et appuyez sur le bouton [ENTER] pour afficher la page «STUDIO SET LIST». Vous pouvez aussi sélectionner un Studio Set dans la liste.

Mémoriser/charger un son favori (Favorites)

S'il y a des sons que vous utilisez souvent sur scène, vous pouvez les sauvegarder dans une mémoire **«Favorite»** immédiatement accessible. Vous pouvez enregistrer dix sons par banque et créer jusqu'à dix banques (0~9).

Vous pourriez, par exemple, sauvegarder les sons des morceaux que vous jouez sur scène dans des mémoires **«Favorite»** successives.



Mémoriser un son 'Favorite'

Voici comment mémoriser un son dans une mémoire **«Favorite»**.

1. Sélectionnez le son (Tone ou Studio Set) à mémoriser.

2. Appuyez sur le bouton [FAVORITE] (il doit s'allumer).



3. Sélectionnez la banque de destination du son.



1. Appuyez sur le bouton FAVORITE [BANK].
2. Utilisez les boutons [0]~[9] pour choisir le numéro de la banque.

4. Maintenez le bouton [FAVORITE] enfoncé et appuyez sur un bouton [0]~[9] pour choisir la mémoire «Favorite» de destination.

Le son est mémorisé.

Memo

Les données mémorisées dans la mémoire **«Favorite»** dépendent du mode en vigueur.

Mode de jeu	Données mémorisées dans «Favorite»
Single	Le son de la partie 1 * Le réglage **«Octave Shift»** (p. 44) de la partie 1 est chargé avec la valeur **«0»**.
Dual	Le Studio Set
Split	
Multi Part	

Charger un son 'Favorite'

Si vous laissez le bouton **[FAVORITE]** activé, vous pouvez sélectionner une mémoire **«Favorite»** en appuyant simplement sur un bouton **[0]~[9]**.

1. Appuyez sur le bouton [FAVORITE] (il doit s'allumer).

Servez-vous des boutons **[0]~[9]** pour choisir une mémoire **«Favorite»**.

2. Choisissez la banque de mémoires «Favorite».

1. Appuyez sur le bouton FAVORITE [BANK].
2. Utilisez les boutons [0]~[9] pour sélectionner une banque.

Memo

Vous pouvez changer de banque **«Favorite»** même quand le bouton **[FAVORITE]** est éteint.

3. Utilisez les boutons [0]~[9] pour choisir une mémoire «Favorite».

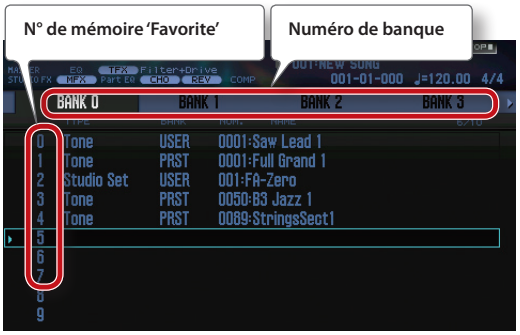
Le son mémorisé dans cette mémoire est chargé.

Mémoriser, charger et éditer des sons favoris dans une liste

Que le bouton **[FAVORITE]** soit activé ou non, vous pouvez afficher une liste des mémoires **«Favorite»** et y ajouter ou y choisir des sons. Vous pouvez aussi supprimer un son **«Favorite»** ou en changer le numéro.

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [FAVORITE].

La page **«FAVORITE LIST»** s'affiche.



2. Utilisez les boutons de curseur [◀]/[▶] pour choisir la banque.

3. Utilisez les boutons de curseur [▲]/[▼] ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir une mémoire «Favorite».

Bouton	Explication
Bouton **[ENTER]** ou **[7] (Select)**	Charge la mémoire **«Favorite»** choisie.
Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[2] (Remove)**.	Supprime la mémoire **«Favorite»** choisie.
Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[3] (Regist)**.	Mémorise le son actuellement sélectionné dans la mémoire **«Favorite»** choisie. Si la mémoire contient déjà des données, elles sont remplacées par les nouvelles.
Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et utilisez les boutons **[▲]/[▼]**.	Change le numéro de mémoire. Si la mémoire choisie contient déjà des données, le son favori sélectionné est inséré au numéro de destination.

Changer les réglages de clavier

Transposer le clavier par demi-tons (Transpose)

Vous pouvez transposer le clavier par demi-tons.

1. Maintenez le bouton [TRANSPOSE] enfoncé et appuyez sur le bouton [–] ou [+].



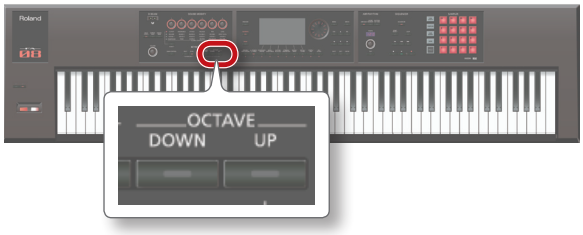
Memo

- La plage de transposition est de –5~+6 demi-tons.
- Pour retrouver le réglage original, maintenez le bouton **[TRANSPOSE]** enfoncé et appuyez simultanément sur les boutons **[–]** et **[+]**.

Transposer par octaves (Octave Shift)

Vous pouvez transposer la hauteur du clavier par octaves.

1. Appuyez sur le bouton OCTAVE [DOWN] ou [UP].



Memo

- Vous pouvez transposer la hauteur sur une plage de ±3 octaves.
- Pour retrouver le réglage original, appuyez simultanément sur les boutons OCTAVE **[DOWN]** et **[UP]**.

03: Fonctions de jeu

Ce chapitre est consacré aux fonctions utilisées durant le jeu comme la modification du son en temps réel.

Jouer des arpèges 32

Utilisation de 'Chord Memory' 35

Accompagnement rythmique 36

Modifier le son en temps réel. 39

Jouer des arpèges

Utilisation de l'arpégiateur

Le FA a un arpégiateur qui produit des arpèges automatiquement. Quand vous activez cette fonction, un arpège est automatiquement joué sur base des touches maintenues.

Memo

Les réglages d'arpège sont sauvegardés dans le Studio Set.

1. Appuyez sur le bouton [ARPEGGIO] (il doit s'allumer).



L'arpégiateur est activé.

Memo

Si le FA n'est pas en mode Single, effectuez les réglages suivants, selon le mode en vigueur.

Mode de jeu	Action
Dual	Activez le commutateur d'arpège (ARP à la page **«Dual»** ou **«Split»**) de la partie à arpéger.
Split	
Multi Part	• Activez le commutateur d'arpège (ARP) de la partie à arpéger. Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**. • Sélectionnez une partie dont le commutateur KBD (p. 27) est activé.

2. Jouez un accord sur le clavier.

La partie pour laquelle vous avez activé l'arpégiateur joue un arpège constitué des notes de votre accord.

3. Appuyez de nouveau sur le bouton [ARPEGGIO] pour couper l'arpégiateur (le bouton s'éteint).

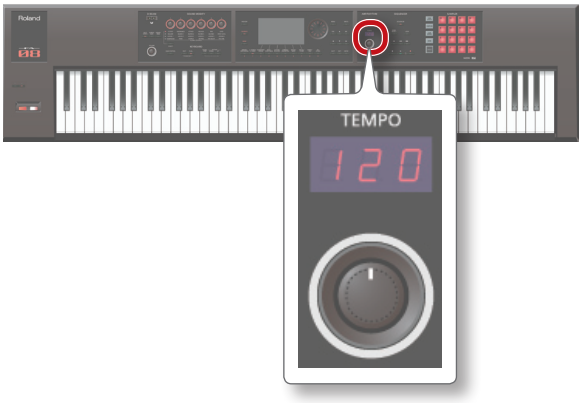
Memo

En combinant les fonctions **«Arpeggio»** et **«Chord Memory»** (p. 35), vous pouvez facilement produire divers arpèges avec un seul doigt.

Régler le tempo de l'arpégiateur

Vous pouvez régler le tempo des arpèges.

1. Tournez la commande [TEMPO].



Memo

- Le tempo est sauvegardé dans le Studio Set. Si vous le réglez sur le tempo du système, le tempo est conservé même si vous changez de Studio Set (Tempo Assign Source, p. 101).
- Vous pouvez aussi régler le tempo en appuyant sur le bouton **[TAP]** selon le rythme voulu (**«Tap Tempo»**). Appuyez au moins trois fois sur le bouton à intervalles de noires du tempo souhaité.
- Quand vous appuyez sur le bouton **[TAP]**, la page **«Tempo»** apparaît à l'écran. Vous pouvez alors maintenir le bouton **[SHIFT]** enfoncé et actionner la molette pour régler la valeur à droite du point décimal. Si vous appuyez sur le bouton **[6] (Click)**, un métronome bat la mesure selon le tempo choisi. Chaque pression sur le bouton active et coupe alternativement le métronome.

Maintenir l'arpège (Hold)

Vous pouvez relâcher les touches du clavier et maintenir l'arpège.

1. Appuyez sur le bouton [ARPEGGIO].

La page **«ARPEGGIO»** s'affiche.

2. Appuyez sur le bouton [2] (Hold).

La fonction de maintien est activée.

3. Jouez un accord sur le clavier.

Un arpège démarre pour la partie dont l'arpégiateur est activé. Si vous jouez un autre accord ou une autre note alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change également.

4. Pour désactiver la fonction de maintien, appuyez de nouveau sur le bouton [2] (Hold).

La fonction de maintien est désactivée.

Utiliser un commutateur au pied



Si vous maintenez un commutateur au pied (p. 42) enfoncé en jouant un accord, l'arpège continue à être joué même quand vous relâchez les touches du clavier.

1. Branchez un commutateur au pied (de la série DP, par exemple, disponible en option) à la prise HOLD.

2. Appuyez sur le bouton [ARPEGGIO].

3. Jouez un accord en maintenant le commutateur au pied enfoncé.

Si vous jouez un autre accord ou une autre note alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change également.

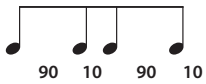
Réglages d'arpégiateur

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés déterminant le style, le timing et l'accentuation de l'arpège.

1. Appuyez sur le bouton [ARPEGGIO].

La page **«ARPEGGIO»** s'affiche.

2. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Paramètre	Réglage	Explication
Style	P001~P128, U001~U016	Détermine le mode de production de base de l'arpège. **Memo** Vous pouvez créer un style d'arpège original en important un fichier SMF dans une mémoire de style d'arpège utilisateur. Pour en savoir plus, voyez **«Importer un fichier SMF comme style d'arpège (Import SMF)»** (p. 34).
Hold	OFF, ON	Active/coupe la fonction de maintien (p. 42).
Variation	1–	L'arpégiateur propose plusieurs variations (motifs de jeu) pour chaque style d'arpège. Ce paramètre permet de choisir le numéro de variation. Le nombre de variations change selon le style d'arpège.
Motif	Détermine la séquence des notes au sein de l'arpège.	
	UP	Les notes jouées sont produites du grave à l'aigu.
	DOWN	Les notes jouées sont produites en allant de l'aigu au grave.
	UP&DOWN	Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu puis de l'aigu au grave.
	RANDOM	Les notes jouées sont produites selon un ordre aléatoire.
	Note_ORDER	Les notes jouées sont produites selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées. Vous pouvez créer une ligne mélodique en jouant les notes dans le bon ordre. Vous pouvez entrer jusqu'à 128 notes.
	GLISSANDO	Chaque pas chromatique entre la note la plus basse et la note la plus haute est produit successivement et est répété vers le haut et vers le bas. Jouez uniquement la note la plus basse et la note la plus haute.
	CHORD	Toutes les notes jouées sont produites simultanément.
	AUTO1	Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note jouée la plus basse.
	AUTO2	Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note jouée la plus haute.
	PHRASE	Une pression sur une seule touche produit la phrase sur base de la hauteur de la note jouée. Si vous enfoncez plusieurs touches, la touche actionnée en dernier lieu est prise en considération.
Keyboard Velocity	REAL, 1–127	Détermine le volume des notes que vous jouez. Si la valeur de toucher de chaque note doit varier en fonction de la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur **«REAL»**. Si la valeur de toucher de chaque note doit être fixe, quelle que soit la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur la valeur souhaitée (1~127).
Octave Range	–3~+3	Détermine la plage de l'arpège en octaves. Si vous souhaitez que l'arpège utilise exclusivement les notes que vous jouez, réglez ce paramètre sur **«0»**. Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus hautes d'une octave, réglez ce paramètre sur **«+1»**. Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus basses d'une octave, réglez ce paramètre sur **«–1»**.
Accent Rate	0~100%	Modifie l'intensité des accents et la longueur des notes pour moduler le **«groove»** de l'arpège. Un réglage **«100%»** produit un groove extrêmement prononcé.
Shuffle Rate	0~100%	Ce réglage permet de modifier le timing des notes pour créer des rythmes syncopés. Avec un réglage **«50%»**, les notes ont un espacement régulier. Plus vous augmentez la valeur, plus le rythme sera syncopé. **Shuffle Rate = 50 %**  50 50 50 50 **Shuffle Rate = 90 %**  90 10 90 10
Shuffle Resolution		Détermine le rythme (sous forme de valeur de note) auquel les notes sont produites. Vous avez le choix entre une résolution de doubles croches ou de croches.

Importer un fichier SMF comme style d'arpège (Import SMF)

Vous pouvez créer un style d'arpège original en important un fichier SMF (Standard MIDI File).

Fichier SMF pouvant être importé

- Seul un SMF de format 0 est reconnu. Si les données sont incorrectes, le message **«Cannot Import SMF Format 1!»** ou **«Incorrect File!»** apparaît.
- Les données suivantes peuvent être importées dans un arpège: messages de notes, commandes de contrôle (CC), Aftertouch de canal et Pitch Bend.
- Vous pouvez importer 500 événements de note maximum (l'activation/la coupure comptant comme un seul événement).
- En plus des événements de notes, vous pouvez importer 500 événements de commandes de contrôle (CC), d'Aftertouch de canal et de Pitch Bend. Si vous tentez d'importer plus d'événements que le nombre autorisé, le message **«Too Much Data!»** apparaît.

Memo

- Copiez un fichier SMF d'un ordinateur dans le dossier **«IMPORT»** de la carte SD.
- L'instrument peut détecter jusqu'à 200 fichiers dans le dossier **«IMPORT»**.

1. **Appuyez sur le bouton [ARPEGGIO].**
2. **Appuyez sur le bouton [3] (Import SMF).**
   La page **«ARPEGGIO SMF IMPORT»** s'affiche.
3. **Choisissez le fichier SMF à importer avec la molette ou les boutons [DEC]/[INC] et appuyez sur le bouton [7] (Import).**

   Memo

   Vous pouvez écouter le SMF sélectionné en appuyant sur le bouton **[6] (Preview)**.
4. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir le style de destination (U001~U016).**
5. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au style d'arpège (p. 45) .**
6. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**
   L'écran affiche une demande de confirmation.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur **[7] (Cancel)**.
7. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**
   Le SMF est importé dans la mémoire de style choisie.

Créer un style d'arpège à partir d'un morceau (Import Song)

Vous pouvez créer un style d'arpège original en important une piste du morceau sélectionné.

1. **Appuyez sur le bouton [ARPEGGIO].**
2. **Appuyez sur le bouton [3] (Import Song).**
   La page **«ARPEGGIO SONG IMPORT»** s'affiche.
3. **Choisissez la piste à importer avec la molette ou les boutons [DEC]/[INC] et appuyez sur le bouton [7] (Import).**

   Memo

   Appuyez sur le bouton **[6] (Preview)** pour écouter la piste choisie.
4. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir le style de destination (U001~U016).**
5. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au style d'arpège (p. 45).**
6. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**
   L'écran affiche une demande de confirmation.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur **[7] (Cancel)**.
7. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**
   La piste du morceau est importée dans la mémoire de style choisie.

Utilisation de 'Chord Memory'

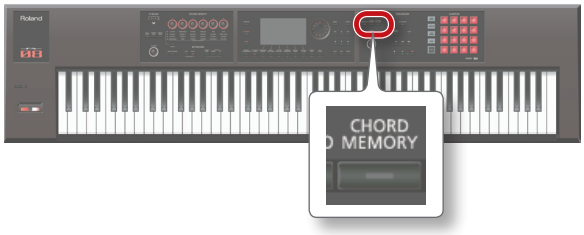
Jouer avec la fonction 'Chord Memory'

La fonction **«Chord Memory»** permet de mémoriser des formes d'accord pour produire ensuite des accords en actionnant une seule touche.

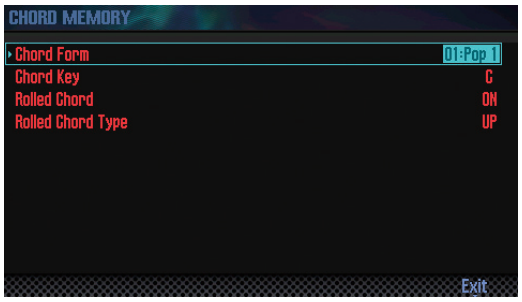
Memo

Les réglages de forme d'accord sont sauvegardés dans le Studio Set.

1. Appuyez sur le bouton [CHORD MEMORY] (il doit s'allumer).



La fonction **«Chord Memory»** est activée et la page **«CHORD MEMORY»** apparaît.



Memo

Si le FA n'est pas en mode Single, effectuez les réglages suivants, selon le mode en vigueur.

Mode de jeu	Action
Dual	Activez le commutateur d'arpège (ARP à la page **«Dual»** ou **«Split»**) de la partie pour laquelle vous voulez utiliser la fonction **«Chord Memory»**.
Split	
Multi Part	• Activez le commutateur d'arpège (ARP) de la partie pour laquelle vous voulez utiliser la fonction **«Chord Memory»**. Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**. • Sélectionnez une partie dont le commutateur KBD (p. 27) est activé.

2. Jouez sur le clavier.

Un accord est produit en fonction de la forme d'accord actuellement sélectionnée.

Pour en savoir davantage sur les formes d'accord, voyez **««Liste 'Chord Memory'»** (p. 109)».

3. Appuyez de nouveau sur le bouton [CHORD MEMORY] pour désactiver la fonction (le bouton s'éteint).

Réglages 'Chord Memory'

Voici comment éditer les réglages **«Chord Memory»**.

1. Appuyez sur le bouton [CHORD MEMORY] (il doit s'allumer).

La fonction est activée et la page **«CHORD MEMORY»** apparaît.

Memo

En maintenant **[SHIFT]** enfoncé et en appuyant sur **[CHORD MEMORY]**, vous affichez la page **«Chord Memory»** sans changer l'état (activé/désactivé) de la fonction.

2. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Paramètre	Réglage	Explication
Chord Form	01~17	Sélectionne le type de set d'accords assigné aux touches Do~Si (C~B). Pour en savoir davantage sur les formes d'accord, voyez **««Liste 'Chord Memory'»** (p. 109)».
Chord Key	G~F#	Change la tonique de l'accord.
Rolled Chord	ON	Les notes de l'accord sont produites séquentiellement et non simultanément. Comme la rapidité du jeu change en fonction de la force exercée sur le clavier, vous pouvez simuler une guitare de façon très réaliste en modifiant la dynamique de votre jeu.
	OFF	Les notes sont produites sous forme d'accord.
Rolled Chord Type	UP	Les notes sont produites séquentiellement, du grave à l'aigu.
	DOWN	Les notes sont produites séquentiellement, de l'aigu au grave.
	ALTERNATE	L'ordre de production des notes change chaque fois que vous jouez sur le clavier.

Accompagnement rythmique

Le FA peut produire un motif rythmique pendant que vous jouez.

Le motif rythmique utilise le son de la partie 10 du Studio Set.

Memo

Les réglages de motif rythmique sont sauvegardés dans le Studio Set.

Qu'est-ce qu'un motif (Pattern)?

Les motifs rythmiques du FA sont constitués de données de jeu appelées **«Patterns»**.

Dans un groupe, le batteur répète généralement des motifs d'une ou deux mesures. Sur le FA, chacun de ces motifs de base est appelé **«pattern»**.

Le FA contient des motifs préprogrammés pour introduction, couplet, transition et fin. Le nom du motif indique son type.

Pattern	Explication
Intro	Motif d'introduction.
Verse 1, 2	Motifs principaux (couplets). La version **«1»** correspond au motif de base et la version **«2»** est plus élaborée.
Fill-In 1, 2	Motifs de transition (**«fill»**) entre deux phrases. Choisissez la version **«1»** ou **«2»** selon le motif suivant la transition.
Ending	Motif de fin (**«Ending»**).

Le FA propose les types de motifs suivants.

Pattern	Explication
P (preset)	Motifs préprogrammés qui ne peuvent pas être remplacés. Si vous modifiez un de ces motifs, vous pouvez le sauvegarder dans une mémoire utilisateur.
U (user)	Motifs que vous avez sauvegardés dans le FA.

Memo

Vous pouvez modifier un motif pour créer un motif utilisateur original (p. 50).

Qu'est-ce qu'un groupe rythmique?

Un groupe rythmique contient six motifs (patterns) rythmiques. Vous pouvez choisir des motifs différents pour **«Intro»**, **«Pattern A~Pattern D»** et **«Ending»** puis sauvegarder l'ensemble sous forme de groupe rythmique.

Rhythm Group	Explication
PRST (preset)	Groupes rythmiques qui ne peuvent pas être remplacés. Vous pouvez sauvegarder un groupe rythmique modifié sous forme de groupe utilisateur.
USER (user)	Groupes rythmiques sauvegardés dans le FA.

Qu'est-ce qu'un kit de batterie?

Les sons produits par un pattern viennent d'un kit de batterie ou **«Drum Kit»**.

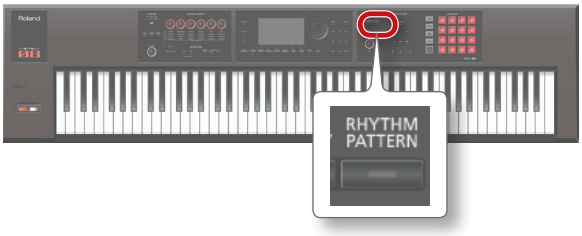
Vous pouvez sauvegarder un kit de batterie dans chaque Studio Set.

Choisir/jouer avec des motifs rythmiques

Voici comment utiliser avec des motifs rythmiques.

Sélectionner des motifs rythmiques

1. Appuyez sur le bouton [RHYTHM PATTERN] pour afficher la page «RHYTHM PATTERN».



2. Sélectionnez un groupe rythmique et un kit de batterie.

1. **Amenez le curseur sur «RHYTHM GROUP» ou sur «DRUM KIT».**
2. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour sélectionner un groupe rythmique ou un kit de batterie.**

3. Amenez le curseur sur un pattern et choisissez un motif rythmique avec la molette ou les boutons [DEC]/[INC].

Memo

- Pour conserver le groupe rythmique que vous avez modifié, sauvegardez-le (p. 37).
- Les motifs rythmiques sont affichés dans l'ordre suivant: P (preset)→ U (utilisateur).

Exploiter les motifs rythmiques

4. Utilisez les boutons [2] (Intro)~[7] (Ending) pour choisir le motif à reproduire.

Le bouton **[RHYTHM PATTERN]** s'allume et le motif démarre.

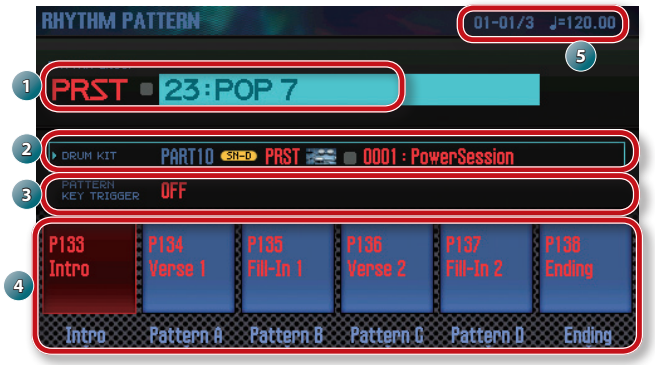
5. Pour l'arrêter, appuyez de nouveau sur le bouton actionné à l'étape 4.

Memo

Si vous lancez le motif rythmique assigné à l'Intro, la reproduction passe automatiquement au Pattern A à la fin de l'Intro.

Si vous lancez le motif rythmique assigné au pattern final (Ending), la reproduction s'arrête automatiquement à la fin du motif.

Page 'RHYTHM PATTERN'

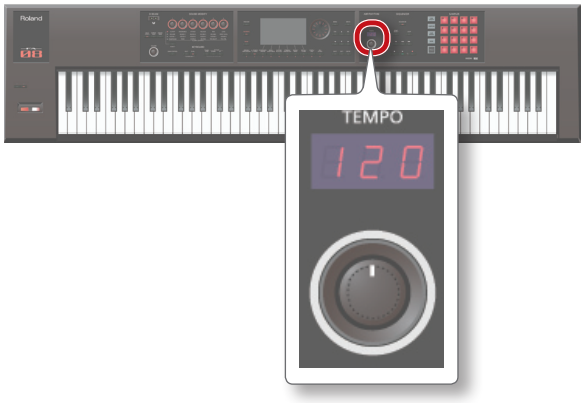


N°	Explication
1	Groupe rythmique, numéro et nom du groupe rythmique
2	Type de kit de batterie, banque, numéro et nom
3	Réglages **«PATTERN KEY TRIGGER»**
4	Motif (Pattern) rythmique, numéro et nom
5	Tempo et position en cours du motif rythmique

Changer le tempo du motif rythmique

Vous pouvez changer le tempo du motif.

1. Tournez la commande [TEMPO].



Memo

- Vous pouvez régler le tempo sur une plage de 5~300. Vous pouvez utiliser la commande **[TEMPO]** changer le tempo sur une plage de 60~240.
- Vous pouvez aussi régler le tempo en appuyant sur le bouton **[TAP]** selon le rythme voulu (**«Tap Tempo»**). Appuyez au moins trois fois sur le bouton à intervalles de noires du tempo souhaité.
- Quand vous appuyez sur le bouton **[TAP]**, la page **«Tempo»** apparaît à l'écran. Vous pouvez alors maintenir le bouton **[SHIFT]** enfoncé et actionner la molette pour régler la valeur à droite du point décimal. Si vous appuyez sur le bouton **[6] (Click)**, un métronome bat la mesure selon le tempo choisi. Chaque pression sur le bouton active et coupe alternativement le métronome.

Sauvegarder un groupe rythmique

Un groupe rythmique modifié disparaît quand vous coupez l'alimentation ou changez de groupe rythmique.

Pour conserver le groupe rythmique que vous avez modifié, sauvegardez-le comme groupe utilisateur du FA.

Remarque

Quand vous sauvegardez vos données (**«Write»**), les données de la mémoire de destination sont remplacées par les nouvelles.

1. A la page «RHYTHM PATTERN», maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [7] (Write).

2. Amenez le curseur sur la mémoire de destination et utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir la mémoire de destination.

3. Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au groupe rythmique (p. 45).

4. Appuyez sur le bouton [7] (Write).

L'écran affiche une demande de confirmation.

Pour annuler l'opération, appuyez sur **[7] (Cancel)**.

5. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

Le groupe rythmique est sauvegardé.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.

Importer un SMF pour créer un motif rythmique

Vous pouvez créer un motif rythmique original en important un fichier SMF (Standard MIDI File).

Fichier SMF pouvant être importé

- Réglez la partie rythmique du fichier SMF sur le canal MIDI 10.
- Vous pouvez importer jusqu'à 4000 événements MIDI. Au-delà de 4000 événements, le message **«Too Much Data!»** apparaît.
- Le SMF importé ne peut pas excéder 32 mesures.

Memo

- Copiez un fichier SMF d'un ordinateur dans le dossier **«IMPORT»** de la carte SD.
- L'instrument détecte jusqu'à 200 fichiers dans le dossier **«IMPORT»**.

1. **Appuyez sur le bouton [RHYTHM PATTERN].**
2. **Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [4] (Import SMF).**
   La page **«RHYTHM PATTERN SMF IMPORT»** s'affiche.
3. **Choisissez le fichier SMF à importer avec la molette ou les boutons [DEC]/[INC] et appuyez sur le bouton [7] (Import).**
4. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir la mémoire de destination du motif (U001~U120).**
5. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au motif rythmique (p. 45).**
6. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**
   L'écran affiche une demande de confirmation.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur **[7] (Cancel)**.
7. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**
   Le fichier SMF est importé comme motif rythmique.

Créer un motif rythmique à partir d'un morceau

Vous pouvez créer un motif rythmique original en important la piste 10 du morceau sélectionné.

1. **Appuyez sur le bouton [RHYTHM PATTERN].**
2. **Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [5] (Import Song).**
   La page **«RHYTHM PATTERN SONG IMPORT»** s'affiche.
3. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir la mémoire de destination du motif (U001~U120).**

   Memo

   Vous pouvez écouter la piste en appuyant sur le bouton **[5] (Preview)**.
4. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au motif rythmique (p. 45).**
5. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**
   L'écran affiche une demande de confirmation.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur **[7] (Cancel)**.
6. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**
   Les données sont importées comme motif rythmique.

Modifier le son en temps réel

Utiliser les commandes SOUND MODIFY pour faire varier le son

Vous pouvez actionner les commandes SOUND MODIFY pour modifier le son en temps réel. Vous pouvez piloter jusqu'à 24 paramètres (quatre groupes de six paramètres).

Groupe contrôlé (allumé)



1. **Appuyez sur le bouton [SELECT] pour choisir le groupe de paramètres à modifier.**

2. **Actionnez les commandes [1]~[6].**

   Le son change en fonction de la commande actionnée.

Memo

- Si vous le souhaitez, vous pouvez initialiser les réglages des commandes SOUND MODIFY quand vous changez de son en mode Single (Auto Knob Reset: p. 99).
- Avec certains sons, certaines commandes peuvent rester sans effet. Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

Changer le timbre de la partie (CUTOFF, RESONANCE)

Le filtre détermine le timbre du son.

Vous pouvez utiliser le filtre pour accentuer ou atténuer différentes plages de fréquences et modifier ainsi le timbre.

* Ce réglage affecte la partie sélectionnée.

Memo

Pour en savoir plus, voyez **«Réglages pour chaque partie»** (p. 44).

Changer la courbe de volume d'un son (ATTACK, RELEASE)

Vous pouvez régler l'évolution du volume entre le moment où la touche est enfoncée et celui où le silence revient après relâchement de la touche.

* Ce réglage affecte la partie sélectionnée.

Memo

Pour en savoir plus, voyez **«Réglages pour chaque partie»** (p. 44).

Changer la position stéréo du son de la partie (PAN)

Vous pouvez régler la position de la partie dans l'image stéréo (panoramique).

* Ce réglage affecte la partie sélectionnée.

Memo

Pour en savoir plus, voyez **«Réglages pour chaque partie»** (p. 44).

Régler le volume de la partie (LEVEL)

Vous pouvez régler le volume de la partie.

* Ce réglage affecte la partie sélectionnée.

Memo

Pour en savoir plus, voyez **«Réglages pour chaque partie»** (p. 44).

Régler le niveau du grave, de l'aigu et du médium (EQ)

Vous pouvez régler l'égalisation (EQ) appliquée au signal global.

Memo

Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

Régler le niveau d'entrée (INPUT LEVEL)

Vous pouvez régler le niveau du signal d'entrée AUDIO INPUT (Audio Input Level: p. 80).

Quand vous utilisez l'échantillonneur (p. 79) ou le vocodeur (p. 42), c'est une façon pratique de régler le niveau d'entrée du signal de la prise AUDIO INPUT.

Régler un paramètre assigné (ASSIGN 1~6)

Vous pouvez assigner des paramètres de votre choix aux commandes ASSIGN 1~6.

1. **Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et actionnez les commandes [1]~[6] (ASSIGN 1~6).**

2. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.**

Memo

Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez **«Sound Modify Knob 1~6 Assign»** (p. 99).

Appliquer des effets facilement (GLOBAL CONTROL)

Le FA dispose d'une fonction de réglage global qui facilite l'utilisation des effets.

La technologie **«Global Control»** permet d'optimiser le réglage de plusieurs paramètres d'un effet en actionnant une seule commande.

Commande	Explication
[1] (COMPRESSOR)	Quand la commande est à fond à gauche, il n'y a pas de compression. Tournez la commande à droite pour niveler le volume global et conférer plus de régularité au son.
[2] (TONE)	Si vous tournez la commande vers la gauche, vous accentuez le médium et donnez plus de punch au son. C'est un bon réglage si vous jouez dans un groupe. Tournez la commande à droite pour accentuer les basses et les hautes fréquences afin de produire un son plus coloré. Ce réglage convient aux interprétations en solo.
[3] (CHORUS)	Quand la commande est à fond à gauche, il n'y a pas d'effet chorus. Tournez la commande à droite pour augmenter l'intensité du chorus.
[4] (REVERB)	Quand la commande est à fond à gauche, il n'y a pas de réverbération. Tournez la commande à droite pour augmenter la réverbération.
[5] (TFX SELECT)	Sélectionne le type d'effet total. Vous avez le choix parmi 29 types d'effet total.
[6] (TFX CTRL)	Règle les paramètres de l'effet total sélectionné.

Types d'effet total

N°	Type	Explication
01	FILTER+DRIVE	Filtre passe-bas avec overdrive. Il atténue l'aigu et ajoute de la distorsion.
02	ISOLATOR	Isole ou coupe le grave, le médium ou l'aigu.
03	DJFX LOOPER	Met un bref passage du signal d'entrée en boucle. Vous pouvez changer la direction et la vitesse de la reproduction du signal d'entrée pour ajouter des effets de type platine tourne-disque.
04	BPM LOOPER	Met le signal d'entrée en boucle sur une brève période.
05	BIT CRASH	Produit un effet **«lo-fi»** extrême.
06	WAH	Produit un effet wah.
07	REVERB	Ajoute de la réverbération au son.
08	DELAY	Répète le son.
09	TAPE ECHO	Simule un ancien écho à bande.
10	PITCH	Change la hauteur.
11	VOICE TRANS	Traite une voix humaine pour créer toute une palette de caractéristiques vocales.
12	FLANGER	Effet ajoutant une modulation évoquant le décollage et l'atterrissage d'un jet.
13	SLICER+FLG	Coupures répétées du son. Un flanger est ajouté.
14	PHASER	Effet modulant le son en ajoutant un signal à phase décalée.
15	CHORUS	Rend le son plus riche et plus spacieux.
16	TREMOLO/PAN	Variation cyclique du volume ou du panoramique.
17	OVERDRIVE	Légère distorsion du son.
18	DISTORTION	Intense distorsion du son.
19	FUZZ	Ajoute des harmoniques et crée une intense distorsion du son.
20	OCTAVE	Ajoute un signal une ou plusieurs octaves plus bas.
21	SUBSONIC	Ajoute une sinusoïde basse fréquence basée sur le niveau d'entrée à l'effet.
22	RING MOD	Confère un caractère métallique au son.
23	CHROMATIC PS	Effet Pitch Shift à deux voix permettant de régler la hauteur par demi-tons.
24	C.CANCELLER	Coupe le chant ou autre signal situé au centre de l'image sonore.
25	VINYL SIM	Simule le son d'un disque vinyle.
26	RADIO TUNING	Simule le son d'une radio.
27	NOISE GEN	Ajoute un effet **«lo-fi»** et des bruits (bruit blanc, bruit d'enregistrement).
28	COMP	Confère plus de régularité et d'impact au son.
29	EQUALIZER	Règle le niveau de chaque bande de fréquences.

Memo

Pour en savoir plus sur les paramètres d'effet total, voyez le PDF **«Parameter Guide»**.

Changer la hauteur ou le volume d'un geste (contrôleur D-BEAM)

Pour actionner le contrôleur D-BEAM, il suffit de déplacer la main au-dessus du capteur. Vous pouvez appliquer divers effets au son en changeant les fonctions assignées à ce contrôleur.

1. Appuyez sur le bouton D-BEAM [SOLO SYNTH], [EXPRESSION] ou [ASSIGNABLE] pour activer le contrôleur D-BEAM (le bouton s'allume).



Bouton	Explication
[SOLO SYNTH]	Vous pouvez jouer du synthé monophonique en déplaçant la main au-dessus du contrôleur D-BEAM.
[EXPRESSION]	Utilisez le contrôleur D-BEAM pour modifier le volume.
[ASSIGNABLE]	Vous pouvez assigner divers paramètres ou fonctions. L'effet le plus approprié pour chaque son est appliqué. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ce bouton pour afficher une page permettant d'assigner une fonction. Vous pouvez aussi assigner un paramètre en maintenant le bouton [ASSIGNABLE] enfoncé et en tournant la commande SOUND MODIFY ou en appuyant sur un pad.

Memo

Vous pouvez assigner une fonction de jeu au bouton [ASSIGNABLE]. Pour en savoir plus, voyez «D-Beam Assign» (p. 100).

2. Tout en jouant sur le clavier, placez une main au-dessus du contrôleur D-BEAM.

L'effet sélectionné par le bouton actionné est appliqué.

3. Pour couper le contrôleur D-BEAM, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 1 afin de l'éteindre.

Plage utile du contrôleur D-BEAM

L'illustration indique la zone dans laquelle le contrôleur D-BEAM réagit aux mouvements. Si votre main n'est pas dans la plage utile, elle ne produit aucun effet.



Remarque

La plage utile du contrôleur D-BEAM varie en fonction de la luminosité ambiante. Si le contrôleur D-BEAM ne fonctionne pas selon vos attentes, vous pouvez régler sa sensibilité. Pour en savoir plus, voyez «D-Beam Sens» (p. 99).

Changer la hauteur (Pitch Bend)

Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour diminuer la hauteur des notes jouées ou à droite pour l'augmenter. Cet effet s'appelle «Pitch Bend».



Ajouter du vibrato ou de la modulation (Modulation)

Eloignez le levier de vous pour ajouter du vibrato ou de la modulation.



Modifier le son avec une fonction assignée (boutons S1/S2)

Vous pouvez assigner des fonctions de jeu aux boutons [S1]/[S2]. Activez ou coupez le bouton [S1]/[S2] ou pour activer ou couper la fonction qui lui est assignée.



Memo

Vous pouvez assigner des fonctions de jeu aux boutons [S1]/[S2]. Pour en savoir plus, voyez «Switch S1 Assign» (p. 98).

Modifier le son avec une pédale

Le FA vous permet de brancher des pédales de maintien et de pilotage.

Si vous branchez un commutateur au pied (série DP, p.ex.; en option) à la prise HOLD en face arrière, les notes que vous jouez en maintenant la pédale enfoncée restent audibles quand vous relâchez les touches.

Si vous branchez une pédale d'expression (EV-5; en option) ou un commutateur au pied à la prise CTRL 1 ou CTRL 2 ou en face arrière, vous pouvez contrôler le volume ou divers autres paramètres avec le pied.

Maintenir les notes (Hold Pedal)

Actionnez la pédale lorsque vous jouez sur le clavier. Vous pouvez tenir les notes en actionnant la pédale commutateur (sustain).



Ajouter de l'expression au jeu (Control Pedal)

Tout en jouant sur le clavier, abaissez ou relevez la pédale d'expression. Vous pouvez rendre votre jeu plus expressif en modifiant le volume.



* Utilisez uniquement la pédale d'expression recommandée (EV-5, en option). Si vous branchez une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager le produit.

Memo

Vous pouvez assigner des fonctions de jeu aux pédales branchées aux prises CTRL 1 et CTRL 2. Pour en savoir plus, voyez **«Control Pedal 1 Assign»** (p. 98).

Jouer avec un micro (Vocoder)

Le FA utilise un processeur multi-effets (MFX) pour proposer un vocodeur.

Vous pouvez brancher un micro à la prise GUITAR/MIC en face arrière et lui appliquer un effet vocodeur.

* Le vocodeur n'est disponible que pour la partie 1.

Régler le niveau d'entrée du micro

Réglez le niveau avec la commande **[LEVEL]** en face arrière.

Si le volume est trop bas ou si vous ne parvenez pas à le régler convenablement, voyez **«Régler le niveau d'entrée (INPUT LEVEL)»** (p. 39).

Utiliser le vocodeur

1. **Sélectionnez un des sons d'usine (Preset) SuperNATURAL Synth «1111 Vocoder Robt»~«1115 Vocoder Ens».**

   Pour en savoir plus sur la sélection d'un son, voyez p. 22.

2. **Jouez sur le clavier et chantez ou parlez dans le micro.**

   * Aucun son n'est produit si vous jouez simplement sur le clavier sans utiliser le micro.

Memo

Si vous voulez utiliser un autre son que ceux mentionnés ci-dessus avec vocodeur, il suffit de choisir l'effet **«68: Vocoder»** pour **«MFX»**.

Editer les réglages 'Vocoder'

1. **Sélectionnez un des sons d'usine (Preset) SuperNATURAL Synth «1111 Vocoder Robt»~«1115 Vocoder Ens».**

2. **Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [3] (Effects Edit).**

3. **Appuyez sur le bouton [2] (MFX).**

   La page **«TONE EDIT»** s'affiche. Dans ce cas, **«68: Vocoder»** est le multi-effet (MFX) sélectionné.

4. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.**

Paramètre	Réglage	Explication
Mic Sens	0~127	Règle la sensibilité d'entrée du micro.
Synth Level	0~127	Règle le niveau d'entrée de l'instrument.
Mic Mix	0~127	Règle le niveau du signal du micro ajouté au signal de sortie du vocodeur.
Level	0~127	Règle le niveau de sortie du vocodeur.
MFX Chorus Send Level	0~127	Détermine le niveau d'envoi au chorus du signal de sortie du multi-effet.
MFX Reverb Send Level	0~127	Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie du multi-effet.

Pour conserver vos réglages, sauvegardez le son (p. 48).

04: Edition

Ce chapitre explique comment modifier les Studio Sets, les sons et les effets.

Editer un Studio Set. 44

Edition d'un Tone 46

Edition d'un motif (Pattern) 50

Edition des effets 52

Editer un Studio Set

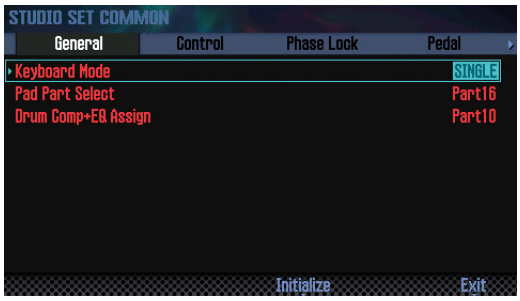
Réglages globaux d'un Studio Set

Vous pouvez effectuer des réglages globaux s'appliquant au Studio Set entier.

1. Appuyez sur le bouton [MENU].

2. Amenez le curseur sur «Studio Set Common» et appuyez sur [ENTER].

La page **«STUDIO SET COMMON»** s'affiche.



Memo

Vous pouvez aussi afficher la page **«STUDIO SET COMMON»** à partir de la page **«STUDIO SET PLAY»** en maintenant le bouton **[SHIFT]** enfoncé et en appuyant sur le bouton **[5] (Studio Common)**.

3. Utilisez les boutons de curseur pour choisir un paramètre puis changez le réglage avec la molette.

Remarque

Les changements apportés au Studio Set sont temporaires. Ils sont perdus si vous coupez l'alimentation ou choisissez un autre Studio Set. Pour conserver vos changements, sauvegardez le Studio Set (p. 45).

Paramètres 'Common'

Memo

Pour en savoir plus sur les paramètres communs, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

Onglet	Explication
General	Spécifie le mode de jeu, la partie des pads et la partie de batterie à laquelle Comp+EQ s'applique.
Control	Détermine les messages MIDI qui piloteront les paramètres si vous utilisez les commandes de son 1~4.
Phase Lock	Activez ce paramètre pour minimiser tout décalage de timing entre des parties utilisant le même canal MIDI.
Pedal	Détermine les messages MIDI qui piloteront les paramètres si vous utilisez des pédales branchées aux prises CTRL 1 et CTRL 2.
S1/S2	Détermine les messages MIDI qui piloteront les paramètres lorsque vous utilisez les boutons **[S1]**/**[S2]**.
Knob	Détermine les messages MIDI qui piloteront les paramètres lorsque vous utilisez les commandes SOUND MODIFY.
D-Beam	Détermine les messages MIDI qui piloteront les paramètres lorsque vous utilisez le contrôleur D-BEAM.
Control Sw	Pour chaque partie, vous pouvez spécifier si les diverses opérations sont activées (ON) ou désactivées (OFF).

Réglages pour chaque partie

Un Studio Set a 16 parties, disposant chacune de réglages propres comme le volume (Level), l'égaliseur (EQ) et la plage de clavier (Keyboard).

1. Affichez la page «PART VIEW» (p. 26).



2. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et utilisez les boutons de curseur **[◀]/[▶]**.

Paramètres de parties

Memo

Pour en savoir plus sur les paramètres de partie, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

Onglet	Explication
Level/Pan	Spécifie pour chaque partie le son, le niveau, le panoramique et les réglages de réception MIDI.
Keyboard	Spécifie la plage de clavier de chaque partie et détermine si l'arpégiateur est activé.
Output/EFX	Détermine la sortie de chaque partie et règle le niveau du signal envoyé au chorus et à la réverbération.
EQ	Réglage de l'égaliseur appliqué à chaque partie.
Pitch	Réglage de hauteur et de portamento de chaque partie.
Scale Tune	Accordage de chaque partie.
Vibrato	Réglage de vibrato de chaque partie.
Offset	Réglages de décalage pour des paramètres comme **«Cutoff»** et **«Resonance»**.
Mono/Poly/Legato	Edition des réglages **«Mono»**, **«Poly»** et **«Legato»** de chaque partie.
Voice Reserve	Détermine le nombre de voix réservées pour chaque partie.
MIDI Rx Filter	Spécifie les messages MIDI reçus par chaque partie.

* Selon le son sélectionné, certains paramètres de partie n'ont aucun effet.

Sauvegarder un Studio Set

Les changements apportés au Studio Set sont temporaires. Ils sont perdus si vous coupez l'alimentation ou choisissez un autre Studio Set. Pour conserver vos changements, sauvegardez le Studio Set.

Remarque

Quand vous sauvegardez le Studio Set, les données de la mémoire de destination sont remplacées par les nouvelles.

1. Appuyez sur le bouton [WRITE].

La fenêtre **«WRITE MENU»** apparaît.



2. Amenez le curseur sur «Studio Set» et appuyez sur [ENTER].

3. Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir la mémoire de destination.

4. Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et entrez un nom.

Bouton/molette	Explication
Molette ou [DEC]/[INC]	Sélection du caractère à entrer.
[◀]/[▶]	Déplacement du curseur à l'écran.
[▲]/[▼]	Alternance entre minuscules et majuscules.
[4] (Delete)	Supprime le caractère à l'emplacement du curseur.
[5] (Insert)	Insère un espace (blanc) à l'emplacement du curseur.
[6] (Cancel)	Annule l'entrée et quitte la page d'attribution de nom.
[7] (OK)	Confirme le nom.

5. Appuyez sur le bouton [7] (OK).

6. Appuyez sur le bouton [7] (Write).

L'écran affiche une demande de confirmation.

Pour annuler l'opération, appuyez sur **[7] (Cancel)**.

7. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

Le Studio Set est sauvegardé.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.

Initialiser un Studio Set (Studio Set Init)

Vous pouvez initialiser le Studio Set sélectionné.

1. Appuyez sur le bouton [MENU].

2. Amenez le curseur sur «Studio Set Init» et appuyez sur [ENTER].

3. Sélectionnez les données à initialiser puis appuyez sur le bouton [7] (Select).

Paramètre	Explication
Studio Set	Tous les réglages du Studio Set sont initialisés.
Sound Control	Le vibrato de chaque partie ainsi que les décalages programmés avec les paramètres suivants sont initialisés. • Cutoff Offset • Resonance Offset • Attack Offset • Decay Offset • Release Offset • Vibrato Rate • Vibrato Depth • Vibrato Delay

L'écran affiche une demande de confirmation.

Pour annuler l'opération, appuyez sur **[7] (Cancel)**.

4. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

Le Studio Set est initialisé.

Remarque

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant cette opération.

Initialiser une partie (Part Init)

Vous pouvez initialiser les réglages de la partie sélectionnée.

1. A la page «PART VIEW» (p. 26), appuyez sur le bouton [5] (Part Init).

L'écran affiche une demande de confirmation.

Pour annuler l'opération, appuyez sur **[7] (Cancel)**.

2. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

La partie est initialisée.

* Le réglage **«Voice Reserve»** n'est pas initialisé.

Remarque

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant cette opération.

Edition d'un Tone

Vous pouvez modifier le son assigné à une partie.

Procédure de base pour l'édition de son

1. **Sélectionnez la partie à laquelle le son est assigné.**
2. **Appuyez sur le bouton [MENU].**
3. **Amenez le curseur sur «Tone Edit» et appuyez sur [ENTER].**

   La page **«TONE EDIT»** s'affiche. La page **«TONE EDIT»** diffère selon le type de Tone sélectionné pour la partie.
4. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.**

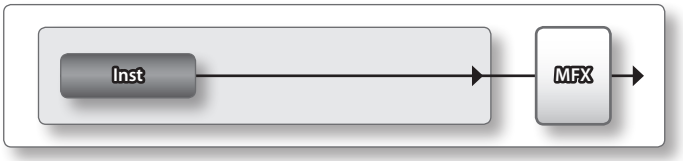
Remarque

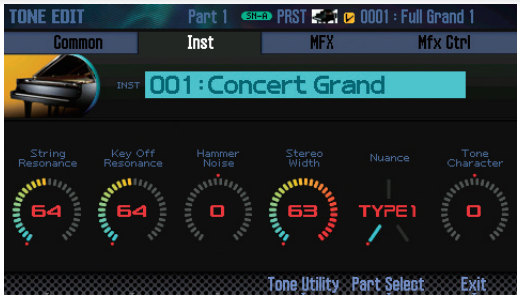
Les changements apportés au son sont temporaires. Ils sont perdus si vous coupez l'alimentation ou choisissez un autre son. Pour conserver vos réglages, sauvegardez le son (p. 48).

Memo

- Vous pouvez aussi afficher la page **«TONE EDIT»** à partir de la page **«STUDIO SET PLAY»** en maintenant le bouton **[SHIFT]** enfoncé et en appuyant sur le bouton **[2] (Tone Edit)**.
- A la page **«TONE EDIT»**, vous pouvez aussi appuyer sur le bouton **[6] (Part Select)** pour changer de partie à éditer.
- Pour en savoir plus sur les paramètres de son, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

Son SuperNATURAL Acoustic (SN-A)



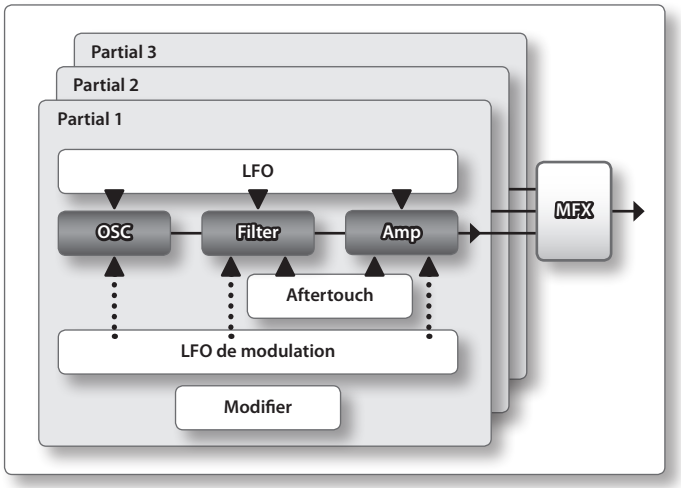


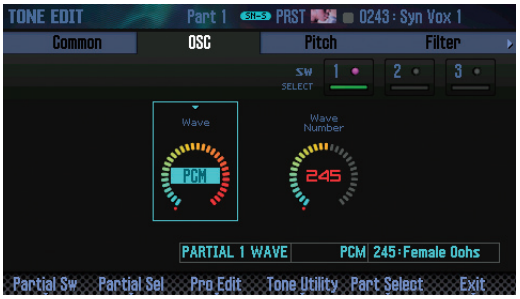
Onglet	Explication
Common	Paramètres s'appliquant à tout le son.
Inst	Réglages pour l'instrument (INST) assigné au Tone. Il s'agit de paramètres détaillés concernant l'instrument.
MFX	Réglages de multi-effet.
MFX Control	Paramètres pour le pilotage du MFX via MIDI.

Inst

Un **«Inst»** est la plus petite unité de son au sein d'un son (Tone) SuperNATURAL Acoustic. Chaque son SuperNATURAL Acoustic est constitué d'un seul **«Inst»**.

Son SuperNATURAL Synth (SN-S)



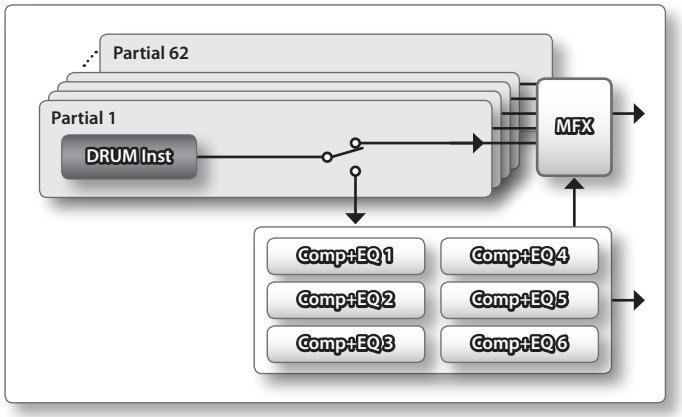


Onglet	Explication
Common	Paramètres s'appliquant à tout le son.
OSC	Paramètres de la forme d'onde à la base du son (Tone).
Pitch	Réglages liés à la hauteur.
Filter	Réglages liés au filtre.
Amp	Réglages liés au volume.
LFO	Réglages du LFO modulant le son.
Modulation LFO	Réglages de la modulation appliquée au son.
Aftertouch	Réglages liés à l'aftertouch. **Memo** Pour utiliser l'aftertouch, assignez-le à une commande SOUND MODIFY ou au contrôleur D-BEAM. Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez **«Réglages globaux d'un Studio Set»** (p. 44) ou **«Réglages globaux du»** (p. 97).
Misc	Réglages d'enveloppes et du temps de portamento.
MFX	Réglages de multi-effet.
MFX Control	Paramètres pour le pilotage du MFX via MIDI.

Partial

Un **«Partial»** est une unité de son au sein d'un son (Tone) SuperNATURAL Synth, SuperNATURAL Drum Kit, d'un son de synthé PCM ou d'un kit de batterie PCM. Ces sons sont constitués de plusieurs Partials.

SuperNATURAL Drum Kit (SN-D)



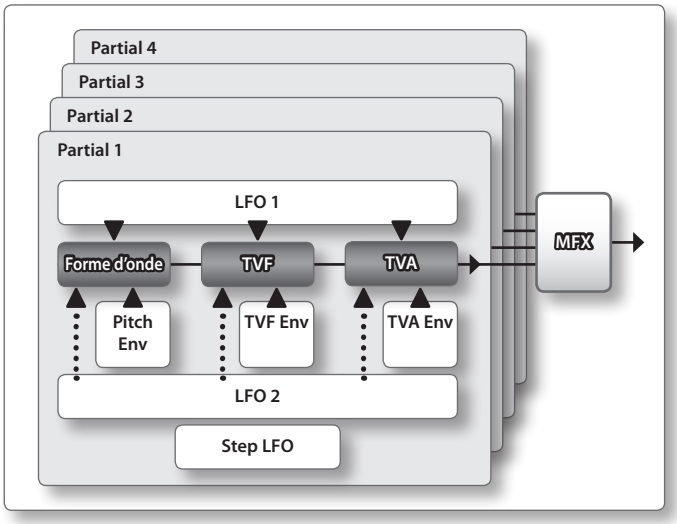


Onglet	Explication
Common	Paramètres s'appliquant à tout le son.
DRUM Inst	Réglages d'instrument pour chaque Partial. **Memo** Vous pouvez appuyer sur une touche pour changer le numéro de Partial à éditer.
Comp	Réglages du compresseur de partie **«Drum Comp+EQ Assign»**.
EQ	Réglages d'égaliseur de partie **«Drum Comp+EQ Assign»**.
MFX	Réglages de multi-effet.
MFX Control	Paramètres pour le pilotage du MFX via MIDI.

Memo

Le paramètre de partie **«Drum Comp+EQ Assign»** figure parmi les paramètres globaux du Studio Set.

Sons de synthé PCM (PCMS)



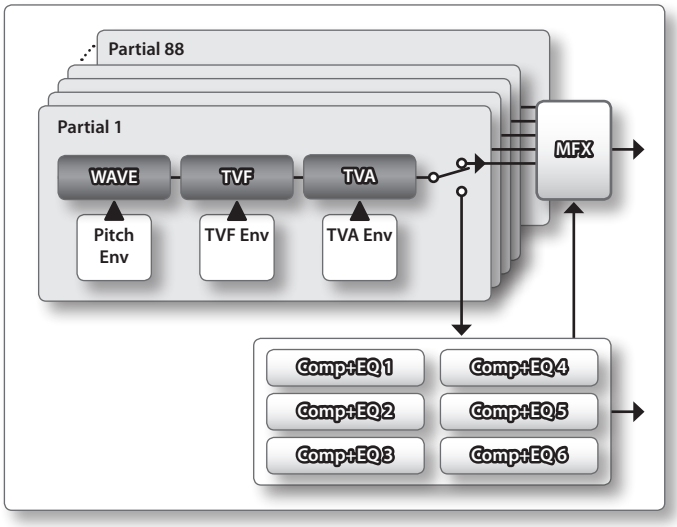


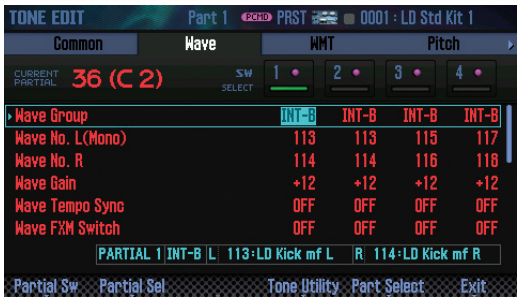
Onglet	Explication
Common	Paramètres s'appliquant à tout le son.
Wave	Paramètres de la forme d'onde à la base du son (Tone).
PMT (Partial Mix Table)	Réglages de combinaisons de Partials et de plage de notes.
Pitch	Réglages liés à la hauteur.
Pitch Env	Paramètres de l'enveloppe de hauteur.
TVF	Réglages liés au filtre.
TVF Env	Paramètres de l'enveloppe TVF.
TVA	Réglages liés au volume.
TVA Env	Paramètres de l'enveloppe TVA.
Output	Réglages liés à la sortie.
LFO 1	Réglages du LFO modulant le son.
LFO 2	
Step LFO	Réglages spécifiant la façon dont les pas (**«steps»**) 1~16 vont moduler le son.
Control	Paramètres liés aux contrôleurs.
Matrix Control1	Réglages de contrôle matriciel (1~4).
Matrix Control2	
Matrix Control3	
Matrix Control4	
MFX	Réglages de multi-effet.
MFX Control	Paramètres pour le pilotage du MFX via MIDI.

Memo

Vous ne pouvez pas modifier les sons de la banque GM2.

Kit de batterie PCM (PCMD)





Onglet	Explication
Common	Paramètres s'appliquant à tout le son.
Wave	Paramètres de la forme d'onde à la base du son (Tone).
WMT (Wave Mix Table)	Réglages de changement de son selon la dynamique du jeu.
Pitch	Réglages liés à la hauteur.
Pitch Env	Paramètres de l'enveloppe de hauteur.
TVF	Réglages liés au filtre.
TVF Env	Paramètres de l'enveloppe TVF.
TVA	Réglages liés au volume.
TVA Env	Paramètres de l'enveloppe TVA.
Output	Réglages liés à la sortie.
Comp	Réglages du compresseur de partie **«Drum Comp + EQ Assign»**.
EQ	Réglages d'égaliseur de partie **«Drum Comp + EQ Assign»**.
MFX	Réglages de multi-effet.
MFX Control	Paramètres pour le pilotage du MFX via MIDI.

Memo

- Vous pouvez appuyer sur une touche pour changer le numéro de Partial à éditer.
- Le paramètre de partie **«Drum Comp+EQ Assign»** figure parmi les paramètres globaux du Studio Set.
- Vous ne pouvez pas modifier les sons de la banque GM2.

Sauvegarder un son/kit de batterie

Les modifications apportées à un son (Tone) ou un kit de batterie (Drum kit) sont perdues quand vous mettez l'instrument hors tension ou sélectionnez un autre Tone/Drum kit. Pour conserver le nouveau son ou kit de batterie, sauvegardez-le.

Remarque

Quand vous sauvegardez vos données (**«Write»**), les données de la mémoire de destination sont remplacées par les nouvelles.

1. **Appuyez sur le bouton [WRITE].**

   La fenêtre **«WRITE MENU»** apparaît.



2. **Amenez le curseur sur «Tone» et appuyez sur [ENTER].**
3. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir la mémoire de destination.**
4. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au son/kit de batterie (p. 45).**
5. **Appuyez sur le bouton [7] (Write).**

   L'écran affiche une demande de confirmation.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.
6. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Le son (Tone)/kit de batterie (Drum Kit) est sauvegardé.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.

Initialiser un son (Tone Initialize)

Vous pouvez initialiser les réglages du son en vigueur.

1. **A la page «TONE EDIT» (p. 46), appuyez sur le bouton [5] (Tone Utility).**
2. **Sélectionnez «Tone Initialize» et appuyez sur le bouton [7] (Select).**

   L'écran affiche une demande de confirmation.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.
3. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Le son ou kit de batterie est initialisé.

Remarque

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant cette opération.

Sélectionner les Partials audibles (Partial Switch)

Vous pouvez sélectionner les Partials/formes d'onde d'un son SuperNATURAL Synth, d'un son de synthé PCM ou d'un kit de batterie PCM.

1. **A la page «TONE EDIT» (p. 46), appuyez sur le bouton [2] (Partial Sw).**
2. **Choisissez les Partials/formes d'onde devant être audibles avec les boutons [4] (Sw 1)~[7] (Sw 4) puis appuyez sur le bouton [2] (Exit).**

Memo

- Pour un son SuperNATURAL Synth, vous pouvez utiliser les boutons [5] (Sw 1)~[7] (Sw 3) pour sélectionner des Partials.
- Vous pouvez sélectionner des Partials avec les pads (p. 84).

Sélectionner les Partials à modifier (Partial Select)

Vous pouvez sélectionner les Partials d'un son SuperNATURAL Synth, d'un SuperNATURAL Drum Kit, d'un son de synthé PCM ou d'un kit de batterie PCM.

1. **A la page «TONE EDIT» (p. 46), appuyez sur le bouton [3] (Partial Sel).**
2. **Choisissez les Partials à éditer avec les boutons [4] (Select 1)~[7] (Select 4) puis appuyez sur le bouton [2] (Exit).**

* Vous ne pouvez pas couper tous les Partials.

Memo

- Pour un son SuperNATURAL Synth, vous pouvez utiliser les boutons [5] (Select 1)~[7] (Select 3) pour sélectionner des Partials.
- Pour un SuperNATURAL Drum Kit, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul Partial.
- Vous pouvez sélectionner des Partials avec les pads (p. 84).

Initialiser un Partial (Partial Initialize)

Voici comment initialiser un Partial d'un son SuperNATURAL Synth, d'un SuperNATURAL Drum Kit, d'un son de synthé PCM ou d'un kit de batterie PCM.

1. **A la page «TONE EDIT» (p. 46), appuyez sur le bouton [5] (Tone Utility).**
2. **Sélectionnez «Partial Initialize» et appuyez sur [7] (Select).**
3. **Sélectionnez le Partial à initialiser puis appuyez sur le bouton [7] (Select).**

L'écran affiche une demande de confirmation.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [7] (Cancel).

4. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

Le Partial est initialisé.

Remarque

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant cette opération.

Copier un Partial (Partial Copy)

Vous pouvez copier les réglages de Partial d'un son SuperNATURAL Synth, d'un SuperNATURAL Drum Kit, d'un son de synthé PCM ou d'un kit de batterie PCM.

1. **A la page «TONE EDIT» (p. 46), appuyez sur le bouton [5] (Tone Utility).**
2. **Sélectionnez «Partial Copy» et appuyez sur [7] (Select).**
3. **Sélectionnez le Partial à copier et le Partial de destination.**

L'écran affiche une demande de confirmation.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [7] (Cancel).

4. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

Le Partial est copié.

Edition d’un motif (Pattern)

Vous n’êtes pas tenu de vous limiter aux motifs d’usine: vous pouvez aussi créer vos propres motifs.

Sauvegardez ensuite le fruit de votre travail sous forme de motif utilisateur.

1. **Sélectionnez le motif à éditer (p. 36).**

2. **A la page «RHYTHM PATTERN» (p. 36), maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [6] (Ptn Edit).**

   La page **«PATTERN EDIT»** s’affiche.

Page ‘PATTERN EDIT’



Fonction des boutons

Bouton	Explication	Page
[2] (Setup)	Détermine la métrique (le type de mesure) et la longueur du motif.	p. 50
[3] (Note Setup)	Spécifie le type, la durée et la dynamique de la note	p. 51
[4] (Clear Step)	Supprime toutes les notes sur l’axe vertical passant par l’emplacement du curseur.	p. 51
[5] (Clear Note)	Supprime toutes les notes sur l’axe horizontal passant par l’emplacement du curseur.	p. 51
[6] (Scale)	Règle la résolution de la grille du motif.	p. 50
[7] (Write)	Sauvegarde le motif.	p. 51
[SHIFT] + [7] (Initialize)	Initialise le motif.	p. 50

Autres sources de contrôle

Contrôleur	Explication
Cursor	Sélectionne la position d’entrée de la note.
Clavier	Détermine la hauteur (comme les boutons de curseur [▲]/[▼]).
[ENTER]	Entre/supprime une note.
[DEC]/[INC]	
[▶]	Reproduit le motif.
[■]	Arrête la reproduction de motif.

Initialiser un motif (Initialize)

Si vous voulez créer un motif intégralement plutôt que de modifier un motif disponible, vous pouvez initialiser le motif.

1. **A la page «PATTERN EDIT», maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [7] (Initialize).**

   L’écran affiche une demande de confirmation.

   Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

2. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Le motif est initialisé.

Régler la métrique et la durée (Setup)

Vous pouvez spécifier la métrique (le type de mesure) et la longueur du motif.

1. **A la page «PATTERN EDIT», appuyez sur le bouton [2] (Setup).**

2. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.**

Paramètre	Réglage	Explication
Métrique du motif	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Métrique (type de mesure) du motif Ce paramètre n’est réglable que pour un motif vide.
Nbre de mesures	1~32	Longueur du motif (nombre de mesures)
	* Ce nombre ne peut pas être inférieur au nombre de mesures contenant des données.	

3. **Pour fermer la fenêtre de configuration, appuyez sur le bouton [6] (Close) ou [EXIT].**

Régler la résolution de la grille (Scale)

Vous pouvez choisir la résolution de la grille.

1. **A la page «PATTERN EDIT», appuyez sur le bouton [6] (Scale).**

   Chaque pression sur le bouton change la résolution de la grille.

Paramètre	Réglage
Scale	Double croche, triple croche, triolet de croches, triolet de doubles croches

Spécifier le type, la durée et la dynamique de la note (Note Setup)

Vous pouvez choisir le type de notes à entrer ainsi que leur durée et leur dynamique.

1. **A la page «PATTERN EDIT» (p. 50), appuyez sur le bouton [3] (Note Setup).**

2. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.**

Paramètre	Réglage	Explication
Note Type	Voyez la section «Valeurs de note».	Sélection de la valeur (rythmique) des notes entrées.
Gate Time	5~200%	Détermine la durée des notes entrées sous forme de pourcentage de la figure de note spécifiée avec «Note Type».
Velocity	1~127	Détermine la dynamique (volume) des notes entrées.
Input by Keyboard	OFF, ON	Si cette fonction est activée, vous pouvez utiliser le clavier pour entrer les notes. * Les 16 touches blanches à partir de l'extrémité droite servent à entrer des notes (les noires sont ignorées). * La force exercée sur la touche détermine le réglage «Velocity» de la note.

3. **Pour fermer la fenêtre d'édition, appuyez sur le bouton [6] (Close) ou [EXIT].**

Valeurs de note

1/32	Triple croche	1/24	Triolet de doubles croches
1/16	Double croche	1/12	Triolet de croches
1/8	Croche	1/6	Triolet de noires
1/4	Noire	1/2	Blanche
1/1	Ronde		

Entrer des notes

1. **A la page «PATTERN EDIT» (p. 50), amenez le curseur à l'endroit où vous voulez entrer une note.**

2. **Appuyez sur le bouton [INC] ou [ENTER] pour entrer une note.**

Memo

- Vous pouvez aussi actionner une touche pour entrer la hauteur (même opération que les boutons de curseur [▲]/[▼]).
- Si vous appuyez une nouvelle fois sur [ENTER] à la position d'une note, cette note est supprimée.
- Les notes sont entrées conformément aux réglages «Note Setup».

Supprimer des notes (Clear Step, Clear Note)

1. **A la page «PATTERN EDIT» (p. 50), amenez le curseur à l'endroit où vous voulez supprimer des notes.**

2. **Appuyez sur un des boutons suivants pour supprimer des notes.**

Bouton	Explication
[DEC] ou [ENTER]	Supprime la note à l'emplacement du curseur.
[3] (Clear Step)	Supprime toutes les notes sur l'axe vertical passant par l'emplacement du curseur.
[4] (Clear Note)	Supprime toutes les notes sur l'axe horizontal passant par l'emplacement du curseur.

Sauvegarder le motif

Si vous coupez l'alimentation ou si vous changez de motif sans sauvegarder le motif que vous avez créé, celui-ci est perdu.

Pour conserver le motif créé, sauvegardez-le dans le FA sous forme de motif utilisateur.

Remarque

Quand vous effectuez une sauvegarde, les données de la mémoire de destination sont remplacées par les nouvelles.

1. **A la page «PATTERN EDIT» (p. 50), appuyez sur le bouton [7] (Write).**

2. **Amenez le curseur sur la mémoire de destination et utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir la mémoire de destination.**

3. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au motif (p. 45).**

4. **Appuyez sur le bouton [7] (Write).**

L'écran affiche une demande de confirmation.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [7] (Cancel).

5. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

Le motif est sauvegardé.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.

Edition des effets

Activer/couper les effets

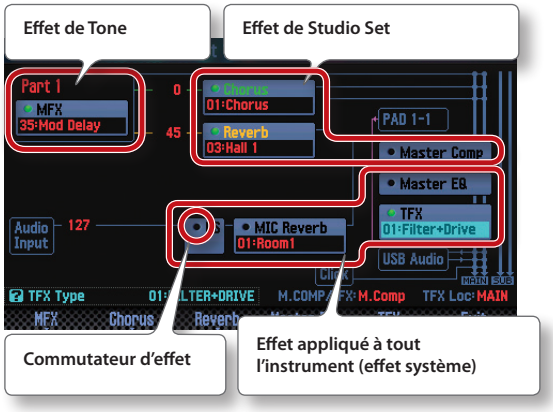
Voici comment activer/couper des effets.

1. Appuyez sur le bouton [MENU].

2. Amenez le curseur sur «Effects Edit» et appuyez sur [ENTER].

La page **«EFFECTS EDIT»** s'affiche.

La page **«EFFECTS EDIT»** permet de régler les paramètres de façon détaillée et de voir le routage des effets.



Memo

Vous pouvez aussi afficher la page **«EFFECTS EDIT»** à partir de la page **«STUDIO SET PLAY»** en maintenant le bouton **[SHIFT]** enfoncé et en appuyant sur le bouton **[3] (Effects Edit)**.

3. Sélectionnez le commutateur d'effet avec les boutons de curseur puis utilisez la molette pour l'activer ou le couper.

Memo

Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

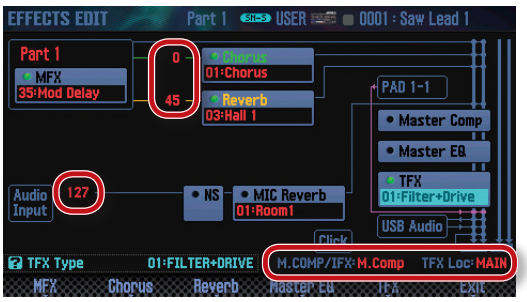
Remarque

Les changements apportés aux réglages d'effets sont temporaires. Ils sont perdus si vous coupez l'alimentation ou choisissez un autre Studio Set ou son (Tone). Pour conserver vos réglages, sauvegardez le son, le Studio Set ou les réglages de système.

- Sauvegarder un Studio Set (p. 45)
- Sauvegarder un son/kit de batterie (p. 48)
- Sauvegarder les réglages de système (p. 97)

Paramètres éditables à la page 'EFFECTS EDIT'

La page **«EFFECTS EDIT»** permet d'effectuer les réglages suivants.



Paramètre		Explication
Studio Set	Chorus Send Level	Spécifie l'intensité du chorus
	Reverb Send Level	Spécifie l'intensité de la réverbération.
	M.COMP/IFX Select	Sélectionne le compresseur master (Master Comp) ou l'effet d'insertion (IFX).
System	Audio Input Level	Règle le niveau d'entrée du signal de la prise AUDIO INPUT.
	TFX Location	Détermine si l'effet total est appliqué au signal du clavier (MAIN) ou au signal d'entrée de la prise AUDIO INPUT.

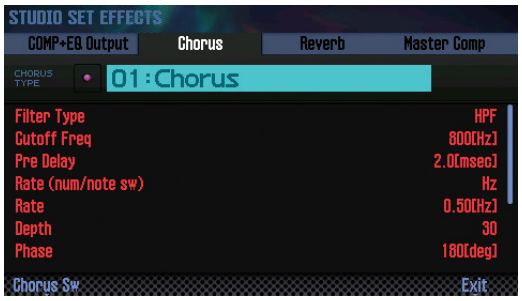
Editer les effets d'un Studio Set

Voici comment changer les réglages d'effet d'un Studio Set.

1. **Affichez la page «EFFECTS EDIT» (p. 52).**

2. **Appuyez sur le bouton d'effet.**

La page **«STUDIO SET EFFECTS»** s'affiche.



Bouton	Explication
[3] (Chorus)	Réglages de chorus.
[4] (Reverb)	Réglages de réverbération.
[SHIFT] + [3] (Comp+EQ Output)	Spécifie la destination de la sortie du compresseur et de l'égaliseur de la partie de batterie. * Valide uniquement si le son de la partie choisie avec **«Drum Comp+EQ Assign»** est un Tone PCMD ou SN-D.
[SHIFT] + [7] (Master Comp)	Réglage final de la compression du son global du Studio Set. * Quand **«M.COMP/IFX Select»** est réglé sur **«Master Comp»**.
[SHIFT] + [7] (IFX)	Réglages de l'effet d'insertion. * Quand **«M.COMP/IFX Select»** est réglé sur **«IFX»**.

3. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.**

Memo

Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

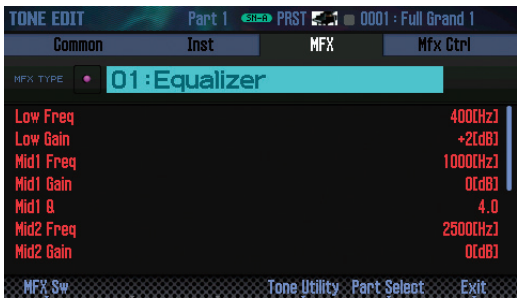
Editer les effets d'un son (Tone)

Vous pouvez modifier les réglages de MFX ou les réglages du compresseur et de l'égaliseur utilisés par la partie de batterie.

1. **Affichez la page «EFFECTS EDIT» (p. 52).**

2. **Appuyez sur le bouton d'effet.**

La page **«TONE EDIT»** s'affiche.



Bouton	Explication
[2] (MFX)	Réglages du multi-effet (MFX)
[SHIFT] + [2] (Comp+EQ)	Réglages du compresseur et de l'égaliseur de la partie de batterie. * Ils ne sont modifiables que si le kit de batterie de la partie 10 est sélectionné. * Valide uniquement si le son de la partie choisie avec **«Drum Comp+EQ Assign»** est un Tone PCMD ou SN-D.

3. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.**

Memo

Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

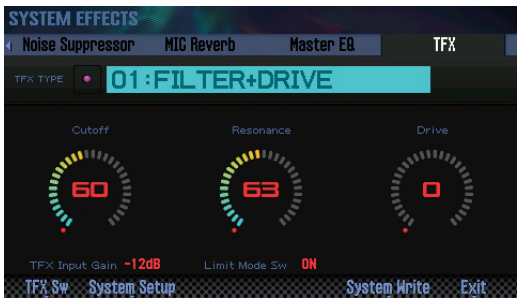
Editer les effets du système

Vous pouvez modifier les réglages d'effet du système (effet appliqué à tout l'instrument).

1. Affichez la page «EFFECTS EDIT» (p. 52).

2. Appuyez sur le bouton d'effet.

La page **«SYSTEM EFFECTS»** s'affiche.



Bouton	Explication
[5] (Master EQ)	Règle l'égaliseur appliqué au signal global du FA.
[6] (TFX)	Réglages de l'effet TFX (total).
[SHIFT] + [4] (Input)	Règle le niveau d'entrée du signal de la prise AUDIO INPUT.
[SHIFT] + [5] (NS)	Réglages du suppresseur de bruit.
[SHIFT] + [6] (MIC Reverb)	Ajoute de la réverbération au signal du micro ou d'un autre dispositif branché à la prise AUDIO INPUT.

3. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Memo

Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

05: Séquenceur (création de morceaux)

Ce chapitre explique comment utiliser le séquenceur pour reproduire, enregistrer et modifier des morceaux.

Reproduire des morceaux 56

Enregistrer un morceau 58

Editer un morceau 63

Sauvegarder/exporter un morceau 74

Reproduire des morceaux

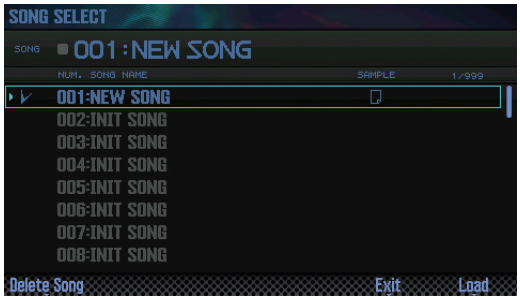
Sélection et production de morceaux

Voici comment sélectionner et écouter un morceau.

1. Appuyez sur le bouton [SONG SELECT].



La page **«SONG SELECT»** s'affiche.



2. Choisissez un morceau en tournant la molette.

3. Appuyez sur le bouton [7] (Load).

Une demande de confirmation apparaît.

4. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

Le morceau est sélectionné.

5. Appuyez sur le bouton [▶].

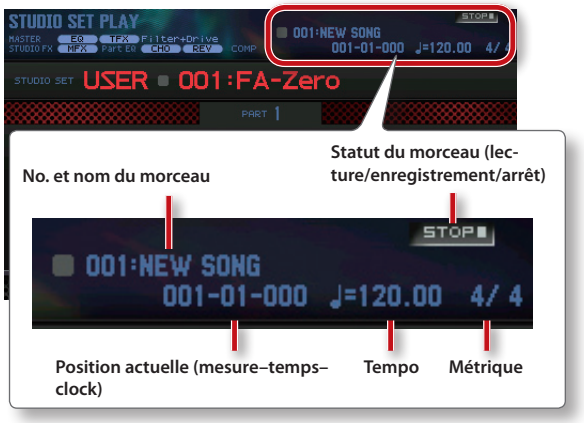
Le morceau démarre.

Opérations avec les boutons

Bouton	Explication
[⏮]	Retourne au début du morceau.
[◀◀]	Recule dans le morceau.
[▶▶]	Avance rapidement dans le morceau.
[■]	Arrête la lecture.

Memo

L'écran affiche des informations sur le morceau.



Régler le tempo du morceau

Vous pouvez régler le tempo du morceau.

1. Tournez la commande [TEMPO].



Memo

- Vous pouvez régler le tempo en tapant sur le bouton **[TAP]** selon le rythme voulu (Tap Tempo). Appuyez au moins trois fois sur le bouton selon le rythme voulu; les intervalles représentent les noires du tempo souhaité.
- Quand vous appuyez sur le bouton **[TAP]**, la page **«Tempo»** apparaît à l'écran. Vous pouvez alors maintenir le bouton **[SHIFT]** enfoncé et actionner la molette pour régler la valeur à droite du point décimal. Si vous appuyez sur le bouton **[6] (Click)**, un métronome bat la mesure selon le tempo choisi. Chaque pression sur le bouton active et coupe alternativement le métronome.
- Le tempo spécifié est sauvegardé avec le morceau.

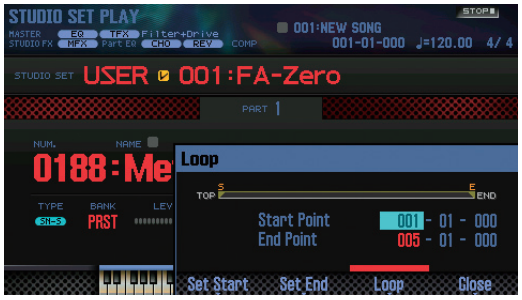
Reproduction en boucle du morceau

Vous pouvez reproduire un passage du morceau en boucle (**«Loop»**).

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [LOOP].



La fenêtre **«Loop»** apparaît.



2. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Paramètre	Réglage	Explication
Start Point	001–	Spécifie la première mesure du passage à mettre en boucle.
End Point	002–	Spécifie la dernière mesure du passage à mettre en boucle. La position définie ici se trouve juste derrière le passage mis en boucle.

* Vous ne pouvez pas aller au-delà de la fin du morceau.

Les boutons permettent d'effectuer les opérations suivantes.

Bouton	Explication
[4] (Set Start)	La mesure actuelle devient le début du morceau.
[5] (Set End)	La mesure actuelle devient la fin du morceau.

3. Appuyez sur le bouton [EXIT].

4. Appuyez sur le bouton [LOOP] (il doit s'allumer).

5. Lancez la reproduction du morceau.

Le passage spécifié est reproduit en boucle.

6. Pour arrêter la boucle, appuyez sur le bouton [LOOP] pour l'éteindre.

Enregistrer un morceau

Le FA permet d'enregistrer un morceau de deux façons.

Mode d'enregistrement	Explication
Enregistrement en temps réel	Cette méthode enregistre en temps réel tout ce que vous jouez sur le clavier et les manipulations des contrôleurs.
Enregistrement pas à pas	Cette méthode d'enregistrement permet d'entrer des notes et des silences un par un. Cette méthode convient surtout pour des passages nécessitant une précision absolue, telles des parties de batterie ou de basse.

Etapes d'un enregistrement

Voici les étapes à suivre pour enregistrer un morceau avec cet instrument.

Préparatifs pour l'enregistrement

1: Sélectionnez le morceau à enregistrer.

2: Sélectionnez le son à enregistrer.

3: Spécifiez la métrique du morceau.

4: Réglez le tempo du morceau.

Enregistrez le morceau Page 59

Enregistrement en temps réel (p. 59)

Enregistrement pas à pas (p. 61)

Edition du morceau Page 63

Editer des données de performance pour des pistes entières (Track Modify) (p. 64)

Edition d'événements individuels (Microscope) (p. 68)

Régler le panoramique et la balance (Mixer) (p. 72)

Sauvegarder le morceau Page 74

Sauvegardez le Studio Set si nécessaire.

Préparation de l'enregistrement

Faites les préparations suivantes pour l'enregistrement.

1: Sélectionnez le morceau à enregistrer.

Sélectionnez la mémoire de morceau (p. 56).

Pour enregistrer un nouveau morceau, choisissez une mémoire vide (INIT SONG).

2: Sélectionnez le son à enregistrer.

Modifiez un Studio Set pour que les sons (Tones) que vous voulez utiliser pour l'enregistrement soient sélectionnés pour chaque piste (p. 44).

Sauvegardez le Studio Set pour que les sons (Tones) choisis soient mémorisés (p. 45).

* Si vous ne sauvegardez pas le Studio Set au moment de l'enregistrement, la reproduction se fera avec les anciens sons.

3: Spécifiez la métrique du morceau.

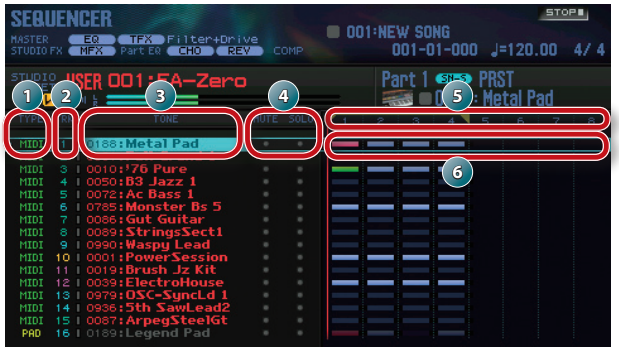
Par défaut, la métrique est réglée sur **«§4/4§»**.

Si vous souhaitez un autre type de mesure (métrique), changez ce réglage (p. 73).

4: Réglez le tempo du morceau.

Réglez le tempo du morceau (p. 56).

Page 'SEQUENCER'



N°	Explication		Page
1	Types de piste		–
	MIDI	Enregistrement du jeu sur le clavier.	
	PAD	Enregistrement de l'utilisation des pads. Vous pouvez assigner une des pistes 1~16 aux pads.	
2	Numéro de piste		–
3	Numéro et nom du son		–
4	Coupure et mise en solo		p. 63
5	Numéro de mesure		–
6	Données enregistrées * Les messages de fin de note ne sont pas affichés.		–
		Il existe des commandes de note et d'autres messages	
		Il existe des messages autres que des commandes de note	
		Messages de note	

Memo

Maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur le bouton **[7]** (▬↔■) pour agrandir l'affichage des réglages de pistes.

Enregistrement en temps réel

Voici comment effectuer un enregistrement en temps réel.

1. **Préparez-vous à l'enregistrement (p. 58).**
2. **Appuyez sur le bouton [SEQUENCER].**



La page **«SEQUENCER»** s'affiche.

3. **Sélectionnez la piste à enregistrer avec les boutons de curseur [▲]/[▼].**
4. **Appuyez sur le bouton [●].**



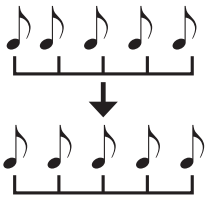
Le bouton **[●]** clignote: le FA est en attente d'enregistrement.

La fenêtre **«Realtime Rec Standby»** apparaît.



5. **Effectuez divers réglages pour l'enregistrement en temps réel.**

Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Paramètre	Réglage	Explication
COUNT IN	Spécifie comment l'enregistrement commence.	
	OFF	L'enregistrement commence dès que vous appuyez sur [▶].
	1 MEAS	Lorsque vous appuyez sur [▶], l'instrument joue d'abord un décompte d'une mesure avant l'endroit choisi. L'enregistrement démarre à partir de la mesure de début.
	2 MEAS	Lorsque vous appuyez sur [▶], l'instrument joue d'abord un décompte de deux mesures avant l'endroit choisi. L'enregistrement démarre à partir de la mesure de début.
	WAIT Note	L'enregistrement peut être lancé en appuyant sur le bouton [▶], une touche du clavier, un pad ou en enfonçant la pédale de maintien.
LOOP SWITCH	OFF, ON	Permet d'activer (ON) ou de couper (OFF) l'enregistrement en boucle.
LOOP LENGTH	001~997	Définit la longueur (en mesures) de la boucle.
INPUT QUANTIZE	La fonction **«Quantize»** corrige automatiquement le timing des notes jouées sur clavier et les pressions sur les pads en vue d'une meilleure stabilité rythmique. Vous pouvez aussi déjà corriger le timing de votre jeu durant l'enregistrement en temps réel. Ce paramètre active ou coupe la quantification en direct.	
	OFF	Le timing n'est pas corrigé durant l'enregistrement.
	GRID	Le timing est corrigé durant l'enregistrement. Cela peut être utile pour des parties de batterie ou de basse. 
	SHUFFLE	Le timing est transformé en rythme **«shuffle»** durant l'enregistrement. Servez-vous en si vous avez du mal à faire groover vos **«shuffles»**.
RESOLUTION	Spécifie la durée de note utilisée comme base de quantification. GRID: 1/32 ( )~1/4 ( ) SHUFFLE: 1/16 ( )~1/8 ( )	
STRENGTH	0~100%	Ce réglage est associé à la grille de quantification: il spécifie à quel point les timings erronés sont corrigés (sur base du réglage **«RESOLUTION»**). Choisissez **«100%»** pour obtenir un timing militaire ou mathématique sur base de la valeur **«RESOLUTION»**. Plus le pourcentage choisi est faible, moins la correction sera draconienne. Notez que **«0%»** signifie que le timing n'est pas corrigé du tout.
RATE	0~100%	Ce réglage est utilisé avec la quantification **«shuffle»**: choisissez **«50%»** si toutes les notes doivent se trouver à distance égale les unes des autres. Plus la valeur est élevée, plus le rythme est syncopé. Rate = 50 % 50 50 50 50 Rate = 90 % 90 10 90 10
TEMPO REC	OFF, ON	Spécifie si les changements de tempo doivent (ON) ou non (OFF) être enregistrés. Pour varier le tempo de votre morceau, vous pouvez enregistrer des changements de tempo sur la piste de tempo. Les changements de tempo préalables sont écrasées par le nouvel enregistrement.
RHY PTN SYNC START	OFF, ON	Spécifie si le motif rythmique actuel doit (ON) ou non (OFF) être lu et enregistré durant l'enregistrement.

Memo

- Si vous utilisez la reproduction en boucle (le bouton **[LOOP]** est allumé), le point de départ correspond au point de départ de l'enregistrement.
- Si vous appuyez sur le bouton **[6] (Click)**, un métronome bat la mesure selon le tempo choisi. Chaque pression sur le bouton active et coupe alternativement le métronome.

6. **Appuyez sur le bouton [▶] ou [7] (Start).**

L'enregistrement démarre et la fenêtre **«Realtime Rec»** apparaît.



Memo

Pour fermer la fenêtre **«Realtime Rec»**, appuyez sur le bouton **[7] (Close)** ou **[▶]**.

Pour l'afficher à nouveau, appuyez sur le bouton **[▶]**.

7. **Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton [■].**

Le bouton **[●]** s'éteint et l'enregistrement s'arrête.

Memo

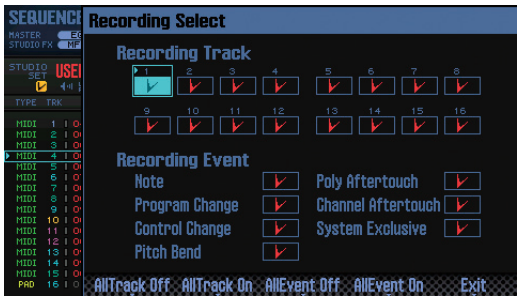
Vous pouvez annuler l'enregistrement (p. 62).

Sélectionner les données à enregistrer (Recording Select)

Vous pouvez sélectionner les données de jeu enregistrées en temps réel.

1. **Dans la fenêtre «Realtime Rec Standby» (p. 59), appuyez sur le bouton [5] (Rec Select).**

La fenêtre **«Recording Select»** apparaît.



2. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.**

Les éléments cochés ( ) sont enregistrés et les autres ne le sont pas.

Pour en savoir davantage sur les données enregistrées, voyez **«Données de jeu dans une piste»** (p. 68).

Bouton	Explication
[3] (AllTrack Off)	Désélectionne toutes les pistes.
[4] (AllTrack On)	Sélectionne toutes les pistes.
[5] (AllEvent Off)	Désélectionne tous les types d'événements.
[6] (AllEventk On)	Sélectionne tous les types d'événements.

3. **Appuyez sur le bouton [7] (Exit).**

La fenêtre **«Recording Select»** se referme.

Supprimer des données durant l'enregistrement (Realtime Erase)

La fonction **«Realtime Erase»** permet d'effacer des données indésirables en cours d'enregistrement. Cette fonction est très utile durant l'enregistrement en boucle car elle permet d'effacer des données sans arrêter l'enregistrement.

1. **Lancez l'enregistrement en temps réel (p. 59).**

2. **Appuyez sur le bouton [5] (Erase).**

La fenêtre **«Realtime Erase»** apparaît.



3. **Effacez les données indésirables.**

Opération	Explication
Effacer des messages système exclusif	Appuyez sur le bouton **[5] (Erase SysEx)**. Tant que vous appuyez sur le bouton, les données sont effacées.
Effacer toutes les données	Appuyez sur le bouton **[6] (Erase All)**. Tant que vous appuyez sur le bouton, les données sont effacées.
Effacer des notes spécifiques	Appuyez sur la touche correspondante. Tant que vous appuyez sur la touche, la note en question est effacée.
Effacer des notes d'une plage choisie	Appuyez sur les touches correspondant à la note la plus aiguë et la plus grave de la plage. Tant que vous maintenez ces touches, les notes de cette plage sont effacées.

4. **Appuyez sur le bouton [7] (Close).**

La fenêtre **«Realtime Erase»** se referme.

Simulation d'enregistrement (Rehearsal Function)

Durant l'enregistrement en temps réel, vous pouvez utiliser la fonction **«Rehearsal»** pour couper momentanément l'enregistrement. Associée à l'enregistrement en boucle, elle vous permet de vous exercer à jouer la phrase suivante avant de l'enregistrer.

1. **Lancez l'enregistrement en temps réel (p. 59).**

2. **Appuyez sur le bouton [6] (Rehearsal) ou [●].**

Le témoin **[REC]** clignote pour indiquer que la fonction **«Rehearsal»** est active. Les notes jouées ne sont donc pas enregistrées.

3. **Appuyez sur le bouton [6] (Rehearsal) ou [●].**

L'enregistrement reprend.

Enregistrement pas à pas

Voici comment effectuer un enregistrement pas à pas.

1. **Préparez-vous à l'enregistrement (p. 58).**

2. **Appuyez sur le bouton [SEQUENCER].**



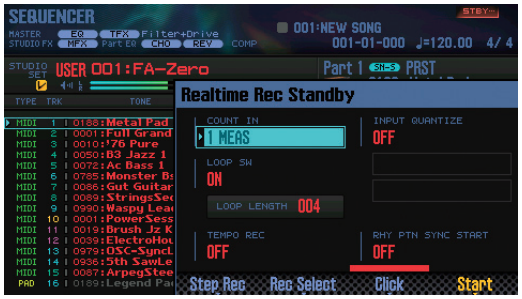
3. **Sélectionnez la piste à enregistrer avec les boutons de curseur [▲]/[▼].**

4. **A la page «SEQUENCER» (p. 59), appuyez sur le bouton [●].**



Le bouton [●] clignote: le séquenceur est en attente d'enregistrement.

La fenêtre **«Realtime Rec Standby»** apparaît.



5. **Appuyez sur le bouton [4] (Step Rec).**

La fenêtre **«Step Rec Standby»** apparaît.

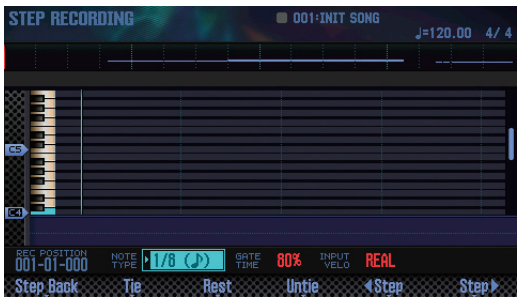


6. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour préciser le point de départ de l'enregistrement pas à pas.**

* Si le morceau ne contient pas encore d'enregistrement, vous ne pouvez pas spécifier le point de départ.

7. **Appuyez sur le bouton [7] (Start).**

La page **«STEP RECORDING»** s'affiche.



8. **Effectuez des réglages pour les notes à entrer.**

Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Paramètre	Réglage	Explication
Note TYPE	1/64 ( )– 2/1 ( )	Spécifie la durée des notes à insérer. Le symbole choisi détermine la durée séparant le déclenchement de deux notes successives.
GATE TIME	1~100%	Définit le temps de maintien (Gate Time) par rapport à la durée choisie. Le temps de maintien correspond à la durée entre l'activation et la coupure de note. Une valeur basse produit un effet staccato, tandis qu'une valeur élevée produit un effet legato. Dans la plupart des cas, la valeur **«80%»** devrait convenir.
INPUT VELO	REAL, 1~127	Détermine la dynamique de la note (force de frappe). Choisissez **«REAL»** pour utiliser la force de frappe exercée sur la touche du clavier. Sinon, choisissez la valeur souhaitée en vous basant sur les indications suivantes: **«p»** (piano)= 60, **«mf»** (mezzo forte)= 90 et **«f»** (forte)= 120.

9. **Entrez des notes.**

1. **Appuyez sur le bouton [6] (◀ Step) ou le bouton [7] (Step ▶) pour aller à l'endroit où vous voulez entrer une note.**
2. **Actionnez une touche sur le clavier ou un pad.**

Les boutons permettent d'effectuer les opérations suivantes.

Bouton	Explication
[2] (Step Back)	Supprime la note entrée en dernier lieu.
[3] (Tie)	Relie la note précédente à la note actuelle, la rendant plus longue.
[4] (Rest)	Entre un silence. N'oubliez pas de choisir au préalable la durée du silence.
[5] (Untie)	Supprime la liaison entrée en dernier lieu.
[6] (Step ◀)	Recule la position actuelle conformément au type de note choisi.
[7] (Step ▶)	Avance la position actuelle conformément au type de note choisi.
[▲]/[▼]	Décale la plage de notes affichée vers le haut ou le bas.

10. **Répétez les étapes 8 et 9 autant de fois que nécessaire.**

11. **Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton [■].**

Le bouton [●] s'éteint et l'enregistrement pas à pas s'arrête.

Memo

Vous pouvez annuler l'enregistrement (p. 62).

Rapport entre la valeur et la durée des notes

Le tableau suivant montre le rapport entre la valeur et la durée des notes.

Le séquenceur du FA propose une résolution de 480 clocks par noire (TPQN). Chaque noire a donc une durée de 480 clocks.

Note	Durée	Note	Durée
𝅘𝅥𝅯	30	𝅘𝅥𝅮	240
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	40	𝅗𝅥𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮	320
𝅘𝅥𝅯.	45	𝅘𝅥𝅮.	360
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	60	𝅗𝅥	480
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	80	𝅗𝅥𝅗𝅥𝅗𝅥	640
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	90	𝅗𝅥.	720
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	120	𝅗𝅥	960
𝅘𝅥𝅰𝅘𝅥𝅰𝅘𝅥𝅰	160	𝅝	1920
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	180	𝅜	3840

Memo

La durée entrée durant l'enregistrement pas à pas correspond à la durée originale (de la valeur de note) multipliée par la valeur du paramètre **«GATE TIME»**. Exemple: si vous réglez **«GATE TIME»** sur **«80%»** pour ensuite entrer une noire, celle-ci aura une durée de 480 x 0,8 = 384.

Annuler un enregistrement ou une modification (Undo/Redo)

Vous pouvez annuler le dernier enregistrement ou la modification la plus récente avec la fonction **«Undo»**. **«Redo»** vous permet de rétablir une opération annulée.

Retrouver l'état antérieur (Undo)

1. **A la page «SEQUENCER» (p. 59), maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [6] (Undo).**

L'enregistrement ou la modification que vous venez de faire est annulé(e) (**«Undo»**).

Annuler l'annulation (Redo)

1. **A la page «SEQUENCER» (p. 59), maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [6] (Redo).**

L'enregistrement ou la modification que vous venez d'annuler (**«Undo»**) est rétabli(e) (**«Redo»**).

Editer un morceau

Voici comment modifier un morceau enregistré.

Spécifier le générateur de sons piloté par chaque piste

Vous pouvez choisir la destination des signaux de chaque piste. Cela vous permet de reproduire un morceau avec un module externe en plus du générateur de sons interne du FA.

1. **A la page «SEQUENCER» (p. 59), maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [3] (Song Util).**
2. **Amenez le curseur sur «Track Settings» et appuyez sur [7] (Select).**
3. **Utilisez les boutons [▲]/[▼] et la molette pour changer le réglage.**

Réglage	Explication
INT	Pilotage du générateur de sons du FA.
EXT	Pilotage d'un module externe branché à la prise MIDI OUT.
BOTH	Pilotage du générateur de sons interne et d'un module externe.
OFF	La piste ne transmet pas de données.

4. **Appuyez sur le bouton [7] (Exit).**

Couper une partie (MUTE)

Durant la reproduction du morceau, vous pouvez couper une partie pour la rendre inaudible.

1. **Affichez la page «SEQUENCER» (p. 59).**
2. **Amenez le curseur sur le commutateur «MUTE» de la piste à couper.**



3. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour couper/rétablir le son.**

Memo

Vous pouvez utiliser les pads pour activer/désactiver le commutateur MUTE (p. 84).

Isoler une partie (SOLO)

Durant la reproduction, vous pouvez n'écouter que la partie sélectionnée.

1. **Affichez la page «SEQUENCER» (p. 59).**
2. **Amenez le curseur sur le commutateur «SOLO» de la piste à isoler.**



3. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour activer/désactiver le commutateur SOLO.**

Memo

Vous pouvez utiliser les pads pour activer/désactiver le commutateur SOLO (p. 84).

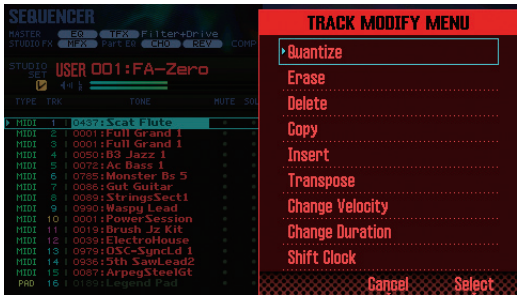
Edition de données de jeu pour des pistes entières (Track Modify)

Procédure de base pour 'Track Modify'

Les fonctions **«Track Modify»** permettent d'éditer les données de jeu sur une plage déterminée.

1. A la page «SEQUENCER» (p. 59), maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [4] (Track Modify).

La fenêtre **«TRACK MODIFY MENU»** apparaît.



2. Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner un élément et appuyez sur le bouton [ENTER].

3. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur et réglez-le avec la molette.

4. Appuyez sur le bouton [7] (Execute).

Une demande de confirmation apparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

5. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

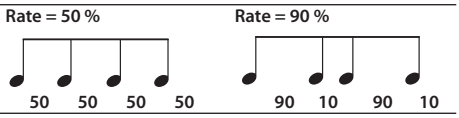
Le changement est effectué.

Memo

Vous pouvez annuler (**«Undo»**) le changement (p. 62).

Elément	Paramètre	Réglage	Explication
Quantize	**Correction du timing (Quantize)** Cette fonction quantifie des données déjà enregistrées. **Memo** La fonction **«Quantize»** change uniquement le timing des notes (début et fin des notes) et n'a aucune incidence sur les autres types de commandes. Il peut dès lors arriver que les notes démarrent et se terminent au bon moment alors que le pitch bend, la modulation etc. reste inaudible ou semble même aléatoire.		
	TRACK	Permet de choisir les pistes à quantifier.	
		Track All	Pistes 1~16
		Track1~Track16	La piste choisie
	MEASURE	001~END	Spécifie la plage de mesures à quantifier.
	QUANTIZE TYPE	Spécifie comment la quantification est effectuée.	
		GRID	La quantification est basée sur la grille sous-jacente. Cela peut être utile pour des parties de batterie ou de basse. 
		SHUFFLE	La quantification est basée sur un rythme de **«shuffle»**. Utilisez cette fonction pour produire un rythme syncopé ou un effet swing.
	Resolution	Définit la durée de note servant de référence pour la quantification. GRID: 1/32 ( )~1/4 ( ) SHUFFLE: 1/16 ( )~1/8 ( ) En mode Grid, il convient de choisir la durée la plus brève utilisée dans le passage à corriger. * Si vous tentez d'ajouter un effet **«shuffle»** à un passage au timing plutôt aléatoire, le résultat risque d'être décevant. Pour y remédier, corrigez d'abord le passage en mode Grid puis transformez-le en mode Shuffle.	

Pour en savoir plus sur la procédure de base des fonctions «Track Modify», voyez p. 64.

Elément	Paramètre	Réglage	Explication
Quantize	Strength	0~100%	Ce paramètre s'applique à la quantification en mode Grid. Il sert à spécifier l'intensité de la correction du timing demandé avec «Grid Resolution». La valeur «100%» signifie que le timing des notes concernées est corrigé de façon à correspondre exactement aux positions définies par «Grid Resolution». Plus le pourcentage est faible, moins les corrections sont draconiennes. Avec le réglage «0%», aucune correction n'est effectuée.
	Rate	Ce paramètre s'applique à la quantification en mode Shuffle. La valeur «50%» place toutes les notes à une distance identique. Choisissez un pourcentage plus élevé pour obtenir le swing voulu.	
	RANGE MIN, RANGE MAX	Définit la plage de notes à quantifier.	
Erase	**Effacer des données de jeu (Erase)**	Cette fonction efface toutes les données de jeu de la plage définie. Même si vous effacez toutes les données, les mesures (désormais vides) restent en place.	
	TRACK	Définit les pistes contenant les données à effacer.	
		Track All	Les pistes 1~16 et la piste de tempo
		Track1~Track16	La piste choisie
		Tempo	Piste de tempo
	MEASURE	001~END	Définit les mesures dont les données sont supprimées.
	EVENT	Spécifie le type de données à effacer. * «Tempo» n'est disponible que lorsque «TRACK» est réglé sur «Tempo».	
		ALL	Toutes les données de jeu
		Note	Messages de note
		Program Change	Changements de programme
		Control Change	Commandes de contrôle
		Pitch Bend	Messages pitch bend
		Poly Aftertouch	Aftertouch polyphonique
		Channel Aftertouch	Aftertouch de canal
		System Exclusive	Aftertouch de système
		Tempo	Données de tempo
	Range Min, Range Max	Lorsque'«EVENT» est réglé sur «Note», «Poly Aftertouch», «Control Change» ou «Program Change», vous pouvez aussi spécifier une plage. «Range Min» constitue la valeur minimum et «Range Max» la valeur maximum de la plage. **Memo** • Pour effacer toutes les notes ou tous les messages d'aftertouch polyphonique, réglez «Range Min» sur «C1» et «Range Max» sur «G9». Pour n'effacer que la note «C4», réglez «Range Min» et «Range Max» sur «C4». Pour effacer la plage comprise entre «C3» et «C4», réglez «Range Min» sur «C3» et «Range Max» sur «C4». • Pour effacer toutes les commandes de contrôle (CC), réglez «Range Min» sur «0» et «Range Max» sur «127». Pour effacer tous les numéros de programme, réglez «Range Min» sur «1» et «Range Max» sur «128». Pour n'effacer que le numéro «4», réglez «Range Min» et «Range Max» sur «4». Pour effacer les numéros 3~14, réglez «Range Min» sur «3» et «Range Max» sur «14».	
Delete	**Supprimer des mesures indésirables (Delete)**	Cette fonction supprime les mesures de la région spécifiée et raccourcit donc les pistes en question. Si vous supprimez des mesures de toutes les pistes, la durée du morceau diminue proportionnellement.	
	TRACK	Spécifie les pistes à éditer.	
		Track All	Les pistes 1~16, la piste de métrique et la piste de tempo.
		Track1~Track16	La piste choisie
		Tempo	Piste de tempo
	MEASURE	001~END	Définit la plage de mesures à effacer.
Copy	**Copier des données de jeu (Copy)**	Cette fonction copie les données de jeu de la plage choisie. Elle vous permet de réutiliser plusieurs fois les même phrases.	
	SRC TRACK	Spécifie la ou les pistes sources.	
		ALL	Les pistes 1~16, la piste de métrique et la piste de tempo.
		Track1~Track16	La piste choisie
		TEMPO	Piste de tempo
	SRC MEASURE	001~END	Définit (en mesures) la plage à copier.

Pour en savoir plus sur la procédure de base des fonctions «Track Modify», voyez p. 64.

Elément	Paramètre	Réglage	Explication
Copy	DEST TRACK	Définit la piste de destination pour la copie. **Memo** • Si «SRC TRACK» est réglé sur «Track All», «DEST TRACK» utilise obligatoirement «Track All». • Si «SRC TRACK» est réglé sur «Tempo», «DEST TRACK» utilise obligatoirement «Tempo».	
		Track All	Les pistes 1~16, la piste de métrique et la piste de tempo.
		Track1~Track16	La piste choisie
		Tempo	Piste de tempo
	DEST MEASURE	001~END	Spécifie la mesure où la copie doit être insérée. Si la copie doit se trouver à la fin du morceau, choisissez «END».
	COPY MODE	Spécifie ce que deviennent les données se trouvant déjà à l'endroit choisi pour la copie.	
		MIX	Les données copiées sont ajoutées aux données se trouvant à l'endroit de destination.
		REPLACE	Les données copiées remplacent les données se trouvant à l'endroit de destination.
	COPY TIMES	1~998 (maximum)	Définit le nombre de fois que les données sont copiées.
	EVENT	Spécifie le type de données à copier. Pour en savoir plus, voyez «EVENT» (p. 65).	
	Range Min, Range Max	Pour en savoir plus, voyez «Range Min, Range Max» (p. 65).	
Insert	**Insérer des mesures vides (Insert)**		
	Cette fonction insère une ou plusieurs mesures vides à la position spécifiée. Comme vous pouvez spécifier la métrique des mesures à insérer, cette fonction vous permet, par exemple, d'ajouter les passages plus complexes après un enregistrement initial en temps réel.		
	TRACK	Définit la (les) piste(s) où les mesures vides sont insérées.	
		Track All	Les pistes 1~16, la piste de métrique et la piste de tempo.
		Track1~Track16	La piste choisie
		Tempo	Piste de tempo
	MEASURE	001~END	Définit l'endroit où les nouvelles mesures sont insérées.
	LENGTH	001–ALL	Définit le nombre de mesures à insérer.
Transpose	**Transposition (Transpose)**		
	Cette fonction transpose les notes de la plage spécifiée. La plage de réglage s'étend sur ±24 demi-tons. Servez-vous de cette fonction si vous devez changer de tonalité ou pour créer facilement une modulation.		
	TRACK	Permet de choisir les pistes à transposer.	
		Track All	Pistes 1~16 (la piste 10 n'est jamais transposée.)
		Track1~Track16	La piste choisie
	MEASURE	001~END	Définit la plage de mesures à transposer.
	Note MIN, Note MAX	Définit la plage de notes à transposer. Voici un exemple: pour transposer uniquement les notes comprises entre le «C3» et le «C4», réglez «Note MIN» sur «C3» et «Note MAX» sur «C4».	
Change Velocity	**Modifier la dynamique (Change Velocity)**		
	Cette fonction change la dynamique (force de frappe) de la plage définie.		
	TRACK	Spécifie les pistes dont la dynamique doit changer.	
		Track All	Pistes 1~16
		Track1~Track16	La piste choisie
	MEASURE	001~END	Définit la plage de mesures où la dynamique change.
	VALUE	–99~+99	Détermine la valeur à ajouter/soustraire aux valeurs de dynamique enregistrées.
	Note MIN, Note MAX	Plage de notes dont la dynamique doit changer Voici un exemple: pour modifier uniquement les notes comprises entre le «C3» et le «C4», réglez «Note MIN» sur «C3» et «Note MAX» sur «C4».	

Pour en savoir plus sur la procédure de base des fonctions «Track Modify», voyez p. 64.

Elément	Paramètre	Réglage	Explication
Change Duration	**Modifier la durée des notes (Change Duration)**		
	Cette fonction change la durée des notes de la plage définie. Elle peut vous dépanner lorsqu'un passage vous semble trop sec ou, au contraire, trop lyrique.		
	TRACK	Spécifie les pistes dont la durée des notes doit changer.	
		Track All	Pistes 1~16
		Track1~Track16	La piste choisie
	MEASURE	001~END	Définit la plage de mesures où la durée des notes doit changer.
	VALUE	–960~+960	Spécifie la valeur à ajouter/soustraire aux durées actuelles des notes.
	Note MIN, Note MAX	Définit la plage de notes où la durée doit changer. Voici un exemple: pour modifier uniquement les notes comprises entre le «C3» et le «C4», réglez «Note MIN» sur «C3» et «Note MAX» sur «C4».	
Shift Clock	**Décaler des données de jeu (Shift Clock)**		
	Cette fonction permet de décaler les données de la plage choisie par unités de clocks. Un léger décalage vous permet de créer une impression plus «pressée» ou, au contraire, plus «décontractée». * Notez que la fonction «Shift Clock» ne peut pas décaler les messages au-delà du début du morceau et s'arrêtera donc au début. Si, par contre, les données sont décalées vers la fin du morceau, ce dernier devient automatiquement plus long. Les mesures ajoutées pendant cette opération adoptent la métrique de la mesure qui était à l'origine la dernière du morceau.		
	TRACK	Spécifie les pistes à décaler.	
		Track All	Les pistes 1~16 et la piste de tempo
		Track1~Track16	La piste choisie
		Tempo	Piste de tempo
	MEASURE	001~END	Spécifie les mesures dans lesquelles les données doivent être décalées par clocks.
	VALUE	–960~+960	Spécifie le nombre de clocks à ajouter/soustraire des positions actuelles des données concernées.
	EVENT	Spécifie le type de données à décaler. Pour en savoir plus, voyez «EVENT» (p. 65).	
	Range Min, Range Max	Pour en savoir plus, voyez «Range Min, Range Max» (p. 65).	

Edition d'éléments individuels des données de jeu (Microscope)

«Microscope» permet d'éditer des événements individuels des données de jeu d'un morceau, comme les messages MIDI et les données de tempo.

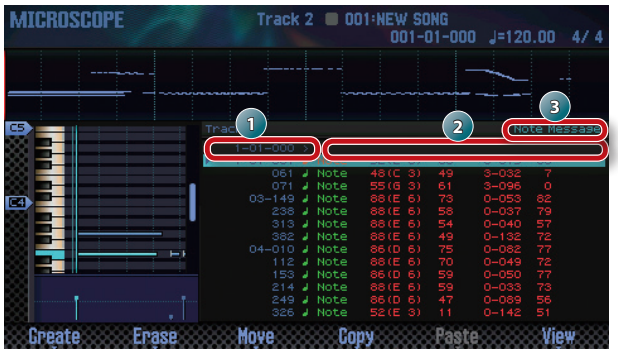
1. A la page «SEQUENCER» (p. 59), maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [5] (Microscope).

La page «MICROSCOPE» s'affiche.

Memo

Vous pouvez annuler («Undo») le changement effectué (p. 62).

Page 'MICROSCOPE'



N°	Explication
1	Position des données: mesure (Meas) – temps (Beat) – clock (Tick)
2	Type de donnée
3	Nom officiel du type de données indiqué par le curseur.

Fonction des boutons

Bouton	Explication	Page
[2] (Create)	Insérer des données.	p. 69
[3] (Erase)	Effacer des données.	p. 69
[4] (Move)	Déplacer des données.	p. 70
[5] (Copy)	Copier des données.	p. 70
[6] (Paste)	Coller les dernières données copiées.	
[7] (View)	Sélection de la piste à éditer. Vous pouvez restreindre l'affichage à un seul type de données.	p. 69
[SHIFT] + [7] (↔)	Modifie l'affichage du rouleau de pianola.	–

Autres sources de contrôle

Contrôleur	Explication
Curseur	Sélectionne le type de données ou le paramètre à éditer.
Molette	Modifie la valeur.
[DEC]/[INC]	
[ENTER]	Transmission de l'événement choisi. Dans le cas d'un message de note, la note est jouée.

Données de jeu dans une piste

Une piste (Track) peut contenir les données de jeu suivantes.

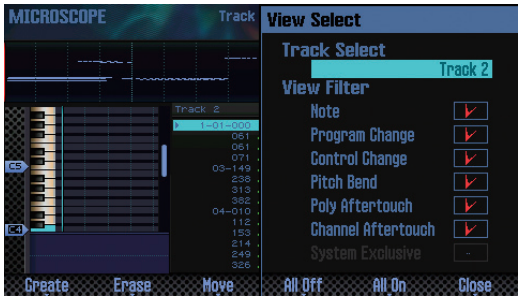
Données de jeu	Explication
Note	**Messages de note** Ces messages MIDI représentent des notes. Ces messages comprennent les informations suivantes (de gauche à droite): le numéro de note (Note Number), sa valeur de dynamique (On Velocity) initiale, la durée (Duration) et la dynamique de relâchement (Off Velocity).
Program Change	**Changements de programme** Ces messages MIDI sélectionnent des sons/mémoires. Le numéro de programme (PC) sélectionne le son.
Control Change	**Commandes de contrôle** Ces messages MIDI appliquent divers effets comme la modulation ou l'expression. Le numéro CC spécifie la fonction de la commande tandis que la valeur (Value) spécifie l'intensité.
Pitch Bend	**Messages pitch bend** Ces messages MIDI changent la hauteur. La valeur (Value) définit l'intensité du changement de hauteur.
Poly Aftertouch	**Aftertouch polyphonique** Ces messages MIDI appliquent l'aftertouch aux touches individuelles. De gauche à droite, les paramètres sont le numéro de note (Note Number) et l'intensité de l'aftertouch (Value).
Channel Aftertouch	**Aftertouch de canal** Ces messages MIDI appliquent l'aftertouch à un canal MIDI entier. La valeur (Value) spécifie l'intensité de l'effet aftertouch.
System Exclusive	**Messages système exclusif (SysEx)** Ces messages MIDI servent à régler des paramètres propres au FA (comme les paramètres de sons). Entrez des données comprises entre «F0» et «F7».
Tempo Change	**Changement de tempo** Les données de tempo se trouvant sur la piste de tempo. Les valeurs (Value) déterminent la vitesse (le tempo) de lecture.
Time Signature	**Métrique** Les informations en rapport avec la métrique se trouvent sur la piste de métrique.

Sélectionner la piste à éditer/les données de jeu à afficher (View)

Vous pouvez sélectionner la piste à éditer ainsi que les données de jeu à afficher.

1. A la page «MICROSCOPE» (p. 68), appuyez sur le bouton [7] (View).

La fenêtre «View Select» apparaît.



2. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur et réglez-le avec la molette.

Sélection de la piste à modifier

Amenez le curseur sur «Track Select» et sélectionnez la piste à éditer.

Affichage de données de jeu spécifiques

Les données cochées ( ) sont affichées. Désélectionnez les données que vous ne voulez pas voir.

Pour en savoir davantage sur les données de jeu, voyez ««Données de jeu dans une piste» (p. 68)».

Bouton	Explication
[5] (All Off)	Désélectionne tous les types.
[6] (All On)	Sélectionne tous les types.

3. Appuyez sur le bouton [7] (Close).

La fenêtre «View Select» se ferme.

Insérer des données de jeu (Create)

Voici comment insérer de nouvelles données de jeu à un endroit précis de la piste.

1. A la page «MICROSCOPE» (p. 68), appuyez sur le bouton [2] (Create).

La fenêtre «Create Event» apparaît.



2. Utilisez les boutons [▲]/[▼] pour choisir les données de jeu à insérer.

Memo

- Pour en savoir davantage sur les données de jeu, voyez ««Données de jeu dans une piste» (p. 68)».
- Les données «System Exclusive» ne peuvent être insérées que dans la piste 1.

3. Appuyez sur le bouton [7] (Execute).

Les données de jeu sont insérées.

4. Ajustez les réglages des données de jeu.

Effacer des données de jeu (Erase)

Voici comment effacer un événement spécifique.

* Il est impossible d'effacer la métrique («time signature») au début de la piste Time Signature.

1. Affichez la page «MICROSCOPE» (p. 68).

2. Sélectionnez les données à effacer avec les boutons de curseur [▲]/[▼].

3. Appuyez sur le bouton [3] (Erase).

Les données de jeu sont effacées.

Déplacer des données de jeu (Move)

Voici comment déplacer un événement spécifique.

* Vous ne pouvez pas déplacer de données dans la piste de tempo ou de métrique (Time Signature).

1. Affichez la page «MICROSCOPE» (p. 68).

2. Sélectionnez les données de jeu à déplacer avec les boutons de curseur [▲]/[▼].

Memo

Si vous voulez déplacer plusieurs éléments à la fois, maintenez le bouton **[SHIFT]** enfoncé et utilisez les boutons de curseur [▲]/[▼].

3. Appuyez sur le bouton [4] (Move).

La fenêtre **«Move Event»** apparaît.



4. Choisissez l'emplacement de destination.

Amenez le curseur sur le réglage à modifier et servez-vous de la molette pour le changer.

5. Appuyez sur le bouton [7] (Execute).

Les données de jeu sont déplacées.

Copier/coller des données de jeu (Copy/Paste)

Voici comment copier et coller des données de jeu à l'emplacement spécifié. Cette fonction est pratique lorsque vous souhaitez utiliser des données identiques plusieurs fois.

* Vous ne pouvez pas copier de données de la piste de tempo ou de métrique.

1. Affichez la page «MICROSCOPE» (p. 68).

2. Sélectionnez les données de jeu à copier avec les boutons de curseur [▲]/[▼].

3. Appuyez sur le bouton [5] (Copy).

Les données de jeu sont copiées.

4. Appuyez sur le bouton [6] (Paste).

La fenêtre **«Paste Event»** apparaît.



5. Choisissez l'emplacement de destination.

Amenez le curseur sur le réglage à modifier et servez-vous de la molette pour le changer.

6. Appuyez sur le bouton [7] (Execute).

Les données de jeu sont collées.

Changer le tempo au cours du morceau

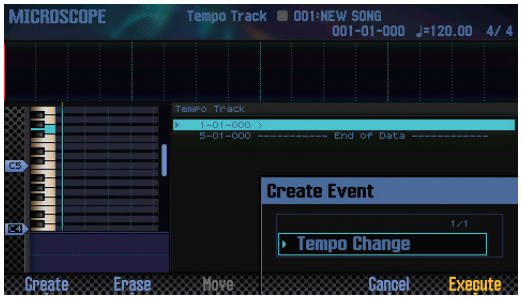
Pour changer de tempo au cours du morceau, insérez un changement de tempo (Tempo Change) dans la piste de tempo. Une fois cette position atteinte, la reproduction du morceau adopte ce tempo.

Memo

Pour produire des changements progressifs de tempo (ritardando ou accelerando), nous vous conseillons d'utiliser la fonction d'enregistrement de tempo (p. 59).

1. **Choisissez la piste de tempo (p. 69).**
2. **Appuyez sur le bouton [2] (Create).**

   La fenêtre **«Create Event»** apparaît et **«Tempo Change»** est sélectionné.



3. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**
4. **Choisissez la position d'insertion.**

   Amenez le curseur sur le réglage à modifier et servez-vous de la molette pour le changer.
5. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**

   Un changement de tempo est inséré.
6. **Choisissez le tempo voulu.**

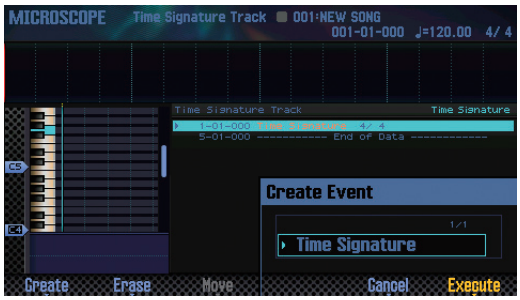
Changer la métrique au cours du morceau

Pour changer la métrique au cours du morceau, insérez un changement de métrique (Time Signature). Une fois cette position atteinte, la reproduction du morceau adopte la nouvelle métrique.

* Il est impossible de changer la métrique au milieu d'une mesure. Changez la métrique en début de mesure.

1. **Sélectionnez la piste Time Signature (métrique) (p. 69).**
2. **Appuyez sur le bouton [2] (Create).**

   La fenêtre **«Create Event»** apparaît et **«Time Signature»** est sélectionné.



3. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**
4. **Choisissez la position d'insertion.**

   Amenez le curseur sur le réglage à modifier et servez-vous de la molette pour le changer.
5. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**

   Le changement de métrique est inséré.
6. **Entrez la métrique voulue.**

Régler le panoramique et la balance (Mixer)

La page **«MIXER»** permet de régler la position dans l'image sonore (panoramique) ainsi que le volume de chaque piste (balance).

* Les réglages effectués à la page **«MIXER»** sont sauvegardés dans le Studio Set. Pour conserver les changements effectués à la page **«MIXER»**, sauvegardez le Studio Set (p. 45).

1. A la page «SEQUENCER» (p. 59), maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [2] (Mixer).

La page **«MIXER»** s'affiche.

Memo

Vous pouvez aussi afficher la page **«MIXER»** en maintenant le bouton **[SHIFT]** enfoncé et en appuyant sur le bouton **[SEQUENCER]**.

2. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.

Page 'MIXER'



N°	Explication	Page
1	Numéro de partie	–
2	Coupure et mise en solo	p. 63
3	Réglage de chorus (Chorus Send)	p. 52
4	Réglages de réverb (Reverb Send)	p. 52
5	Panoramique (Pan)	p. 44
6	Réglage de volume (Level)	p. 44

Effacer le morceau de la zone temporaire (Song Clear)

Vous pouvez effacer les données de jeu se trouvant dans la mémoire temporaire (p. 14).

1. A la page «SEQUENCER» (p. 59), maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [3] (Song Util).

La fenêtre **«SONG UTIL MENU»** apparaît.



2. Amenez le curseur sur «Song Clear» et appuyez sur le bouton [7] (Select).

Une demande de confirmation apparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

3. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

Les données de jeu sont effacées.

Attribuer un nom au morceau (Song Name)

Vous pouvez donner un nom au morceau.

1. Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU».

2. Amenez le curseur sur «Song Name» et appuyez sur [7] (Select).

La fenêtre **«SONG NAME»** apparaît.



3. Entrez le nom (p. 45).

Memo

Si vous voulez conserver le morceau, sauvegardez-le sur carte SD (p. 74).

Régler la métrique du morceau (Time Signature)

Spécifiez la métrique du morceau.

1. **Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (p. 72).**

2. **Amenez le curseur sur «Time Signature» et appuyez sur le bouton [7] (Select).**

   La fenêtre «Time Signature» apparaît.



3. **Choisissez la métrique avec les boutons de curseur et la molette .**

4. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**

Memo

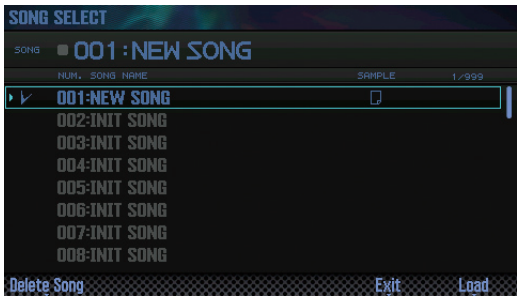
Vous pouvez aussi changer la métrique au cours du morceau (p. 71).

Supprimer un morceau (Delete Song)

Vous pouvez supprimer un morceau déjà sauvegardé.

1. **Appuyez sur le bouton [SONG SELECT].**

   La fenêtre «SONG SELECT» apparaît.



2. **Choisissez le morceau à supprimer avec la molette.**

3. **Appuyez sur le bouton [2] (Delete Song).**

   Une demande de confirmation apparaît.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

Memo

Si le morceau contient des échantillons, la fenêtre «Delete Song Menu» apparaît.

Choisissez les données à supprimer avec la molette ou les boutons **[DEC]**/**[INC]** et appuyez sur **[7] (Select)**.

Paramètre	Explication
Song Only	Supprime uniquement les données de morceau.
Song With Sample	Supprime les données de morceau et les échantillons.

4. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Le morceau est effacé.

Sauvegarder/exporter un morceau

Sauvegarder le morceau

Un morceau enregistré est conservé temporairement. Il disparaît lorsque vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre morceau. Pour conserver un morceau que vous avez enregistré, sauvegardez-le sur carte SD.

Remarque

- Quand vous sauvegardez des données, les données de la mémoire de destination sont remplacées par les nouvelles.
- En plus des données de jeu, un morceau contient aussi des informations renvoyant au Studio Set. Cela signifie que si vous modifiez le Studio Set ou les sons (Tones) utilisés par le morceau, la reproduction du morceau change aussi.

1. **Appuyez sur le bouton [WRITE].**

La page **«WRITE MENU»** s'affiche.



2. **Amenez le curseur sur «Song» et appuyez sur [7] (Select).**

La fenêtre **«SAVE SONG»** apparaît.



3. **Utilisez la molette ou les boutons [DEC]/[INC] pour choisir la mémoire de destination.**

Memo

Si vous voulez sauvegarder le morceau avec les échantillons, cochez l'option **«Save with sample»**.

4. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au morceau (p. 45).**

5. **Appuyez sur le bouton [7] (Save).**

Une demande de confirmation apparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

6. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

Le morceau est sauvegardé.

* Si le morceau contient de nombreux échantillons, la sauvegarde peut prendre plusieurs minutes.

Exporter les pistes sous forme de fichiers WAV (Multi-track Export)

Vous pouvez exporter toutes les pistes sous forme de fichiers WAV distincts en une seule opération.

* La piste des pads n'est pas exportée.

1. **Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (p. 72).**

2. **Amenez le curseur sur «Export Song» et appuyez sur [7] (Select).**

La fenêtre **«SONG EXPORT MENU»** apparaît.

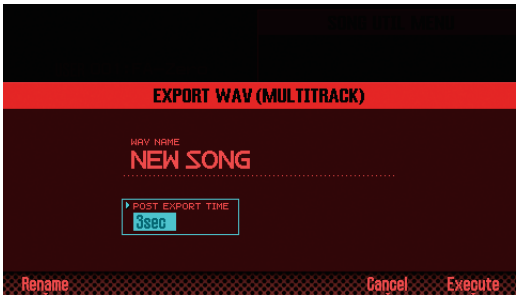


Memo

Vous pouvez aussi afficher la fenêtre **«SONG EXPORT MENU»** à partir de la page **«UTILITY»** (p. 94).

3. **Amenez le curseur sur «WAV (Multitrack)» et appuyez sur [7] (Select).**

La fenêtre **«EXPORT WAV (MULTI TRACK)»** apparaît.



4. **Réglez le paramètre «POST EXPORT TIME».**

Réglage	Explication
0~30 sec	Dans certains cas, les dernières réflexions à la fin du fichier WAV exporté sont coupées. Dans ce cas, augmentez cette valeur pour éviter une coupure prématurée.

5. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au morceau (p. 45).**

6. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**

Une demande de confirmation apparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

7. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

La reproduction du morceau et l'exportation démarrent.

Les fichiers WAV exportés sont sauvegardés dans le dossier **«EXPORT TRACK»** de la carte SD.

* S'il existe un fichier portant le même nom dans le dossier de destination, un message demande s'il faut le remplacer (**«Overwrite?»**). Appuyez sur **[6] (OK)** pour le remplacer ou sur **[7] (Cancel)** pour annuler l'opération.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation.

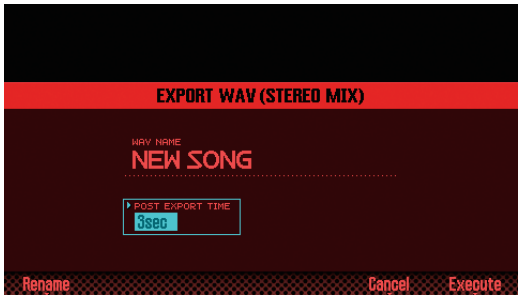
Exporter un mixage stéréo en format WAV

Vous pouvez exporter un mixage stéréo (2 canaux) en format WAV.

* La piste des pads n'est pas exportée.

1. **Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (p. 72).**
2. **Amenez le curseur sur «Export Song» et appuyez sur [7] (Select).**
3. **Amenez le curseur sur «WAV (STEREO MIX)» et appuyez sur [7] (Select).**

   La fenêtre «EXPORT WAV (STEREO MIX)» apparaît.



4. **Réglez le paramètre «POST EXPORT TIME».**

Réglage	Explication
0~30 sec	Dans certains cas, les dernières réflexions à la fin du fichier WAV exporté sont coupées. Dans ce cas, augmentez cette valeur pour éviter une coupure prématurée.

5. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au morceau (p. 45).**
6. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**

   Une demande de confirmation apparaît.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.
7. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   La reproduction du morceau et l'exportation démarrent.

   Les fichiers WAV exportés sont sauvegardés dans le dossier **«EXPORT STEREO MIX»** de la carte SD.

   * S'il existe un fichier portant le même nom dans le dossier de destination, un message demande s'il faut le remplacer (**«Overwrite?»**). Appuyez sur **[6] (OK)** pour le remplacer ou sur **[7] (Cancel)** pour annuler l'opération.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation.

Memo

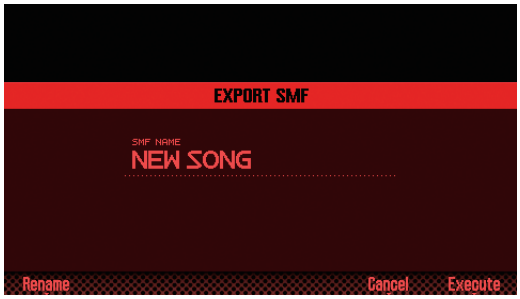
Vous pouvez aussi afficher la fenêtre **«SONG EXPORT MENU»** à partir de la page **«UTILITY»** (p. 94).

Exporter le morceau en format SMF

Vous pouvez exporter le morceau en format SMF.

1. **Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (p. 72).**
2. **Amenez le curseur sur «Export Song» et appuyez sur [7] (Select).**
3. **Amenez le curseur sur «SMF» et appuyez sur [7] (Select).**

   La fenêtre «EXPORT SMF» apparaît.



4. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au morceau (p. 45).**
5. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**

   Une demande de confirmation apparaît.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.
6. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Le fichier SMF exporté est sauvegardé dans le dossier **«EXPORT SMF»** de la carte SD.

   * S'il existe un fichier portant le même nom dans le dossier de destination, un message demande s'il faut le remplacer (**«Overwrite?»**). Appuyez sur **[6] (OK)** pour le remplacer ou sur **[7] (Cancel)** pour annuler l'opération.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation.

Memo

Vous pouvez aussi afficher la fenêtre **«SONG EXPORT MENU»** à partir de la page **«UTILITY»** (p. 94).

Exporter des échantillons en format WAV

Vous pouvez exporter tous les échantillons du morceau en format WAV.

1. **Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (p. 72).**
2. **Amenez le curseur sur «Export Song» et appuyez sur [7] (Select).**
3. **Amenez le curseur sur «All Samples» et appuyez sur [7] (Select).**

   Une demande de confirmation apparaît.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.
4. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Les fichiers WAV exportés sont sauvegardés dans le dossier **«EXPORT SAMPLE»** de la carte SD.

   * S'il existe un fichier portant le même nom dans le dossier de destination, un message demande s'il faut le remplacer (**«Overwrite?»**). Appuyez sur **[6] (OK)** pour le remplacer ou sur **[7] (Cancel)** pour annuler l'opération.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation.

Memo

- Vous pouvez aussi afficher la fenêtre **«SONG EXPORT MENU»** à partir de la page **«UTILITY»** (p. 94).
- Vous pouvez exporter des échantillons individuels (p. 82).

Importer un SMF sous forme de morceau

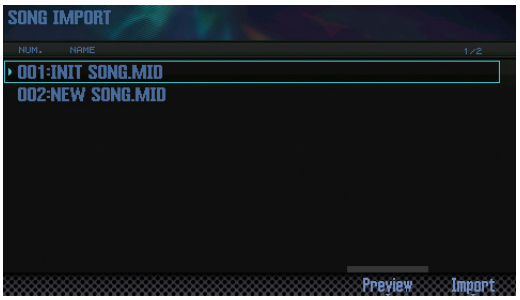
Vous pouvez importer des données SMF dans un morceau ou transformer un fichier SMF en morceau.

Memo

- Copiez un fichier SMF d'un ordinateur dans le dossier **«IMPORT»** de la carte SD.
- L'instrument peut détecter jusqu'à 200 fichiers dans le dossier **«IMPORT»**.

1. **Affichez la fenêtre «SONG UTIL MENU» (p. 72).**
2. **Amenez le curseur sur «Import SMF» et appuyez sur [7] (Select).**

   La page **«SONG IMPORT»** s'affiche.



Memo

Appuyez sur le bouton **[6] (Preview)** pour auditionner le fichier SMF.

3. **Choisissez le fichier SMF à importer avec la molette ou les boutons [DEC]/[INC] et appuyez sur le bouton [7] (Import).**

   Une demande de confirmation apparaît.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.
4. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Le fichier SMF est importé.

06: Echantillonneur

Ce chapitre est consacré à l'échantillonnage et à l'édition des échantillons.

Reproduction d'échantillons 78

Echantillonnage 79

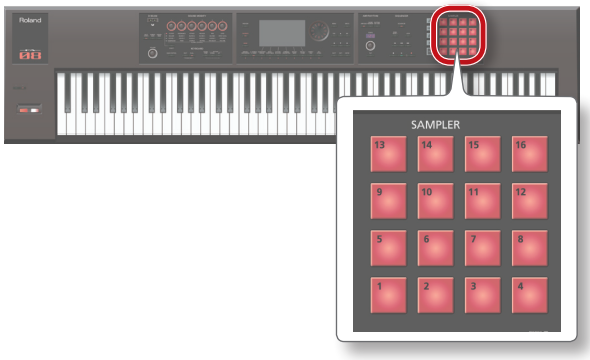
Editer un échantillon. 81

Reproduction d'échantillons

Sélectionner/jouer un échantillon

Vous pouvez utiliser les pads pour déclencher les échantillons. Le FA propose 16 pads (boutons) auxquels vous pouvez assigner des échantillons.

1. Appuyez sur un pad [1]~[16].



L'échantillon est lu. Pendant la lecture, le pad assigné clignote.

Memo

- Il est tout à fait possible de déclencher plusieurs pads à la fois.
- Les pads servent aussi à entrer des valeurs numériques et à sélectionner des parties. De plus vous pouvez leur assigner d'autres fonctions (p. 84).

Maintien de la lecture des échantillons (Hold)

1. Tout en appuyant sur un pad, actionnez le bouton [HOLD].



L'échantillon reste audible même lorsque vous relâchez le pad.

Pour arrêter la lecture, appuyez à nouveau sur le pad en question.

Si les notes restent 'coincées'

Appuyez quatre fois rapidement sur le bouton **[HOLD]**. Vous arrêtez ainsi tous les signaux déclenchés par les pads.

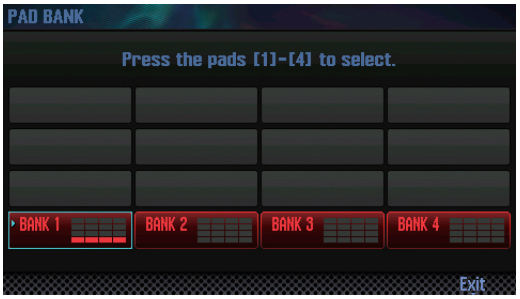
Changer de banque

Les pads permettent de piloter plusieurs jeux de 16 pads chacun appelés des **«banques»**. Le FA propose quatre banques: 1~4.

1. Appuyez sur le bouton [BANK].



La page **«PAD BANK»** s'affiche.



2. Appuyez sur un pad [1]~[4] pour sélectionner une banque.

Echantillonnage

Le FA permet d'échantillonner les signaux suivants. Les échantillons résultant peuvent être déclenchés (lus) avec les pads.

- Ce que vous jouez sur le clavier
- Les signaux reçus via la prise AUDIO INPUT (lecteur audio, micro, guitare)
- Les signaux reçus via la priseUSB COMPUTER (audio USB)

Memo

Les échantillons sont sauvegardés sur une carte SD (en même temps que les données de morceau).

Procédure d'échantillonnage

Préparatifs pour l'échantillonnage

1. Branchez le dispositif (lecteur audio, microphone etc.) à échantillonner à la prise AUDIO INPUT (p. 8).

2. Appuyez sur le bouton [SAMPLING] (il doit s'allumer).



Les pads non encore assignés se mettent à clignoter.

Remarque

Si vous choisissez un pad contenant déjà un échantillon, ce dernier est écrasé.

3. Appuyez sur le pad devant accueillir l'échantillon (il doit s'allumer).

La page **«SAMPLING STANDBY»** s'affiche.

Memo

Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton **[BANK]** et choisir une autre banque.

4. Choisissez le mode d'échantillonnage avec la molette.

Paramètre	Source à échantillonner
KBD+INPUT	• Jeu sur le clavier • Signal reçu via la prise AUDIO INPUT • Signal reçu via la prise USB COMPUTER
KBD	Jeu sur le clavier **Memo** Si vous réglez **«USB Audio Input Destination»** sur **«TFX»**, le signal reçu via la prise USB COMPUTER est traité par l'effet TFX et échantillonné avec ce traitement. Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.
INPUT	• Signal reçu via la prise AUDIO INPUT • Signal reçu via la prise USB COMPUTER

5. Réglez le niveau d'échantillonnage.

Choisissez toujours la valeur la plus élevée possible en évitant cependant que le vumètre aille dans le rouge.



Prise	Explication
Prise LINE	Réglez le volume sur votre appareil audio.
Prise GUITAR/MIC	Réglez la commande **[LEVEL]** en face arrière.
Prise USB COMPUTER	Réglez le niveau sur votre ordinateur.

Memo

Si le volume est trop bas ou si vous ne parvenez pas à le régler convenablement, voyez **«Réglage niveau d'entrée (Input Setting)»** (p. 80).

6. Effectuez les réglages nécessaires.

Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur et réglez-le avec la molette.

Paramètre	Réglage	Explication
STEREO SW	MONO, STEREO	Choisissez **«MONO»** pour des sources mono comme un micro ou une guitare. **«STEREO»** convient surtout pour des sources stéréo (lecteur audio etc.).
AUTO TRIGGER LEVEL	0~15	Si vous activez **«Auto Trig»**, l'échantillonnage commence dès que le signal entrant excède le seuil réglé ici.
Auto Trig	OFF, ON	Si vous choisissez **«ON»**, l'échantillonnage commence dès que le signal le seuil **«AUTO TRIGGER LEVEL»**.

Lancez l'échantillonnage

7. Faites le nécessaire pour que la source reliée au FA émette un signal et appuyez sur [7] (Start) pour lancer l'échantillonnage.

Pendant l'échantillonnage, l'écran affiche **«NOW SAMPLING!»**.

Memo

Si, à l'étape 6, vous avez activé **«Auto Trig»**, l'échantillonnage démarre dès que le signal d'entrée excède le niveau spécifié avec **«AUTO TRIGGER LEVEL»**.

8. Pour arrêter l'échantillonnage, appuyez sur [6] (Stop).

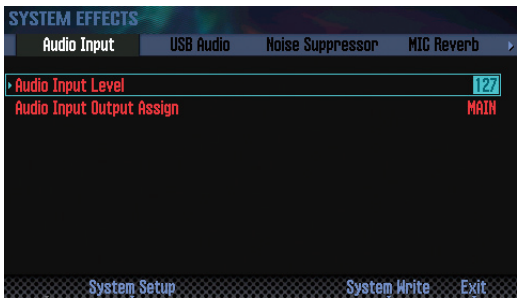
L'enregistrement s'arrête et l'échantillon est sauvegardé dans la mémoire du pad choisi.

Réglage niveau d'entrée (Input Setting)

Voici comment régler le niveau d'entrée de la source connectée à la prise AUDIO INPUT ou au port USB COMPUTER.

1. A la page «SAMPLING STANDBY» (p. 79), appuyez sur le bouton [2] (Input Setting).

La page «SYSTEM EFFECTS» s'affiche.



2. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur et réglez-le avec la molette.

Onglet	Paramètre	Réglage
Audio Input	Niveau d'entrée audio	0~127
USB Audio	USB Audio Input Level	0~127

Memo

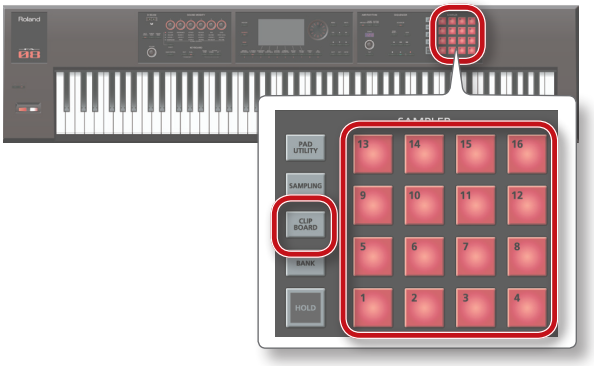
Vous pouvez aussi afficher la page «SYSTEM EFFECTS» à partir de la page «EFFECTS EDIT» (p. 52).

Déplacer/copier un échantillon (Clip Board)

En cas de besoin, vous pouvez assigner un échantillon à un autre pad ou l'y copier.

Déplacer un échantillon

1. Maintenez le pad de l'échantillon à déplacer enfoncé et appuyez sur le bouton [CLIP BOARD].



2. Maintenez le bouton [CLIP BOARD] enfoncé et appuyez sur le pad d'arrivée.

L'échantillon est déplacé.

* Si le pad d'arrivée choisi contient déjà un échantillon, le message «Overwrite?» apparaît. Appuyez sur [6] (OK) pour le remplacer ou sur [7] (Cancel) pour annuler l'opération.

Copier un échantillon

1. Maintenez le bouton [SHIFT] et le pad de l'échantillon à copier enfoncés et appuyez sur le bouton [CLIP BOARD].

2. Maintenez le bouton [CLIP BOARD] enfoncé et appuyez sur le pad d'arrivée.

L'échantillon est copié.

* Si le pad d'arrivée choisi contient déjà un échantillon, le message «Overwrite?» apparaît. Appuyez sur [6] (OK) pour le remplacer ou sur [7] (Cancel) pour annuler l'opération.

Editer un échantillon

Voici comment éditer (modifier) un échantillon.

Procédure d'édition

1. **Appuyez sur le bouton [PAD UTILITY].**

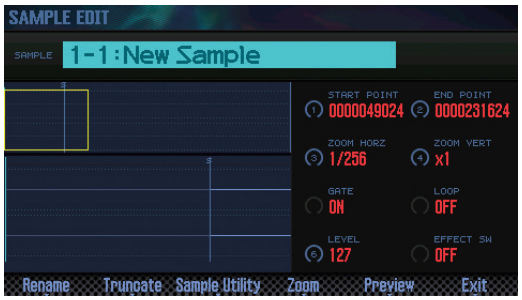
La page **«SAMPLE PAD»** s'affiche.



2. **Appuyez sur le pad assigné à l'échantillon que vous voulez éditer.**

3. **Appuyez sur le bouton [2] (Sample Edit).**

La page **«SAMPLE EDIT»** s'affiche.



4. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur et réglez-le avec la molette.**

Paramètre	Réglage	Explication
START POINT (commande [1])	000000000–	Début de la partie lue. Réglez cette position de façon à éviter du bruit ou des faux départs mais veillez à conserver l'attaque du passage voulu.
END POINT (commande [2])	000001000–	Fin de la partie lue. Réglez ce paramètre de façon à éviter des bruits indésirables à la fin du signal voulu. * La distance entre **«Start Point»** et **«End Point»** doit être **«999»** ou plus.
ZOOM HORZ (commande [3])	1/1~1/65536	Zoom horizontal sur l'axe temporel de la forme d'onde.
ZOOM VERT (commande [4])	x1~x128	Zoom vertical sur l'axe de l'amplitude de la forme d'onde.
GATE	OFF, ON	Spécifie si l'échantillon s'arrête (ON) ou s'il continue à jouer (OFF) lorsque vous relâchez le pad.
LOOP	OFF, ON	Spécifie si l'échantillon doit (ON) ou non (OFF) être lu en boucle.
LEVEL (commande [6])	0~127	Règle le volume de l'échantillon.
EFFECT SW	OFF, ON	Spécifie si l'échantillon doit (ON) ou non (OFF) être traité avec des effets. **Memo** Les effets disponibles pour les échantillons sont **«Master Comp»**, **«Master EQ»** et **«TFX»**.

5. **Appuyez sur le bouton [7] (EXIT).**

L'échantillon est sauvegardé.

Memo

L'échantillon est automatiquement sauvegardé quand vous quittez la page **«SAMPLE EDIT»**.

Nommer un échantillon (Rename)

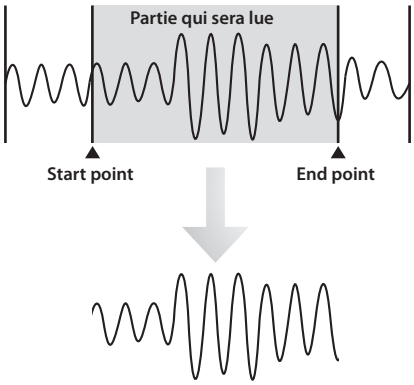
Voici comment entrer/changer le nom d'un échantillon.

1. **A la page «SAMPLE EDIT», appuyez sur le bouton [2] (Rename).**

2. **Donnez un nom à l'échantillon (p. 45).**

Eliminer les parties superflues d'un échantillon (Truncate)

Il est possible de rogner les échantillons pour ne conserver que la partie vraiment désirée (comprises entre les points **«Start»** et **«End»**).



1. **A la page «SAMPLE EDIT», appuyez sur le bouton [3] (Truncate).**

Une demande de confirmation apparaît.
Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

2. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

La fonction **«Truncate»** est exécutée.

Supprimer un échantillon (Delete)

Voici comment supprimer un échantillon.

1. **Appuyez sur le bouton [PAD UTILITY].**

2. **Appuyez sur le pad assigné à l'échantillon que vous voulez supprimer.**

3. **Appuyez sur le bouton [4] (Sample Delete).**

Une demande de confirmation apparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

4. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

L'échantillon est effacé.

Memo

Il est aussi possible de supprimer des échantillons à la page **«SAMPLE EDIT»** (p. 81) et à l'aide du bouton **[4] (Sample Utility)**.

Agrandir/réduire l'affichage (Zoom)

Il est possible d'agrandir et de réduire la taille d'affichage de l'échantillon choisi.

1. **A la page «SAMPLE EDIT» (p. 81), appuyez sur le bouton [5] (Zoom).**
2. **Utilisez les boutons de curseur pour choisir le facteur.**

Ecouter le résultat de l'édition (Preview)

Voici comment auditionner le résultat de vos éditions.

1. **A la page «SAMPLE EDIT» (p. 81), appuyez sur le bouton [6] (Preview).**

   L'échantillon est lu.

Exporter des échantillons au format WAV (Export Sample)

Vous pouvez exporter vos échantillons au format WAV.

1. **A la page «SAMPLE EDIT» (p. 81), appuyez sur le bouton [4] (Sample Utility).**
2. **Amenez le curseur sur «Export Sample (WAV)» et appuyez sur le bouton [7] (Select).**

   Une demande de confirmation apparaît.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [7] (Cancel).
3. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Le fichier WAV exporté se trouve dans le dossier «EXPORT SAMPLE» de la carte SD.

   * S'il existe un fichier portant le même nom dans le dossier de destination, un message demande s'il faut le remplacer («Overwrite?»). Appuyez sur [6] (OK) pour le remplacer ou sur [7] (Cancel) pour annuler l'opération.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exportation des données.

Memo

- Vous pouvez exporter tous les échantillons du morceau d'un seul coup (p. 76).
- Les échantillons édités avec «Truncate» avant l'exportation sont exportés en version rognée (la partie entre les positions «Start» et «Stop»).

Importer un fichier audio (Sample Import)

Le FA permet d'importer des fichiers audio et de les utiliser comme échantillons.

1. **Placez le fichier audio voulu dans le dossier «IMPORT» de votre carte SD.**
2. **Appuyez sur le bouton [PAD UTILITY].**
3. **Appuyez sur le bouton [5] (Sample Import).**
4. **Choisissez le fichier audio à importer avec la molette ou les boutons [DEC]/[INC] et appuyez sur le bouton [7] (Select).**

Memo

- Le bouton [4] (Auto Import) permet d'importer des échantillons pour tous les pads non assignés en une seule opération. Passez à l'étape 6. L'importation est impossible si tous les pads sont déjà assignés.
- Vous pouvez aussi importer des données d'un autre dossier.

  Appuyez sur le bouton [2] (Folder) pour afficher la fenêtre «Change Folder». Choisissez le dossier source voulu. Les fichiers qu'il contient seront affichés à la page «SAMPLE IMPORT».

5. **Appuyez sur le pad devant accueillir le fichier choisi.**
6. **Appuyez sur le bouton [7] (Execute).**

   Une demande de confirmation apparaît.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [7] (Cancel).
7. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Le fichier WAV est importé.

Fichiers audio pouvant être importés

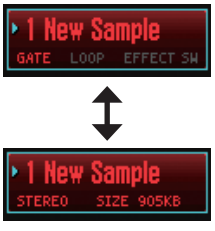
WAV/AIFF	Sampling frequency	44.1/48/96kHz
	Résolution	8/16/24 bits
MP3	Format	MPEG-1 audio layer 3
	Fréquence d'échantillonnage	44.1kHz
	Débit	64/80/96/112/128/160/192/224/256/320kbps, VBR (débit variable)

Choisir les informations à afficher (Change Information)

Vous pouvez choisir les informations devant être affichées à la page «SAMPLE PAD».

1. **A la page «SAMPLE PAD» (p. 81), appuyez sur le bouton [3] (Change Information).**

   Chaque pression sur le bouton change l'affichage.



- **Nom de l'échantillon**
- **Statut «GATE» et «LOOP» (actif/coupé)**
- **Statut «EFFECT SW» (actif/coupé)**
- **Nom de l'échantillon**
- **Stéréo/mono**
- **Taille de l'échantillons**

07: Pads

Ce chapitre explique comment utiliser les pads.

Utilisation des pads 84

Utilisation des pads

Les pads du FA peuvent servir à déclencher des échantillons ou à piloter une fonction au choix par pad.

Assigner des fonctions aux pads (PAD UTILITY)

Voici comment assigner des fonctions aux pads.

1. Appuyez sur le bouton [PAD UTILITY].



2. Appuyez sur le bouton [6] (Pad Mode).

3. Utilisez les pads [1]~[7] pour choisir la fonction voulue.

L'écran affiche une page avec les paramètres de la fonction choisie.

Pad	Fonction	Explication
[1]	SAMPLE PAD	Les pads déclenchent des échantillons.
[2]	PART SELECT	Les pads sélectionnent des parties
[3]	PART MUTE	Les pads coupent/activent les parties.
[4]	PART SOLO	Les pads coupent/activent la fonction solo des parties.
[5]	NUMERIC	Les pads servent de boutons numériques
[6]	PARTIAL SW/SEL	Les pads sélectionnent des Partials et les activent/coupent.
[7]	KBD SW	Les pads activent/coupent le commutateur KBD.

Memo

Vous pouvez aussi choisir une fonction en maintenant le bouton **[PAD UTILITY]** enfoncé et en appuyant sur un pad **[1]**~**[7]**.

Lecture d'échantillons (SAMPLE PAD)

Les pads déclenchent des échantillons.

Memo

Voyez **«Sélectionner/jouer un échantillon»** (p. 78).

Sélectionner des parties (PART SELECT)

Vous pouvez sélectionner des parties avec les pads (1~16).

* A la page **«STUDIO SET PLAY»**, les parties pouvant être sélectionnées dépendent du mode de jeu. Ainsi, en mode Single, seule la partie 1 peut être choisie. En mode Dual ou Split, vous ne pouvez sélectionner que les parties 1 et 2.

Memo

- Le pad de la dernière partie sélectionnée clignote.
- Les numéros des pads correspondent aux numéros des parties.
- En mode Split, le pad **[1]** sélectionne la partie basse (2), tandis que le pad **[2]** sélectionne la partie haute (1).

Coupure de parties (PART MUTE)

Les pads servent à couper (désactiver) les parties en question (1~16).

Chaque fois que vous appuyez sur un pad, il se met à clignoter (partie coupée) ou s'allume (partie disponible).

Memo

Les numéros des pads correspondent aux numéros des parties.

Mise en solo d'une partie (PART SOLO)

Les pads permettent de mettre en solo la partie en question (p. 44, p. 63).

Pour désactiver le mode solo, appuyez à nouveau sur le pad clignotant.

Memo

Les numéros des pads correspondent aux numéros des parties.

Utiliser les pads comme boutons numériques (NUMERIC)

Les pads peuvent aussi faire office de boutons numériques et permettent alors d'entrer des valeurs.

Pad	Explication
[1]~[9]	1~9
[10]	0
[11]	–
[12]	+
[HOLD]	Confirmation (même fonction que le bouton **[ENTER]**)
[BANK]	Annulation (même fonction que le bouton **[EXIT]**)

Sélection et activation/coupure de Partials (PARTIAL SW/SEL)

Les pads permettent de sélectionner le Partial à éditer et à le couper/l'activer.

Pad	Explication
[1]	Sélection du Partial 1
[2]	Sélection du Partial 2
[3]	Sélection du Partial 3
[4]	Sélection du Partial 4
[5]	Activation/coupure du Partial 1
[6]	Activation/coupure du Partial 2
[7]	Activation/coupure du Partial 3
[8]	Activation/coupure du Partial 4

* Ce système ne fonctionne que pour les sons ayant des Partials. Comme les sons SuperNATURAL Synth ne proposent pas de 4e Partial, les pads **[4]** et **[8]** ne sont pas disponibles.

Activer/couper la connexion avec le clavier (KBD SW)

Vous pouvez utiliser les pads pour activer/désactiver le commutateur KBD (p. 27).

Chaque fois que vous appuyez sur un pad, il se met à clignoter (partie active) ou s'éteint (partie coupée).

* Ce commutateur n'est disponible qu'en mode Multi Part.

Memo

- Les numéros des pads correspondent aux numéros des parties.
- Les réglages des commutateurs KBD sont sauvegardés dans le Studio Set.

08: DAW

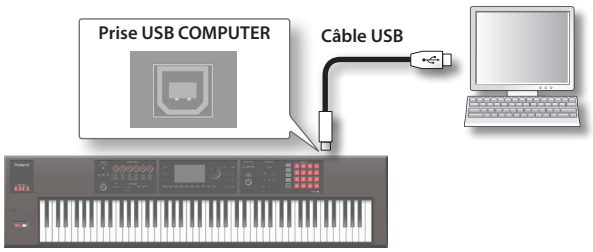
Ce chapitre explique comment utiliser le FA avec un ordinateur ou un contrôleur pour station de travail DAW.

Brancher un ordinateur via USB 88

Utilisation du FA avec une station de travail DAW 89

Brancher un ordinateur via USB

En branchant la prise USB COMPUTER du FA à une prise USB de votre ordinateur, vous pouvez utiliser une station de travail numérique pour transmettre des données MIDI et audio au FA.



Pour en savoir plus sur le système requis, voyez le site web de Roland.

Site web Roland:

http://www.roland.com/support/

Remarque

- Certains types d'ordinateur ne sont pas pris en charge. Voyez le site web Roland pour savoir quels systèmes d'exploitation sont compatibles.
- Le câble USB n'est pas fourni. S'il vous en faut un, demandez conseil au revendeur chez qui vous avez acheté le FA.
- Utilisez un USB 2.0.
- La prise USB choisie sur votre ordinateur doit être compatible USB 2.0 (**«Hi-Speed»**).
- Mettez le FA sous tension avant de lancer le logiciel de station de travail audio numérique (DAW) sur l'ordinateur. Ne coupez pas l'alimentation du FA tant que le logiciel DAW tourne.

Audio USB

FA→ ordinateur

Tant que le FA est connecté à une prise USB de votre ordinateur, le signal de la sortie audio choisie sur le FA peut être enregistré par la station de travail DAW.

Ordinateur→ FA

Tant que le FA est relié à une prise USB de l'ordinateur, les signaux audio venant de l'ordinateur sont transmis aux prises MAIN OUTPUT du FA et de là à votre amplificateur etc.

USB–MIDI

La connexion USB du FA à l'ordinateur permet aussi de transmettre des commandes MIDI à la station de travail DAW afin de les enregistrer. Lors de la lecture, le logiciel DAW les transmet alors au FA qui les joue.

Installer le pilote USB

Le pilote USB est un logiciel facilitant la communication entre le FA et le logiciel choisi sur votre ordinateur.

Pour exploiter toutes les fonctionnalités USB du FA, vous devez installer le pilote USB dédié.

Memo

Pour savoir comment télécharger et installer le pilote USB, voyez le site Roland.

http://www.roland.com/support/

Réglages pour le pilote USB

Cette section explique comment sélectionner le pilote USB dédié du FA ou le pilote générique du système d'exploitation.

1. **Appuyez sur le bouton [MENU].**

   La page **«MENU»** s'affiche.

2. **Amenez le curseur sur «System» et appuyez sur [ENTER].**

   La page **«SYSTEM SETUP»** s'affiche.

3. **Utilisez les boutons de curseur [◀]/[▶] pour choisir l'onglet «General».**

4. **Choisissez le pilote USB voulu.**

Pilote	Explication
VENDOR (MIDI+AUDIO)	Le pilote dédié pour le FA fourni par Roland est utilisé. Il permet la communication audio et MIDI.
GENERIC (MIDI only)	Le pilote générique du système d'exploitation est utilisé. Il permet d'échanger des données MIDI uniquement.

Memo

Ce système se met en place lorsque vous redémarrez le FA après l'exécution de **«System Write»**.

5. **Appuyez sur le bouton [6] (Write) pour sauvegarder le réglage.**

6. **Coupez l'alimentation puis remettez l'instrument sous tension.**

Utilisation du FA avec une station de travail DAW

Utiliser le FA comme contrôleur

Vous pouvez aussi utiliser le FA pour piloter la station de travail à distance.

A cet effet, le FA propose plusieurs jeux d'assignations («**maps**»). Sélectionnez simplement le jeu correspondant à votre station de travail DAW pour pouvoir vous mettre au travail.

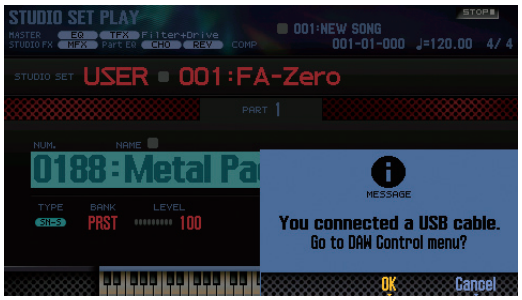
Memo

L'utilisation du FA pour piloter la station de travail à distance nécessite le recours au pilote (USB Driver) «**VENDOR (MIDI+AUDIO)**».

Utilisation du FA comme contrôleur

1. Utilisez un câble USB pour brancher le FA à l'ordinateur.

Une demande de confirmation apparaît.



Memo

Ce message n'apparaît pas si le FA est déjà connecté à l'ordinateur lorsque vous le mettez sous tension.

2. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

Le mode DAW Control est actif et l'écran affiche la page «**DAW CONTROL**».



Memo

- Vous pouvez aussi activer/couper le mode DAW Control en appuyant sur le bouton **[DAW CONTROL]**.
- Effectuez les réglages de synchronisation requis («**Sync Out**» et «**Sync Mode**», p. 101).

3. Amenez le curseur sur «CONTROL MAP» et sélectionnez votre station de travail DAW avec la molette.

Réglage	Explication
LOGIC PRO	Pilotage de «**Logic Pro**».
SONAR	Pilotage de «**Sonar**».
CUBASE	Pilotage de «**Cubase**».
USER	Choisissez «**USER**» si votre logiciel DAW ne reconnaît pas la surface de contrôle «**Mackie Control**». Vous pouvez choisir les messages MIDI transmis par les pads **[1]**~**[8]**.

4. Utilisez les boutons de curseur [◀]/[▶] pour choisir l'onglet «Controller».

5. Désactivez le commutateur «Local» (p. 90).

6. Au sein de votre DAW, ouvrez le projet (fichier) que vous souhaitez contrôler.

Memo

Avant de poursuivre, choisissez «**FA-06 08**» comme dispositif MIDI d'entrée et de sortie.

Pour en savoir davantage, veuillez consulter le mode d'emploi de votre station de travail DAW.

7. Choisissez les réglages convenant pour la station de travail DAW tournant sur votre ordinateur (p. 90).

8. Utilisez le FA pour piloter votre logiciel DAW.

Contrôleurs disponibles	Explication
Bouton [▶]	Lance la lecture.
Bouton [●]	Active l'enregistrement sur les pistes placées en attente d'enregistrement.
Bouton [|◀]	Retour au début du morceau.
Bouton [◀◀]	Recul rapide.
Bouton [▶▶]	Avance rapide.
Bouton [■]	Arrête l'enregistrement/la lecture.
Les boutons [▶]~[■] émulent la surface de contrôle «**Mackie Control**».	
Pads **[1]**~**[8]**	Font office de boutons de fonction (F1~F8) de la surface de contrôle «**Mackie Control**».
Commandes **[1]**~**[6]**	Pilotent les fonctions assignées. (p. 90)
Boutons **[S1]**/**[S2]**	

Réglages dans 'Logic Pro'

Voici la démarche à suivre pour «Logic Pro X». D'autres versions peuvent fonctionner différemment.

1. Dans le menu de «Logic Pro X», sélectionnez [Logic Pro X]→ [Control Surfaces]→ [Setup] pour ouvrir la page des réglages.
2. Dans le menu, sélectionnez [New]→ [Install].
3. Cliquez sur [Mackie Control] de la liste «Model» et ensuite sur [Add].
4. Sélectionnez «FA-06 08 DAW CTRL» comme port d'entrée et de sortie.

Réglages dans 'Sonar'

Voici la démarche à suivre pour «SONAR X2 Producer». D'autres versions pourraient fonctionner différemment.

1. Allez dans le menu de «Sonar» et choisissez [Edit]→ [Preferences]→ [MIDI Devices] pour ouvrir la fenêtre des dispositifs d'entrée et de sortie.
2. Ajoutez «FA-06 08 DAW CTRL» aux dispositifs d'entrée et de sortie.
3. Sous «Preferences», sélectionnez [MIDI Control Surfaces].
4. Cliquez sur [Add new Controller/Surface] pour ouvrir la boîte de dialogue de la surface de contrôle.
5. Choisissez [Mackie Control] comme surface de contrôle et [FA-06 08 DAW CTRL] comme port d'entrée et de sortie, puis cliquez sur [OK].

Réglages dans 'Cubase'

Voici la démarche à suivre pour «Cubase 7» sous Mac OS X. D'autres versions peuvent fonctionner différemment.

1. Dans le menu «Cubase Devices» choisissez [Device Setup].
2. Cliquez sur le bouton [+] en haut à gauche dans la boîte de dialogue et choisissez [Mackie Control] dans le menu déroulant.
3. Choisissez [FA-06 08 DAW CTRL] comme entrée et sortie MIDI pour «Mackie Control».
4. Dans la partie gauche de la boîte de dialogue, choisissez [MIDI Port Setup] pour ouvrir la fenêtre avec les réglages.
5. Dans «FA-06 08 DAW CTRL», cochez la case «In 'ALL MIDI Inputs'».

Assigner des fonctions aux commandes et boutons

Vous pouvez assigner les fonctions voulues aux commandes [1]~[6] et aux boutons [S1]/[S2].

Il existe 16 mémoires pour la sauvegarde de vos jeux d'assignations pour les commandes [1]~[6] et les boutons [S1]/[S2].

1. A la page «DAW CONTROL», sélectionnez l'onglet «Controller».



2. Sélectionnez la mémoire d'assignations à éditer.

Memo

Appuyez sur le bouton [ENTER] pour pouvoir renommer le jeu «Controller».

3. Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur et réglez-le avec la molette.

Paramètre	Explication
Local Switch	Active/coupe le commutateur «Local» (p. 100) pour le mode DAW Control.
Tx Channel	Spécifie le canal de transmission MIDI pour le mode DAW Control. Il peut être réglé à votre guise.
S1, S2	Choisissez les commandes MIDI à transmettre lorsque vous appuyez sur les boutons [S1]/[S2].
Knob 1–6	Choisissez les commandes MIDI à transmettre lorsque vous actionnez les commandes [1]~[6].

Memo

Pour mémoriser vos réglages, vous devez sauvegarder les paramètres «DAW CONTROL» (p. 92).

Utiliser le FA comme clavier MIDI

Le clavier du FA peut être utilisé comme clavier maître (MIDI) dont les messages MIDI peuvent être enregistrés ou utilisés pour piloter des instruments virtuels («soft»).

1. Branchez le FA à votre ordinateur et activez le mode DAW Control.
2. A la page «DAW CONTROL», sélectionnez l'onglet «Controller».
3. Désactivez le commutateur «Local».

Memo

Si nécessaire, réglez le canal de transmission MIDI (Tx Channel: p. 90).

Piloter le générateur de sons du FA depuis le logiciel DAW

Les données MIDI enregistrées avec votre station de travail DAW peuvent être reproduites en utilisant le FA comme générateur de sons.

1. Branchez le FA à votre ordinateur et activez le mode DAW Control.

2. Au sein de votre DAW, ouvrez le projet (fichier) que vous souhaitez reproduire.

Memo

Avant de poursuivre, choisissez **«FA-06 08»** comme dispositif MIDI d'entrée et de sortie.

Pour en savoir davantage, veuillez consulter le mode d'emploi de votre station de travail DAW.

3. A la page «DAW CONTROL», sélectionnez l'onglet «Studio Set».



* Selon les canaux MIDI utilisés dans votre projet DAW, il peut arriver que des changements de programme entraînent la sélection d'un autre Studio Set et donc le recours à d'autres sons. Modifiez alors les canaux MIDI des pistes au sein de votre DAW.

4. Amenez le curseur sur «RxCH» du son devant être piloté et choisissez le canal MIDI avec la molette.

Memo

Si vous désactivez **«RxSw»**, la partie en question ne reçoit plus de données MIDI. Le paramètre **«RxSw»** est surtout prévu pour couper rapidement des parties qui pourraient vous déconcentrer lors de l'enregistrement.

5. Dans votre projet DAW, assignez les canaux MIDI correspondant aux parties voulues du FA aux différentes pistes.

Pour en savoir davantage, veuillez consulter le mode d'emploi de votre station de travail DAW.

6. Lancez la reproduction de votre projet DAW.

En principe, le FA se charge désormais de jouer les différentes parties.

Utiliser le FA comme interface audio

La sortie audio choisie sur le FA peut être enregistrée avec la station de travail DAW tournant sur votre ordinateur.

Les signaux audio de l'ordinateur peuvent être transmis au matériel audio branché aux prises MAIN OUTPUT du FA.

1. Branchez le FA à l'ordinateur.

2. Lancez votre station de travail DAW et choisissez «FA-06 08» comme dispositif d'entrée et de sortie pour données audio.

Pour en savoir davantage, veuillez consulter le mode d'emploi de votre station de travail DAW.

Assigner un signal audio à la prise USB

Voici comment choisir le signal audio qui est transmis à l'ordinateur via la prise USB COMPUTER.

1. A la page «SYSTEM SETUP» (p. 97), appuyez sur le bouton [3] (System Effects).

La page **«SYSTEM EFFECTS»** s'affiche.

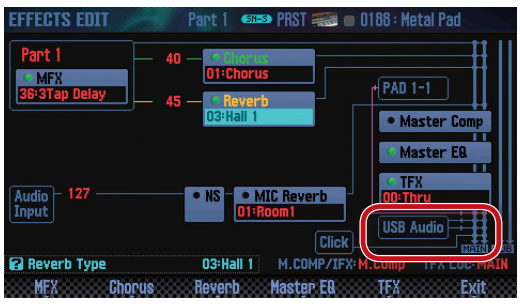
2. Utilisez les boutons de curseur [◀]/[▶] pour choisir l'onglet «USB Audio».



3. Choisissez «USB Audio Output Select» avec les boutons de curseur et modifiez le réglage avec la molette.

Réglage	Explication
MAIN	La prise USB COMPUTER transmet les signaux audio présents aux prises MAIN OUTPUT.
INPUT	Le signal reçu via la prise AUDIO INPUT est retransmis à la prise USB COMPUTER sans aucune modification.
INPUT-EFX	Le signal reçu via la prise AUDIO INPUT est traité par le suppresseur de bruit (NS) et la réverb de l'entrée micro (MIC Reverb) puis transmis à la prise USB COMPUTER.

L'acheminement du signal audio USB est illustré à la page **«EFFECTS EDIT»** (p. 52).



Sauvegarder les réglages 'DAW CONTROL'

A la mise hors tension, les paramètres **«DAW CONTROL»** retrouvent leurs réglages par défaut. Vous pouvez cependant les mémoriser en cas de besoin.

1. **A la page «DAW CONTROL», appuyez sur le bouton [Write].**

Une demande de confirmation apparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

2. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

Les réglages **«DAW CONTROL»** sont sauvegardés.

Memo

Les réglages **«DAW CONTROL»** sont sauvegardés en même temps que les paramètres système.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.

09: Réglages

Ce chapitre décrit les fonctions et paramètres globaux du FA.

Fonctions pratiques. 94

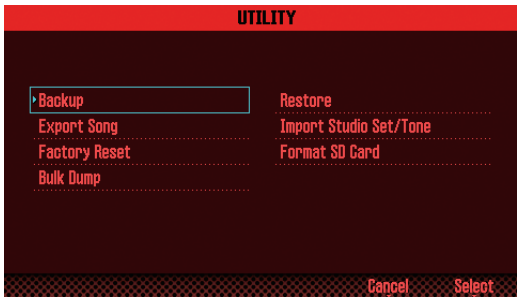
Réglages globaux du FA 97

Connexion sans fil à un réseau local (WiFi) 104

Procédure de base pour les opérations utilitaires

1. **Appuyez sur le bouton [MENU].**
La page **«MENU»** s'affiche.

2. **Amenez le curseur sur «Utility» et appuyez sur [ENTER].**
La page **«UTILITY»** s'affiche.



3. **Sélectionnez l'opération à effectuer et appuyez sur le bouton [ENTER].**

Fonction	Explication	Page
Backup	Archivage des données utilisateur et de système sur carte SD.	p. 94
Restore	Chargement des données archivées d'une carte SD dans le FA.	
Export Song	Exportation d'un morceau au format WAV/SMF. Permet aussi d'exporter des échantillons au format WAV.	p. 74
Import Studio Set/ Tone	Importation d'un Studio Set ou d'un son d'une archive résidant sur une carte SD. Il est en outre possible d'importer des sons pour l'INTEGRA-7 téléchargés du site Axial.	p. 95
Factory Reset	Rétablissement des réglages d'usine du FA.	p. 95
Format SD Card	Formatage d'une carte SD.	p. 96
Bulk Dump	Transfère les réglages de Studio Set et de son de la mémoire RAM à un dispositif MIDI externe.	p. 96

Archiver des données utilisateur (Backup/Restore)

Le contenu des mémoires utilisateur et système du FA (p. 14) peut être archivé sur carte SD (Backup) et rechargé ultérieurement (Restore).

Archivage sur carte SD (Backup)

Remarque

Si vous donnez un nom à votre archive qui existe déjà sur la carte SD, le fichier sur la carte est écrasé par la nouvelle version. Par mesure de sécurité, il vaut toujours mieux changer le nom de la nouvelle archive.

1. **A la page «UTILITY», sélectionnez «Backup» et appuyez sur le bouton [ENTER].**

2. **Appuyez sur le bouton [2] (Rename) et donnez un nom au fichier (p. 45).**

3. **Appuyez sur le bouton [7] (Backup).**
Une demande de confirmation apparaît.
Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

4. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**
Les données sont archivées sur la carte SD.

Remarque

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant l'archivage.

Retransférer une archive au FA (Restore)

1. **A la page «UTILITY», sélectionnez «Restore» et appuyez sur le bouton [ENTER].**

2. **Utilisez les boutons de curseur pour choisir le fichier voulu et appuyez sur le bouton [7] (Restore).**
Une demande de confirmation apparaît.
Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

Remarque

La fonction **«Restore»** remplace tous les réglages se trouvant dans la mémoire du FA par les données archivées. Si vous voulez conserver les réglages en vigueur, archivez-les sous un autre nom.

3. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**
Quand l'archive est chargée, **«Completed. Please Power Off!»** apparaît.

Remarque

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant l'opération **«Restore»**.

4. **Coupez l'alimentation puis remettez l'instrument sous tension.**

Importer un Studio Set ou Tone (Import Studio Set/Tone)

Si vous le souhaitez, vous pouvez n'importer qu'un seul Studio Set, voire un seul son d'une archive résidant sur une carte SD.

Il est également possible d'importer des sons pour l'INTEGRA-7 téléchargés du site Axial.

Importer des données d'une archive

1. A la page «UTILITY», sélectionnez «Import Studio Set/Tone» et appuyez sur le bouton [ENTER].

2. Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner le fichier archive et appuyez sur [7] (Select).

Memo

En cas de besoin, vous pouvez aussi importer d'un autre dossier.

Appuyez sur le bouton **[2] (Folder)** pour afficher la fenêtre **«CHANGE FOLDER»**. Choisissez le dossier source voulu. Les fichiers qu'il contient seront affichés à la page **«IMPORT (SELECT FILE)»**. Pour importer des sons téléchargés du site Axial, choisissez le dossier **«IMPORT»**.

3. Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner les Studio Sets ou sons que vous voulez importer et cochez-les.

Bouton	Explication
[2] (Mark)	Coche l'entrée choisie.
[3] (Mark All)	Coche tous les Studio Sets et sons de la liste.
[4] (Search ▲)	Saute au Studio Set ou au son coché dans la liste.
[4] (Search ▼)	

4. Appuyez sur le bouton [7] (Import).

5. Sélectionnez la mémoire d'arrivée pour les données à importer et appuyez sur [7] (Execute).

Une demande de confirmation apparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

6. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

Le fichier choisi est importé.

Importation de sons provenant du site Axial

Vous pouvez importer des sons pour l'INTEGRA-7 téléchargés du site Axial.

1. Téléchargez des sons pour l'INTEGRA-7 du site Axial.

Memo

Voyez aussi les instructions pour le téléchargement sur le site Axial.

http://axial.roland.com/

2. Sur votre ordinateur, copiez les données vers le dossier «IMPORT» de la carte SD.

3. Importez les sons comme décrit sous «Importer des données d'une archive» (p. 95).

Axial est un site proposant une bibliothèque de sons vous permettant de télécharger des sons supplémentaires pour les synthétiseurs Roland.

Axial

Rétablir les réglages d'usine (Factory Reset)

La fonction **«Factory Reset»** permet de rétablir le réglage d'usine de tous les paramètres du FA.

Remarque

«Factory Reset» supprime toutes les données de la mémoire du FA. Si vous voulez conserver vos réglages, archivez-les sur carte SD.

1. A la page «UTILITY», sélectionnez «Factory Reset» et appuyez sur le bouton [ENTER].

Une demande de confirmation apparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

2. Appuyez sur le bouton [6] (OK).

Les réglages d'usine sont chargés.

Remarque

- Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant l'opération **«Factory Reset»**.
- Les données de la carte SD ne sont pas initialisées.

Formater une carte SD (Format SD Card)

Voici comment formater une carte SD.

Remarque

- **Ne formatez pas la carte SD fournie avec cet instrument.**

  Si vous formatez la carte SD fournie, vous perdez les morceaux de démonstration.

- **Archivez le contenu de la carte sur votre ordinateur avant de la formater.**

  Lors du formatage, toutes les données de la carte sont effacées. Si la carte SD contient des données importantes, archivez son contenu comme décrit sous **«Archiver les données d'une carte SD sur votre ordinateur»** (p. 96).

1. **A la page «UTILITY», sélectionnez «Format SD Card» et appuyez sur le bouton [ENTER].**

   Une demande de confirmation apparaît.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

2. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   La carte SD est formatée.

Archiver les données d'une carte SD sur votre ordinateur

1. **Retirez la carte SD du FA.**
2. **Branchez la carte SD à votre ordinateur.**

   Si l'ordinateur ne dispose pas de fente pour carte SD, utilisez un lecteur SD disponible dans le commerce.

3. **Faites glisser tous les dossiers de la carte SD dans un dossier sur l'ordinateur.**

   Remarque

   Veillez à copier tous les dossiers. Le système ne fonctionnera pas correctement si vous ne copiez que quelques dossiers.

4. **Débranchez la carte SD en suivant la procédure préconisée pour votre ordinateur.**
5. **Insérez la carte SD dans le FA.**

Recopier des données vers une carte SD

1. **Retirez la carte SD du FA.**
2. **Branchez la carte SD à votre ordinateur.**

   Si l'ordinateur ne propose pas de fente pour carte SD, utilisez un lecteur SD disponible dans le commerce.

3. **Copiez (faites glisser) tous les dossiers requis de votre ordinateur vers la carte SD.**

   Remarque

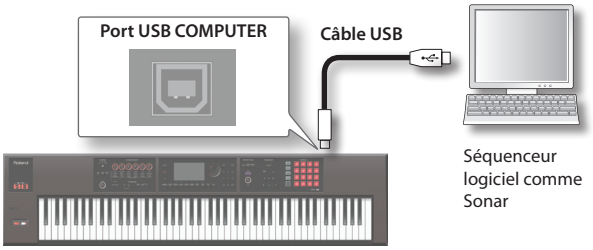
   - Lors de la copie des données archivées, les données résidant sur la carte SD sont écrasées.
   - Veillez à copier tous les dossiers Le système ne fonctionnera pas correctement si vous ne copiez que quelques dossiers.

4. **Débranchez la carte SD selon la procédure préconisée pour votre ordinateur.**
5. **Insérez la carte SD dans le FA.**

Transfert de données de la zone temporaire via MIDI (Bulk Dump)

Cette section explique comment transférer les réglages de Studio Sets et de sons à un dispositif MIDI externe. Cette opération s'appelle **«Bulk Dump»**. Vous pouvez, par exemple, effectuer ce transfert quand vous branchez un second FA que vous voulez utiliser avec les mêmes réglages que son homologue. Cette opération permet aussi d'archiver les réglages de Studio Sets et de sons sur un dispositif MIDI externe (afin de les recharger en cas de perte de données).

Branchez d'abord le FA à un dispositif MIDI externe comme le montre l'illustration.



1. **A la page «UTILITY», sélectionnez «Bulk Dump» et appuyez sur le bouton [ENTER].**

   Une demande de confirmation apparaît.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **[7] (Cancel)**.

2. **Appuyez sur le bouton [6] (OK).**

   Le transfert en vrac est effectué.

Réglages globaux du FA

Ces réglages affectent le FA dans son ensemble.

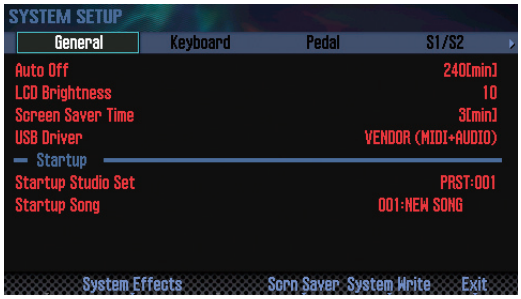
Procédure de réglage des paramètres de système

1. **Appuyez sur le bouton [MENU].**

   La page **«MENU»** s'affiche.

2. **Amenez le curseur sur «System» et appuyez sur [ENTER].**

   La page **«SYSTEM SETUP»** s'affiche.



3. **Sélectionnez un paramètre avec les boutons de curseur puis changez son réglage avec la molette.**

Memo

Pour modifier les effets du système, appuyez sur le bouton **[3] (System Effects)**.

Pour en savoir plus sur les paramètres d'effets du système, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

Sauvegarder les réglages de système

Le système retrouve ses réglages par défaut lorsque l'instrument est mis hors tension. Pour conserver vos réglages de système, il faut les sauvegarder avant la mise hors tension.

1. **A la page «SYSTEM SETUP», appuyez sur le bouton [6] (System Write).**

   Les réglages sont sauvegardés.

Remarque

Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données.

Paramètres 'System'

L'utilisation et la hiérarchie des paramètres **«System»** est décrite ci-dessous.

Réglages généraux (General)

Paramètre	Réglage	Explication
Auto Off	OFF, 30 **[min]** , 240 **[min]**	Spécifie si l'alimentation est automatiquement coupée en cas d'inactivité. Pour désactiver la coupure automatique de l'alimentation, choisissez **«OFF»**.
LCD Brightness	1~20	Règle la luminosité de l'écran. Plus la valeur est élevée, plus la luminosité augmente.
Screen Saver Time	OFF, 30 **[sec]** , 1–60 **[min]**	L'économiseur d'écran s'active au bout du laps de temps choisi. Choisissez **«OFF»** si vous n'avez pas besoin d'économiseur d'écran. **Memo** Appuyez sur **[5] (Scrn Saver)** pour afficher l'économiseur d'écran.
USB Driver	VENDOR (MIDI+AUDIO)	Le pilote dédié pour le FA fourni par Roland est utilisé. Il permet la communication MIDI et audio.
	GENERIC (MIDI only)	Le pilote générique du système d'exploitation est utilisé. Il permet d'échanger des données MIDI uniquement.
Startup		
Startup Studio Set	SONG, (Numéro du Studio Set)	Sélectionne le Studio Set qui est chargé lors de la mise sous tension. Choisissez **«SONG»** pour charger le Studio Set associé au morceau.
Startup Song	LAST-SAVED, (Nom du morceau)	Sélectionne le morceau qui est chargé lors de la mise sous tension. Pour charger le dernier morceau sauvegardé, sélectionnez **«LAST-SAVED»**.

Réglages liés au clavier (Keyboard)

Paramètre	Réglage	Explication
Keyboard Velocity	Valeur de dynamique transmise lorsqu'une touche est actionnée.	
	REAL	La valeur de dynamique transmise correspond à la force avec laquelle vous frappez la touche.
	1~127	La valeur de dynamique transmise est fixe, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez la touche.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	Le clavier offre une réponse adaptée à une main **«légère»**. Ce réglage permet de produire des notes fortissimo (ff) avec un jeu plus léger qu'avec le réglage **«MEDIUM»**. Cela facilite le jeu pour des personnes n'ayant pas beaucoup de force dans les doigts.
	MEDIUM	Réglage de sensibilité standard.
	HEAVY	Le clavier nécessite une main plus **«lourde»**. Il faut plus de force qu'avec le réglage **«MEDIUM»** pour jouer fortissimo (ff): le clavier donne l'impression d'être plus dur. Utilisez ce réglage pour élargir votre champ d'expression.
Keyboard Velocity Curve Offset	–10~+9	Sert à choisir la courbe de dynamique pour le clavier. Des valeurs basses rendent la dynamique plus **«malléable»**. Une valeur élevée rend le clavier plus **«résistant»**.
Arpeggio		
Arpeggio Trigger Quantize	Spécifie quand les arpèges sont déclenchés.	
	OFF	L'arpège démarre dès que vous jouez sur le clavier.
	BEAT	Si vous jouez sur le clavier pendant la reproduction d'une séquence ou d'un motif rythmique, l'arpège commence au temps suivant de la musique.
	MEASURE	Si vous jouez sur le clavier pendant la reproduction d'une séquence ou d'un motif rythmique, l'arpège commence au début de la mesure suivante.

La procédure de réglage des paramètres de système est décrite p. 97.

Réglages de pédales (Pedal)

Paramètre	Réglage	Explication
Control Pedal		
Pedal Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Précise si les fonctions pilotées par les pédales branchées aux prises FOOT PEDAL CTRL 1 et 2 sont déterminées par les réglages de système (SYSTEM) ou par le Studio Set choisi (STUDIO).
Control Pedal 1 Assign **Control Pedal 2 Assign**	Fonctions pilotées par les pédales branchées aux prises FOOT PEDAL CTRL 1 et 2	
	OFF	Pas d'assignation.
	CC01~31, 32 (OFF), 33~95	Commande de contrôle CC1~31, 33~95
	BEND DOWN	Même effet que le levier Pitch Bend poussé vers la gauche.
	BEND UP	Même effet que le levier Pitch Bend poussé vers la droite.
	AFTERTOUCH	Aftertouch
	START/STOP	Démarrage/arrêt du morceau.
	TAP TEMPO	Même effet qu'une pression sur le bouton **[TAP]** en façade.
	STUDIO SET DOWN	Retour au Studio Set précédent.
	STUDIO SET UP	Saut au Studio Set suivant.
	FAVORITE DOWN	Retour à la mémoire **«Favorite»** précédente.
	FAVORITE UP	Saut à la mémoire **«Favorite»** suivante.
	PANEL-DEC	Même effet qu'une pression sur le bouton **[DEC]** en façade.
	PANEL-INC	Même effet qu'une pression sur le bouton **[INC]** en façade.
Control Pedal 1 Polarity **Control Pedal 2 Polarity**	STANDARD, REVERSE	Sélectionne la polarité des pédales branchées aux prises FOOT PEDAL CTRL 1 et 2. Selon le modèle, le fait d'enfoncer ou de relever la pédale peut avoir l'effet opposé à l'effet escompté. Dans ce cas, sélectionnez le réglage **«REVERSE»**. Si vous utilisez une pédale Roland (qui n'a pas de commutateur de polarité), choisissez le réglage **«STANDARD»**.
Hold Pedal		
Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Sélectionne la polarité de la pédale branchée à la prise FOOT PEDAL HOLD. Selon le modèle, le fait d'enfoncer ou de relever la pédale peut avoir l'effet opposé à l'effet escompté. Dans ce cas, sélectionnez le réglage **«REVERSE»**. Si vous utilisez une pédale Roland (qui n'a pas de commutateur de polarité), choisissez le réglage **«STANDARD»**.
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Avec le réglage **«ON»**, la prise FOOT PEDAL HOLD reconnaît une pédale à effet progressif. Cela vous permet d'utiliser une pédale forte (comme la DP-10, disponible en option) pour produire de subtiles nuances avec les sons de piano.

Réglage pour les boutons [S1]/[S2] (S1/S2)

Paramètre	Réglage	Explication
S1/S2 Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Permet de choisir si la fonction des boutons **[S1]**/**[S2]** doit être dictée par les paramètres de système (SYSTEM) ou par le Studio Set choisi (STUDIO).
Assignable		
Switch S1 Assign **Switch S2 Assign**	Détermine les paramètres pilotés par les boutons **[S1]**/**[S2]**.	
	OFF	Pas d'assignation.
	CC01~31, 32 (OFF), 33~95	Commande de contrôle CC01~31, 33~95
	AFTERTOUCH	Aftertouch
	MONO/POLY	Commutation entre **«Mono»** et **«Poly»**.
	CHORUS SWITCH	Active/coupe le chorus.
	REVERB SWITCH	Active/coupe la réverbération.
	MASTER EQ SWITCH	Active/coupe l'égaliseur maître.
	TFX SWITCH	Active/coupe l'effet total (TFX).
	MASTER KEY DOWN	Transposition du clavier vers le bas par demi-tons.
	MASTER KEY UP	Transposition du clavier vers le haut par demi-tons.
Switch S1 Assign Mode **Switch S2 Assign Mode**	MOMENTARY, LATCH	Détermine le mode de fonctionnement des boutons **[S1]**/**[S2]**.

La procédure de réglage des paramètres de système est décrite p. 97.

Réglages pour les commandes SOUND MODIFY (Knob)

Paramètre	Réglage	Explication
Knob Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Permet de choisir si la fonction des commandes SOUND MODIFY doit être dictée par les paramètres de système (SYSTEM) ou par le Studio Set choisi (STUDIO).
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Ce paramètre permet de spécifier si la commande actionnée doit transmettre des valeurs immédiatement (DIRECT) ou s'il faut d'abord qu'elle retourne à la position correspondant à la valeur actuelle du paramètre piloté (CATCH).
Auto Knob Reset (for Single)	OFF, ON	Ce paramètre permet de spécifier si, lors du choix d'un autre son en mode Single, les commandes SOUND MODIFY doivent être **«neutralisées»** (ON) ou transmettre leur position actuelle (OFF). Le choix de **«ON»** signifie que les paramètres suivants retrouvent leurs valeurs sauvegardées lors du chargement d'un autre son: • CUTOFFRESONANCE • ATTACK • RELEASE • PAN • LEVEL • EQ LOW • EQ MID1 • EQ MID2 • EQ MID3 • EQ HIGH • COMPRESSOR • TONE • TFX SELECT • ASSIGN 1, ASSIGN 2, ASSIGN 3, ASSIGN 4, ASSIGN 5 (réglages **«KNOB ASSIGN»** d'usine)
Assignable		
Sound Modify Knob 1~6 Assign	Déterminent les paramètres pilotés par les commandes SOUND MODIFY.	
	OFF	Pas d'assignation.
	CC01~31, 32 (OFF), 33~95	Commandes de contrôle CC01~31, 33~95
	PITCH BEND	Même effet que lors de l'utilisation du levier pitch bend.
	AFTERTOUCH	Aftertouch
	TFX PARAM 1~3	Pilotage des paramètres 1~3 de l'effet total (TFX).

Réglages du contrôleur D-BEAM (D-Beam)

Paramètre	Réglage	Explication
D-Beam Sens	0~127	Plus la valeur est élevée, plus le contrôleur D-BEAM est sensible.
D-Beam Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Permet de choisir si la fonction du contrôleur D-BEAM doit être dictée par les paramètres de système (SYSTEM) ou par le Studio Set choisi (STUDIO).
D-Beam Switch	Déterminent la fonction pilotée par le contrôleur D-BEAM.	
	OFF	Pas d'assignation.
	SOLO SYNTH	Permet d'utiliser le D-BEAM comme un synthé monophonique.
	EXPRESSION	Le D-BEAM permet de modifier le volume.
	ASSIGNABLE	Le D-BEAM pilote la fonction choisie.
Solo Synth		
Level	0~127	Règle le volume du synthé solo.
Chorus Send Level	0~127	Modifie le niveau d'envoi au chorus.
Reverb Send Level	0~127	Modifie le niveau d'envoi à la réverbération.
Range	2~8OCT	Détermine la plage de variation de hauteur du synthé solo.
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Sélectionne la forme d'onde: **«SAW»** (dents de scie), **«SQR»** (onde carrée)
Osc 1 Pulse Width	0~127	Modifie la largeur de pulsation de la forme d'onde. En modifiant cycliquement la largeur de pulsation, vous pouvez créer des changements subtils dans le son.
Osc 1 Coarse Tune	–48~+48	Modifie la hauteur du Tone (par demi-tons, ±4 octaves).
Osc 1 Fine Tune	–50~+50	Modifie l'accordage du Tone par pas d'1 cent.
Osc 2 Waveform	(même fonction que **«Osc 1»**)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0~127	Règle le niveau de **«Osc 2»**.
Osc Sync Switch	OFF, ON	En activant ce commutateur, vous obtenez un son complexe doté de nombreuses harmoniques. Cet effet est efficace lorsque la hauteur d'Osc 1 est plus élevée que celle d'Osc 2.
Filter Type	Spécifie le type de filtre.	
	OFF	Aucun filtre n'est utilisé.
	LPF (Low Pass Filter)	Ce filtre atténue toutes les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff).
	BPF (Band Pass Filter)	Conserve uniquement les fréquences entourant la fréquence du filtre et coupe le reste.
	HPF (High Pass Filter)	Ce filtre coupe les fréquences situées sous la fréquence de coupure.
	PKG (Peaking Filter)	Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure.
Cutoff	0~127	Fréquence à partir de laquelle le filtre commence à avoir un effet sur la forme d'onde.
Resonance	0~127	Accentue les alentours de la fréquence du filtre afin de conférer plus de caractère au son.
LFO Rate	0~127	Règle la vitesse de modulation du LFO.
LFO Osc 1 Pitch Depth	–63~+63	Détermine l'intensité du LFO sur la hauteur de l'Osc 1.
LFO Osc 2 Pitch Depth	–63~+63	Détermine l'intensité du LFO sur la hauteur de l'Osc 2.

La procédure de réglage des paramètres de système est décrite p. 97.

Paramètre	Réglage	Explication
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	–63~+63	Détermine l'effet du LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'Osc 1. * Le paramètre **«Pulse Width»** est activé lorsque Osc 1= **«SQR»**.
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	–63~+63	Détermine l'effet du LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'Osc 2. * Le paramètre **«Pulse Width»** est activé lorsque Osc 2= **«SQR»**.
Assignable		
D-Beam Assign	Détermine la fonction du bouton **[ASSIGNABLE]**.	
	OFF	Pas d'assignation.
	CC01~31, 32 (OFF), 33~95	Commandes de contrôle CC01~31, 33~95
	BEND DOWN	Même effet que le levier pitch bend poussé vers la gauche.
	BEND UP	Même effet que le levier pitch bend poussé vers la droite.
	AFTERTOUCH	Aftertouch
	CUTOFF	Modifie la fréquence de coupure.
	RESONANCE	Règle la résonance.
	ATTACK	Règle l'attaque.
	RELEASE	Règle la vitesse de relâchement.
	PAN	Règle la position stéréo.
	LEVEL	Règle le volume.
	EQ LOW	Règle le timbre du grave.
	EQ MID1	Règle le timbre de la bande **«Mid-1»**.
	EQ MID2	Règle le timbre de la bande **«Mid-2»**.
	EQ MID3	Règle le timbre de la bande **«Mid-3»**.
	EQ HIGH	Règle les hautes aiguës.
	INPUT LEVEL	Règle le niveau d'entrée du signal de la prise AUDIO INPUT.
	KNOB ASSIGN1~6	Influence les commandes **[1] (ASSIGN 1)**~**[6] (ASSIGN 6)**.
	COMPRESSOR	Règle le compresseur.
	TONE	Règle le timbre.
	CHORUS	Influence le chorus.
	REVERB	Influence la réverbération
	TFX SELECT	Sélectionne le type d'effet total.
	TFX CTRL	Influence l'effet total (TFX).
	SAMPLE PAD	Déclenche un échantillon.
Range Max	0~127	Limite supérieure de la plage de réaction du contrôleur D-BEAM. **Memo** En réglant **«Range Max»** sur une valeur plus petite que **«Range Min»**, vous pouvez inverser le pilotage.
Range Min	0~127	Limite inférieure de la plage de réaction du contrôleur D-BEAM.
Beam Assign Knob Polarity	STANDARD, REVERSE	**STANDARD:** La valeur du paramètre augmente (+) lorsque vous rapprochez votre main du contrôleur D-BEAM. **REVERSE:** La valeur du paramètre diminue (–) lorsque vous rapprochez votre main du contrôleur D-BEAM.
Beam Assign Sample Pad Number	1-1~4-16	Spécifie l'échantillon qui est piloté lorsque **«D-Beam Assign»**= SAMPLE PAD.

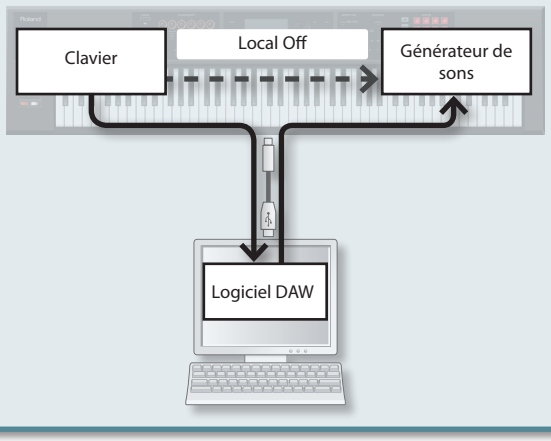
Réglages de sons (Sound)

Paramètre	Réglage	Explication
Local Switch	OFF, ON	Etablit/coupe le lien entre la section de contrôle (clavier, levier pitch bend/ modulation, commandes et boutons en façade, contrôleur D-BEAM, pédales etc.) et le générateur de sons interne. Normalement, ce paramètre reste sur **«ON»**. Choisissez cependant **«OFF»** si la section de contrôle du FA doit uniquement piloter des instruments externes.
Master Tune	415.3~466.2 **[Hz]**	Accord global (diapason= fréquence du la central (A4)) du FA
Master Key Shift	–24~+24	Décale la tessiture globale du FA par demi-tons.
Master Level	0~127	Règle le volume global du FA.
Output Gain	–12~+12 **[dB]**	Détermine le niveau de sortie du FA.
Tone Remain	OFF, ON	Détermine si les notes en cours sont maintenues (ON) quand vous choisissez un autre son ou non (OFF). * Il peut arriver que, dans certains cas, le son ne soit pas maintenu. * Même si vous choisissez **«ON»**, un son SuperNATURAL Acoustic d'orgue est coupé lors du changement.
Sample Output Assign	MAIN, SUB	Spécifie si les signaux des échantillons sont transmis aux prises MAIN OUTPUT (MAIN) ou à la prise SUB OUT (SUB).
Wireless Audio Level	0~127	Spécifie le volume des signaux transmis via WiFi.
Wireless Output Assign	MAIN, SUB	Si vous souhaitez transmettre un signal audio du FA via WiFi, ce paramètre permet de choisir le signal présent aux prises MAIN OUTPUT (MAIN) ou à la prise SUB OUT (SUB).

Utiliser le réglage 'Local Switch'

Si vous utilisez une station de travail DAW avec la section du clavier et le générateur de sons du FA, coupez le pilotage local en réglant le commutateur **«Local»** sur **«OFF»**. Voici pourquoi:

Ces sections doivent être connectées selon l'ordre suivant: clavier du FA → séquenceur externe → générateur de sons du FA. Comme le clavier et le générateur de sons du FA sont connectés en interne, la séquence que l'on vient de citer semble impossible. Cependant, il suffit de régler le paramètre **«Local»** sur **«OFF»** pour désolidariser les sections clavier et générateur de sons du FA, ce qui vous permet d'utiliser un séquenceur externe de la façon illustrée.



La procédure de réglage des paramètres de système est décrite p. 97.

Paramètres de synchronisation (Sync/Tempo)

Paramètre	Réglage	Explication
Tempo Assign Source	SYSTEM, STUDIO SET	Ce paramètre spécifie si, lors du choix d'un autre Studio Set, le tempo doit être maintenu (SYSTEM) ou s'il faut adopter le tempo sauvegardé pour le nouveau Studio Set (STUDIO SET).
Sync Mode	MASTER	Le FA donne le signal de synchronisation (maître). Sélectionnez ce réglage si vous utilisez le FA seul, sans le synchroniser avec un autre dispositif ou si vous souhaitez qu'un instrument MIDI externe se synchronise avec le FA.
	REMOTE	Le FA exécute les commandes **«Start»**, **«Continue»**, **«Stop»** et **«SPP»** (position au sein du morceau) venant d'un instrument externe mais continue à utiliser son propre réglage de tempo.
	SLAVE	Le FA reçoit des signaux de synchronisation (esclave). Ce réglage permet de synchroniser le FA avec des messages MIDI Clock transmis par un dispositif MIDI externe.
Sync Output	OFF, ON	Permet de spécifier si les messages Clock, **«Start»**, **«Continue»**, **«Stop»** et **«SPP»** doivent (ON) ou non (OFF) être transmis.
Clock Source	MIDI, USB	Lorsque **«Sync Mode»**= **«SLAVE»**, ce paramètre spécifie si le FA se synchronise avec les messages reçus via MIDI IN ou via la prise USB.

Réglages de métronome (Click)

Paramètre	Réglage	Explication
Click Mode	Détermine quand le métronome est audible.	
	OFF	Le métronome ne sonne jamais.
	PLAY-ONLY	Le métronome sonne lors de la lecture d'un morceau.
	REC-ONLY	Le métronome sonne lors de l'enregistrement d'un morceau.
	PLAY&REC	Le métronome sonne lors de l'enregistrement et de la lecture d'un morceau.
	ALWAYS	Le métronome sonne toujours.
Click Level	0~10	Spécifie le volume du métronome.
Click Sound	Spécifie le son du métronome.	
	TYPE1	Son de métronome conventionnel (son de cloche sur le premier temps)
	TYPE2	Son de métronome classique
	TYPE3	Bip sonore
	TYPE4	Son de cloche
Click Accent Switch	OFF, ON	Permet d'accentuer le premier temps.
Click Output Assign	MAIN, SUB	Spécifie si les signaux du métronome sont transmis aux prises MAIN OUTPUT (MAIN) ou à la prise SUB OUT (SUB).

Paramètres MIDI (MIDI)

Paramètre	Réglage	Explication
Device ID	17~32	Lors de l'échange de messages SysEx (System Exclusive), il faut que l'appareil récepteur ait le bon numéro **«Device ID»**.
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Activez (**«ON»**) ce paramètre si vous souhaitez vous servir d'un clavier MIDI externe au lieu du clavier du FA. Dans ce cas, le canal de transmission MIDI du clavier externe n'a aucune importance. En règle générale, ce paramètre reste sur **«OFF»**. * Si vous voulez piloter l'arpégiateur à partir d'un appareil MIDI externe, réglez ce paramètre sur **«ON»**.
Studio Set Control Channel	1~16, OFF	Sélectionne le canal de réception MIDI sur lequel le FA reçoit les messages MIDI (sélection de banque et changements de programme) transmis par un appareil MIDI externe pour changer de Studio Set. Choisissez le réglage **«OFF»**, si vous ne voulez pas qu'un appareil MIDI externe sélectionne d'autres Studio Sets.
USB-MIDI Thru	OFF, ON	Ce commutateur permet de déterminer si les messages MIDI reçus via la prise USB COMPUTER/MIDI IN sont retransmis à la prise MIDI OUT/ USB COMPUTER (ON) ou non (OFF) (p. 102).
Transmit		
Transmit Program Change	OFF, ON	Détermine si les changements de programme sont transmis (ON) ou non (OFF).
Transmit Bank Select	OFF, ON	Détermine si les messages de sélection de banque sont transmis (ON) ou non (OFF).
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Détermine si les messages **«Active Sensing»** (détection active) sont transmis (ON) ou non (OFF).
Transmit Edit Data	OFF, ON	Détermine si les changements de réglages d'un Studio Set sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF).
Soft Through	OFF, ON	Avec un réglage **«ON»**, les messages MIDI reçus via la prise MIDI IN sont retransmis tels quels via MIDI OUT.
Receive		
Receive Program Change	OFF, ON	Détermine si les changements de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive Bank Select	OFF, ON	Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive Exclusive	OFF, ON	Détermine si les messages propres au système (SysEx) sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive GM System On	OFF, ON	Détermine si les messages GM System On sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive GM2 System On	OFF, ON	Détermine si les messages GM2 System On sont reçus (ON) ou non (OFF).
Receive GS Reset	OFF, ON	Détermine si les messages GS Reset sont reçus (ON) ou non (OFF).

La procédure de réglage des paramètres de système est décrite p. 97.

Qu'est-ce que MIDI?

MIDI («**Musical Instrument Digital Interface**») est une norme mondiale destinée à l'échange de données musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateurs. Ainsi, la connexion de dispositifs MIDI par câbles MIDI permet de piloter plusieurs instruments avec un seul clavier, de jouer accompagné de plusieurs instruments MIDI, de programmer des changements automatiques de réglages dans un morceau, et bien d'autres choses encore.

Prises MIDI

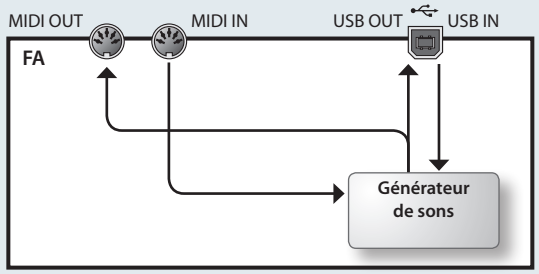
Le FA dispose des deux types de prises MIDI décrits ci-dessous.



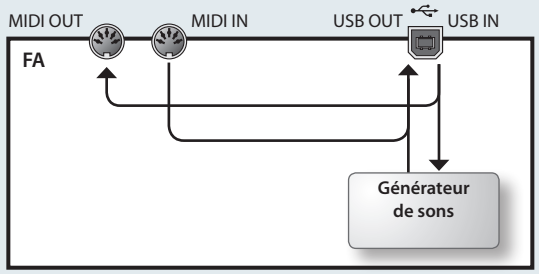
Prise	Explication
Prise MIDI IN	Cette prise reçoit les messages MIDI transmis par un appareil MIDI externe. Quand le FA reçoit des messages MIDI, il peut jouer des notes, changer de son etc.
Prise MIDI OUT	Cette prise transmet les messages MIDI vers un dispositif MIDI externe. Utilisez ce réglage pour piloter un dispositif MIDI externe.

Flux du signal MIDI

USB-MIDI Thru = OFF



USB-MIDI Thru = ON



Réglages «Preview» (Preview)

Paramètre	Réglage	Explication
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	**SINGLE:** Les notes choisies avec **«Preview 1~4 Note Number»** sont produites successivement, une à la fois. **CHORD:** Les notes spécifiées par **«Preview 1~4 Note Number»** sont jouées simultanément. **PHRASE:** La phrase prévue pour la catégorie en question est produite.
Preview 1–4 Note Number	0 (C-)~127 (G9)	Définit la hauteur des quatre notes produites quand **«Preview Mode»** est réglé sur **«SINGLE»** ou **«CHORD»**. * Ces réglages sont ignorés si **«Preview Mode»** est réglé sur **«PHRASE»**.
Preview 1~4 Velocity	OFF, 1~127	Définit la dynamique (velocity) des quatre notes produites quand **«Preview Mode»** est réglé sur **«SINGLE»** ou **«CHORD»**. * Ces réglages sont ignorés si **«Preview Mode»** est réglé sur **«PHRASE»**.

Paramètres de pilotage (Control)

Paramètre	Réglage	Explication
Control Source Select	SYSTEM, STUDIO SET	**SYSTEM:** **«System Control Src 1~4»** sont utilisés pour contrôler les Tones. **STUDIO SET:** **«Tone Control Src 1~4»** du Studio Set sont utilisés pour contrôler les Tones.
System Control Src1~4	OFF, CC01~31, 33~95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Sélectionne les messages MIDI utilisés pour la fonction **«System Control»**. Les réglages **«System Control»** permettent de spécifier les messages MIDI s'appliquant au FA entier et pouvant servir à piloter le volume, le son etc. Vous pouvez assigner jusqu'à quatre messages MIDI pour ce type de pilotage. Pour faire des assignations pour le pilotage en temps réel du son et des effets de chaque Tone séparément, utilisez **«Matrix Control»** ou **«Multi-Effect Control»**. Pour en savoir plus, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.

La procédure de réglage des paramètres de système est décrite p. 97.

Réglages «Visual Control» (Visual Control)

Paramètre	Réglage	Explication
Visual Control Switch	OFF, ON	Active/coupe la fonction **«Visual Control»**.
Visual Control Mode	MVC, V-LINK	**MVC:** Choisissez ce réglage pour piloter un appareil MIDI Visual Control. **V-LINK:** Choisissez ce réglage pour piloter un appareil V-LINK.
Visual Control Local Switch	OFF, ON	Permet de spécifier si les notes jouées sur le clavier du FA doivent (ON) ou non (OFF) être audibles. * Le réglage **«Visual Control Local Switch»** n'est pas sauvegardé. A la mise sous tension, le paramètre est réglé sur **«ON»**.
Clip Ch	1~16	Spécifie le canal MIDI utilisé pour changer d'image.
Effect Ch	1~16	Spécifie le canal MIDI utilisé pour changer d'effet vidéo.
Playback Speed Ctrl	OFF, CC01~CC31, CC64~CC95, Bender, Ch Aftertouch	Spécifie le contrôleur utilisé pour changer la vitesse de lecture vidéo.
Playback Speed Range	0.1–1.0–2.0, 0.5–1.0–2.0, 0.0–1.0–4.0, 0.5–1.0–4.0, 0.0–1.0–8.0, 0.5–1.0–8.0, 0.0–1.0–16.0, 0.5–1.0–16.0, 0.0–1.0–32.0, 0.5–1.0–32.0, 0.0–2.0–4.0, 0.0–4.0–8.0, 0.0–8.0–16.0, 0.0–16.0–32.0, -2.0–1.0–4.0, -6.0–1.0–8.0	Détermine la plage de changement de la vitesse de lecture vidéo. Les trois valeurs déterminent la vitesse de lecture (sous forme de multiples de la vitesse normale) quand le contrôleur sélectionné avec **«Playback Speed Ctrl»** est en position minimum, centrale et maximum.
Dissolve Time Ctrl	OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Spécifie le contrôleur utilisé pour piloter le temps de dissolution (durée de transition vidéo).
Effect Ctrl 1	OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Spécifie le contrôleur utilisé pour piloter l'effet vidéo.
Effect Ctrl 2		
Effect Ctrl 3		
Keyboard Range Lower	**FA-06:** C2~C7 **FA-08:** A0~C8	Spécifie la plage de touches servant à changer les images.
Keyboard Range Upper		
Note Message Enabled	OFF, Assignable	Réglez ce paramètre sur **«Assignable»** si vous voulez que les messages de note changent les images. En règle générale, les changements de programme servent à changer d'image (ce paramètre doit alors rester sur **«OFF»**).

Memo

Les boutons de fonctions permettent d'effectuer les réglages suivants.

Bouton	Explication
[2] (MVC Sw)	Active/coupe la fonction **«Visual Control»**.
[3] (Send Reset)	Transmet une commande qui remet à zéro tous les contrôleurs de l'appareil MIDI Visual Control.
[4] (Local Sw)	Active/coupe la fonction **«Visual Control Local Switch»**.

Qu'est-ce que 'MIDI Visual Control'?

«MIDI Visual Control» constitue un élargissement de la norme internationale MIDI permettant de lier des éléments d'expression visuelle à l'interprétation musicale. Tout matériel vidéo compatible **«MIDI Visual Control»** peut être branché aux instruments de musique électroniques via MIDI afin de piloter des données vidéo durant le jeu.

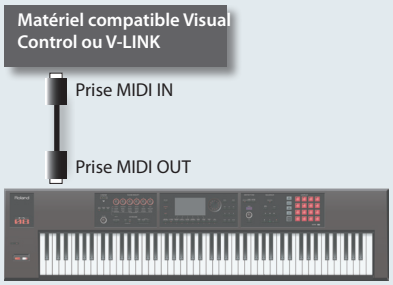
Qu'est-ce que le 'V-LINK'?

«V-LINK» est la norme Roland permettant de lier des éléments d'expression visuelle à l'interprétation musicale. Le matériel vidéo compatible **«V-LINK»** peut être branché aux instruments de musique électroniques via MIDI afin de piloter des effets visuels liés à l'interprétation musicale.

Exemples de connexion

Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI Out de l'instrument à la prise MIDI In de l'appareil compatible **«Visual Control»** ou **«V-LINK»**.

* Il vous faut un câble MIDI (vendu séparément) pour brancher cet instrument à l'appareil compatible «Visual Control.



Informations concernant le FA (Information)

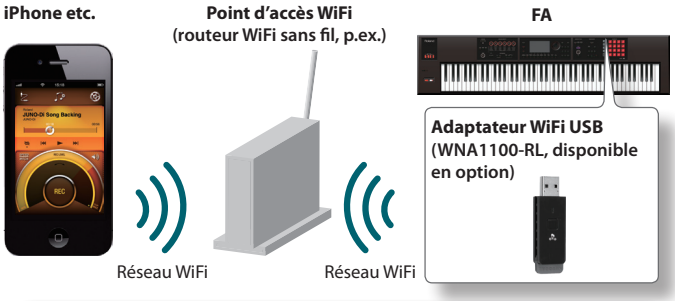
Cette page permet de vérifier la version du système du FA et le statut des extensions sonores.

Ecran	Explication
System Version	Affiche la version du logiciel tournant dans le FA.
Expansion	Affiche des infos sur les sons d'extension. **Memo** Vous pouvez charger des sons tirés de la vaste bibliothèque de sons en ligne Axial dans le FA.

Connexion sans fil à un réseau local (WiFi)

Pourquoi une connexion WiFi?

En branchant un adaptateur WiFi–USB (WNA1100-RL, vendu séparément) à la prise USB FOR UPDATE du FA, vous pouvez utiliser des applications sur dispositifs sans fil (comme l'appli **«Air Recorder»** pour iPhone).



Eléments requis pour une connexion WiFi

- ☐ Adaptateur WiFi USB (WNA1100-RL, vendu séparément)
- ☐ Point d'accès sans fil à un réseau local (routeur WiFi, p.ex.) *1 *2 *3
- ☐ iPhone ou iPod touch etc.

***1** Le point d'accès WiFi utilisé doit accepter le protocole WPS. Si votre point d'accès WiFi ne reconnaît pas le protocole WPS, vous pouvez utiliser la procédure décrite sous **«Connexion à un point d'accès WiFi de votre choix (SELECT ACCESS POINT)»** (p. 105).

***2** Il est impossible de garantir une connexion avec tous les types de points d'accès WiFi.

***3** Si vous ne parvenez pas à vous connecter au point d'accès WiFi, essayez de vous connecter en mode Ad-Hoc (p. 106).

Méthode de connexion de base (Connect by WPS)

La première fois que vous connectez le FA à un réseau WiFi, il faut effectuer la procédure suivante (WPS) pour rejoindre le réseau.

Cette procédure n'est à effectuer que la première fois. (Une fois que la connexion au réseau a été établie, cette procédure n'est plus nécessaire.)

Qu'est-ce que le 'WPS'?

Le WPS est un protocole de réseau local WiFi simplifiant la configuration des réglages de sécurité lors de la connexion à un point d'accès. Nous recommandons l'utilisation du protocole WPS lors de la connexion WiFi à un point d'accès.

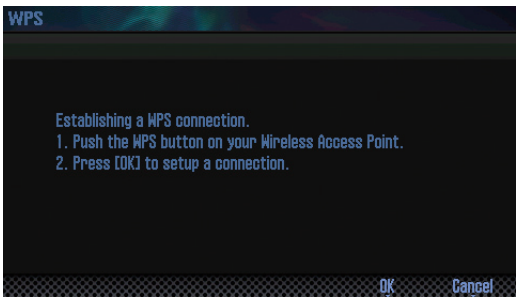
1. Branchez un adaptateur WiFi–USB (WNA1100-RL, vendu séparément) à la prise USB FOR UPDATE du FA.

Remarque

Ne mettez jamais l'instrument hors tension et ne débranchez jamais l'adaptateur WiFi–USB quand l'écran affiche **«Processing...»**.

2. Sélectionnez le bouton [MENU] → «Wireless» → «WPS».

La page **«WPS»** s'affiche.



3. Effectuez l'opération WPS sur le point d'accès WiFi (exemple: appuyez sur le bouton WPS du point d'accès).

Pour savoir quelle opération WPS effectuer sur votre point d'accès WiFi, consultez le mode d'emploi du point d'accès.

4. Appuyez sur le bouton [6] (OK) du FA.

Une fois la connexion établie, la page de statut (**«WIRELESS STATUS»**, p. 105) apparaît à l'écran.

5. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner à la page principale.

La connexion sans fil vous permet d'exploiter une application iPhone comme Air Recorder. Choisissez **«FA-06 08»** à la page de sélection d'instrument de l'application iPhone.

Remarque

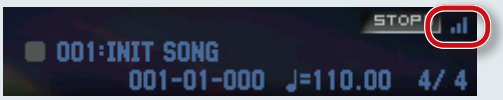
Le dispositif (iPhone ou autre) sur lequel tourne l'appli doit être relié au même réseau.

Memo

- Les données de connexion sont mémorisées quand vous effectuez l'opération WPS. La prochaine fois, le dispositif se connectera automatiquement au réseau sans fil.
- Toutes les données de connexion sont effacées si vous rétablissez les réglages d'usine.
- Les données de connexion ne sont pas incluses dans les données archivées sur la carte SD.

Indications à l'écran

Le statut de la connexion WiFi apparaît dans le haut de l'écran.



Icône	Explication
	La connexion WiFi est en place. Les trois barres indiquent le niveau du signal (la force du signal radio du point d'accès).
	L'adaptateur WiFi USB est inséré mais il n'est pas connecté à un point d'accès à un réseau WiFi.
	L'adaptateur WiFi USB n'est pas inséré (rien n'est affiché).
	Mode Ad-Hoc (p. 106).

Réglages pour la communication WiFi

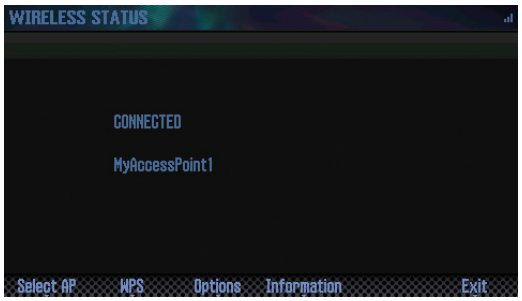
Vous pouvez afficher et modifier les réglages de connexion WiFi.

Etat de la connexion (WIRELESS STATUS)

Cette page affiche l'état de la connexion WiFi.

1. **Utilisez le bouton [MENU]→ «Wireless».**

La page **«WIRELESS STATUS»** s'affiche.



Ecran	Explication
CONNECTED	La connexion WiFi est en place. Le nom du point d'accès WiFi est affiché.
NOW CONNECTING	Une connexion WiFi à un point d'accès s'établit.
NOT CONNECTED	L'adaptateur WiFi–USB est connecté mais il n'est pas relié à un point d'accès sans fil.
NOT AVAILABLE	L'adaptateur WiFi–USB n'est pas connecté.
AD-HOC MODE	Mode Ad-Hoc. Les identifiants **«Ad-Hoc SSID»** et **«Ad-Hoc Key»** sont affichés. Voyez **«Connexion en mode Ad-Hoc (Ad-Hoc Mode)»** (p. 106).

Rôle des boutons de fonction

Bouton	Explication
[2] (Select AP)	Affiche une page permettant de sélectionner un point d'accès WiFi puis de s'y connecter.
[3] (WPS)	Connexion avec le protocole WPS.
[4] (Options)	Réglage de **«Wireless ID»** ou de **«Ad-Hoc Mode»** (p. 106).
[5] (Information)	Affichage de l'adresse IP et de l'adresse MAC.

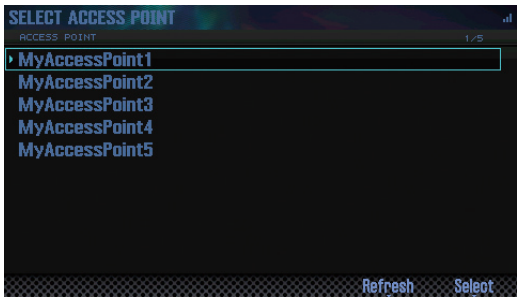
Connexion à un point d'accès WiFi de votre choix (SELECT ACCESS POINT)

Cette méthode permet de choisir un point d'accès WiFi dans la liste affichée.

* Les standards WiFi 802.11g/n (2.4GHz) et les modes d'authentification WPA/WPA2 sont reconnus.

1. **Utilisez le bouton [MENU] → «Wireless»→ «Select AP».**

La page **«SELECT ACCESS POINT»** s'affiche.



- Un symbole «▶» indique le point d'accès au réseau WiFi en vigueur.
- Vous pouvez mettre la liste à jour en appuyant sur le bouton **[6] (Refresh)**.

2. **Sélectionnez un point d'accès WiFi et appuyez sur le bouton [7] (Select).**

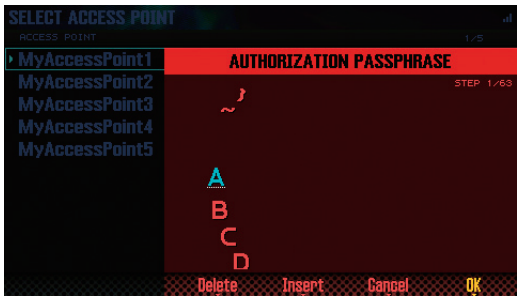
- La connexion au point d'accès WiFi de votre choix est établie.
- Si vous utilisez ce point d'accès pour la première fois, la page **«WIRELESS STATUS»** apparaît.
- Si vous vous êtes déjà connecté à ce point d'accès dans le passé, appuyez simplement sur le bouton **[7] (Select)** pour établir la connexion. Quand la connexion est établie, la page de statut (**«Wireless Status»**) réapparaît à l'écran.

Page d'autorisation (AUTHORIZATION)

3. **Entrez le code de sécurité (mot de passe) de votre point d'accès WiFi et appuyez sur le bouton [7] (OK).**

Pour savoir comment entrer les caractères, voyez **«Sauvegarder un Studio Set»** (p. 45).

* N'insérez PAS d'espace à la fin du mot (de la phrase) de passe.



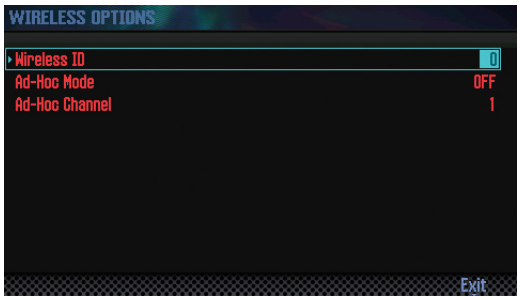
Quand la connexion est établie, la page de statut (**«WIRELESS STATUS»**) réapparaît à l'écran.

Autres réglages (WIRELESS OPTIONS)

Effectuez les réglages **«Wireless ID»** ou **«Ad-Hoc Mode»**.

1. Utilisez le bouton [MENU] → «Wireless»→ «Options».

La page **«WIRELESS OPTIONS»** s'affiche.



Paramètre	Explication
Wireless ID	Spécifie les derniers chiffres du nom d'unité du FA' ainsi que l'**«Ad-Hoc SSID»** (FA) que vous verrez dans l'appli utilisée. En règle générale, entrez **«0»** mais si vous utilisez plusieurs instruments identiques, vous pouvez entrer un numéro **«Wireless ID»** compris dans la plage 1~99 pour le nom de dispositif et l'identifiant **«Ad-Hoc SSID»** de chaque instrument. Si Wireless ID = 0, **«FA-06 08»** (réglage par défaut) Si Wireless ID = 1, **«FA-06 08_1»** : Si Wireless ID = 99, **«FA-06 08_99»**
Ad-Hoc Mode	Active/coupe le mode Ad-Hoc.
Ad-Hoc Channel	Détermine le canal (1~11) pour le mode Ad-Hoc.

Connexion en mode Ad-Hoc (Ad-Hoc Mode)

Voici comment établir la connexion en mode Ad-Hoc.

Qu'est-ce que le mode Ad-Hoc?

Le mode Ad-Hoc vous permet de brancher le FA directement à un iPhone ou un autre dispositif sans fil sans utiliser de point d'accès à un réseau WiFi. Cela vous permet d'utiliser le FA avec un iPhone ou autre dispositif WiFi quand le point d'accès que vous utilisez généralement est indisponible (quand vous n'êtes pas chez vous etc.).



Restrictions

L'iPod touch ou tout autre dispositif WiFi branché en mode Ad-Hoc est incapable de se connecter à l'internet ou à un autre dispositif WiFi. Cependant, un iPhone ou autre dispositif WiFi cellulaire peut se brancher à l'internet par connexion cellulaire.

Sachez que si vous utilisez une connexion cellulaire à l'internet, vous risquez d'encourir des frais parfois considérables (selon votre formule d'abonnement).

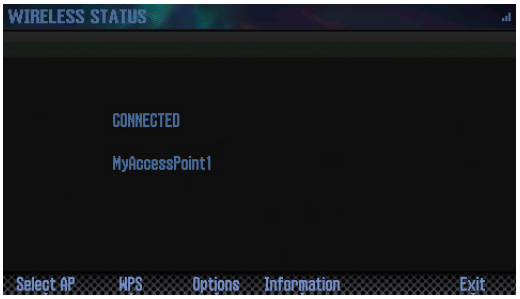
1. Utilisez le bouton [MENU] → «Wireless»→ «Options».

La page **«WIRELESS OPTIONS»** s'affiche.

2. Activez le mode Ad-Hoc.

«Channel» permet de choisir un canal (1~11) pour le mode Ad-Hoc. En général, il n'y a pas besoin de changer le canal. Changez le canal si vous avez des problèmes de connexion.

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour afficher la page «WIRELESS STATUS».



L'identifiant **«Ad-Hoc SSID»** (FA-06 08) et le code **«Ad-Hoc Key»** (une chaîne de 5 caractères) s'affichent.

Memo

L'identifiant Ad-Hoc SSID (FA-06 08) correspond au réglage **«Wireless ID»** que vous avez entré à la page **«WIRELESS OPTIONS»**.

4. Sur l'iPhone ou autre dispositif sans fil à connecter, sélectionnez l'identifiant Ad-Hoc SSID affiché à la page illustrée ci-dessus pour établir la connexion. (Sur un iPhone, par exemple, sélectionnez [Réglages]→ [Wi-Fi]→ [Choisissez un réseau] pour sélectionner l'identifiant «Ad-Hoc SSID» ci-dessus. Une page d'entrée de mot de passe apparaît: entrez le code «Ad-Hoc Key» indiqué ci-dessus.)

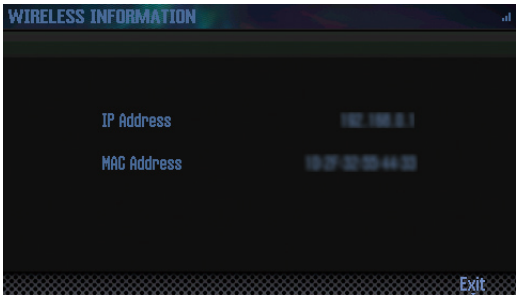
Pour savoir comment connecter un iPhone ou un autre dispositif à un réseau WiFi, voyez le mode d'emploi du dispositif en question.

5. Pour mettre fin à la connexion en mode Ad-Hoc, rétablissez les réglages antérieurs de l'iPhone sous [Réglages]→ [Wi-Fi]→ [Choisissez un réseau].

Vérifier les adresses IP et MAC (WIRELESS INFORMATION)

Vous pouvez vérifier les adresses IP et MAC.

1. Utilisez le bouton [MENU] → «Wireless»→ «Information».



Memo

L'adresse MAC figure sur le dessous de l'adaptateur WiFi–USB (WNA1100-RL, vendu séparément).



10: Appendice

Ce chapitre comporte des informations de dépannage et décrit les messages d'erreur.

Cartes SD 108

Liste 'Chord Memory' 109

Schéma de principe 111

Messages d'erreur 112

Dépannage 113

Tableau d'équipement MIDI 118

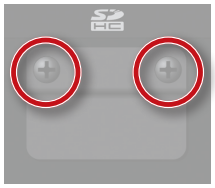
Fiche technique 120

Cartes SD

Pour utiliser une carte SD disponible dans le commerce, insérez-la de la façon suivante.

1. Retirez les vis du cache de protection de la carte SD en face arrière.

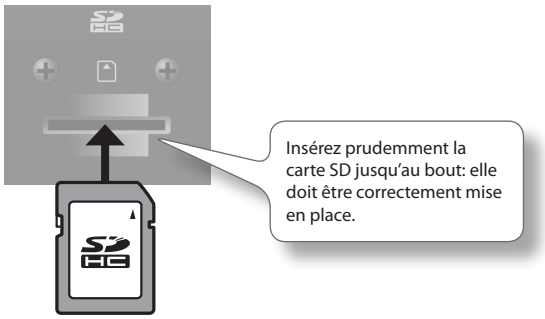
A la sortie d'usine, la protection de la carte SD est fixée avec des vis comme le montre l'illustration. Servez-vous d'un tournevis cruciforme pour retirer ces vis et enlever la protection.



Remarque

- Ne mettez jamais le produit hors tension et ne débranchez jamais la carte SD quand l'écran affiche **«Processing…»**.
- N'extrayez jamais la carte SD durant la sauvegarde de données.

2. Retirez la carte SD insérée, insérez votre carte SD dans la fente puis fixez la protection de la carte SD.



* Certains types de cartes SD ou les cartes SD de certains fabricants peuvent ne pas fonctionner convenablement avec le FA.
* Toutes les cartes SD finissent par s'user. C'est pourquoi nous vous conseillons de ne jamais considérer les cartes SD comme supports de sauvegarde définitifs mais plutôt comme un **«entrepôt»** provisoire de vos données. Veillez à archiver toutes les données auxquelles vous tenez sur un autre support compatible.

Préparer une carte SD

Pour utiliser une carte SD achetée dans le commerce avec le FA, il faut d'abord la formater: voyez **«Formater une carte SD (Format SD Card)»** (p. 96). Cependant, **ne formatez pas la carte SD fournie avec le FA**. Si vous formatez la carte SD fournie, vous perdez les morceaux de démonstration.

Quand vous formatez une carte SD, les données qu'elle contient sont irrémédiablement perdues. Nous vous conseillons donc de faire une copie de ces données; voyez pour cela **«Archiver les données d'une carte SD sur votre ordinateur»** (p. 96).

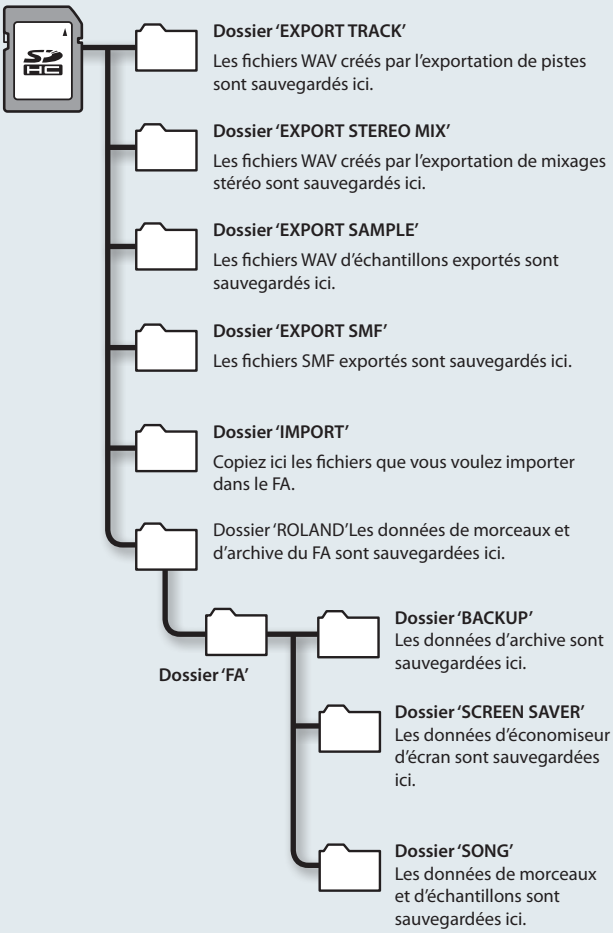
Protection de la carte de mémoire (LOCK)

Vous pouvez protéger le contenu de la carte de mémoire contre l'effacement.

Pour protéger une carte, faites glisser l'onglet de protection latéral en position de verrouillage **«LOCK»**. Pour effacer des données de la carte, déverrouillez la protection.



Agencement des dossiers d'une carte SD



Liste 'Chord Memory'

01: Pop 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

02: Pop 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

03: Jazz 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

04: Jazz 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

05: Jazz 3

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5
B	Bmaj9	B3, D#4, F#4, A#4, C#5

06: Blues

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

07: Trad Maj

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

08: Trad Min 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

09: Trad Min 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

10: Pop Min 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

11: Pop Min 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

12: Jazz Min 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

13: Jazz Min 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

14: Oct Stack

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

15: 4th Stack

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

16: 5th Stack

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

17: Scale Set

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

* Pour changer la tonalité d'un set d'accords, changez le réglage **«KEY»** à la page **«CHORD MEMORY»**.
L'illustration ci-dessous montre comment trouver la tonalité d'un morceau à partir de l'armure (le nombre de «♯» et «♭»).

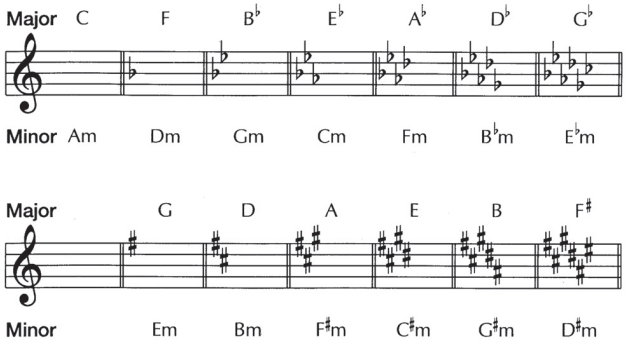
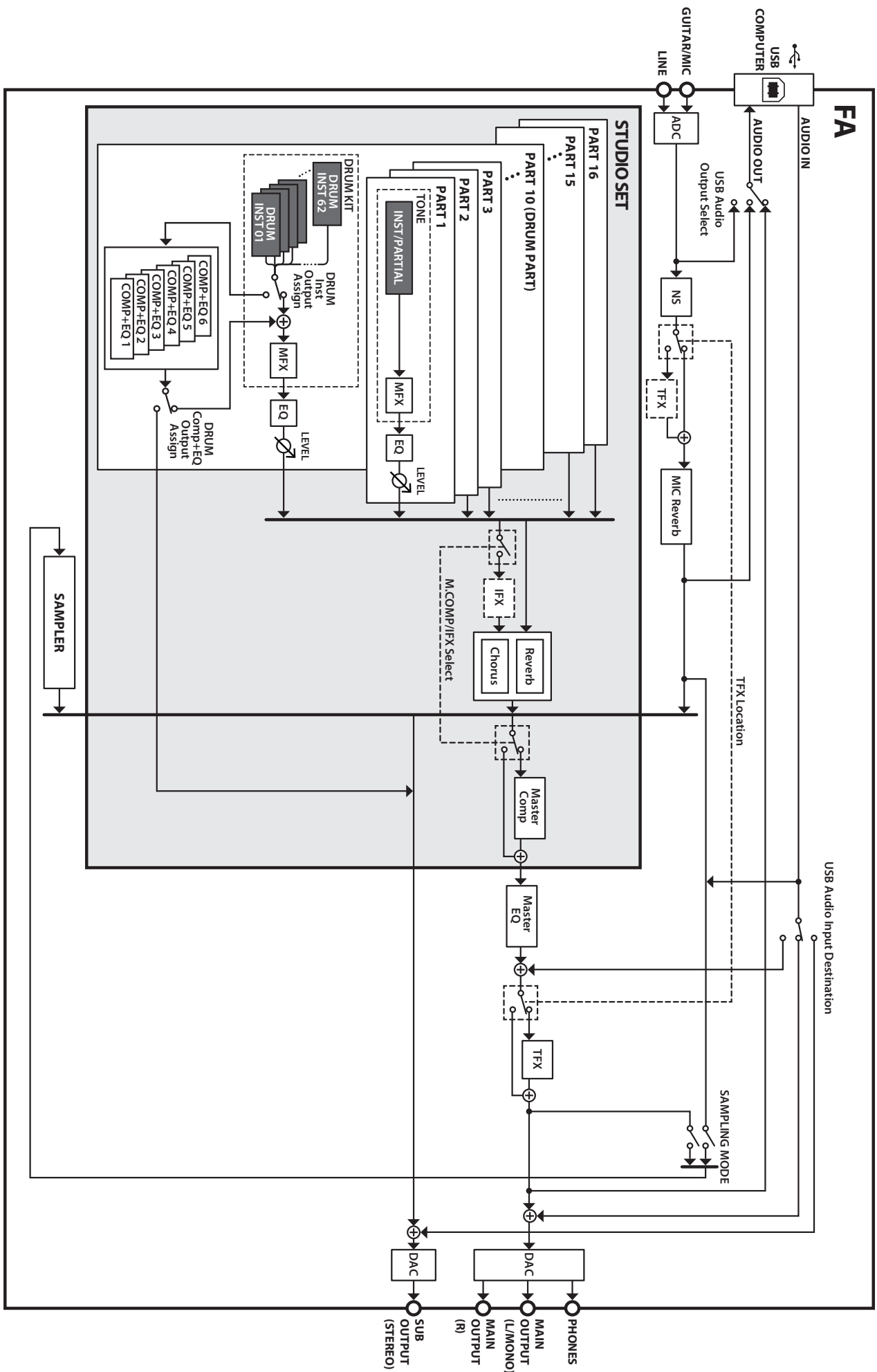


Schéma de principe



Messages d'erreur

Si une opération incorrecte est effectuée ou si le traitement demandé est impossible, un message d'erreur apparaît.
Voyez alors les explications pour le message d'erreur qui apparaît et agissez selon les conseils donnés.

Message	Signification	Action
Cannot Import!	Impossible d'importer des données de son.	Aucune destination n'a été sélectionnée. Sélectionnez la destination des données importées (p. 95).
File Not Selected!	Aucun fichier n'est sélectionné.	Sélectionnez un fichier.
Incorrect File!	Le FA est incapable de reproduire ce fichier.	N'utilisez pas ce fichier.
	Le format de fichier audio est invalide.	Utilisez un fichier WAV/AIFF conforme au format décrit (p. 16).
	Le format d'un fichier SMF que vous voulez importer sous forme d'arpège ou de motif rythmique doit être en format 0.	Vérifiez que le fichier SMF est en format 0.
	Vous avez essayé d'importer un fichier SMF que le FA ne reconnaît pas.	Les données SMF contenant une métrique autre que celle spécifiée avec **«Pattern Time Signature»** (p. 50) ne peuvent pas être chargées dans le FA. Changez la métrique du fichier SMF.
Memory Damaged!	Le contenu de la mémoire interne est peut-être endommagé.	Rétablissez les réglages d'usine (p. 95). Si cela ne résout pas votre problème, contactez votre revendeur ou un centre SAV.
MIDI Buffer Full!	L'instrument a reçu trop de données MIDI à la fois et n'a pas pu les traiter correctement.	Réduisez le nombre de messages MIDI transmis.
MIDI Offline!	La connexion a été rompue à la prise MIDI IN.	Vérifiez la connexion et l'état du câble MIDI branché à la prise MIDI IN du FA.
Now Playing!	Comme le FA est en cours de reproduction, l'opération demandée ne peut pas être effectuée.	Arrêtez la reproduction avant d'effectuer l'opération.
Now Recording!	Comme le FA est en cours d'enregistrement, l'opération demandée ne peut pas être effectuée.	Arrêtez l'enregistrement avant d'effectuer l'opération.
Permission Denied!	L'opération n'a pas pu être effectuée car le dossier ou le fichier ne peut être que lu.	Utilisez l'ordinateur pour supprimer la restriction **«Lecture uniquement»** du fichier ou du dossier.
Program Error!	Le FA est incapable de démarrer. Le programme n'a pas pu être lu correctement. Alternativement, le programme de mise à jour du système peut être invalide.	Utilisez le bon programme et recommencez la mise à jour. Si cela ne résout pas votre problème, contactez votre revendeur ou un centre SAV.
Read Error!	Impossible de lire les données de la carte SD.	Vérifiez si la carte SD est bien insérée (p. 108).
	Le fichier est endommagé.	N'utilisez pas ce fichier.
Rec Length Too Long!	Le temps d'échantillonnage autorisé a été dépassé.	–
	Le nombre autorisé de mesures pour l'enregistrement en temps réel a été dépassé.	–
Rec Over Flow	Le nombre de données reçues pendant l'enregistrement excède la capacité de traitement.	Enregistrez moins de données à la fois.
Rhythm Pattern Full!	Comme le nombre maximum de notes pouvant être enregistrées dans un motif a été dépassé, il est impossible de poursuivre l'enregistrement de motif.	Effacez les données inutiles du motif en cours d'enregistrement.
Sample Length Too Short!	L'échantillon est trop court et ne peut donc pas être édité correctement.	Si l'échantillon est extrêmement court, l'édition ne produit pas toujours le résultat escompté.
Song Full!	Comme le nombre maximum de notes pouvant être enregistrées dans un morceau ou une phrase a été dépassé, il est impossible de poursuivre l'enregistrement ou l'édition.	Utilisez la fonction d'édition de piste (Track Modify) **«Delete»** ou **«Erase»** pour supprimer des données superflues du morceau en cours d'enregistrement ou d'édition (p. 64).
System Memory Damaged!	Le contenu de la mémoire du système peut être endommagé.	Rétablissez les réglages d'usine (p. 95). Si cela ne résout pas votre problème, contactez votre revendeur ou un centre SAV.
SD Card Error!	Le format de carte SD est invalide.	Utilisez le FA pour formater la carte SD (p. 96).
	Impossible de lire les données de la carte SD.	Vérifiez si la carte SD est bien insérée (p. 108).
	Impossible de sauvegarder des données sur la carte SD.	
SD Card Full!	Il n'y a pas assez de place sur la carte SD.	Supprimez les données superflues (p. 73).
SD Card Locked!	La sauvegarde ou l'effacement est impossible parce que la carte SD est protégée.	Coupez l'alimentation, extrayez la carte SD et désactivez sa protection.
SD Card Not Ready!	La carte SD n'est pas insérée convenablement.	Coupez l'alimentation, insérez convenablement la mémoire SD puis remettez l'instrument sous tension (p. 19, 108).
	La carte SD a été extraite après la sélection de données se trouvant sur la carte SD.	
	Le format de carte SD est invalide.	Utilisez le FA pour formater la carte SD (p. 96).
Too Much Data!	Le fichier SMF que vous voulez importer sous forme d'arpège ou de motif rythmique contient trop de données.	Les données SMF ne peuvent pas excéder 500 notes (notes activées/coupées) pour un arpège et 4000 événements pour un motif rythmique.
You Cannot Erase	Ce message ne peut pas être effacé.	–
Write Error!	Impossible de sauvegarder des données sur la carte SD.	Vérifiez si la carte SD est bien insérée (p. 108).
	Le format de carte SD est invalide.	Utilisez le FA pour formater la carte SD (p. 96).

Dépannage

Problème	Points à vérifier	Action	Page
Problèmes généraux			
L'instrument s'éteint intempestivement	Vérifiez le réglage du paramètre système **«Auto Off»**.	Si le FA reste inutilisé durant un certain temps, il s'éteint automatiquement. (Avec les réglages d'usine, l'alimentation est coupée après 4 heures d'inactivité). Si vous préférez que le FA reste sous tension, réglez le paramètre **«Auto Off»** sur **«OFF»**.	p. 97
Pas de mise sous tension	L'adaptateur secteur et le câble d'alimentation fournis sont-ils correctement branchés à une prise de courant et au FA?	N'utilisez pas d'autre adaptateur secteur ou câble d'alimentation que celui qui a été fourni. Cela risquerait de provoquer des dysfonctionnements.	p. 8
Problèmes de son			
Pas de son	Le système d'amplification ou les enceintes actives sont-elles sous tension?	Mettez l'ampli ou les enceintes sous tension.	–
	Le volume d'un périphérique a-t-il été réglé au minimum?	Réglez le volume des périphériques correctement.	–
	La commande **[VOLUME]** est-elle au minimum?	Réglez la commande **[VOLUME]**.	p. 19
	Les connexions de l'ampli, des enceintes actives, du casque etc. sont-elles correctes?	Branchez correctement l'ampli, les enceintes actives et le casque.	p. 8
	Entendez-vous quelque chose avec un casque?	Si vous entendez un signal avec le casque, il y a peut-être un câble de connexion défectueux ou un problème au niveau de l'ampli, la console de mixage etc. Vérifiez à nouveau les câbles de connexion et les appareils périphériques.	–
	Les réglages d'assignation de sortie sont-ils corrects?	Vérifiez les réglages d'assignation de sortie. Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.	–
	Utilisez-vous un câble de connexion qui contient des résistances?	Servez-vous d'un câble de connexion qui ne contient pas de résistance.	–
	Si vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier, la fonction **«Local»** est-elle désactivée (**«Off»**)?	Activez le commutateur Local.	p. 100
	Les Partials du son sont-ils coupés?	Activez le commutateur Partial.	p. 49
	Le réglage de niveau est-il trop bas?	Parmi les paramètres système **«Sound»**, vérifiez le réglage **«Master Level»**.	p. 100
	Les réglages d'effets sont-ils corrects?	Vérifiez les réglages d'effets (activation/coupure). Vérifiez aussi les réglages de niveau des signaux d'effet.	p. 52
	Les données d'extension de sons ont-elles été correctement chargées?	Si les réglages utilisent un son (Tone), une forme d'onde (Wave) ou un instrument (Inst) d'une bibliothèque d'extension, vérifiez si la bibliothèque en question a été bien chargée.	p. 103
	Avez-vous diminué le volume en actionnant une pédale, le contrôleur D-BEAM ou en transmettant des messages MIDI (de volume ou d'expression) depuis un appareil externe?	Augmentez le volume de la partie inaudible avec le paramètre **«Level»**. Actionnez la pédale, déplacez la main au-dessus du contrôleur D-BEAM et vérifiez les réglages des autres contrôleurs.	p. 44
		Augmentez le volume de la partie inaudible avec le paramètre **«Level»**. Vérifiez si l'appareil MIDI externe transmet des messages d'expression.	
Une partie spécifique ne produit aucun son	Avez-vous diminué le volume de la partie?	Augmentez le volume de la partie inaudible avec le paramètre **«Level»**.	p. 44
	Avez-vous coupé la partie?	Désactivez son commutateur **«Mute»**.	
	Cette partie est-elle assignée aux pads?	Quand une partie est assignée aux pads, elle ne pilote pas le générateur de sons. Vérifiez le réglage de partie des pads.	p. 58
	Le **«Rx Switch»** de la partie est-il coupé?	Activez le **«Rx Switch»**.	p. 44
Une plage du clavier ne produit aucun son	Avez-vous défini une plage de clavier?	Si une plage du clavier ne produit aucun son, vérifiez les réglages de plages de clavier.	p. 44
Il y a de la distorsion	Utilisez-vous un effet de distorsion?	Si le son d'un Tone ou d'une partie spécifique est affecté par de la distorsion, diminuez le volume du Tone ou de la partie en question.	p. 44, 46
	La commande **[VOLUME]** a-t-elle un réglage trop élevé?	Si la distorsion concerne le son global, diminuez le réglage de la commande **[VOLUME]**.	p. 19
	Le gain de sortie est-il excessivement élevé?	Parmi les paramètres système **«Sound»**, vérifiez le réglage **«Output Gain»**.	p. 100
	Utilisez-vous un effet système?	Les réglages **«Master EQ»** ou **«TFX»** peuvent générer de la distorsion. Vérifiez les réglages **«Master EQ»** et **«TFX»**.	p. 54
La hauteur est fausse.	Le diapason du FA est-il correctement réglé?	Parmi les paramètres système **«Sound»**, vérifiez le réglage **«Master Tune»**.	p. 100
	Avez-vous modifié la hauteur en actionnant une pédale ou en transmettant un message MIDI **«Pitch Bend»** depuis un appareil externe?	Vérifiez la pédale et le Pitch Bend.	p. 41, 42
	Avez-vous réglé les paramètres **«Coarse Tune»**, **«Fine Tune»** ou **«Master Tune»**?	Vérifiez les réglages **«Coarse Tune»**, **«Fine Tune»** et **«Master Tune»**.	p. 99, 100

Dépannage

Problème	Points à vérifier	Action	Page
Des notes sont coupées	Des notes passent à la trappe si vous tentez de produire plus de 128 notes simultanément.	Diminuez le nombre de couches du Studio Set utilisé. Augmentez le nombre de voix alloué aux parties prioritaires avec le paramètre **«Voice Reserve»**.	p. 44
Les notes sont tenues quand vous jouez sur le clavier	La polarité de la pédale de maintien est-elle inversée?	Vérifiez le réglage du paramètre **«Hold Pedal Polarity»**.	p. 98
Le son reste audible du côté opposé en dépit d'un réglage Pan qui le place d'un seul côté	Des effets sont-ils appliqués?	Comme les effets internes du FA sont stéréo, l'ajout d'un effet d'insertion permet au signal d'effet d'être audible du côté opposé au réglage Pan du signal source.	–
Les notes jouées dans un registre aigu ont un son bizarre	Quand vous jouez des notes hautes avec le FA, certaines notes peuvent s'arrêter ou ne pas aller aussi haut que nécessaire. Vous pouvez entendre du bruit qui varie selon les notes jouées (bourdonnement, gazouillement, bip etc.).	C'est généralement dû au fait que vous avez dépassé la note la plus haute que le FA puisse produire. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.	–
Impossible de jouer des arpèges	Le commutateur Arpeggio de la partie est-il coupé?	Activez le commutateur Arpeggio. Si vous jouez en mode Multi Part, il est impossible de produire des arpèges tant que le commutateur Arpeggio de la partie est coupé, même si le bouton **[ARPEGGIO]** est activé.	p. 44
Parfois, la hauteur ne monte pas avec un jeu legato.	Si le commutateur **«Legato»** est activé et **«Legato Retrigger»** est coupé et si vous maintenez une note grave enfoncée puis jouez une note aiguë pour produire un effet legato, il peut arriver que la hauteur ne monte pas aussi haut que prévu car la limite supérieure des données de forme d'onde a été atteinte. Si le son utilise plusieurs formes d'onde et si chacune de ces formes d'onde a une limite supérieure différente, le résultat risque de ne plus être mono.	Si vous souhaitez faire de grands changements de hauteur, activez **«Legato Retrigger»**. Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez le fichier PDF **«Parameter Guide»**.	–
Quand vous actionnez un pad, le son est maintenu et ne s'arrête pas.	Le bouton **[HOLD]** est-il allumé?	Appuyez à nouveau sur le bouton **[HOLD]** pour l'éteindre.	–
Quand vous sélectionnez un son avec «Favorites», il diffère du son que vous aviez mémorisé.	Les données de la mémoire **«Favorite»** varient selon le mode de jeu en vigueur au moment de la mémorisation dans la mémoire **«Favorite»**.	Vérifiez le mode de jeu en vigueur et remémorisez le son dans la mémoire **«Favorite»**. Si vous mémorisez un son dans une mémoire **«Favorite»** en mode Single, seuls les réglages de Tone sont mémorisés (et chargés). Si voulez sauvegarder (et charger) des réglages de Studio Set comme la réverbération, passez en mode Multi Part, sauvegardez le Studio Set puis mémorisez-le dans une mémoire **«Favorite»**.	p. 28
Le clavier ne produit pas le son de la partie de pads	Avez-vous changé le canal de réception (Rx Channel) de la partie de pads?	Réglez le canal de la partie de pads sur le numéro du canal de réception.	p. 44
Problèmes liés aux effets			
Effet non appliqué	Avez-vous coupé les effets? Vérifiez le niveau de départ à chaque effet.	Vérifiez le réglage activé/coupé de chaque effet. L'effet n'est pas appliqué si le niveau d'envoi à l'effet (Send Level) est réglé sur **«0»**. Même si le niveau d'envoi est supérieur à **«0»**, vous n'entendrez aucun effet si le niveau de sortie du multi-effet ou de la réverb est sur **«0»**. Vérifiez ces réglages.	p. 52
Vous avez choisi un temps de retard (pour le multi-effet DELAY, par exemple) sous forme de valeur de note mais il existe une limite au-delà de laquelle le temps de retard ne change plus	Vérifiez le temps de retard.	Si, après avoir choisi un temps de retard sous forme de valeur de note, vous ralentissez le tempo, vous risquez de vous heurter à cette limite. Le temps de retard maximum correspond à la valeur maximum pouvant être spécifiée sous forme numérique (et non sous forme de valeur de note).	p. 53
La modulation ou une autre fonction de jeu est active en permanence.	Vérifiez les réglages de la matrice de contrôle (Matrix Control).	Pour les sons de synthé PCM, vous pouvez utiliser une matrice de contrôle (**«Matrix Control»**) pour piloter le son en temps réel. La matrice de contrôle utilise des messages MIDI comme des commandes de contrôle comme source pour modifier les paramètres d'un son. Si vous avez réglé cette fonction de sorte que le FA réponde aux messages MIDI transmis par un appareil externe, il peut se trouver dans un état inattendu.	p. 47
Problèmes liés au séquenceur			
Un fichier SMF importé n'est pas reproduit correctement.	Les paramètres **«Receive GM System On»** et **«Receive GM2 System On»** sont-ils activés? Avez-vous lancé la reproduction au milieu du morceau? Essayez-vous de reproduire un morceau conçu pour le format GS?	Activez **«Receive GM System On»** et **«Receive GM2 System On»**. Le début d'un fichier GM contient normalement un message d'activation du système GM/GM 2. Dans certains cas, un morceau GM n'est pas reproduit convenablement tant que ce message n'a pas été reçu. Les données conçues exclusivement pour la série Sound Canvas peuvent ne pas être lues correctement sur le FA.	p. 101 – –
Après l'enregistrement, la reproduction du morceau ne produit aucun son	Avez-vous coupé les pistes?	Désactivez le commutateur **«Mute»**.	p. 63

Problème	Points à vérifier	Action	Page
Le tempo du morceau a changé par rapport à la dernière fois que vous l'avez reproduit.	Avez-vous sauvegardé le morceau?	Un changement de tempo opéré sur le FA avant la reproduction d'un morceau n'est pas mémorisé. Pour conserver ce nouveau tempo, vous devez sauvegarder à nouveau le morceau dans la mémoire utilisateur ou sur carte SD. D'autre part, quand vous sauvegardez le morceau, le réglage de tempo antérieur est remplacé. Vérifiez donc bien le tempo en vigueur avant de sauvegarder un morceau.	p. 74
Les sons changent sans que vous ne le souhaitiez.	Un changement de programme MIDI indésirable a-t-il été reçu?	Supprimez le changement de programme indésirable.	p. 69
	Avez-vous envoyé un changement de programme à la mauvaise piste?	Vérifiez le canal MIDI.	p. 68
Les données choisies ne sont pas affichées à la page «Microscope».	Dans la fenêtre **«View Select»**, des données sont-elles désélectionnées pour l'affichage?	Changez les réglages **«View Select»** pour que les données soient affichées.	p. 69
Après la reproduction d'un morceau avec un séquenceur MIDI, le son est coupé. **Aucun son n'est produit même après l'envoi de changements de programme.**	Les données de morceau contiennent-elle des données de sélection de banque (**«Bank Select»**) non définies sur le FA?	Il arrive que les données de morceau contiennent un message de sélection de banque non reconnu par le FA. Aucun son n'est produit si le message Bank Select MSB/LSB ne correspond à aucun groupe de sons du FA. Notez que si vous omettez le message de sélection de banque et si vous transmettez uniquement le changement de programme, vous entendez le son du groupe actuellement choisi (correspondant au numéro de programme en question). Essayez de sélectionner à nouveau le son avec les commandes en façade. En outre, quand vous choisissez des sons à partir d'un appareil MIDI externe, transmettez les valeurs MSB/LSB de sélection de banque et le changement de programme dans un même bloc pour obtenir une reproduction fiable. Envoyez les valeurs MSB et LSB (l'ordre n'a aucune importance) puis le changement de programme. Dans certains cas, il arrive que le son est inaudible après la reproduction d'un morceau terminé par un **«fade-out»**. Cela peut être dû à une baisse de volume induite par des messages volume/expression. Vérifiez et corrigez la valeur de ces messages.	p. 68
La restitution des données de jeu est lente ou comporte des coupures de son.	Utilisez-vous plus de 128 voix à la fois?	Réduisez le nombre de voix. En outre, pour certains sons (notamment les sons continus à long relâchement), le traitement continue après la production du son audible. A nouveau, les données de jeu peuvent différer du nombre de voix effectivement utilisées.	–
	Le son utilisé fait-il un usage intensif du LFO?	Essayez avec un autre son. Le traitement du LFO représente une lourde charge pour les ressources de l'instrument. Plus le son utilise cette fonction et plus les performances globales du FA diminuent. Ce problème peut dénaturer les sons.	–
	Les données sont-elles groupées au début des battements dans les données de la séquence?	Evitez toute accumulation de données au même endroit en décalant les données de 1~2 **«clocks»**. Les données s'accumulent facilement en début de morceau quand, par exemple, vous enregistrez les données de morceau en pas à pas (Step) ou lorsque vous quantifiez des données enregistrées en temps réel. Le FA reçoit alors de grandes quantités de données, ce qui affecte sa capacité de traitement.	p. 68
	Existe-t-il un changement de programme à l'endroit où la reproduction du morceau est ralentie?	Déplacez le changement de programme. L'insertion de changements de programme dans un morceau allonge le traitement requis pour les changements de sons. Cela peut provoquer un ralentissement de la reproduction.	
	Existe-t-il un message exclusif (System Exclusive) à l'endroit où la reproduction du morceau est ralentie?	Déplacez les données. Les messages exclusifs (SysEx) contiennent de grandes quantités de données et accaparent les ressources des séquenceurs et modules de sons. Changez la position des données et transformez les messages SysEx en commandes de contrôle pour les données le permettant.	
	Existe-t-il un message Aftertouch ou une autre commande de contrôle volumineuse à l'endroit où la reproduction du morceau est ralentie?	Si ces données ne servent plus, supprimez-les.	
Problèmes liés à la sauvegarde			
Le Studio Set n'a plus le même son que lors de la sauvegarde	Sauvegardez les Tones.	Si vous modifiez des Tones utilisés par un Studio Set ou si les Tones temporaires du Studio Set ont été écrasés à partir d'un dispositif MIDI externe, il faut également sauvegarder ces Tones.	p. 48
	Vérifiez les réglages d'effets.	Il est possible que les réglages de l'effet total (effet de son) et de l'effet master (effet de système) aient été modifiés.	p. 52
Les réglages d'arpège et de contrôleur varient d'un Studio Set à l'autre.	Vérifiez les réglages d'arpège et de contrôleur.	Les réglages d'arpège et de contrôleur sont sauvegardés indépendamment pour chaque Studio Set.	p. 33, 39
Problèmes avec des appareils MIDI externes			
Le dispositif MIDI ne produit aucun son	Le canal de transmission MIDI du FA correspond-il au canal de réception MIDI du dispositif externe?	Choisissez le même canal pour la transmission sur le FA et pour la réception sur l'appareil externe.	p. 90
Messages exclusifs (SysEx) non reçus	Le paramètre **«Receive Exclusive»** est-il désactivé?	Activez **«Receive Exclusive»**.	p. 101
	Le numéro Device ID de l'appareil transmetteur correspond-il au numéro Device ID du FA?	Réglez les numéros **«Device ID»**.	p. 101

Dépannage

Problème	Points à vérifier	Action	Page
Vous travaillez avec un logiciel DAW et la manipulation des commandes ne change pas le son.	Certains logiciels DAW ne retransmettent (**«Soft-Thru»**) pas les messages SysEx (System Exclusive).	Si vous utilisez un tel logiciel DAW et que vous voulez enregistrer les messages SysEx, activez le commutateur **«Local»**.	p. 90
Quand la plage «Bend Range» d'un son est vaste (48), la hauteur ne change pas complètement lors de la réception d'un message MIDI Pitch Bend.	Bien que le Pitch Bend soit réglable sur la plage 0~48, certaines formes d'onde ne permettent pas à la hauteur de monter sur toute la plage du message de Pitch Bend: le son s'arrête à une certaine hauteur. Nous garantissons que la note atteindra au moins la hauteur correspondant à la plage **«12»** mais soyez prudent si vous utilisez une plage plus grande.	–	–
Problèmes liés au à l'échantillonnage			
Le son de l'entrée externe n'est pas stéréo (mono)	Avez-vous réglé **«STEREO SW»** sur **«MONO»**?	Réglez **«STEREO SW»** sur **«STEREO»**.	p. 79
Les sons échantillonnés comportent des bruits parasites ou de la distorsion.	Le niveau d'entrée est-il correctement réglé?	Si le niveau d'entrée est trop élevé, le son sature. Si le niveau d'entrée est trop faible, l'échantillon contient du bruit. Réglez le niveau d'entrée sur une valeur adéquate.	p. 79
	Les réglages d'effets sont-ils corrects?	L'application de certains types d'effets peut provoquer une augmentation du niveau du signal source, voire même de la distorsion. En outre, certains effets accentuent le bruit présent dans le signal. Désactivez temporairement les effets et assurez-vous que le signal original ne contient ni bruit ni distorsion. Réglez ensuite correctement les paramètres d'effets.	–
	Reproduisez-vous plusieurs échantillons à la fois?	Même si le niveau de chaque échantillon est correct, il arrive que la reproduction simultanée de plusieurs échantillons provoque une forte augmentation de niveau et entraîne de la distorsion. Diminuez le niveau de chaque échantillon pour supprimer la distorsion.	p. 81
Problème avec un micro ou une autre source d'enregistrement			
Le signal de la source externe est inaudible ou son niveau est trop bas.	Le niveau d'entrée est-il au minimum?	**Si vous utilisez la prise LINE:** Réglez le volume sur la source externe. **Si vous utilisez la prise GUITAR/MIC:** Réglez la commande **[LEVEL]** en face arrière. Si le volume est toujours trop bas, réglez le paramètre **«Audio Input Level»**.	p. 80
	Les câbles de connexion sont-ils correctement branchés?	Vérifiez les connexions.	p. 8
	Un câble de connexion est peut-être endommagé.	–	–
	Utilisez-vous un câble de connexion qui contient des résistances?	Servez-vous d'un câble de connexion qui ne contient pas de résistance.	–
Le signal du micro est inaudible ou son niveau est trop bas.	Le câble du micro est-il correctement connecté?	Vérifiez la connexion.	p. 8
	Le câble du micro est peut-être défectueux.	–	–
	Le volume du micro est peut-être au minimum?	Réglez la commande **[LEVEL]** en face arrière. Si le volume est toujours trop bas, réglez le paramètre **«Audio Input Level»**.	p. 80
	Avez-vous réglé le commutateur **[MIC/GUITAR]** sur **«GUITAR»**?	Réglez le commutateur **[MIC/GUITAR]** sur **«MIC»**.	p. 9
Problèmes avec une carte SD			
La carte SD n'est pas reconnue.	Vérifiez le format de la carte SD.	Formatez la carte SD sur le FA.	p. 96
Les données de la carte SD sont endommagées.	La carte SD a-t-elle subi un choc important?		
	L'instrument a-t-il été mis hors tension alors qu'il accédait à la carte SD?		
	Avez-vous formaté la carte sur un ordinateur ou un appareil photo numérique?		
Impossible d'archiver sur carte SD	La carte SD est-elle protégée contre l'écriture?	Désactivez la protection.	p. 108
	Reste-t-il assez de place sur la carte SD?	Utilisez une carte SD disposant d'une mémoire résiduelle suffisante.	–
	Vérifiez le format de la carte SD. Le FA reconnaît les cartes SD formatées en format FAT.	Formatez la carte SD sur le FA.	p. 108
Problèmes de connexion USB			
Le FA n'est pas détecté par l'ordinateur.	La prise USB de l'ordinateur est-elle compatible USB 2.0 grande vitesse?	La prise USB de l'ordinateur branchée au FA doit être compatible USB 2.0 grande vitesse.	–

Problèmes de connexion par WiFi

* **Pour les problèmes liés à la communication, consultez le mode d'emploi du point d'accès au réseau WiFi.**
* Pour savoir comment utiliser votre point d'accès WiFi, consultez son mode d'emploi.

Problème	Cause/Action	Page
Impossible de se connecter à un réseau WiFi	• Vérifiez si votre point d'accès WiFi reconnaît le protocole WPS. Si votre point d'accès WiFi ne reconnaît pas le protocole WPS, vous pouvez utiliser la procédure décrite sous **«Connexion en mode Ad-Hoc (Ad-Hoc Mode)»** (p. 106). • Le FA ne reconnaît pas les standards de connexion sans fil 802.11a et 802.11b. Utilisez 802.11g ou 802.11n (tous deux à 2.4GHz). • La méthode d'authentification WEP n'est pas reconnue. Utilisez la méthode d'authentification WPA ou WPA2. • Vérifiez si le protocole DHCP est activé pour votre point d'accès WiFi. • Si le FA ne peut plus se connecter à un point d'accès WiFi auquel il s'est déjà connecté, vérifiez si le réglage de connexion Ad-Hoc Mode est bien coupé (**«OFF»**). • L'état du signal transmis sans fil peut empêcher la connexion au réseau. Dans ce cas, voyez la section **«Méthode de connexion de base (Connect by WPS)»** (p. 104) et réessayez de vous connecter au point d'accès WiFi. • Le FA mémorise une quantité limitée d'informations sur les connexions de réseau. Une fois que la limite est atteinte, les données de nouvelles connexions peuvent remplacer des données plus anciennes. Toutes les données de connexion sont effacées si vous rétablissez les réglages d'usine. Si des informations de connexion au réseau sont effacées, rétablissez-les en effectuant la connexion.	p. 104
L'écran affiche «Access Point Not Supported» et la connexion au point d'accès WiFi est impossible	Ce point d'accès n'est pas compatible. Utilisez la méthode d'authentification WPA ou WPA2.	
La connexion est instable	La communication WiFi peut être instable si le signal est mauvais. Si la communication WiFi est instable, il peut y avoir des pertes audio. Les opérations suivantes peuvent résoudre le problème. • Rapprochez le point d'accès WiFi et le FA. • Changez le réglage de canal du point d'accès WiFi.	
Le FA n'apparaît pas parmi les instruments branchés à votre application	• Le FA est-il sous tension? • L'adaptateur WiFi USB (WNA1100-RL) est-il inséré dans la prise USB MEMORY du FA? • Le FA est-il connecté au réseau WiFi? • Le FA et l'iPad sont-ils connectés au même réseau (au même point d'accès WiFi)? • Le point d'accès WiFi est-il réglé pour permettre la communication entre les dispositifs qui y sont connectés? Voyez la documentation du point d'accès au réseau WiFi pour en savoir plus sur les réglages.	
L'iPad ne se connecte pas à l'internet	• Le point d'accès WiFi est-il connecté à l'internet? • Etes-vous connecté en mode Ad-Hoc? L'iPad ou tout autre dispositif WiFi branché en mode Ad-Hoc est incapable de se connecter à l'internet ou à un autre dispositif WiFi. Cependant, un iPad ou autre dispositif WiFi cellulaire peut se brancher à l'internet par connexion cellulaire. Sachez que si vous utilisez une connexion cellulaire à l'internet, vous risquez d'encourir des frais parfois considérables (selon votre formule d'abonnement).	

Tableau d'équipement MIDI

Générateur de sons

Date : Jan. 1, 2014

Model FA-06/08 Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1–16	1–16	
	Changed	1–16	1–16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Message	Mono, Poly	Mode 3, 4 (M=1)	*2
	Altered	**********		
Note Number	: True Voice	0–127	0–127	
		**********	0–127	
Velocity	Note On	o	o	
	Note Off	o	o	
After Touch	Key's	x	o *1	
	Channel's	o	o *1	
Pitch Bend		o	o *1	
Control Change	0, 32	o	o *1	Bank select
	1	o	o *1	Modulation
	2	o	o	Breath type
	4	o	o	Foot type
	5	o	o	Portamento time
	6, 38	o	o	Data entry
	7	o	o *1	Volume
	10	o	o *1	Panpot
	11	o	o *1	Expression
	16	o	o (Tone Modify 1)	General purpose controller 1
	17	o	o (Tone Modify 2)	General purpose controller 2
	18	o	o (Tone Modify 3)	General purpose controller 3
	19	o	o (Tone Modify 4)	General purpose controller 4
	64	o	o *1	Hold 1
	65	o	o	Portamento
	66	o	o	Sostenuto
	67	o	o	Soft
	68	o	o	Legato foot switch
	71	o	o	Resonance
	72	o	o	Release time
	73	o	o	Attack time
	74	o	o	Cutoff
	75	o	o	Decay time
	76	o	o	Vibrato rate
	77	o	o	Vibrato depth
	78	o	o	Vibrato delay
	80	o	o (Tone Variation 1)	General purpose controller 5
	81	o	o (Tone Variation 2)	General purpose controller 6
	82	o	o (Tone Variation 3)	General purpose controller 7
	83	o	o (Tone Variation 4)	General purpose controller 8
	84	o	o	Portamento control
	91	o	o (Reverb)	General purpose effect 1
	93	o	o (Chorus)	General purpose effect 3
	1–31, 33–95	o	–	General purpose controller
	96, 97	x	x	Increment, Decrement
	98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB
	100, 101	x	o	RPN LSB, MSB
	1–31, 33–127	o	–	DAW CONTROL
Program Change	: True Number	o *1	o *1	
		**********	0–127	Program Number 1–128
System Exclusive		o *3	o *1	
System Common	: Song Position	x	x	
	: Song Select	x	x	
	: Tune	x	x	
System Realtime	: Clock	x	o	
	: Commands	x	x	
Aux Messages	: All Sound Off	x	o	
	: Reset All Controllers	x	o	
	: Local On/Off	x	x	
	: All Notes Off	x	o (123–127)	
	: Active Sensing	o *1	o	
	: System Reset	x	x	
Notes		*1 O X is selectable. *2 Recognized as M=1 even if M≠1. *3 Transmitted only when "Transmitted Edit Data" is ON or RQ1 is received.		

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 2: Omni On, Mono
Mode 3: Omni Off, Poly
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Yes
x: No

Séquenceur

Date : Jan. 1, 2014

Model FA-06/08 Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	All channel x	All channel 1–16	There is no specific basic channel
Mode	Default Message Altered	x x **********	x x	
Note Number	: True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity	Note On Note Off	o o	o o	
After Touch	Key's Channel's	o o	o *1 o *1	
Pitch Bend		o	o *1	
Control Change	0–119	o	o *1	
Program Change	: True Number	o **********	o *1 0–127	
System Exclusive		o	o *1	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	o *1 x x	o *1 x x	
System Realtime	: Clock : Commands	o *1 o *1	o *1 o *1	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local Controll On/Off : All Notes Off : Omni Mode Off : Omni Mode On : Mono Mode On : Poly Mode On : Active Sensing : System Reset	o o o *2 o *2 o o o o o x	o *1 *3 o *1 x x *4 o *1 *3 o *1 *3 o *1 *3 o *1 *3 o x	
Notes		*1 O X is selectable *2 Not recorded when received, but can be created and transmitted using Microscope *3 First, a a note-off message is recorded for each note that is currently on; then this message itself is recorded *4 The All Notes Off message itself is not recorded; a note-off message is recorded for each note that is currently on		

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 2: Omni On, Mono
Mode 3: Omni Off, Poly
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Yes
x: No

Fiche technique

Roland FA-06, FA-08: Clavier de synthétiseur (conforme à la norme General MIDI 2)

Clavier	
FA-06: 61 touches (dynamiques)	
FA-08: 88 touches (clavier **«Ivory Feel»**-G avec double échappement)	
Générateur de sons	
Polyphonie maximum	128 voix (elle varie en fonction de la charge du générateur de sons)
Parties	16 parties
Sons	SuperNATURAL Acoustic SuperNATURAL Synth SuperNATURAL Drum Kit Synthé PCM Kit de batterie PCM * Des sons compatibles GM2 sont inclus.
Mémoires d'extension	2 mémoires (**«Slots»**) * Les mémoires d'extension sont des mémoires de formes d'onde internes modifiables par l'utilisateur. Vous pouvez télécharger des données de la bibliothèque de sons en ligne Axial et les copier par le biais d'une clé USB dans une mémoire interne d'extension du FA.
Effets	Multi-effets: 16 systèmes, 68 types (**«Vocoder»** ne peut être utilisé que pour la partie 1.) Egalisation de partie: 16 systèmes COMP+EQ pour partie de batterie: 6 systèmes Chorus: 3 types Reverb: 6 types Compresseur Master (ou effet d'insertion **«Insert FX»** – 78 types.) Master EQ Effet total (TFX): 29 types Réverb pour l'entrée microphone: 8 types
Séquenceur	
Pistes MIDI	16
Format de fichier	Original, Exportation/importation de fichiers SMF, Exportation de fichiers WAV * Les données de déclenchement de l'échantillonneur peuvent être enregistrées.
Echantillonneur	
Format	16 bits, linéaire (44.1kHz), Importation possible de fichiers WAV/AIFF/MP3
Polyphonie maximum	8
Nombre d'échantillons	16 pads x 4 banques (pour chaque morceau) * Les échantillons ne peuvent pas être utilisés comme données de formes d'onde pour le générateur de sons.
Divers	
Fonctions	Favorite Rhythm Pattern Arpeggio Chord Memory
Contrôleurs	Contrôleur D-BEAM Levier Pitch Bend/Modulation Commutateurs assignables x2 (S1/S2) Commandes de pilotage x6 Pads d'échantillons Commande Tempo

Ecran	LCD graphique couleur de 5»
Mémoire externe	Carte SD (SDHC reconnue)
Prises	Prise pour casque: Jack stéréo 6,35mm Prises MAIN OUTPUT (L/MONO, R): Jack 6,35mm TRS Prise Sub Output: Jack stéréo 6,35mm Prises AUDIO INPUT LINE: Mini-jack stéréo GUITAR/MIC: Jack 6,35mm Prises FOOT PEDAL (CTRL 1, CTRL 2, HOLD) Prises MIDI (IN, OUT) Prise USB FOR UPDATE Prise USB COMPUTER (USB grande vitesse Audio/MIDI) (Utilisez un câble USB et un ordinateur doté d'une prise USB compatible USB 2.0 Hi-Speed.) Prise DC IN
Alimentation	
Adaptateur secteur	
Consommation	
1.300mA	
Dimensions	
FA-06: 1008 (L) x 300 (P) x 101 (H) mm	
FA-08: 1415 (L) x 340 (P) x 142 (H) mm	
Poids (sans adaptateur)	
FA-06: 5,7kg	
FA-08: 16,5kg	
Accessoires	
Démarrage rapide	
Fascicule **«CONSIGNES DE SÉCURITÉ»**	
Carte SD (installée dans le produit à la sortie d'usine)	
Cache de protection de la carte SD (installé sur le produit à la sortie d'usine)	
Adaptateur secteur	
Câble d'alimentation	
Options (vendues séparément)	
Support pour clavier (*1):	
FA-06: KS-18Z, KS-12	
FA-08: KS-G8, KS-G8B, KS-18Z, KS-12, KS-J8	
Pédale commutateur: Série DP	
Pédale d'expression: EV-5	
Clé de mémoire flash USB (*2)	
Adaptateur WiFi USB WNA1100-RL	
*1 Si vous utilisez le KS-18Z ou le KS-J8, vérifiez que l'instrument est à un mètre de hauteur au maximum.	
*2 Utilisez une clé USB (mémoire flash compatible USB 2.0 **«Hi-Speed»**) vendue par Roland. Nous ne pouvons pas garantir un bon fonctionnement avec d'autres produits.	

* En vue d'améliorer le produit, ses caractéristiques techniques et/ou son aspect peuvent être modifiés sans avis préalable.

Memo

Pour savoir comment placer cet instrument sur un pied, voyez **«Installation de l'instrument sur un support»** (p. 17).

Roland